

NOMÍA: A oca da economía. Instrucións

Imprime este PDF a dobre cara para que encaixen preguntas e respostas. Terás tamén taboleiro e instrucións na mesma folla.

Obxectivo do xogo

Gaña a persoa ou equipo que chegue á meta cunha carta de coñecemento de cada unha das zonas do taboleiro.

Organización: máximo 4 participantes que poden ser persoas ou equipos de 2:

1 ficha por persoa ou equipo

1 dado

Cartas de pregunta

Zonas

 Azul — Economía básica

 Vermello — Sistemas económicos

 Verde — Sector primario

 ZONA 4 — Industria, terciario e turismo

 ZONA 5 — Economía global e ODS


Dinámica do xogo

As fichas avanzan sempre en sentido contrario ás agullas do reloxo.

Por quendas, os equipos tiran o dado e avanzan coa súa ficha. Ao caer nunha casa, deben responder unha pregunta correspondente á zona na que se atopen.

Se a resposta é correcta, o equipo garda esa carta como carta de coñecemento desa área.

Se a resposta non é correcta, o equipo perde a carta de coñecemento desa área, no caso de que xa a tivese.

A quenda finaliza tras responder á pregunta, tanto se a resposta é correcta como incorrecta. A única excepción é a casa , na que se volve tirar o dado.

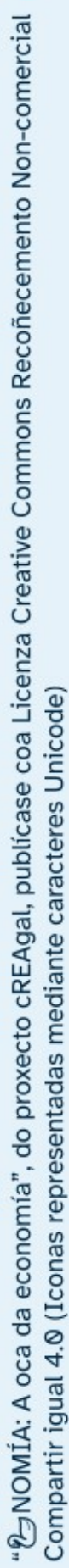
Gaña o equipo que chegue á meta tendo unha carta de coñecemento de cada cor.

Casas especiais

 O equipo elixe a cor da pregunta.

















 O equipo perde unha carta de coñecemento gañada (a que decidan).

D  A  a ficha avanza ata a seguinte casa co mesmo símbolo e volve tirar o dado.

















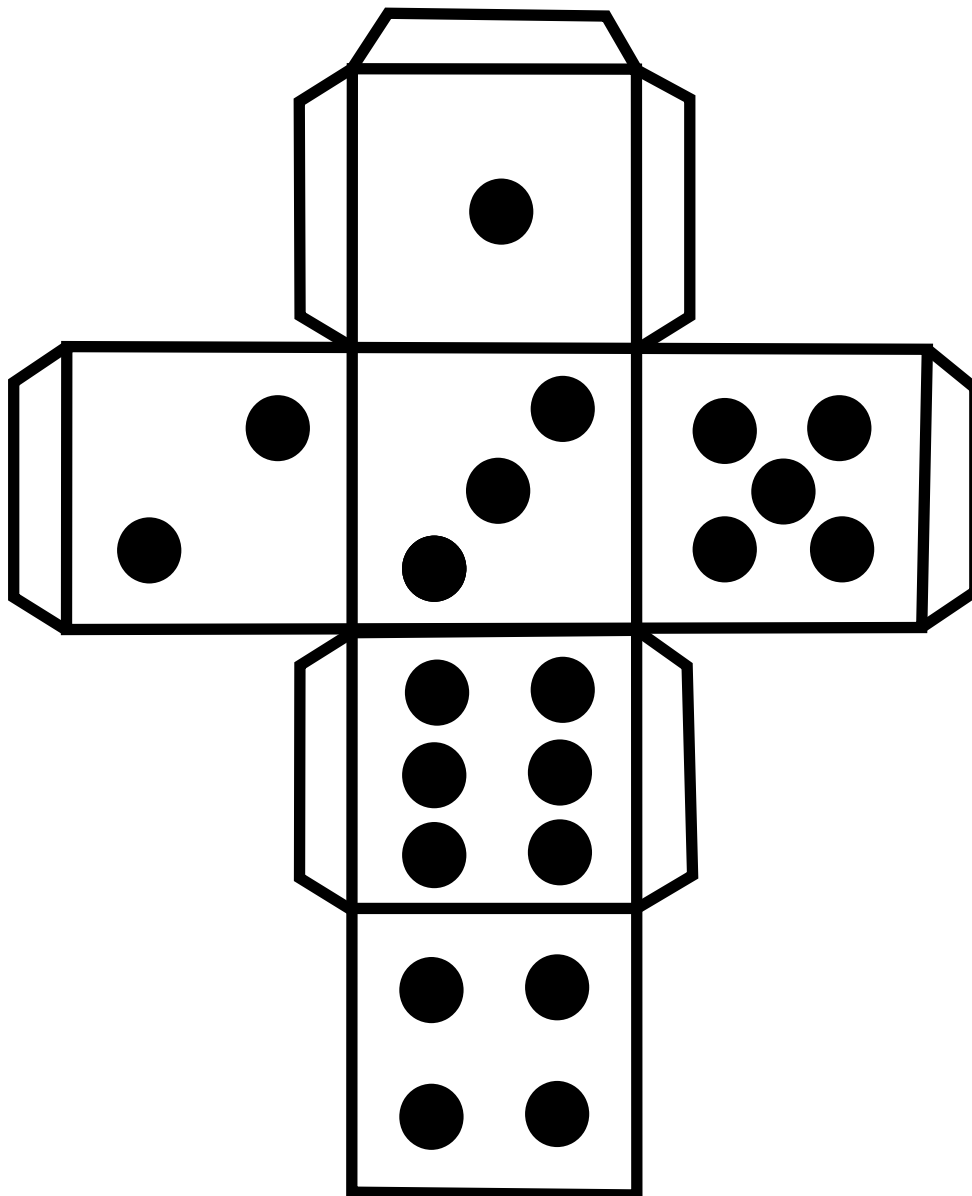
“**2 NOMÍA:** A oca da economía”, do proxecto cREAgal, publícase coa Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial Compartir igual 4.0 (Iconas representadas mediante caracteres Unicode)

| | | | |
|---|---|---|---|
|  1. Factor produtivo no que se inclúen fábricas e máquinas. |  2. Adxectivo que identifica á poboación que traballa ou busca traballar. |  3. Asociación de defensa dos intereses dos traballadores. |  4. Nome do sistema económico de mercado. |
|  5. Nome do sistema económico no que o estado e posuidor dos bens de produción. |  6. Se a demanda é superior á oferta os prezos tenden a subir ou baixar? |  7. Nome co que se designa á UE, América do Norte e Xapón e Corea do Sur. |  8. Acrónimo polo que son coñecidos un grupo de países entre os cales figuran Brasil e Rusia. |
|  9. A que sector económico pertence un albanel. |  10. Que sector económico creceu máis nas últimas décadas? |  11. Termo que designa a interrelación crecente das economías do mundo. |  12. Adxectivo que significa “relativo á agricultura” (e só á agricultura). |
|  13. Termo que designa a agricultura que non é de subsistencia. |  14. Tipo de gandaría na que o gando permanece estabulado. |  15. Sector do mar con abundancia de peixe. |  16. Termo que designa o tipo de pesca que se practica cerca da costa. |

| | | | |
|---|--|---|---|
|  4. Capitalista |  3. Sindicato |  2. Activa |  1. Capital |
|  8. BRICS |  7. Tríade |  6. Subir |  5. Comunista |
|  12. Agrícola |  11. Globalización |  10. Terciario |  9. Secundario |
|  16. Baixura (de) |  15. Caladoiro |  14. Intensiva |  13. Mercado (de) |

| | | | |
|---|---|--|---|
|  17. Exceso de capturas de peixe que pon en perigo a continuidade das especies. |  18. Actividade que permite obter peixe en cativeiro. |  19. Nome que recibe unha mina a ceo aberto da que se extraen rochas, gravas ou area. |  20. Técnica de extracción de minerais non sólidos. |
|  21. Recursos que son transformados pola industria (dúas palabras) |  22. Adxectivo que define a enerxía primaria inesgotable. |  23. Numeral que identifica a industria robotizada e con aplicación de intelixencia artificial |  24. Tipo de industria que utiliza un gran volume de materias primas. |
|  25. Proceso oposto á deslocalización. |  26. Actividade do sector terciario consistente no desprazamento da poboación por máis de 24 horas. |  27. Compra de produtos no exterior. |  28. Comercio que ten lugar dentro das fronteiras dun estado. |
|  29. Adxectivo que define a capacidade de cambiar facilmente o medio de transporte das mercadorías. |  30. Cada unha das grandes caixas metálicas nas que viaxan agora a maior parte das mercadorías. | | |

| | | | |
|--|--|--|---|
|  20. Perforación |  19. Canteira |  18. Acuicultura |  17. Sobrepesca |
|  24. Pesada |  23. 4.0 |  22. Renovale |  21. Materias primas |
|  28. Interior |  27. Importación |  26. Turismo |  25. Relocalización |
| | |  30. Contedor |  29. Intermodal |



[j4p4n. Dice template.svg. \(CC0\)](#)

