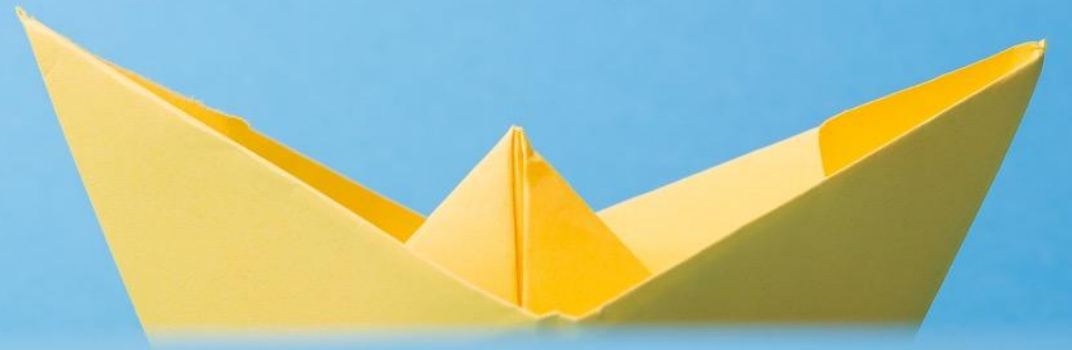


TABÚ

Inteligencia Lingüística

Virginia de Juan,
David Membrado y
Dafne Serrano

G4_9



by Slidecore

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

La inteligencia lingüística es la capacidad de usar el lenguaje de manera efectiva, tanto en la expresión oral como escrita. Incluye habilidades como la comunicación, la creatividad verbal, la interpretación de significados y el uso adecuado del vocabulario.

TABÚ

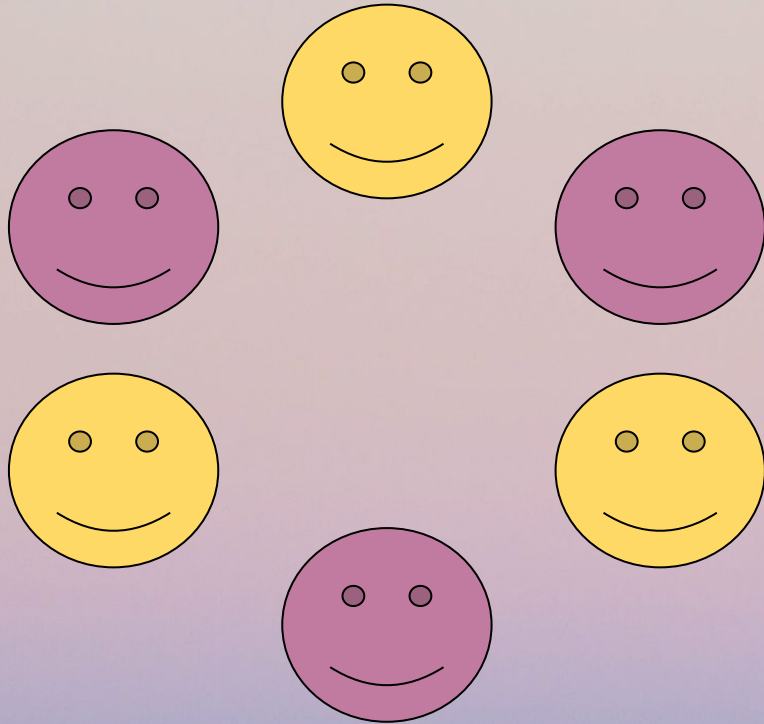
Tabú es un juego de palabras en el que los jugadores deben describir una palabra clave sin usar ciertas palabras prohibidas. Se juega por equipos, y cada turno un jugador da pistas para que su equipo adivine tantas palabras como sea posible antes de que se acabe el tiempo. Si usa una palabra prohibida, pierde el punto. Gana el equipo con más respuestas correctas.



1. ¡PREPARA EL JUEGO!

I. DIVIDIÓS EN 2 EQUIPOS

Sentaos de esta manera para poder vigilaros bien



2. ORDENA LAS CARTAS

- Barajad las cartas boca abajo en todo momento. Formad un montón del que se irán cogiendo una a una
- Comprueba que todas las cartas estén situadas boca abajo
- Asegurate de que solo tú y el vigilante veis las cartas

2. OBJETIVO

Conseguir que tu equipo diga la palabra Clave de la parte superior de la carta. Pero no se pueden utilizar ninguna de las palabras Tabú en tu descripción...
¡o el equipo contrario hará sonar el timbre!

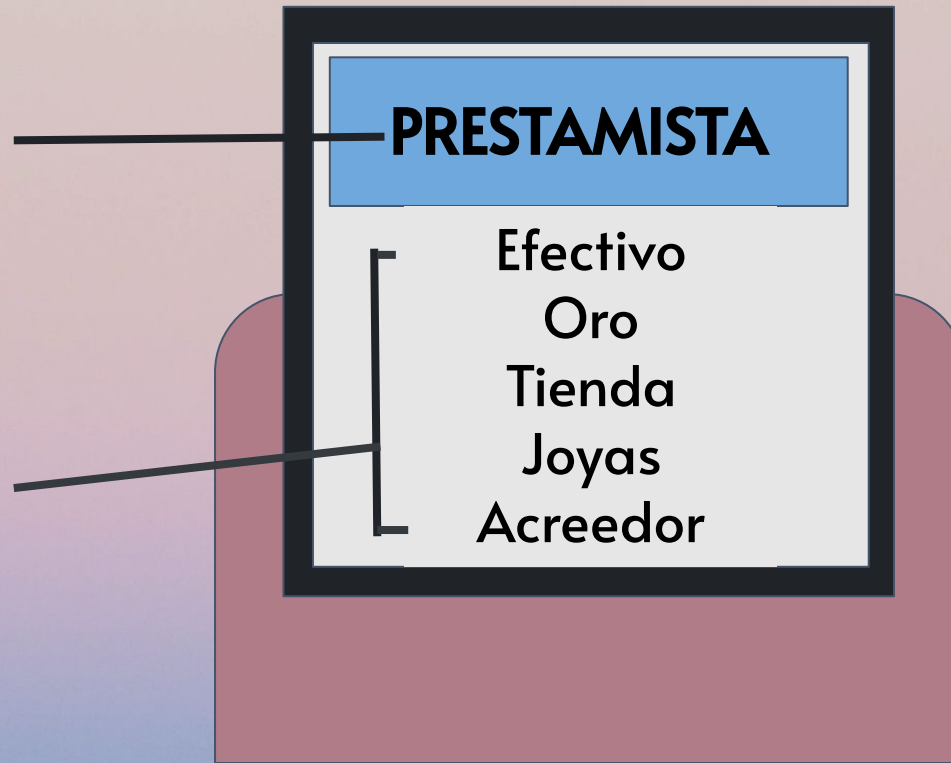
Palabra Clave

La palabra que quieres que diga tu equipo

5 palabras

Tabú

La palabra que no puedes decir



EJEMPLO

“LA PERSONA QUE
DEJA DINERO ...”

3. EL JUEGO

Un equipo adivina mientras otro gira el ¿reloj? y sujeta ¿la bocina-timbre?

EN EL TURNO DE TU EQUIPO PARA ADIVINAR

- 1.** Se elige un jugador de tu equipo para que describa las palabras Clave. Dale el montón de las cartas.
- 2.** El otro equipo elige a alguien para que sujete el timbre y ponga en marcha el reloj de arena.
 - Esa persona mira las cartas y vigila al que describe. Si el jugador que describe dice alguna palabra Tabú, ¡hará sonar el timbre!
- 3.** Cuando el reloj de arena empiece, el jugador que describe inmediatamente:
 - Coje la primera carta del montón que está boca abajo.
 - Describe la primera palabra Clave ¡sin decir ninguna de las palabras Tabú!
 - Coloca las cartas que ha fallado a un lado.
 - Sigue dando la vuelta a cartas y describiendo palabras Clave nuevas para que su equipo las adivine.

4. Cuando se acabe el tiempo, el turno de tu equipo finaliza.
 - **Anota 1 punto** por cada carta adivinada correctamente
 - **Da 1 punto** al otro equipo por cada carta que te hayas saltado o hayas fallado
5. **Ahora es el turno del otro equipo**

4. CÓMO GANAR

Cuando todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos para describir palabras, ¡el equipo que tenga más puntos es el ganador!

Si hay un empate, seguid jugando

¡CUÁNDO HACER SONAR LA BOCINA-TIMBRE!

¡Haz sonar el timbre cuando el jugador que describe rompa alguna de estas normas!

- ¡No digas ninguna parte de ninguna palabra de la carta!
(Ejemplo, no puedes decir “sobre” o “mesa” porque la palabra es “sobremesa”)
- ¡No hagas gestos!
- No digas que la palabra Clave “suena como” o “rima con” otra palabra - ¡eso es muy fácil!
- ¡No utilices abreviaturas! (Ejemplo: no digas “TV” para “televisión”)
- ¡Pero puedes cantar si te apetece!
- ¡Y no dudes en divertirte!

5. DADO CAMBIA-JUEGO

Si ya dominas el juego clásico, ¡aumenta el desafío tirando el dado cambia-juego antes de que empiece el tiempo.

- **UN ADIVINADOR**

Se elige solo un compañero de equipo para que adivine en tu turno.

- **TIEMPO DOBLE**

Cuando acabe el tiempo, ¡dale la vuelta al reloj otra vez y sigue jugando!

Para que sea justo, el otro equipo hace lo mismo en el siguiente turno.

- **ESTATUA**

Quédate sentado y sin moverte cuando estés dando pistas. El otro equipo da la vuelta a tus cartas.

- **TODOS JUEGAN**

Los dos equipos pueden intentar adivinar la palabra que se describe.

- **JUEGO CLÁSICO**

No hagas nada. Sigue las reglas clásicas.

