

Actividades

1. Agrupa e ordena as sílabas da mesma cor ata formar o nome dos xogos e divertimentos numerados neste debuxo.



rio	ran	lei	llar	tos	bu	la	to	ve	bó
drez	bo	ven	na	ca	pa	da	xa	pa	bam
de	tín	bo	ra	ma	no	ei	ne	gán	xai
bán	no	chís	ra	pa	bi	mo	par	de	las

1. 2. 3. 4.
 5. 6. 7. 8. 9.
 10. 11. 12. 13.

2. Clasifica estas palabras segundo o xogo ao que corresponden.

peón - gobelete - dado - ás - ficha - torre
 baza - raiña - sota - casa - xaque - ouros

- Parchís:
- Xadrez:
- Baralla:

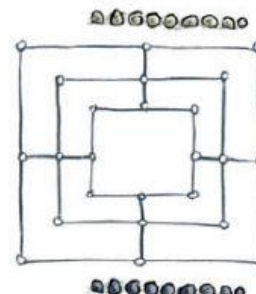


3. Le este texto e localiza nel as palabras que corresponden ás definicións posteriores.

A leira de nove é un dos máis antigos xogos de mesa coñecidos. Taboleiros deste xogo foron encontrados en Exipto (1400 a. C.), Sri Lanka (10 d. C.) e no navío viquingo Gokstad (900 d. C.).

Este é o regulamento:

O xogo desenvólvese nun taboleiro coma o representado na figura do lado. Cada xogador posúe nove pezas dunha cor, negro e branco, por exemplo. As pezas son colocadas alternativamente nos puntos de intersección das liñas, ata que todas estean no taboleiro. Entón, cada xogador move na súa vez unha das súas pezas ao longo dunha liña, desprazándoa dun punto (intersección) a outro que estea baleiro. Non está permitido que unhas pezas salten sobre outras; polo tanto, só se poderá facer un movemento se hai un punto baleiro a carón dunha das pezas.



Cando un xogador consegue alinear tres pezas (non vale en curva), este pode retirar do taboleiro unha peza do seu opoñente. Esta peza non volve máis á partida. Lémbrese que as pezas que estean aliñadas nunha serie de tres non poden ser retiradas.

Consegue gañar a partida o xogador que reduce o número de pezas de seu opoñente a dúas, ou que bloquea todas as pezas do opoñente de forma que non as poida mover.

Neste tipo de xogo, o posicionamento das pezas no comezo é fundamental, ata tal punto que unha partida pode ser perdida ou gañada en función desa estratexia inicial.

www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/trilha.html (tradución e adaptación)

- Proxecto de accións coordinadas para lograr un obxectivo, como gañar nun xogo, nun encontro deportivo... →
- Momento ou ocasión que lle corresponde a cada un entre distintas persoas, para a realización de algo. →
- Aquel que se opón ou compite nun xogo ou deporte. →
- Conxunto de regras que establecen como debe desenvolverse un xogo. →
- Serie e totalidade de lances que se realizan nun xogo ata chegar a un límite definido. →
- Cadro de madeira ou doutros materiais con divisións ou casas para desenvolver nel diferentes xogos de mesa. →
- Cada unha das figuras ou dos elementos móbiles que interveñen nos xogos de taboleiro. →
- Obter a vitoria. →

— Tendo como modelo o texto anterior, escribe o regulamento doutro xogo de taboleiro sinxelo: damas, parchís, leira de tres...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....