

PISTES QUE DESPISTEN



Què et proposem?

En aquesta partida, els Grans Mags, amos i senyors del laberint, ens repton a jugar de manera cooperativa i unir esforços en la recerca dels cobejats elements màgics.

Us proposem que jugueu per parelles. Cada parella formarà un equip que col·laborarà per aconseguir els seus tresors com més aviat millor. Però aneu amb molt de compte! Haureu d'estar molt ben compenetrats i comprendre bé les pistes que us dona el company de joc per poder moure-us amb seguretat i evitar les barreres invisibles del laberint.

Us sembla fàcil? Doncs endavant!

Què necessites

- 1 joc del **Laberint Màgic**.
- 4 mapes de laberint amb barreres i 1 mapa sense barreres per poder personalitzar el vostre camí. Les trobareu per imprimir-les al final d'aquesta fitxa o, si ho preferiu, podeu copiar-les i fer-ne la vostra versió.
- Respondre a les preguntes de l'apartat Com ha anat?



ATTIVITA: PISTES QUE DESPISTEN

Endavant!

1. En aquesta versió, podeu jugar 2 o 4 jugadors formant parelles. Un dels jugadors tindrà el mapa i l'altre mourà el peó del color que escolliu seguint les seves indicacions.
2. Imprimiu un dels models de laberint que trobareu al final d'aquesta fitxa. Si preferiu dibuixar el vostre propi model, escolliu el laberint sense obstacles i dibuixeu les barreres com vulgueu tenint en compte les regles bàsiques del joc.
3. El membre de la parella que té el mapa muntarà les parets de fusta del tauler subterrani seguint l'esquema del laberint imprès i tornarà a col·locar el tauler superior sense que el seu company ho vegi. En aquesta modalitat de joc no s'ha de girar la capsa, ja que és important que la posició del mapa del laberint es correspongui amb la del tauler.
4. El jugador que mou el peó el col·locarà en un dels extrems del tauler i traurà de la bossa una fitxa que indicarà l'element màgic que cal buscar. Llançarà el dau i mourà el peó tantes caselles com indiqui la puntuació obtinguda. Però s'ha d'anar amb compte! En quina direcció serà millor moure el peó per trobar el camí lliure d'obstacles?
5. Escolteu amb atenció el vostre company i interpreteu correctament les pistes que us doni.
6. El jugador del mapa observarà la puntuació del dau, la posició on es troba el peó i l'objecte que cal aconseguir. Mirant el seu mapa, guiarà el company referint-se a les caselles cap a les quals s'ha de moure, però sense poder anomenar els elements màgics. Per exemple, si veu al mapa que el camí lliure es troba cap a la teranyina i que a continuació el company ha de girar cap a l'ull, podria dir "atrapa mosques" i després "el fas servir per mirar".
7. Quan finalitza la tirada, s'intercanvien els papers i es continua jugant de la mateixa manera. En el cas que no hàgiu entès bé la pista i hàgiu ensopegat amb una barrera, es torna el peó a la casella d'inici i s'intercanvien també els papers.
8. En una mateixa partida, no podreu repetir més d'una vegada la mateixa pista per definir un dels objectes màgics.
9. En sortireu victoriosos quan els 5 elements màgics estiguin en poder vostre. Si hi jugueu dues parelles, la guanyadora serà aquella que ho aconsegueixi abans.



ATTIVITA: PISTES QUE DESPISTEN

Com ha anat?

Quan hagueu acabat l'activitat, respon a aquestes preguntes:

1. Quins elements màgics us han estat més difícils de definir?
2. Després de jugar una primera partida tal com s'explica al punt anterior, proveu a jugar altres partides on us poseu d'acord en el tipus de pista que es donarà per guiar el camí pel laberint:
 - a. Definir l'objecte només indicant per què serveix: "Serveix per..."
 - b. Definir l'objecte només indicant a què s'assembla: "S'assembla a..."
 - c. Definir l'objecte només dient si la paraula és aguda, plana o esdrúixola: "Dirigeix-te a un objecte designat per una paraula esdrúixola".
 - d. Definir l'objecte indicant només un lloc on el pots trobar: "Pots trobar-lo en..."
 - e. Definir l'objecte dient només una paraula que rimi amb el seu nom: "Rima amb..."
3. Escriviu el nom dels 24 elements màgics en anglès. Si no sabeu algun d'ells, busqueu-lo al diccionari o feu servir un traductor en línia amb el vostre mòbil.
4. Us agraden les sopes de lletres? Us proposem que creeu la vostra pròpia sopa de lletres, hi camufleu els 5 elements aconseguits i la doneu a un familiar o amic perquè la resolgui. Li ha estat fàcil trobar la solució?
5. Sou capaços d'escriure una petita història on surtin els 5 elements màgics aconseguits, però sense anomenar-los? Llegiu la història a algun amic o familiar per veure si endevina de quins elements es tracta.



ATTIVITA: PISTES QUE DESPISTEN

Jugar amb definicions

Jugar a trobar paraules partint d'una definició o una característica concreta és un exercici de deducció que posa a prova l'enginy tant del que elabora la definició com del que intenta endevinar la paraula. Aquest tipus de passatemps és la base dels mots encreuats, on no sols cal trobar la paraula que respon a la definició donada, sinó que a més la paraula ha de tenir un nombre determinat de lletres.

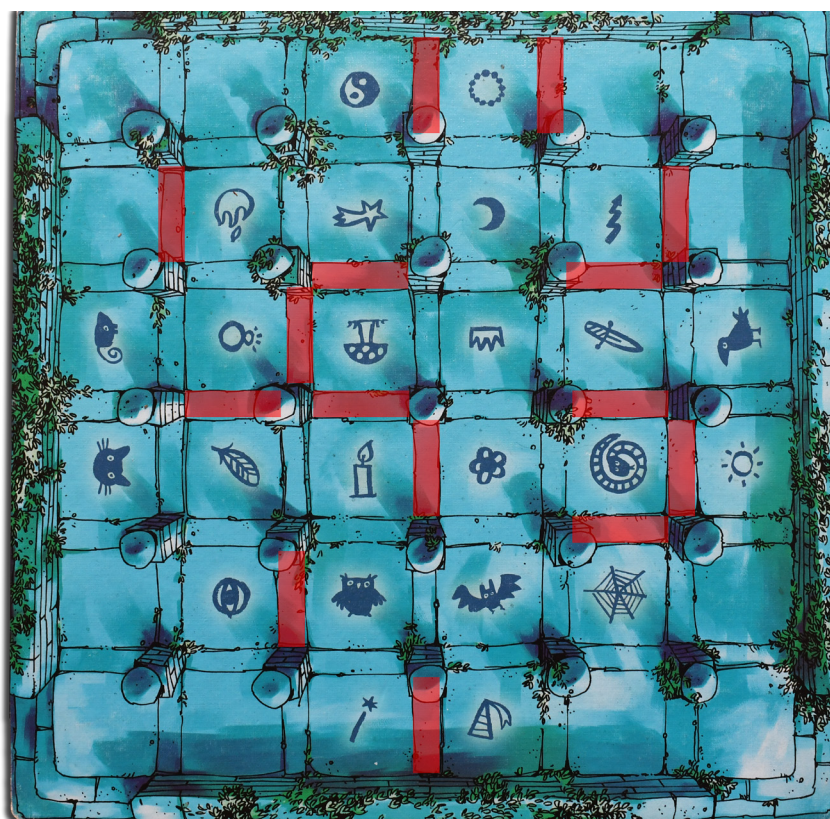
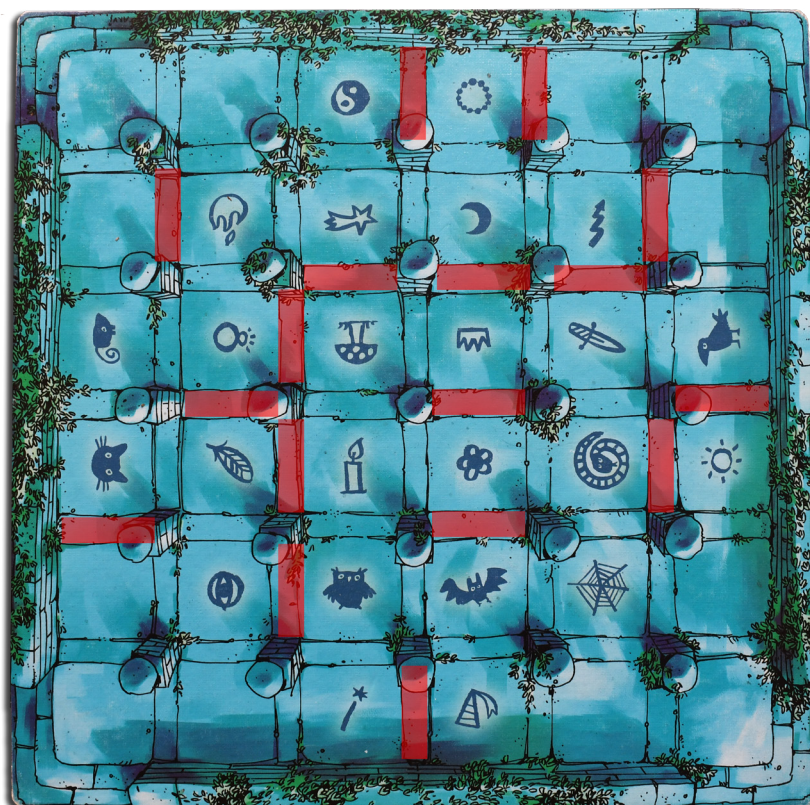
Què hem treballat?

En aquesta activitat, hem treballat principalment la competència lingüística cercant diferents maneres de definir un objecte sense anomenar-lo. Hem ampliat el vocabulari i els recursos lingüístics per aconseguir que el nostre company de joc ens entengui.

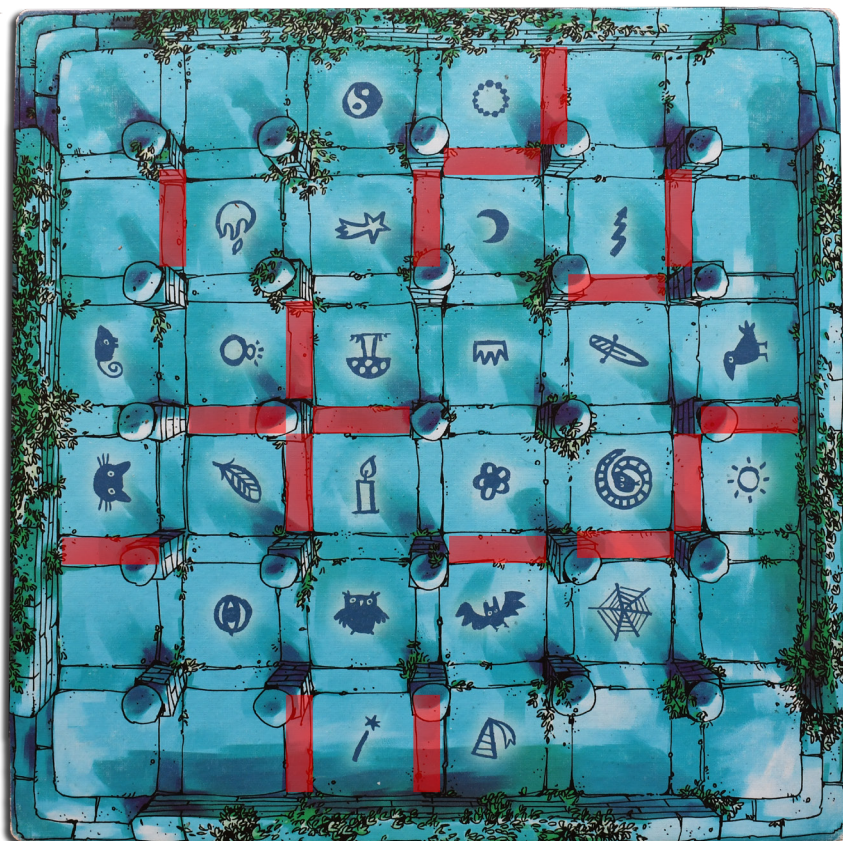
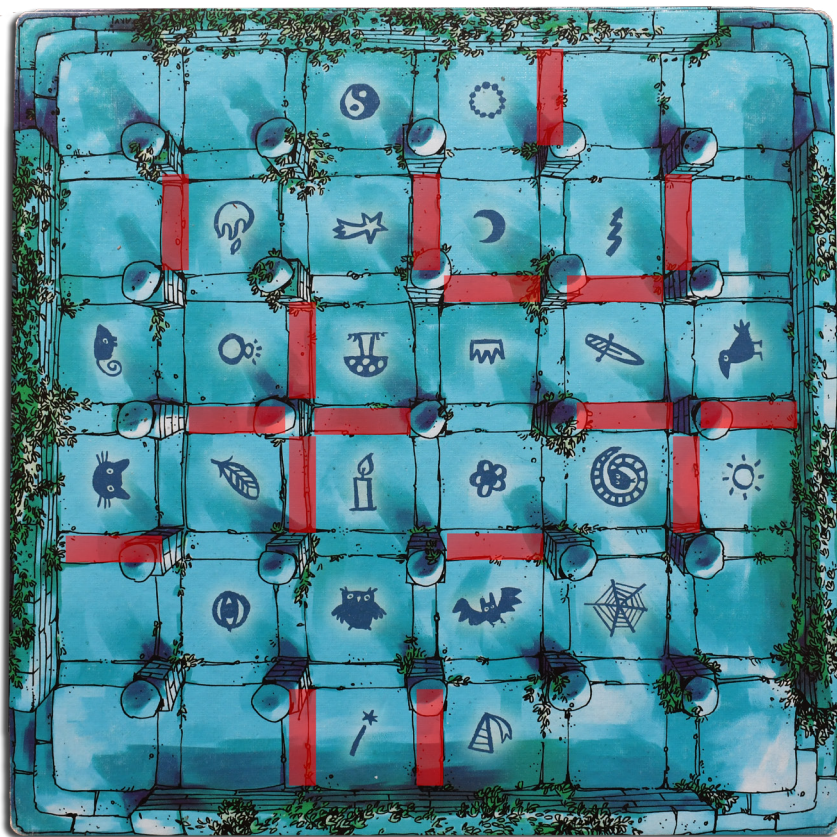
També hi hem exercitat l'orientació espacial guiant el nostre company pel laberint a partir d'un plànol.



MAPES DE JOC



MAPES DE JOC



MAPES DE JOC

