



VACALOURA

xogo de mesa cultural-educativo

VACALOURA é un xogo de mesa no que, ademais do obxectivo básico de entreter e divertir, común a toda actividade recreativa, se busca dun xeito ameno e, ás veces desafiante, aprender, practicar e mellorar coñecementos sobre lingua galega.

O xogo é unha das formas máis divertidas de aprender un idioma. Asimilar conceptos e termos dunha lingua, sobre todo se esta non é a nosa, require de grandes doses de esforzo e constancia.

VACALOURA consta de **500 tarxetas-pregunta** cun total de **2000 preguntas diferentes e miles de palabras** dos máis variados significados, o que o converte nun xogo de mesa apto para todas as idades e niveis de coñecemento do idioma. Escollendo as preguntas poderemos adaptar este enredo ás crianzas converténdoo nunha ferramenta dinámica coa que aumentar o seu vocabulario.

Este xogo serve tanto para galegofalantes cuxo único obxectivo é o simple entretemento e desafío entre amigos, como para aquelas e aqueles que se estean achegando ao noso idioma como neofalantes, ou como estudantes autodidactas ou formando parte do ensino regrado.

Por suposto que, se queremos sacarlle o cento por cento de rendemento ao xogo, o ideal é que as discusións, conversas, dúbidas, etc. que se manteñan mentres se desenvolven as partidas, se fagan en lingua galega. Desta maneira converteremos a teoría de moitas das cuestións contidas nas tarxetas en práctica lingüística.

Un dos propósitos deste xogo é, na medida do posíbel, o de tratar de contribuír á **eliminación de castelanismos** da fala, quizais o maior problema á hora de recuperar a pureza do noso idioma. A dificultade é maior nunha sociedade que está a abandonar con moita rapidez o mundo rural para trasladarse ao urbano, moito máis castelanizado e afastado dos métodos tradicionais de vida que o caracterizaron, coa conseguinte perda dun vocabulario inmensamente rico que se foi transmitindo de xeración en xeración, ao longo dos séculos, dun xeito natural e con poucas interferencias externas.

A chegada do progreso sempre é positiva cando contribúe á mellora da calidade de vida das persoas, mais este progreso trouxo tamén consigo a aceleración do proceso “desgaleguizador” da fala. Produtos manufacturados provenientes de fóra de Galiza, os novos medios de información, nomeadamente radio e televisión, xunto cunha escolarización obrigada (en castelán) para toda a poboación foron substituíndo na fala o noso léxico polo do castelán até o punto, en moitos casos, de ser máis “natural” para as e os falantes a forma espuria que a propia, considerada, esta última, polos propios utentes da fala de “galego inventado”.

Por tanto, con esta finalidade de eliminar castelanismos, en **VACALOURA** vas atopar un importante número de preguntas que parten do castelán para aprender palabras en galego. Son as preguntas que comezan por EN CASTELÁN xxxxxxxxx, EN GALEGO?

En **VACALOURA** atoparás preguntas sobre léxico, ortografía, gramática, verbos, xentilicios, toponimia, neoloxismos, hiperenxebrismos, linguaxe administrativa, linguaxe inclusiva, etc., etc., etc.

A lingua empregada no xogo está adaptada ás **Normas Ortográficas e Morfolóxicas do Idioma Galego** aprobadas pola **Real Academia Galega** en xullo de 2003. O mesmo acontece co léxico recollendo as palabras recollidas do **Dicionario da Real Academia Galega**, sabedores de que o galego é unha das linguas máis ricas do planeta e, por tanto, con infinidade de variantes para unha mesma palabra dependendo das diferentes zonas e das variedades lingüísticas de Galiza.

CONTIDO

A caixa do xogo **VACALOURA** contén:

1 taboleiro

6 peóns

1 dado

500 tarxetas-pregunta

20 tarxetas-sorte

1 manual de instrucións

OBXECTIVO DO XOGO

Rematar en primeiro lugar o percorrido dende a casa de saída até o hexágono central do taboleiro -onde figura a palabra *VACALOURA*- respondendo atinadamente as cuestións das tarxetas-pregunta que foren xurdindo durante o percorrido.

AS TARXETAS-PREGUNTA

Cada **tarxeta-pregunta** ten 4 preguntas numeradas do 1 ao 4, cuestións que se farán aos e ás participantes previa escolla destes, é dicir, o xogador ou xogadora antes de responder, e sen ter coñecemento das preguntas da tarxeta, deberá escoller e dicir en voz alta un número entre o 1 e o 4, esta será a pregunta que deberá responder.

Nas tarxetas, as respostas correctas están en cor vermella. Naquelas preguntas nas que haxa varias posibilidades de resposta, por figuraren varios sinónimos ou varias posibilidades de resposta correcta nas mesmas, bastará con dicir unha desas opcións. Para facer máis ameno e máis instrutivo o xogo recomendamos que, despois de responder a ou o participante, se lean todas as posíbeis respostas correctas.

Reiteramos que no xogo están as formas oficiais e normativas recollidas no **Dicionario da RAG**, é posíbel que as e os participantes coñezan outras maneiras de dicir unha palabra ou outro xeito de chamar a algunha das cuestións propostas neste

xogo, diferentes da oficial. As e os xogadores son libres de decidir se se admiten variedades dialectais ou nomes que, aínda que non figuren nos dicionarios sexan de uso cotiá en determinadas zonas de Galiza.

Recoméndase ter un dicionario a man, ben sexa en papel ou na súa forma dixital <https://academia.gal/dicionario>

AS TARXETAS-SORTE

Son **20 tarxetas** cuxo uso incide directamente no adianto ou retroceso dos peóns polo taboleiro. Teñen o reverso de cor azul escura, cóllense do mazo situado no taboleiro cando o peón se sitúa en calquera das casas representadas con **TREVOS**. Existen 3 tipos de tarxetas-sorte, **FIGA**, **MEIGALLO** e **SORTE**.

O TABOLEIRO

O taboleiro está dividido en 97 casas (contando a de **CHEGADA**), entre elas está indicado con pequenas frechas a dirección a seguir polos peóns dende a súa casa de **SAÍDA** até a **CHEGADA** (o hexágono central coa palabra **VACALOURA**). As casas do círculo exterior (de cor branca) son comúns a todas e todos os xogadores, é dicir, poden coincidir nunha mesma casa peóns de diferentes cores; as outras, que se corresponden coa cor de cada participante, son de uso exclusivo para estes. Cada xogadora ou xogador deberá facer un percorrido de 42 casas, dende a casa coa **vacaloura** da súa cor até a casa de **CHEGADA**.

No círculo central hai unhas casas con debuxos de **TREVOS**, ao situármonos en calquera delas deberemos coller unha **tarxeta-sorte** do mazo.

FINAL DO XOGO

Será gañadora ou gañador do **VACALOURA** a persoa que primeiro complete o taboleiro respondendo atinadamente 3 das 4 preguntas finais.

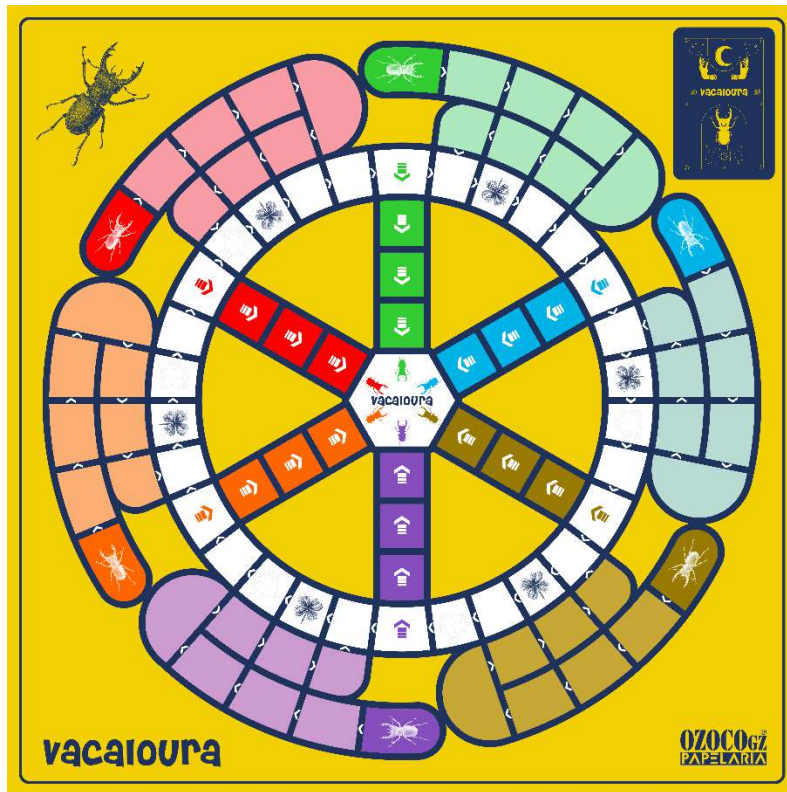
POSÍBEIS DÚBIDAS

Como en case todos os xogos, sexan de mesa ou doutro tipo, poden xurdir dúbidas non aclaradas ou non explicadas nas instrucións. Nese caso as persoas participante deberán establecer as normas segundo mellor lles conveña para o desenvolvemento da partida.

OZOCOgz PAPELARIA

VACALOURA

Imaxes do xogo







1 Cal é correcta? Ver algo ao lonxe sen distinguilo ben.
1. **enxergar**
2. envisgar

2 En castelán **ingenio**, en galego? Habilidade para concibir ou realizar algo con facilidade.
enxeño
vacaioura

3 Persoa que fabrica e/ou vende xeados.
xeadeira / xeadeiro

4 Definición certa. **Xolda**.
1. Folla do piñeiro.
2. **Diversión ruidosa, esmorga.**
3. Xoguete infantil, axóuxere.