



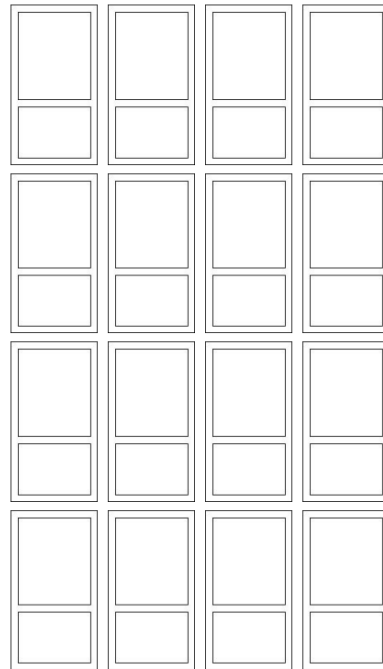
# POLOS CREATIVIVOS

SA-11F1-E ti, de quen vés sendo?

## INTRODUCCIÓN

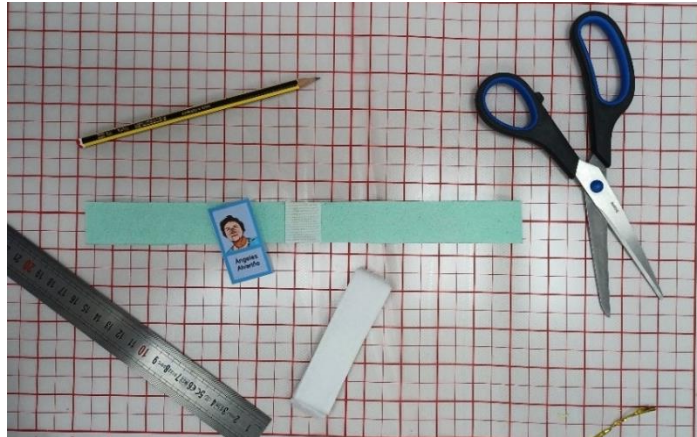
A orixe deste tipo de xogos de adiviñar tarxetas remóntase ás tradicións de xogos de salón e entretemento familiar dende hai décadas. Hai moitas versións e hoxe xogaredes a un formato no que teredes que adiviñar mulleres científicas pioneiras españolas ao longo da historia. Están aseguradas as risas e a diversión. A xogar!

## PASO A PASO DA MONTAXE

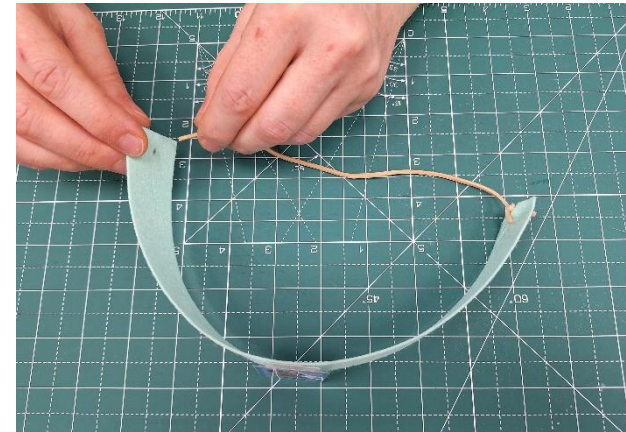


1. Descarga as tarxetas das mulleres coa axuda do código QR. Podes elixir entre as tarxetas propostas ou as baleiras, nas que terás que deseñar ti o contido.
2. Impríneas, se podes, en cartolina. Se as imprimes en papel, sempre poderás plastificalas para que queden máis ríxidas.
3. Recorta as imaxes axudándote dunha tesoirá ou coitelo de precisión (neste último caso axúdate dunha regra metálica).





4. Utiliza feltro e velcro para facer a cinta que se colocará na fronte e na que se adherirá a imaxe da científica.



5. Axusta a cinta á cabeza cunha goma elástica.

## INSTRUCCIÓN DO XOGO

1. A clase dividirase en grupos de 4 ou 5 persoas.
2. A persoa docente pedirá un voluntario ou voluntaria á clase, que será quen adiviñe primeiro.
3. Colocará a banda elástica na cabeza, co velcro cara adiante, e situarase fronte aos demais.
4. Outra persoa, dun grupo distinto, elixirá unha tarxeta ao chou e colocará na fronte sen que o/a xogador/a poida ver.
5. A rolda de xogo durará 5 minutos, aproximadamente. A persoa coa cinta na cabeza faralle preguntas ao seu grupo para

poder adiviñar a tarxeta da muller científica que ten na fronte. Unicamente o resto do grupo poderá contestar e as respostas só poderán ser "si" ou "non".

De ser necesario, poderase dar un máximo de dúas pistas en cada rolda de xogo. Hai que ter en conta que as pistas deben ser verbais e non se poden facer xestos esaxerados. As pistas tampouco deben conter o nome nin os apelidos da científica.

6. Se a persoa xogadora adiviña correctamente a tarxeta, o seu grupo sumará 1 punto. Se non a adiviña, non sumará ningún.
7. A partida remata cando algún grupo acade os 5 puntos.