



APUNTA... E GAÑA



Obxectivos

- Favorecer o uso da lingua galega nas actividades lúdicas.
- Fomentar o coñecemento de palabras relacionadas co campo léxico do deporte.
- Crear unha historia a partir dunha listaxe de palabras en galego.



Participantes

Rapazada de 9 anos en diante.



Duración

30 minutos.



Materiais

Diana, papel e bolígrafo.



Desenvolvemento

Nesta actividade a rapazada ten que practicar a súa puntería. A dinámica do xogo é a habitual no tiro con arco: a diana está dividida en cores e cada unha das cores supón unha puntuación, máis alta canto máis nos aproximamos ao centro da diana.

Cada un deses números correspóndese co número de palabras que obterán os equipos para elaborar unha historia.

Gañará o equipo que xunte máis palabras e que consiga elaborar un conto con todas elas.

Exemplo das palabras que podemos dispoñer na diana:

- Apupar.
- Padiola.
- Arpoador.
- Arrebolar.
- Bancada.
- Seareiros.



Máis información

Podes atopar máis vocabulario relacionado co ámbito do deporte en: http://www.udc.es/snl/documentospdf/Obradoiro_Deportes.pdf