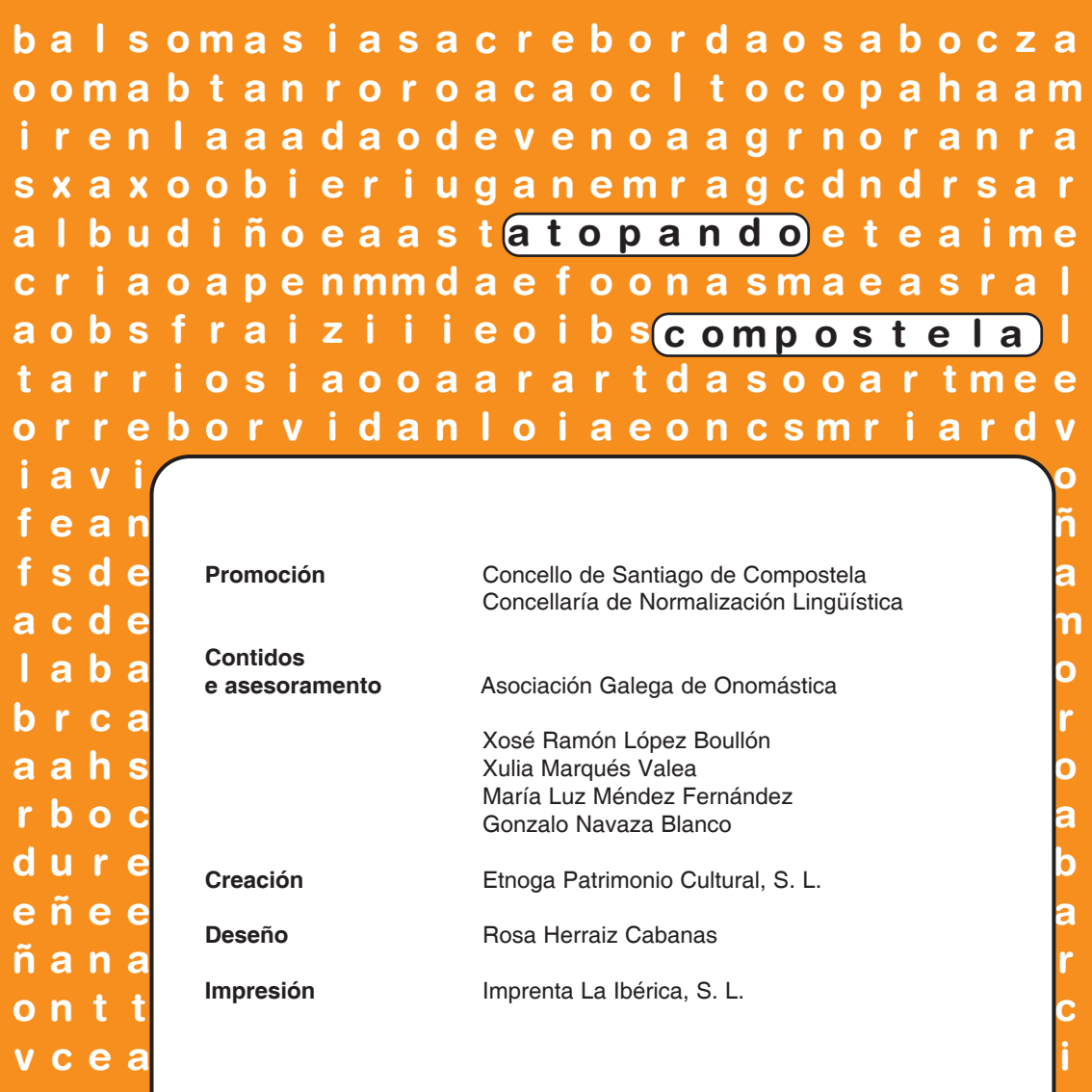


balsomasiasacrebordaosabocza
oomabt an roroacaocltocopahaam
irenlaaadaodevenoaaagnoranra
sxaxoobieriyuganemragcdndrsar
albudiño eaast **atopando** eteaime
criaoapenmmdaefoonasmaeasral
aobsfraiziiieoibs **compostela**
tarríosiaooaa **xogo da toponimia do concello**
orreborvidanloiaeoncsmriardv
i **Instrucións do xogo**
feansazlamasuarbaandeolaofsñ
fsdeabailxobdñea isno lsadonta
acderami laariovintecatroyrim
labaopalbudiñooesrohuesnadao
brcaacrlobraoanlvorouluaacar
aahsnazconxofechaniuoavsaso
rbocasoasparnribsaaclamaasda
dureoabadegzramelaliacastnib
eñeevimal louvilariññvriñ
ñanaapequbgamilenaosoq
onttltasloasarelarcornes
vcea aandelrabieicsramointeri





atopando

compostela

Promoción	Concello de Santiago de Compostela Concellaría de Normalización Lingüística
Contidos e asesoramento	Asociación Galega de Onomástica Xosé Ramón López Boullón Xulia Marqués Valea María Luz Méndez Fernández Gonzalo Navaza Blanco
Creación	Etnoga Patrimonio Cultural, S. L.
Deseño	Rosa Herraiz Cabanas
Impresión	Imprenta La Ibérica, S. L.

Instrucións do xogo

Elementos

1 taboleiro	4 fichas
4 crebacabezas	1 dado
300 cartóns de preguntas	1 mapa do concello
4 cartóns xeográficos	1 rueiro da cidade

Resumo

As e os participantes do xogo tratarán de coñecer o concello de Santiago de Compostela, para o que terán que responder preguntas e compoñer un crebacabezas, mentres que a educadora ou educador da aula será quen os axude na andaina.

Participantes

O número mínimo de participantes necesario para poder xogar é de catro, divididos en dous grupos. O xogo está recomendado para maiores de 12 anos

Obxectivo

Conseguirá o obxectivo que primeiro compoña o seu crebacabezas.

Normas

Para o inicio do xogo, a aula divídese en catro grupos, e dáselle a cada un unha ficha e un dado. Ademais, escollerán un cartón xeográfico para saber a súa localización e denominación: setentrional (N), meridional (S), oriental (L) ou occidental (O), e colocaranse os cartóns, o mapa e o rueiro nun lugar accesible para todos e todas. Cada vez que participe un grupo, recoméndase que sexa unha persoa diferente a que teña que botar o dado, mover a ficha e ser portavoz para responder a pregunta.

Iniciará o xogo o grupo setentrional (N), seguido do oriental (L), despois o meridional (S), e finalmente o occidental (O). Unha vez comezada a partida, o dado indicará o número de cuadrantes polos que se hai que mover no taboleiro, así como o tipo de pregunta que hai que responder:

medio



xente



animais



outros



plantas



probas



No taboleiro, onde se representa unha rosa dos ventos, hai un total de 48 cuadrantes ou casas polos que haberá que moverse no sentido das agullas do reloxo.

Cada vez que un grupo caia nunha casa, será o educador, a educadora ou un dos grupos contrarios o que formule a pregunta. Neste caso, se xoga o do norte, lerá o do leste, e viceversa; e se xoga o do oeste, lerá o do sur.

O tempo de resposta, moderado polo profesor ou profesora, será dun máximo de 45 segundos. No caso de atinar a pregunta, o grupo recibirá unha peza do crebacabezas, das seis que lle corresponden a cada tema. Isto significa que se xa recibiron as seis dun tema, por exemplo do 1 (medio), e continúa saíndo o 1 no dado, haberá que responder pero non se poderá conseguir unha nova peza. Se a resposta é correcta, poderase botar de novo o dado e probar sorte con outro número. E así sucesivamente ata errar na resposta, polo que lle haberá que ceder a vez ao seguinte grupo, ou ata que se consiga unha nova peza doutro tema.

En canto ás probas, estas seranlles formuladas polo profesorado ou polo membro dun grupo ao resto.

Como axuda no xogo, cada vez que un grupo comece unha nova volta no taboleiro, terá a posibilidade de escoller a temática da pregunta da primeira casa en que caian, así como de avanzar cara adiante ou cara atrás no taboleiro. Isto favorecerá o desenvolvemento da partida, xa que se opta a conseguir as pezas do crebacabezas non acadadas ata o momento.

En oito casas do taboleiro represéntanse catro signos positivos e catro negativos, que indican que se poderán conseguir ou que se terán que devolver pezas do crebacabezas. Así, se caes nun cuadrante cun signo máis (+) e atinas a pregunta ou superas a proba, gañas, a maiores da peza que che toca, outras tantas coma o número do dado que che saíu e polo que caíches nesa casa; mentres que se fallas, só perdes a vez. Pola contra, se caes nunha casa cun menos (-) e acertas, non che pasa nada, mais se non atinas, perderás a quenda e o número de pezas que che diga o dado. De non ter esa cantidade, só se deixan as que se poidan, sen ter que devolvelas despois. En ambos os casos (conseguir ou perder pezas extra) poderase escoller a temática.

Conseguirá o obxectivo do xogo o grupo que consiga todas as pezas do seu crebacabezas (un mapa do concello de Santiago de Compostela) e o faga ben.

Alternativa

"Atopando Compostela" ofrece unha segunda modalidade do xogo, onde participan como mínimo dúas persoas, sen taboleiro e sen crebacabezas. Consiste en ir atinando as preguntas do tema que force a numeración do dado, continuando ata errar na resposta. Gaña o que máis preguntas acerte.

Material didáctico

Este xogo posúe unha unidade didáctica complementaria, destinada principalmente ao profesorado, dispoñible no enderezo:
www.santiagodecompostela.org/pendente

balsomasiasacrebordaosabocza
oomabtanroraacaocltocopahaam
irenlaaadaodevenoaaagnoranra
sxaxoobieriuganemragcdndrsar
albudiñoeaast **atopando** eteaime
criaopenmmdaefoonasmaeasral
aobsfraiziiieoibs **compostela** l
tarriosiaooaarartdasooartmee
orreborvidanloiaeoncsmriardv
iavitenroxosbmdlccotpebvoo
feansazlamasuarbaandeolaofsñ
fsdeabailxobdñeaaisnolsadonta
acderamilaariovintecatroyrim
labaopalbudiñooesrohuesnadao
brcaacrlobraoanlvorouluaacar
aahsnazconxofechaniuoaavsaso
ribsaaclamaasda
amelaliacastnib
ilariññvrinsraa
milenaosoquigr
relarcornesneac
vceaandelrabieicsramointeli



CONCELLO DE
SANTIAGO

CONCELLARÍA DE NORMALIZACIÓN LINGÜÍSTICA



activa o galego