

REGRAS DO XOGO

• CONTIDO

A festa de Luísa contén tarxetas de retos, un taboleiro, un dado e 4 fichas de xogo (con modelos en 2D e 3D).

• OBXECTIVO

Superar correctamente unha serie de retos en equipo para ser os primeiros en chegar á casiña de chegada.

• PREPARACIÓN

- No espazo de xogo dispóñense o taboleiro e as tarxetas boca abaixo (separadas nas cinco categorías).
- Xógase por equipos.
- Cada equipo escolle a ficha dunha cor e colócaa na saída.
- Empeza o equipo que consiga a puntuación máis alta ao lanzar o dado. A quenda pasa de esquerda a dereita no sentido das agullas do reloxo.


• COMO SE XOGA?

O equipo coa puntuación máis alta tira o dado e move a ficha sobre o taboleiro tantas casiñas como indique.

- Ao caer nunha casiña dun dos cinco retos, o equipo terá que realizalo correctamente para conservar a quenda.
- Se a ficha cae na casiña "DADOS", poderase volver lanzar o dado e mover o número de casiñas indicado.
- Se a ficha cae na casiña "BATERÍA BAIXA", perdedes unha quenda.
- Ao caer na casiña "POLOS CREATIVOS", podedes elixir a categoría do reto que terá que resolver o teu equipo.

• OS RETOS

Cada un dos cinco retos ten un símbolo identificativo.

DEBUXO	CATEGORÍA	A PROBA CONSISTE EN
	DEBUXA	Debuxar con trazos sinxelos obxectos ou personaxes.
	RECITA	Recitar con entoación poética e coa lingua de fóra ou con boca de peixe os versos da tarxeta.
	INTERPRETA	Describir obxectos ou personaxes mediante xestos, sons e mímica.
	SABÍAS QUE...?	Ler en alto e co dedo índice en posición horizontal entre os teus dentes o texto.
	RESPONDE	Responde correctamente á pregunta da tarxeta.

En cada quenda, o equipo que xoga colle a tarxeta de enriba do montón. Se o equipo supera a proba, conserva a quenda e pode volver tirar o dado. Se erra, a quenda pasa ao seguinte equipo.

Tras superar cada reto, o equipo lerá en voz alta a curiosidade da vida e obra de Luísa da parte inferior de cada tarxeta e que comeza coa expresión **Sabías que...?**

• COMO REALIZAR CORRECTAMENTE CADA RETO

- **DEBUXA.** O xogador ten que comunicarlle ao seu equipo o nome dun obxecto ou personaxe mediante trazos e debuxos sen falar, xesticular nin escribir.
- **RECITA.** Lembra incidir na entoación poética dos versos para poder superar o reto.
- **INTERPRETA.** Tes que conseguir que o teu equipo adiviñe o que indica a tarxeta mediante mímica e xestos. Poden empregarse sons, pero non música nin palabras.
- **SABÍAS QUE...?** Lembra que tes que compartir o texto con todos os equipos.
- **RESPONDE.** Formúlase unha pregunta que pode ser contestada por calquera membro do equipo.

• CONSELLOS

Non se precisa o grao de exactitude nas respostas. Corresponde a todos os xogadores e xogadoras acordar o grao de precisión.

• FINAL DO XOGO

O primeiro equipo en superar a casiña de chegada será o gañador.

A FESTA DE LUÍS  **!!**