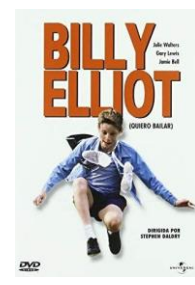


CINE

Algunhas películas interesantes para ver e comentar en familia.



Talentos ocultos

Campeones

Del revés

Wonder

Billy Elliot

programación tv

TVG2. 10.55H ÉRASE UNHA VEZ O HOME

11.25H ÉRASE UNHA VEZ OS EXPLORADORES

11.50H AQUELANDO NA CASA

12.45 Criatura

Experimentos

Estes solamente son unha selección dos que teñen máis relación coa temática que estamos a traballar, pero na seguinte web, podedes atopar moitísimos experimentos para realizar na casa, clasificados pola temática a experimentar. <https://fq-experimentos.blogspot.com/>

Ciclo da auga e as árbores

The diagram illustrates a six-step experiment to observe the water cycle in a plant. It shows a plastic bottle being cut, a plant being placed inside with soil, water being added, the bottle being sealed, and the setup being placed in the sun to observe condensation and evaporation.

- 1 CORTA LA BOTELLA DE PLÁSTICO**
Illustration: A pair of scissors cutting a plastic bottle.
- 2 COLOCA LA PLANTA DENTRO DE LA BOTELLA**
Illustration: A hand placing a plant into the bottom half of the bottle. A bag of soil labeled "TIERRA" is shown pouring soil into the bottle.
- 3 VIERTE AGUA A LA PLANTA**
Illustration: A watering can pouring water onto the plant in the bottle.
- 4 UNE LA BOTELLA CON LA CINTA**
Illustration: A roll of yellow tape being used to seal the top of the bottle.
- 5 COLOCA TU LABORATORIO AL SOL**
Illustration: The sealed bottle with the plant inside, placed on a surface.
- 6 OBSERVA CADA 15 MINUTOS Y TOMA NOTA ¡QUÉ OBSERVASTE? EL AGUA SE EVAPORA A TRAVÉS DE LAS HOJAS, SE FORMEN NUBES, LLUEVA Y SE FILTRA AL SUELO, DONDE LA OBTENDRÁN DE NUEVA CUENTA LAS PLANTAS.**
Illustration: The bottle with the plant inside, showing condensation (clouds) forming inside and water dripping from the leaves. A sun is shown in the background.

Por que flotan os obxectos no mar?



Instrucións

Disolve dúas culleradas de sal nun vaso, dúas culleradas de azucre noutro, e dúas culleradas de bicarbonato noutro*. Mantén un cuarto vaso só con auga, sen agregar nada máis (esta será a variable controlada).

Etiqueta cada vaso co nome do ingrediente que engadiches dentro para poder identificalos e non equivocarche.

A continuación, bota dous ou tres contas de plástico en cada vaso e observa que ocorre. As pezas colocadas nos vasos con bicarbonato e sal, deben flotar, mentres que as outras quedan no fondo.

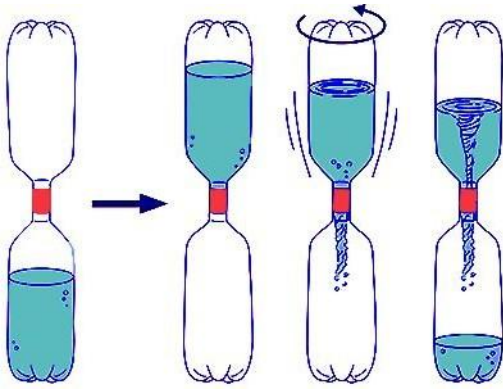
Poida que sexa necesario agregar máis sal, azucre ou bicarbonato, en función do tamaño e o peso dos obxectos que botes dentro, ou a cantidade de auga que conteñan os vasos.

Explicación

Cando se agrega o sal á auga, esta vólvese máis densa, é dicir, máis pesada. Por esta razón algúns obxectos que se afunden na auga doce flotarán na auga salgada.

Co bicarbonato de sodio sucede o mesmo, xa que é un tipo de sal. Pero ademais, o bicarbonato ten outra propiedade pola cal, ao disolverse en auga, reacciona formando dióxido de carbono (gas). Se observas atentamente verás diminutas burbullas que soben desde o fondo do vaso. Ao botar as pezas, estas quedarán no fondo, pero se esperas un pouquiño verás como as burbullas que se forman ao redor das pezas elevaranas lentamente ata a superficie.

REMUÍÑO NUNHA BOTELLA



QUE NECESITAMOS:

- Dúas botellas de plástico con tapa
- Cinta illante
- Auga.

Instruccións:

Enchemos unha das botellas de plástico con auga, unhas tres cuartas partes dela. Tomamos ambas as tapas e perforamos nelas uns ocos de 5 milímetros a cada unha polo centro, verificando que queden ben centradas. Une ambas as tapas entre se coa cinta illante. Tapa ambas as botellas deixando a botella baleira cara arriba. Agora darémoslle a volta ao conxunto pero notaremos que se fai difícil que a auga da botella superior descenda á inferior polo foxo

Tomando o conxunto sacudiremos en forma circular as botellas e logo deixaremos sobre a mesa. Notaremos que en segundos prodúcese un efecto de tornado e a auga descende á botella de abaixo. Podemos volver repetir este experimento cantas veces queiramos volvéndolle a dar a volta ás botellas.

A EXPLICACIÓN :

Ao comezo vemos que a auga non cae á botella de abaixo grazas a que a presión atmosférica non o permite. Pero ao sacudir o aire da botella inferior logra entrar na superior e a auga da botella superior logra pasar á inferior, estas dúas correntes unha de aire e a outra de auga chocan e entrelázanse producindo un remuíño ou tornado.

Os tornados fórmanse ante o choque ou encontro de dúas correntes de aire, unha fría e outra cálida, isto quere dicir que é un fenómeno de masas de aire pero tentaremos emular este efecto de tornado nun remuíño de auga dentro dunha botella facéndoa pasar a outra chea de aire. Para este experimento válenos un recipiente sinxelo que pode realizar incluso os nenos máis pequenxs da casa.

xogos en familia

xogos con tarxetas

(AS TARXETAS PODEDES CREALAS O ATOPAREDES MOITOS EXEMPLOS EN INTERNET)

Instrucións: repartimos as tarxetas en parellas ou grupos, un membro da parella terá que dar as pistas para que o seu compañeiro as adiviñe. Existe unha condición: as pistas deberán ser dunha soa palabra, pódense usar sinónimos, antónimos, analoxías, hiperónimos, etc. pero non definicións. Se queredes darlle máis emoción recomendámosvos que usedes un cronómetro e poñades un tempo límite. Este so é un exemplo de tarxetas, poderedes elaborar as vosas.

RONDA 1	RONDA 1
Dedo Optimista Hielo Cuaderno Dependiente	Rizado Miedo Infusión Preguntar Corbata
RONDA 2	RONDA 2
Sentarse Cuello Cita Helado Panadería	Pierna Hambre Regalo Piscina Caballo
RONDA 3	RONDA 3
Calvo Odiar Vegetariano Taza Ajedrez	Sombrero Generoso Botella Casarse Carta
RONDA 4	RONDA 4
Morir Ajo Biblioteca Matemáticas Periodista	Pasear Paraguas Zanahoria Rico Aprobar

500€	1.000€
Sucio Pijama Fiebre Dientes Maleta Tren Gafas Desayuno Abuelo Coche	Nevera Ambulancia Guaantes Toalla Volar Montaña Calle Pobre Mueble
2.500€	5.000€
Moneda Peluquería Abrigo Piso Anuncio Plato Presidente Chatear	Devolver Azafata Cerdo Matemáticas Vecino Princesa Paz
10.000€	25.000€
Probador Propina Lavadora Estatua Navidad Luna	Limpiar Bosque Nieve Araña Gorra

TABÚ

O xogo consiste en dar pistas sobre a palabra que aparece na tarxeta. Por exemplo, se a palabra que o teu equipo ten que adiviñar é "libro", algunhas pistas que pode darlles son "algo co que estudas na escola" ou "unha colección de palabras que forman unha trama principal". Se o teu equipo adiviña a palabra, chega un punto. Lembre que non pode usar ningunha das palabras que están tabú na mesma tarxeta.

DIARIO Peródico Matutino Vespertino Quilisco Canillita	NUEZ Fruta Árbol Navidad Almendra Avelana	CAFE Taza Grano Moler Negro Filtro	POLEN Flores Abeja Mariposa Planta Polvo
MAGO Sombrero Paloma Truco Desaparecer Varita	LLUVIA Agua Caer Paraguas Tiempo Mojar	ATEO Dios Crear Relixión Vida Muerte	CARILINA Nariz Papel Descartable Pañuelo Hojas
PROFESOR Enseñar Universidade Colegio Facultad Secundaria	TELEGRAMA Mensaje Correo Carta Urgente Morse	JAZZ Música New Orleans Negro Trompeta Piano	RONALD REAGAN Bush Actor Político Presidente Estados Unidos

Non se poden facer xestos. Exemplos: non se pode formar unha man en forma de pistola como "tiro"; ou sinalar o nariz como pista do "pico".

Non se poden producir efectos sonoros como explosións ou ruído do motor. Séntete libre de cantar.

Non podes dicir "soa como" ou "rimas con" outra palabra.

Non se poden dar iniciais nin abreviaturas se se inclúen na tarxeta as palabras que representan. Por exemplo: TV non se pode usar se TELEVISIÓN é a palabra para adiviñar ou unha palabra tabú.

Xogos con cartas

Escoba

Precísase unha baralla de naipes española, dos que se repartirán tres a cada xogador. Catro cartas deixaranse encima da mesa boca arriba.

En cada quenda, cada xogador tentará sumar un total de 15 puntos entre as cartas que hai na mesa e unha das que ten na man. Quen chegue a este número, debe colocar as súas cartas ao seu lado boca abaixo. Pero, se para chegar utilizáronse todos os naipes da mesa, débense colocar boca arriba e cunha cruzada encima, e dirase que se fixo "escoba". Se se dá o caso de non poder sumar 15 puntos, o xogador deixará boca arriba na mesa unha das súas cartas, acompañando ás catro iniciais.

Para poder sumar é necesario coñecer o valor de cada carta: o as, dous, tres, catro, cinco, seis e sete teñen o seu número como valía, pero a sota vale oito puntos, o cabalo nove e o rei, dez. Ademais, existen excepcións que suman máis: un punto por cada escoba que se consiga facer, outro punto para quen teña o sete de ouros, un punto para o que máis cartas teña e outro para o que teña máis do pau do ouro. Tamén levará un punto o que teña a maioría de sete. En caso de empate, darase un punto a cada un.

O cinquillo

Para este xogo soamente necesítase unha baralla de cartas española. Consiste en ir aliñando os números en orde ata completar cada pau.

A repartición depende de se os integrantes prefiren que se poidan roubar cartas (nese caso darase sete a cada un ao principio) ou que non exista un mazo para roubar e que se repartan todas. Empezará a xogar quen teña o 5 de ouros, que o poñerá na mesa e cederalle a quenda á persoa da súa esquerda. O seguinte xogador poderá sacar o catro de ouros, o seis de ouros ou calquera outro cinco. A partir dese momento, os demais terán que ir poñendo as súas cartas sobre a mesa por orde, xa sexan números inferiores ou superiores. Ningún xogador pode pasar a quenda se ten unha carta que pode coloca. Se non quedan opcións e deixáronse cartas para roubar, terá que roubar unha e probar sorte. Gañará o primeiro que conseguise desfacerse de todos os seus naipes.

O reloxiño

O reloxiño debe xogarse cunha baralla española e de maneira rápida para que sexa máis divertido.

Repartiranse todas as cartas a todos os participantes e empezará o xogo a persoa a continuación de quen repartiu. Por quendas, irase tirando unha carta ao centro para que todos poidan vela á vez que se vai repetindo a orde da baralla: " As, dous, tres, catro, cinco, seis, sete, sota, cabalo e rei" (se a nosa baralla conta con oitos e noves, tamén terán que dicirse). Se a alguén lle coincide o número da carta co que dixo e o seguinte xogador dase conta, terá que quedar con todo a chea que hai acumulado. Se o seguinte xogador non se da conta, será el quen teña que quedar co amontoado. Perde quen máis cartas teña ao final da partida.

Carta corrida

Outra opción de entretemento é o xogo da carta corrida, ao que xs nenxs non quixerán deixar de xogar e para o que só se necesita unha baralla de naipes española.

Para empezar, só darase unha carta a cada participante, que unicamente poderá ver el/ela. O obxectivo é non quedar co número máis baixo, neste caso un as, e conseguir a máis alta, o rei. Comeza a partida quen estea á esquerda da persoa que repartiu. Mirará que lle tocou e decidirá se lla queda ou se lle pide ao da súa esquerda a súa para tentar conseguir unha de maior valor. Se outro xogador quere

cambiar a súa carta sempre hai que aceptar, agás se se ten un rei que, nese caso, xa se será o gañador por ter o valor máis alto. Cando a quenda chegue ao que repartiú, este non pode intercambiar con ninguén, pero si poderá levantar unha carta do mazo se así o decide.

Cando todos os participantes intercambiasen, ou non, a súa carta, levántanse todas e gaña o que tivese sorte e conseguise quedar co número maior.

Presidente

Empézase repartindo todas a baralla entre os xogadores que vaian participar. Ao que lle toque a primeira quenda ten que botar unha carta, unha parella ou un trío de iguais para que o seguinte iguale a súa xogada. Se á mesa botouse, por exemplo, un trío de ases, todos os seguintes terán que botar tamén tríos de cartas.

O gañador será quen quede sen cartas o primeiro, que será o 'Presidente' na seguinte quenda; e o perdedor o que máis teña, que será 'Cu' na seguinte partida. Para a rolda de despois o presidente daralle os seus dúas peores cartas a 'Cu' e leste daralle os seus dous mellores ao 'Presidente'.

Pódese engadir na partida a opción de ' Vice-presidente' e ' Vice-cu', que farán a mesma función que 'Presidente' e 'Cu' pero, unicamente, cunha carta.

Mentireiro

Necesítanse, como mínimo, tres participantes e unha baralla española. Este é un xogo moi sinxelo no que gañará o que saiba mentir mellor e consiga quedar sen cartas o primeiro.

Repártense todos os naipes entre os xogadores e empézase no sentido das agullas do reloxo. Teredes que ir botando unha carta, unha parella, un trío ou máis de tres cartas no centro da mesa e dicir en voz alta o que se refugou, pero pódese non dicir a verdade. Por exemplo, pódense deixar catro cartas e dicir "catro sotas" e que isto sexa certo, ou dicilo e que en realidade soltásemos tres sotas e un cabalo. Nese caso, o seguinte xogador será quen decida se é verdade ou mentira o que se dixo. Se decide que é falso e, ao comprobar, as cartas coinciden co afirmado, todas as cartas levarallas el. Se opina que o devandito é correcto, el seguirá botando cartas á chea ata que alguén decida que é mentira. Se alguén é pillado na súa mentira, esta persoa levará todas as cartas sobre a mesa.

XOGOS CON LÁPIS E PAPEL

Adiviña quen es

Só necesitas lapis e papel. Pódese xogar con entre 2 ou máis persoas.

O primeiro que feixes é darlle a cada persoa un papelito e un lapicero. Todos deben escribir o nome dun personaxe no papelito. Pode ser unha personaxe de televisión, unx políticx unx deportista... usa a categoría que queiras. Cando todos anotasen nos seus papeliños unha personaxe, os papelitos intercámbianse de forma que ninguén teña o que escribiu (o máis sinxelo é pasarlle o papelito á persoa da par). Iso si, ninguén debe ver o que está escrito no papelito que lle deron.

Todxs deben pegarse o papeliño na fronte, sen ler o que ten escrito (unha pinga de auga adoita ser suficiente para que o papelito quede no seu sitio).

Neste momento todxs poden ver os papeliños que os demais teñen na fronte, pero ninguén pode ver o seu propio papeliño.

Agora, tomando quendas, cada persoa fai unha pregunta que se responda con Si ou Non, co fin de adiviñar que personaxe é o que ten pegado na fronte.

As preguntas poden ser como estas: Son muller? Son unha personaxe de caricatura? Teño o cabelo castaño?

O primeiro en adiviñar o seu personaxe gaña. O difícil deste xogo é lembrar as preguntas que xa se fixeron e as respostas obtidas.

STOP **Ou tutti-fruti**

Poden xogalo 2 ou máis persoas. Cada xogador necesitará a súa propia folla de papel e o seu propio lapis. Ademais, nunha bolsa (chapeu, caixa, cunca ou prato) débense meter papeliños. Cada un destes papeliños debe ter unha letra do abecedario.

Na súa folla, cada xogador fai unha táboa. Cada columna na táboa corresponderá a unha categoría. A continuación déixo unha idea, pero podes elixir as categorías que queiras.

Cando todxs xs xogadores teñen lista a súa táboa e na bolsa están todas as letras do abecedario, sácase unha letra da bolsa, móstraselle a todxs xs xogadores e cada un debe tratar de escribir unha palabra que inicie con esa letra para cada categoría. Por exemplo, se da bolsa sae a letra " S", un xogador podería completar a súa folla así:

Nombre	Apellido	Fruta/Verdura	Ciudad/País	Deporte	Postre	Animal	Ptos
Silvia	Salazar	Sandía	San José	Surf	Sorbeto	Sapo	

O xogador que complete todas as categorías primeiro debe dicir STOP (ou ALTO). Entón todos os demais xogadores deben deixar de escribir. No caso de que para unha letra ninguén logre completar todas as categorías, pódese dicir STOP por acordo grupal.

Cada palabra correcta e non repetida gana 10 puntos. Se dous ou máis xogadores teñen a mesma palabra nunha categoría, estes xogadores gañarían 5 puntos por esa palabra repetida. E se alguén logrou completar unha categoría que ninguén máis completou ten 20 puntos por esa palabra e ademais obtén o título de Raíña ou Rei do STOP (isto non vale puntos, pero alimenta a autoestima).

O xogo xógase tantas veces como se desexe e gaña quen teña máis puntos ao final.

Charadas feitas en casa

Para xogar este xogo, ademais de papel e lapis necesítase un reloxo ou un cronómetro. Podes usar o do teu teléfono ou calquera outro que teñas a man.

Este xogo require polo menos a 4 persoas. Os participantes divídense en dous equipos.

Cada participante escribe en 3 ou 4 papeliños, accións que logo serán representadas. Por exemplo, poderíanse escribir cousas como:

Domar un león. Pedir un taxi. Enfornar un pastel

Ninguén debe ver os papeliños dos demais. Daquela todos o papeliños métense nunha bolsa. Os equipos toman quendas para xogar. Unha persoa do primeiro equipo sacará un papeliño da bolsa e sen falar, ou facer ningún son, deberá actuar a acción que lle corresponde para que os membros do seu equipo adiviñen. Mentres tanto o outro equipo debe manter un ollo no reloxo. O normal é que cada equipo teña un minuto.

Se o equipo xogando logra adiviñar a acción e o tempo aínda non se terminou, poden sacar outro papeliño da bolsa e continuar ata que o tempo acábese.

Cando o minuto dun equipo termínase, o outro equipo será o que actuará e adiviñará.

O xogo pódese xogar tantas veces como se queira e gañará o equipo que logrou adiviñar máis accións.

O divertido deste xogo (ademais da mímica) é escribir as accións de forma que se lle tocan ao outro equipo sexan retadoras, pero se lle tocan ao noso equipo lógranse adiviñar.

Pictionary feito en casa

É similar ás charadas feitas en casa. Necesítanse polo menos 4 persoas para xogar. Divídense os xogadores en dous equipos. Cada persoa anota en 3 ou 4 papeliños obxectos ou situacións que logo deberán ser debuxados. Por exemplo,

podes escribir cousas como elefante e fada madiña... ou cousas máis complicadas como lavar os pratos ou facer un brinde. Ninguén debe ver os papelitos dos demais.

Daquela todos o papeliños métese nunha bolsa. Tómanse quendas para que cada equipo xogue. Unha persoa do primeiro equipo deberá sacar un papelito, lelo e facer un debuxo que lle permita ao seu equipo adiviñar o que está escrito no papelito. Iso si, non se valen letras nin números no debuxo. Mentres tanto o outro equipo leva o tempo. Cada equipo ten un minuto para adiviñar tantos debuxos como sexa posible.

Xógase tantas veces como se desexe e gaña o equipo que logrou adiviñar máis veces