

SABER Y JUGAR

Se propone el juego *Saber y Jugar*.

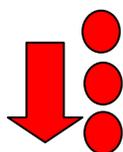
El número de jugadores abarca desde dos hasta seis.

El juego consta de:

- Un tablero, preferiblemente impreso en A3, con cuestiones relacionadas con el cuerpo humano.
- Un dado para cada jugador, que pueden traer los mismos alumnos, o un único dado que pueden compartir todos los jugadores.
- Una ficha para cada alumno, puede ser de parchís, un botón o fabricada por ellos mismos.
- Rejilla de control para anotar las respuestas, impresa en A4, para cada alumno.
- Lápiz o bolígrafo.

REGLAS del juego que se pueden proporcionar a los jugadores.

- Se colocan las fichas en la casilla de salida que tiene una flecha roja marcando la dirección del juego.
- Se sortea el orden de participación de los alumnos tirando el dado. Empieza el que saque la puntuación más alta y luego continúan por la derecha de ese jugador.
- Se adelanta la ficha tantas casillas como indica el dado, se leen las indicaciones de la casilla y se responde o se señala lo que indiquen. A continuación el alumno que ha contestado anota la respuesta en su rejilla en la casilla correspondiente. Siempre después de contestar se anota la respuesta.
- Casillas especiales. Si se cae en la casilla que tiene un dado se vuelve a tirar.
- **NO SE REPITE TIRADA** si se saca en el dado un seis.

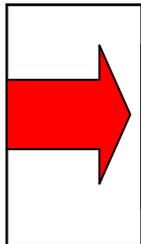


Si se cae en esta casilla se adelantan tres y se responde o se señala la respuesta de la nueva casilla.



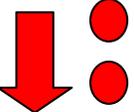
Esta casilla en cambio indica que retrocedas dos casillas y contestes o realices lo que indica.

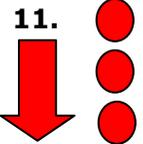
- Si se cae en la casilla **29** hay que volver a empezar el juego.
- En las casillas que tienen que señalar, si lo hacen bien escribirán **SI**.
- Si ya se ha caído en la casilla el jugador dice **LA TENGO** y vuelve a tirar.
- El ganador es el o los jugadores que primero contesten todas las preguntas esto es, si tienen la rejilla completa. Si se establece un tiempo el ganador es el que tiene más casillas rellenas.
- Los alumnos estarán pendientes de las respuestas de los compañeros por si en posteriores rondas caen ellos y tienen que contestar.
- Si algún jugador no conoce la respuesta dice **PASO**, retrocede hasta la casilla desde la que ha efectuado la tirada y espera su turno de nuevo.
- Si algún jugador se equivoca en la respuesta, el jugador que se la sabe y diga primero **FALSO**, dice la respuesta y la anota en su rejilla. El que ha fallado no anota nada en la rejilla y deja la ficha en la casilla aunque haya fallado. Tira el siguiente jugador.
- El profesor actuará como moderador en caso de desacuerdo.



1. Los dedos de la mano se llaman...	2. Señala donde tienes los codos	3. La bolita de la rodilla se llama...	4. Esto es la 	5. 	6. Se dobla el pie gracias al...	7. Las partes del cuerpo son tres...	8. Están en el 	9. Para respirar se necesita... O₂
--------------------------------------	----------------------------------	--	--	--	----------------------------------	--------------------------------------	--	---

10. El corazón tiene dos... y dos...

26. 	27. Señala donde tienes las pantorrillas	28. El hueso más largo del cuerpo es...	29. VUELVE A EMPEZAR	30. Tenemos un martillo en...	31. ¿Qué son los Metatarsos?	32. Señala donde tienes cartílago en tu cuerpo 
---	--	---	-----------------------------	-------------------------------	------------------------------	--

11. 

25. Las cavidades de la nariz se llaman...

24. Esto es 

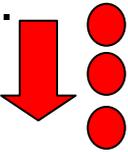
Saber y Jugar

12. El aparato respiratorio comienza en

13. Los intestinos se llaman...

23. La cabeza se une al tronco por	22. El hueso húmero esta en...	21. Evitan que entre el sudor en los ojos...	20. 	19. Me llamo Pupila y estoy en...	18. La articulación de la mano es la...	17. Somos muchos y vivimos en la boca...	16. SOY 	15. Un tejido protege el cuerpo	14. La orina se acumula en...
------------------------------------	--------------------------------	--	---	-----------------------------------	---	--	--	---------------------------------	-------------------------------

Respuestas

1.	2.	3.	4.	5. 
6.	7.	8.	9.	10.
11. 	12.	13.	14.	15.
16.	17.	18.	19.	20. 
21.	22.	23.	24.	25.
26. 	27.	28.	29. VOLVER A EMPEZAR	30.
31.	32.			