



MATERIAL DE JUEGO

El juego se compone de **120 cartas**, un **timer** o reloj de arena de 30 segundos y necesita de **papel** y **lápiz** para dibujar y apuntar la puntuación de los equipos.

OBJETIVO

Consiste en ser el equipo con mayor número de aciertos al final de las 4 rondas.

PREPARACIÓN

Para jugar, debe haber un **mínimo de 2 equipos**, formados cada uno por un **mínimo de 2 personas**.

Cada tarjeta de juego contiene palabras de **3 niveles**. Los jugadores deben decidir con qué nivel de palabras van a jugar y coger el número de cartas del mazo que se indica:

NIVEL VERDE: compuesto por contenidos de biología de **1º ESO**. El juego se desarrollará con **30 cartas**.

NIVEL AMARILLO: compuesto por contenidos de biología de **3º ESO**. El juego se desarrollará con **35 cartas**.

NIVEL ROJO: compuesto por contenidos de biología de **4º ESO**. El juego se desarrollará con **40 cartas**.

En una hoja de papel, se deben apuntar el nombre de los equipos en una **tabla** para recoger los puntos de las 4 rondas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se compone de **4 rondas**, cada una con normas diferentes.

En cada una, un miembro del equipo debe hacer adivinar al resto de su equipo el mayor número posible de palabras en **30 segundos** (palabras del nivel elegido previamente). Durante ese tiempo, el **jugador que actúa** conserva las tarjetas de las palabras acertadas por su equipo y pone al final del mazo las tarjetas no acertadas.

Al final del tiempo, todas las tarjetas que no haya dado tiempo a leer, más las no acertadas, pasan al jugador que actúa en el **siguiente equipo**. Este jugador repetirá el proceso con su equipo, usando esas tarjetas restantes. Se continuará así hasta que todas las tarjetas hayan sido acertadas por algún equipo.

Al final de la ronda, cada equipo anotará el **número de tarjetas acertadas** en una tabla, para poder hacer el recuento al final de la partida.

BIOFLASH — MARCADOR DE PUNTOS —				
RONDA	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4
1 EXPLICA LA PALABRA				
2 DA UNA PISTA DE UNA SOLA PALABRA				
3 DIBUJA LA PALABRA				
4 REPRESENTA CON MIMICA				
TOTAL PUNTOS				

• PRIMERA RONDA: EXPLÍCATE!

El jugador que actúa puede decir lo que quiera para explicar la palabra de la tarjeta, pero **no puede**:

- **Pasar de carta** si no son capaces de adivinar la palabra.
- Usar **palabras derivadas** o de la misma raíz que la palabra de la carta.
- Usar palabras que "**suenan parecido**" a la palabra de la carta.
- **Deletrear** la palabra o decir por qué letra empieza.
- Traducir la palabra a **otro idioma**.

Los demás miembros de su equipo pueden intentar adivinar cada palabra tantas veces como quieran dentro del tiempo.



• SEGUNDA RONDA: UNA PALABRA!

Se vuelven a coger las **mismas cartas** que en la primera ronda y se **barajan**. Un jugador diferente del equipo actúa en esta ronda. La ronda es igual que la anterior, pero con los **siguientes cambios**:

- El jugador que actúa sólo puede decir **una palabra** como pista para adivinar la palabra de la carta.
- Los demás miembros de su equipo solo tienen **un intento** para adivinar cada palabra.
- El jugador **puede pasar de carta** si su equipo no es capaz de adivinar la palabra.



• TERCERA RONDA: DIBUJA!

Se vuelven a coger las **mismas cartas** que en la ronda anterior y se **barajan**. Un jugador diferente del equipo actúa en esta ronda. La ronda es igual que la anterior, pero con los **siguientes cambios**:

- El jugador que actúa sólo puede **dibujar** para explicar palabra.
- El jugador **no puede hablar** ni realizar ningún sonido.
- El jugador no puede dibujar **ni letras ni números**.
- El jugador **puede pasar de carta** si su equipo no es capaz de adivinar la palabra.



• CUARTA RONDA: INTERPRETA!

Se vuelven a coger las **mismas cartas** que en la ronda anterior y se **barajan**. Un jugador diferente del equipo actúa en esta ronda. La ronda es igual que la anterior, pero con los siguientes cambios:

- El jugador que actúa sólo puede **hacer mímica** para explicar palabra.
- El jugador **no puede hablar**, pero sí **tararear** y hacer **onomatopeyas**.
- El jugador **puede pasar de carta** si su equipo no es capaz de adivinar la palabra.



FINAL DEL JUEGO

El equipo que haya conseguido **más aciertos** sumando los conseguidos en las 4 rondas, habrá ganado el juego.

biosfera

homeostasis

gen

célula

microvellosidades

Alelo

procariota

bolo alimenticio

genotipo

eucariota

quimo

fenotipo

flagelo

sístole

homocigoto

mitocondria

Diástole

heterocigoto

cloroplasto

Aorta

dominante

autótrofo

Nefrona

recesivo

Monera

Hemoglobina

locus

Protistas

Capilar

codominancia

pluricelular

sinapsis

herencia intermedia

hongo

mielina

herencia ligada al sexo

planta

encéfalo

cromosoma

animal

insulina

cromátida

bacteria

adrenalina

centrómero

alga

linfocito

telómero

plancton

epidídimo

cariotipo

levadura

antibiótico

autosoma

seta

vacuna

cromosoma sexual

moho

hepatitis

haploide



líquen

ecografía

diploide

gemación

biopsia

núcleo

fruto

fecundación in vitro

nucleoide

semilla

cigoto

Aneuploidía

xilema

VIH

ADN

musgo

riñón

ARN

gimnosperma

cólico nefrítico

nucleótido

angiosperma

anemia

base nitrogenada

floema

retina

adenina

espora

yunque

guanina

helecho

proteínas

citosina

tallo

alergia

timina

raíz

taquicardia

uracilo

fotosíntesis

epiglotis

doble hélice

pecíolo

diálisis

ribosa

tropismo

otitis

desoxiribosa

nastia

osteoporosis

replicación

tubérculo

rótula

helicasa

bulbo

parkinson

polimerasa

óvulo

oxitocina

primasa



pétalo

alvéolo

cebador

estambre

válvula mitral

ligasa

flor

uréter

topoisomerasa

polinización

axón

Fragmentos de Okazaki

germinación

cerebelo

proteínas SSB

pinsapo

tiroides

cadena líder

invertebrado

serotonina

cadena retardada

medusa

gameto

horquilla de replicación

porífero

cuerpo lúteo

transcripción

gusano

olfato

ARN mensajero

cefalópodo

colesterol

ARN transferente

arácnido

diabetes

ARN ribosómico

insecto

anorexia

ARN polimerasa

equinodermo

bulimia

codón

pólipo

sedentarismo

anticodón

tentáculo

dieta mediterránea

intrón

cnidocito

inmunidad

exón

hermafrodita

anticuerpo

cola poli A

sanguijuela

transplante

traducción

almeja

bocio

ribosoma



caracol

melatonina

aminoácido

calamar

melanina

proteína

rádula

lípidos

código genético

ovíparo

escorbuto

polipéptido

vivíparo

vitamina

enlace peptídico

cefalotorax

órgano

Metionina

ciempiés

píloro

ciclo celular

escorpión

neurona

interfase

pinzas

ovarios

fase G1

branquias

vagina

fase S

erizo de mar

fémur

fase G2

vértebra

menstruación

fase G0

carnívoro

próstata

Fase M

escama

testículos

apoptosis

opérculo

médula ósea

mitosis

boquerón

lengua

profase

renacuajo

trombocito

metafase

sapo

tacto

anafase

metamorfosis

acto reflejo

telofase

caparazón

cuádriceps

citocinesis



cocodrilo

páncreas

huso mitótico

serpiente

glándulas salivales

placa ecuatorial

quilla

duodeno

centrosoma

cigüeña

yeyuno

centriolo

aletas

vesícula biliar

meiosis

ornitorrinco

apéndice

meiosis I

marsupial

esfínter

meiosis II

placenta

cálculo renal

recombinación genética

murciélago

bulbo raquídeo

variabilidad genética

lince

médula espinal

gametos

biocenosis

nervio óptico

tétrada

biotopo

tímpano

sinapsis

ecosistema

papilas gustativas

quiasma

descomponedor

pituitaria amarilla

evolución

suelo

suero sanguíneo

selección natural

desierto

plasma

adaptación

selva

vena cava

mutación

tundra

pleura

especiación

pradera

diafragma

deriva genética

microorganismo

bronquiolo

flujo genético



reproducción

endometrio

George Mendel

depredador

trompas de falopio

Darwin

simbiosis

espermatozoide

Lamarck

parásito

caries

Watson y Crick

bosque

testosterona

Rosalin Franklin

polen

estrógenos

cariocinesis

delfín

espiración

Mitocondria

oxígeno

inflamación

Aparato de golgi

ADN

hemorragia

Retículo endoplasmático

agua

fractura

Vacuola

mamífero

esguince

lisosoma

ave

uretra

cloroplasto

reptil

vejiga

pared celular

anfibio

pulmón

membrana

pez

tráquea

citoplasma

tiburón

coxis

celulosa

clima

gripe

citoesqueleto

especie

infarto

eucariota

pulmones

hipotálamo

procariota

tejido

epidermis

flagelo

