

# Concurso de Lenguaje y Comunicación

## Juego “Taboo” – 1° a 4° básico

**Fecha de realización:** 1°v/s 2° Lunes 4 de octubre.

3°v/s 4° martes 30 de septiembre

### Indicaciones generales:

- La actividad se realizará en el colegio, en los horarios indicados para cada nivel.
- Existirán dos categorías según la complejidad:
  - Categoría 1 (nivel fácil): 1° y 2° básicos.
  - Categoría 2 (nivel medio): 3° y 4° básico.
- Cada alianza debe elegir a 10 representantes (debe ser un grupo mixto). Es decir, se formarán 4 equipos de 10 personas (uno por cada alianza).
- Cada equipo tendrá su turno para participar, es decir, no compiten todas las alianzas a la vez.
- Cada equipo intentará alcanzar la mayor cantidad de puntos en 10 minutos.
- El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos será el ganador de la prueba. Quien obtenga la segunda mayor cantidad de puntos obtendrá el segundo lugar y así sucesivamente. En caso de que dos o más equipos obtengan la misma cantidad de puntos, compartirán el lugar.

### ¿Cómo se juega? (Instrucciones):

Como se mencionó anteriormente, cada equipo tendrá 10 minutos para participar. No participan todas las alianzas al mismo tiempo, pero todas deben cumplir con las siguientes indicaciones en su turno.

El juego consiste en que un miembro del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen una palabra antes de que se agote el tiempo (1 minuto). Para ello, el miembro del equipo les irá dando pistas, puede decir todas las palabras, frases y oraciones que quiera, excepto la palabra que sale en la tarjeta.

Durante el minuto, el jugador debe hacer que los demás participantes de su equipo adivinen la mayor cantidad de tarjetas posibles, es decir, si aciertan en una tarjeta, puede sacar otra del montón y seguir intentándolo hasta que se acabe el tiempo.

Una vez que el tiempo se agote, todas las tarjetas que hayan sido adivinadas por su equipo equivalen a 1 punto. Luego, otro jugador del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen nuevas palabras de la pila, también tendrá 1 minuto para poder hacer la mayor cantidad de tarjetas posibles. El juego se repite hasta que todos los jugadores del equipo hayan intentado que los demás adivinen las palabras tabúes. De esta manera, cada equipo contará con 10 minutos totales de juego para poder adivinar la mayor cantidad de palabras posible, cada tarjeta equivale a 1 punto y, al finalizar el juego, se sumarán todas las tarjetas ganadas. El equipo que consiga más tarjetas en total será el ganador.

### Ejemplos por categoría:

- ❖ **Categoría 1 (nivel fácil) → 1° y 2° básico:** Incluirá dibujos de animales u objetos junto con el nombre de la palabra tabú.



El jugador que inicia saca esta tarjeta y dice:

*“Animal de cuatro patas, peludo, con una gran melena”*

Mientras el jugador habla, los demás intentan adivinar diciendo todas las palabras que quieran. Si cualquiera de los 9 compañeros restantes acierta con la palabra “león”, el jugador puede sacar otra tarjeta y repetir la acción hasta que se agote el tiempo (1 minuto).

Luego, continúa otro jugador (se repite el proceso anterior hasta que todos los participantes lo hayan intentado).

- ❖ **Categoría 2 (nivel medio) → 3° y 4° básico:** Incluirá sustantivos, adjetivos y verbos escritos.

CORRER

El jugador que inicia saca esta tarjeta y dice:

*“Acción de caminar o moverse rápidamente, es como trotar, pero más rápido”*

Mientras el jugador habla, los demás intentan adivinar diciendo todas las palabras que quieran. Si cualquiera de los 9 compañeros restantes acierta con la palabra “correr”, el jugador puede sacar otra tarjeta y repetir la acción hasta que se agote el tiempo (1 minuto).

Luego, continúa otro jugador (se repite el proceso anterior hasta que todos los participantes lo hayan intentado).

**Puntaje: 3.000 pts 1° Lugar**

Alianza	Amarilla	Roja	Verde	Azul
Total de puntos alcanzados por el equipo				
Lugar obtenido				

--	--	--	--	--