

Tiro y Avanzo *con un garbanzo*

Os presentamos un juego que lleva por título *Tiro y Avanzo con un garbanzo*.

El juego consiste en un tablero con una rueda que contiene 21 cuestiones relacionadas con las plantas, y 6 casillas con el garbanzo como protagonista configurando un total de 27 casillas.


Si ya tenéis el tablero y la hoja de respuestas, leed bien las normas para jugar adecuadamente.

- Empieza el juego la pareja o jugador que obtenga la puntuación más alta al realizar una tirada previa al comienzo del juego.
- Una vez establecido quién comienza, se lanza el dado y se avanzan con el garbanzo del equipo o individuo, tantas casillas de la rueda como puntuación indique el dado.
- Si al contar se finaliza en una casilla que contiene una cuestión, ambas parejas de jugadores o jugador (si juegan dos alumnos únicamente), deben intentar dar la respuesta adecuada de la casilla en la que están. Para dar la respuesta se establece un tiempo de dos minutos que mediremos con el cronómetro o reloj de cocción que es el más adecuado puesto que deja de sonar cuando termina el tiempo.

Si acabado el tiempo no se sabe dar respuesta, se prorroga el tiempo dos minutos más. En el transcurso de este tiempo, inicial y prórroga, el equipo o individuo que haya dicho la respuesta se anota 10 puntos, todos consignan la respuesta en la rejilla y realiza la siguiente tirada la pareja o individuo que ha dado la respuesta correcta utilizando su dado.

Es decir una vez realizada la primera tirada quien obtenga una puntuación más alta, las siguientes tiradas las realiza la pareja o individuo que haya proporcionado la respuesta correcta.

Si nadie proporciona respuesta se descuenta 5 puntos cada pareja o individuo y se continúa jugando realizando la tirada la otra pareja o

- Si al contar se finaliza en una casilla que contiene un  se dice *Tiro y Avanzo con un garbanzo* y se vuelve a tirar.

- Si al contar se cae en la casilla  con dos garbanzos, se vuelve a tirar y se suma dos puntos más a los que indique el dado.

- Si al contar se cae en una casilla  que ya se ha contestado, la pareja o jugador dice *Garbanzado* y vuelve a tirar.

- Cuando se está próximo al garbanzo *Kampeón* y se tira, si no hay bastantes casillas se retrocede, como en el juego de la Oca, hasta que exactamente se caiga en el *Kampeón*.

- Gana la pareja o individuo que habiendo llegado al garbanzo *Kampeón* tenga más puntos.

- Pueden realizarse tantas vueltas en la rueda como sea necesario para contestar todas las cuestiones.

Tiro y Avanzo

con un garbanzo

Propuesta Didáctica: Ciencias Naturales
5º y 6º de Educación Primaria

1 Para fabricar su alimento las plantas utilizan...

2 La parte masculina de la flor es el...

3

4 Qué come la planta carnívora

5 ¿Cuál es la función de los vasos leñosos?

6 ¿Qué es un tubérculo?

7 ¿Qué tipos de polinización existen?

8 ¿Qué es la savia elaborada?

9

10 ¿Qué importancia tiene el suelo para las plantas?

11 Diferencias entre árbol y arbusto

12 ¿Qué tienen en común, almendro y rosal?

13

14 ¿Qué es el fitoplacton?

15

16 Por qué son útiles las plantas

17

18 Nombra plantas que reproducen en

19 Si las hojas no caen el árbol es...

20 ¿Qué es lo que da color verde a la planta?

21

22 En una planta ¿cuál es la función principal de la RAIZ?

23 Las plantas que no tienen flores se llaman...

24 ¿Qué es más peligroso dormir con un gato o con una planta?

25 ¿Por qué las orquídeas viven en los grandes árboles?

26 Completa el nombre de estas tres plantas acuáticas N-n-f--; L---; H-l---

27

Hoja de Respuestas del juego

Tiro y Avanzo con un garbanzo

 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	