

Palamócrata

Con el nombre de PALAMÓCRATA os presentamos una actividad que se sirve de la estructura del juego *Pasapalabra*, para revisar lo que conocemos acerca de nuestra actual Democracia.

La actividad consta de dos ruedas en las que se han consignado 12 letras de nuestro abecedario en cada una. La participación en la actividad debe realizarse en grupos de cuatro componentes que formarán dos equipos de pareja.

Cada pareja dispondréis de:

- Una rueda de letras más la rejilla para consignar las respuestas asignadas a cada letra.
- La rueda de la pareja contraria, con diferentes letras a las propias, con la rejilla de preguntas y respuestas en las que iremos controlando mediante una X, las respuestas que vaya acertando la pareja contraria.

Antes de comenzar se deberá determinar quién empieza primero por el sistema de "Par/Impar".

La pareja que ha acertado el sorteo escoge con que rueda va a participar si por la que comienza con la letra **A** o con la que comienza por la letra **B** y además, son los primeros que realizan las preguntas a la pareja contraria.

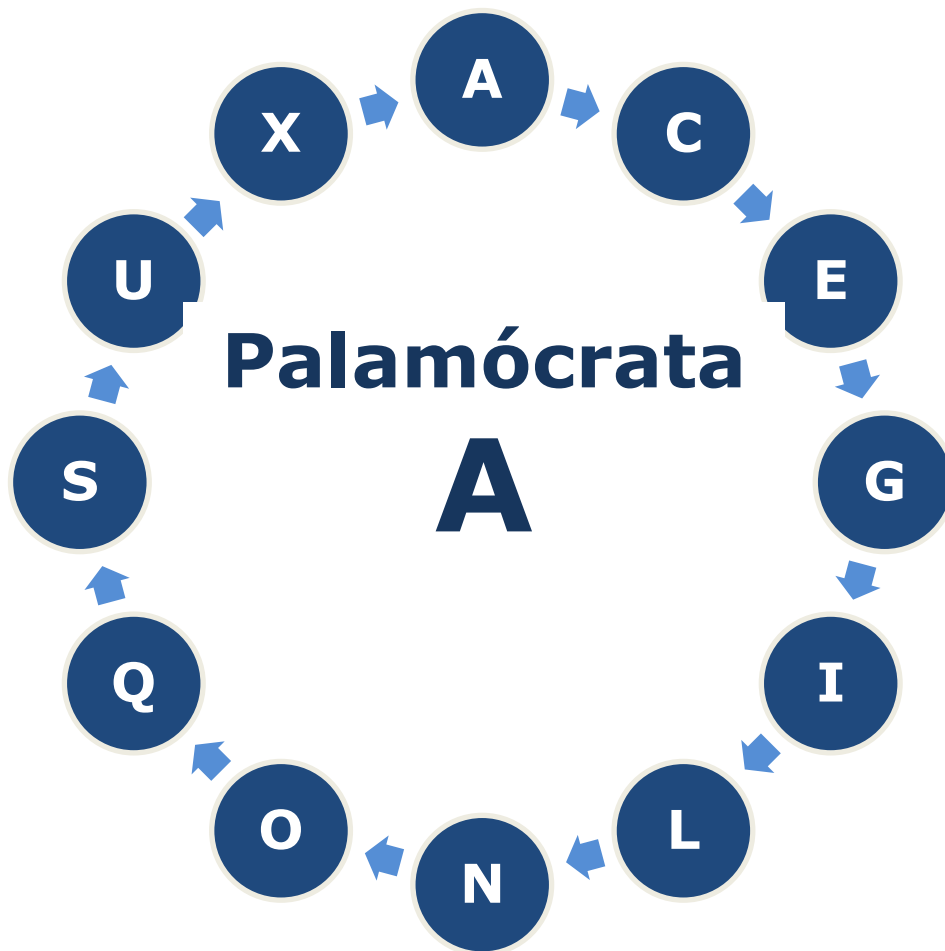
Las ruedas con las preguntas y respuestas las proporciona el profesor una vez se haya escogido con qué rueda participamos y qué pareja es la primera que realiza las preguntas.

Cada pareja dispondrá de 10 minutos para dar la vuelta al Palamócrata diciendo **PASO** cuando no sepa la respuesta a una pregunta. Una vez terminados los 10 minutos, aunque no se haya completado una vuelta completa a la rueda o no se hayan acertado todas las respuestas, juega la pareja contraria. Se puede jugar tantas veces como sea necesario para completar la rueda con las respuestas correctas, de forma alterna, siempre en periodos de 10 minutos.

Gana la pareja que primero da las respuestas correctas a todas las letras del Palamócrata. Los diez minutos de tiempo de que se dispone para dar las respuestas cada vez que se interviene, incluye también las posibles consultas que puedan hacerse entre sí los miembros de cada pareja o las consultas en los libros.

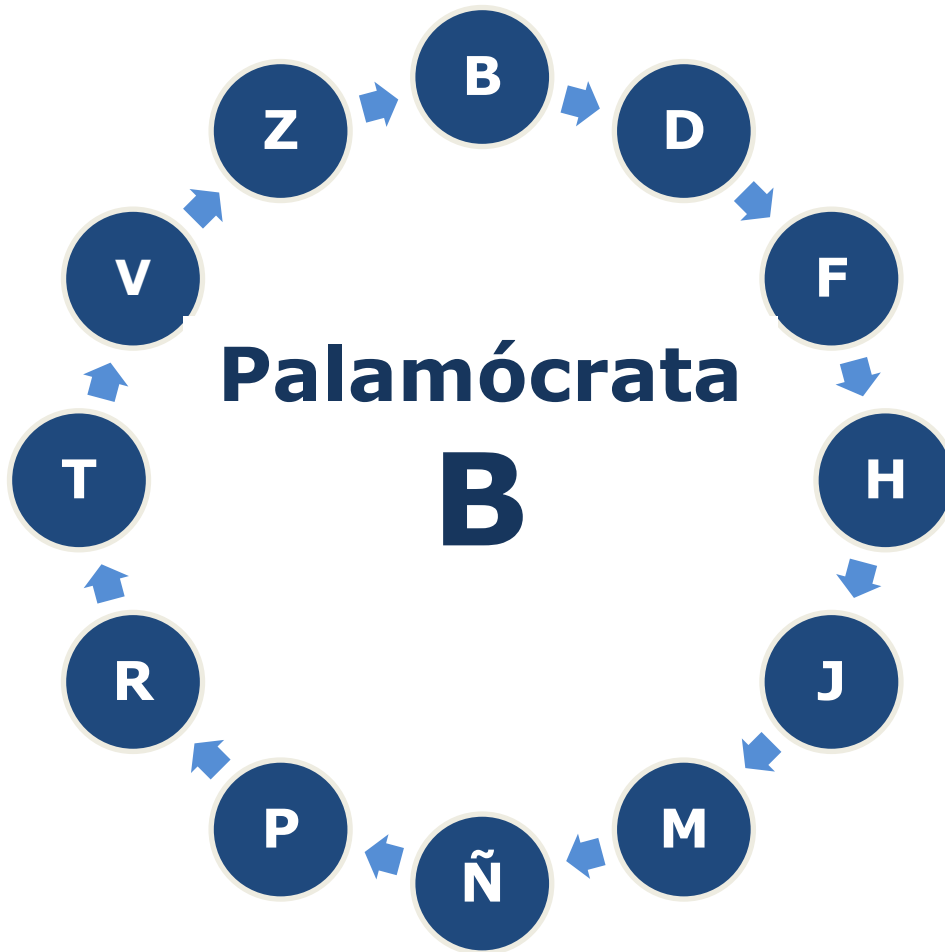
Necesitaréis un cronómetro o reloj de cocina para controlar el tiempo.

Rueda para contestar y para control de fallos y aciertos propios



Empieza por A	
Empieza por C	
Empieza por E	
Empieza por G	
Empieza por I	
Empieza por L	
Empieza por N	
Empieza por O	
Empieza por Q	
Empieza por S	
Empieza por U	
Empieza por X	

Rueda para contestar y para control de fallos y aciertos propios



Empieza por B	
Empieza por D	
Empieza por F	
Empieza por H	
Empieza por J	
Empieza por M	
Contiene la Ñ	
Empieza por P	
Empieza por R	
Empieza por T	
Empieza por V	
Empieza por Z	