



JUEGO DEL UNIVERSO

Angela del Castillo – Explora el Universo- UNAWE

Objetivos:

Construir un juego de preguntas y respuestas sobre el Universo.

Material:

- * Tablero de cartón con casillas numeradas, similar a juegos clásicos como la Oca, el parchís, etc.
- * Conjunto de tarjetas con las preguntas y respuestas.
- * 1 dado y fichas para los jugadores.

Preparación:

Los alumnos confeccionarán las tarjetas con preguntas y respuestas. Las preguntas pueden ser de temas diversos, por ejemplo, preguntas sobre el Sistema Solar, la Vía Láctea, el Universo, etc. Cada tarjeta deberá tener un color o símbolo que la identifique con el tema correspondiente. Por ejemplo, las preguntas sobre el Sistema Solar de color rojo, sobre el Universo de color verde. Ejemplo de pregunta: “¿Qué planeta es de color azul: a) Mercurio, b) Neptuno, c) Júpiter, d) Urano?” Respuesta la (b).

Es interesante que los alumnos elaboren un número grande de preguntas, aunque podemos empezar por un número pequeño y después ir añadiendo.

El tablero para jugar debe tener casillas numeradas. La última casilla conectará con la primera. Pueden hacer los alumnos su propio tablero y decorarlo con motivos de Astronomía. (Si no queremos que construyan su propio tablero también se puede usar uno del juego de la Oca o parchís).

Funcionamiento:

Primero debemos dividir las casillas entre los temas que vayamos a utilizar. Es decir, si hemos puesto 21 casillas y utilizamos 3 temas; entonces las casillas del 1 al 7 serían de preguntas del primer tema (Sistema Solar), las del 8 al 14 sobre preguntas de la Vía Láctea y las restantes preguntas sobre el Universo, por ejemplo.

Cada jugador lanzará el dado. Deberá contestar la pregunta que le corresponda según la casilla donde haya caído. Continuará tirando mientras acierte las preguntas. Cuando falle, pasará el turno al siguiente jugador.

Gana el jugador que responde correctamente antes un número de preguntas acordado.

Se pueden poner casillas “especiales”, en vez de un pozo donde no juegas tres turnos pondríamos un agujero negro que te traga y no puedes salir hasta tres turnos. O casillas de la suerte, que te pueden quitar o añadir 2 preguntas acertadas; casillas para saltar o retroceder, etc.

