
EL Laberint de L'Endrapa-paraulles



**Creació d'un joc cooperatiu,
des de l'àrea de llengua**

Carles Mesa Soto

INDEX

| | |
|---|---|
| 1. DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'EXPERIÈNCIA | 3 |
| 2. DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA | 4 |
| 2.1 Objectius i competències treballades | 4 |
| 2.2 Eines i materials utilitzats | 5 |
| 2.3 Procés de creació | 5 |
| 2.4 Valoració de l'experiència, resultats i conclusions | 6 |
| 3. ANNEXOS | 7 |

1. DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Títol de l'experiència

El laberint de l'Endrapa-paraules. Creació d'un joc cooperatiu, des de l'àrea de llengua

Identificació del centre educatiu

Jesuïtes Poble Sec – Col·legi Sant Pere Claver

c. Vila i Vilà, 14

08004, Barcelona

Persones implicades en l'experiència

Carles Mesa Soto

carles.mesa@fje.edu

@carles_mesa

Nivell educatiu en el què es desenvolupa l'experiència

5è Educació Primària (curs 2014-15).

Idees clau de l'experiència: creativitat, treball cooperatiu, joc d'estratègia, llengua.

2. DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

Cercant la manera de treballar la llengua catalana d'una manera més lúdica, dinàmica i significativa, va sorgir la idea de crear un joc que ajudés els alumnes a treballar alguns continguts de l'assignatura d'una manera més divertida. Aquesta idea ens va semblar doblement motivadora: d'una banda, ubicaríem els nens i nenes en el centre d'un procés creatiu complex (el disseny i construcció d'un joc), i mentrestant aniríem repassant i treballant alguns aspectes de l'assignatura que, d'altra manera, es fan més feixucs.

L'objectiu principal de l'experiència va ser dissenyar i construir una joc d'estratègia cooperatiu, que treballés continguts de llengua catalana. Per tant, la integració del joc com a recurs per a l'aprenentatge, quedava garantida per duplicat.

Cal remarcar que el curs passat es va donar un fet del tot casual: la proclamació del 1r Concurs Tísner de creació de jocs de català, al qual ens vam presentar resultant els guanyadors del primer premi. Si presentem l'experiència en aquesta ocasió és perquè considerem que tant el resultat final (el joc, que és el que es valorà al Concurs Tísner) com l'experiència didàctica (el procés) són interessants en sí mateixos.

2.1 Objectius i competències treballades

- Dissenyar i construir un joc d'estratègia a partir d'un disseny propi.
- Mostrar creativitat en el plantejament inicial i en l'adaptació d'aquest durant el procés de construcció.
- Treballar aspectes relacionats amb l'ortografia i la gramàtica de la llengua catalana.
- Ser capaços de treballar en equip, respectant les opinions i aportacions pròpies i dels altres.
- Valorar la diversió com a resultat d'un treball creatiu.

A més a més de les competències relacionades amb l'àmbit lingüístic (comunicació, ús i coneixement de la llengua...), aquest tipus d'experiències ajuden a desenvolupar:

- la motivació: els alumnes s'interessen i responen amb responsabilitat a les seves tasques.
- la creativitat: els nens i nenes han pensat i dissenyat des del taulell de joc (basat en el del *Heroquest*), fins les normes de joc, les diferents proves, els personatges...
- el treball en equip: la pràctica s'ha dut a terme amb tot el grup-classe. Per aquest motiu a calgut distribuir les diferents tasques en equips de treball que han de gestionar el seu temps i recursos.

- la resolució de problemes: dissenyar i construir un joc d'estratègia és un procés complex en el que els alumnes estan obligats a prendre decisions de manera consensuada per poder resoldre les dificultats que van sorgint.

2.2 Eines i material utilitzat

Em treballat des del primer moment amb les eines que ofereix la web 2.0 i, específicament, les eines que aporta Google Drive: edició de text, dibuix... Posteriorment es van imprimir els elements del joc i incorporat uns daus.

2.3 Procés de creació

Es van dedicar 5 sessions d'una hora a aquesta activitat.

A mode de motivació el mestre va llegir el que podria ser la introducció d'un conte (veure annexos). Aquest text, d'autoria pròpia, havia de permetre engrescar els alumnes i involucrar-los en una història que haurien de desenvolupar i finalitzar. El repte era, però, que ho haurien de fer a través d'un joc.

La primera fase del projecte es va dur a terme de manera conjunta amb tot el grup-classe, a partir de diferents pluges d'idees i debats col·lectius. Calia decidir quin tipus de joc elaboràriem (decantant-nos finalment pel joc d'estratègia), cercar i jugar a jocs d'aquest estil i repartir les diferents tasques per acabar creant un joc divertit, entretingut i que treballés continguts de llengua catalana.

Una vegada concretades les idees (objectius del joc, material necessari, proves a resoldre, etcètera), els alumnes es van distribuir en grups organitzats segons les diferents tasques a fer:

- Canvi de nom dels personatges: es va decidir canviar els noms dels herois que apareixien en la història inicial (per tant, també calia revisar aquesta) i van decidir els noms dels monstres¹ tenint en compte les diferents proves o tipus de preguntes del joc.
- Disseny gràfic: un parell d'alumnes es van encarregar de dibuixar tant els personatges com els diferents elements gràfics del joc.
- Proves i preguntes: en parelles els alumnes van recopilar dites i refranys, escriure frases pels dictats, buscar paraules i les seves definicions i pensar en pistes per poder

¹ Referent a aquest aspecte, cal fer saber que els alumnes van decidir separar tots els noms dels monstres amb un guinet, malgrat ortogràficament no fos el més correcte en algun cas, ja que els agradava més visualment i "al ser els dolents, millor si tenen faltes al nom", tal i com ens va fer veure un company de la classe.

trobar paraules amagades. Tots aquests exercicis són les preguntes i proves que els monstres fan durant el joc als personatges principals.

- Elaborar els reptes i els mapes: el mestre va preparar un croquis del taulell. Els alumnes el convertiren en un mapa amb els diferents elements que hi podia contenir: monstres, trampes, tresors, portes... Els alumnes, en parelles, van pensar i redactar els diferents reptes i van dissenyar els mapes que serveixen com a base del joc.
- Redactar les instruccions: basant-se en instruccions de jocs d'estratègia semblants, un grup d'alumnes es va dedicar a redactar les instruccions del joc procurant que fossin clares i entenedores per gent que volgués jugar per primer cop.

El mestre, en tot moment, s'ha encarregat de guiar i acompanyar el procés de creació dels alumnes, promovent les seves aportacions i donant un cop de mà en aquelles tasques que se'ls hi ha fet més complicades (creació del mapa basic, recopilació de tota la informació redactada i homogeneïtzació del format...).

Quan vam tenir el joc enllestit, vam dedicar algunes estones a jugar i convidar els companys de 6è a participar d'aquest.

2.4 Valoració de l'experiència, resultats i conclusions

La valoració global, compartida entre alumnes i mestre, va ser excel·lent. L'activitat posa en marxa processos de creació i resolució de problemes d'alt nivell.

Fins i tot abans de tenir el producte final a les seves mans, els alumnes es van mostrar satisfets de la feina feta, i això cal valorar-ho positivament. A més, vam dedicar temps per poder jugar a classe i comprovar que complia amb les expectatives, fet que els hi va fer sentir molt orgullosos.

En general cal incidir en que dur a la pràctica una activitat com aquesta representa un esforç extra tant pel professorat com per als alumnes, però carrega de sentit la pràctica docent al promoure un aprenentatge significatiu i molt creatiu, amb esperit cooperatiu i altes dosis de reflexió sobre l'aprenentatge de la llengua.



EL LABERINT DE L'ENDRAPA-PARAULES (Instruccions del joc)

<<Era una tarda freda d'hivern, potser massa freda i tot. L'atrotinada furgoneta que havia heretat del seu avi es va parar enmig d'una carretera poc transitada. Es va dur les mans al cap mentre remugava en beu baixa. Només li faltava això. Havia estat una jornada especialment farragosa i tan sols tenia ganes d'arribar a casa, fer-se una dutxa calenta i ficar-se al llit.

Es va reclinar al seient i va repassar mentalment els darrers esdeveniments del dia. Només arribar al Museu de les Lletres Antigues el director el va fer pujar al seu despatx.

- Martí, seré directe: tenim problemes –va sentenciar el senyor Puig amb els ulls vidriosos-. Les visites al museu cada vegada són més escasses i ens han denegat la subvenció. Molt em temo que el museu té els dies comptats.
- No digui això, mestre! Ens en sortirem, com sempre. No és la primera vegada que...
- És diferent noi –el va tallar el director-, aquesta vegada és diferent. Només un miracle podria salvar-nos.

Quan gairebé quatre hores més tard va arribar a casa, el Martí Mots es va ficar directament al llit, però no hi va haver manera que acluqués els ulls. Tantes coses passaven pel seu cap que li era impossible agafar la son.

Al dia següent, ben de matí, va tornar a trucar a la porta del senyor Puig. Havien de trobar la manera, com fos, de salvar aquell museu pel qual tant havien treballat i tant estimaven.

Capficats estaven en la seva conversació quan es va obrir la porta de cop i va entrar el Quimet com un llampec. El nebot del senyor Puig era així, impulsiu i un pel tabalot. Però era bon noi i molt treballador, per això el Martí va acceptar que formés part del seu equip.

- Jefe!
- Que no em diguis jefe, Quimet!
- Perdó jefe, vull dir, Martí –va fer en to burleta-. Acabo de rebre un correu electrònic d'una veïna de Lloclunyà. Diu que té informació sobre un laberint i uns tresors, i no sé que d'uns monstres... –va fer una pausa-. Per a mi que no hi toca gaire, però m'ha semblat molt convençuda.
- El laberint de l'Endrapa-paraules! –va sentenciar el senyor Puig.

- Això són contes de fades –va interrompre el Quimet-. No creureu de veritat que parla seriosament?
- Truca a la Roser, Quimet, i prepara les maletes –va dir el Martí en to seriós-. Marxem a Lloclunyà!
- Pe... però...
- No hi ha peròs que valguin! –el va tallar el seu tiet-. Si aquest laberint existeix el trobarem. Potser recuperar els tresors que allà es guarden és l'única manera de salvar el museu.
- I de pas –va fer el Martí recobrant energia- viurem una gloriosa aventura!>>

Continguts del joc

1 taulell de joc 2 daus normals 1 dau especial
 4 fitxes herois 25 fitxes monstres 23 fitxes mobiliari (portes, xemeneia, biblioteca...) 9 fitxes complements (cofres tresor, tele-transportadors...) 9 fitxes trampes
 1 llibre de reptes 4 cartes dels personatges 1 dossier de preguntes

Introducció

El laberint de l'Endrapa-paraules és un joc d'estratègia en el que quatre valents hauran de demostrar els seus coneixements de català per poder salvar el seu museu. El joc està plantejat per jugar de 3 a 5 persones (si es juga en petits equips poden ser més).

Cartes dels personatges

Cada personatge compta amb 5 vides. Cada vegada que falla una resposta (en un combat contra un monstre) o cau en una trampa, en perd una. Si perd les cinc el personatge queda eliminat i es retira del taulell.

Les cartes de personatges indiquen els trets concrets de cadascun, així com la seva habilitat especial.



En **MARTÍ MOTS** és un noi valent, bondadós. S'ha convertit en el cap de l'equip, amb raó, perquè no s'espanta amb facilitat i no li costa gaire desfer-se dels monstres.

Habilitat especial: té el poder de cridar un altre jugador si el necessita. Per exemple; si es troba envoltat de monstres pot traslladar un altre personatge al seu costat perquè l'ajudi a combatre'ls.



El **SENYOR PUIG** és un avi molt savi que té tots els coneixements del Museu de les Paraules. Li agrada la literatura i és molt estudiós.

- **Habilitat especial:** és molt llest i pot evitar dues preguntes durant la partida,



però això sí; s'han d'escollir bé.

La **Roser de Flor** encara no ho sap però és descendent directa del cavaller templer Roger de Flor. Té una gran habilitat física i és molt valenta (i una mica tossuda també).

- *Habilitat especial:* pot passar per sobre dels monstres i les trampes.



En **Quimet** és el nebot del Sr. Puig. És un noi neguitós i una mica espantadís. Li agraden les aventures, però quan es tracta d'una perillosa no vol saber res. És una mica cregut, encara que després té por de tot.

- *Habilitat especial:* té súper-velocitat. Pot llençar dos daus per avançar en comptes d'un (només 3 vegades durant el joc).

Començar a jugar

Un jugador haurà de prendre el rol de el **NARRADOR D'HISTÒRIES**, qui coneix el repte i controla els monstres. Els altres jugadors escolliran un dels herois: **Martí Mots, Sr. Puig, Roser de Flor** o **Quimet**.

Abans de començar el **Narrador d'històries** escull un dels reptes del llibre de reptes i llegeix el text de la introducció (en el que s'explica l'objectiu de la partida). Mira el plànol del repte i prepara només la primera habitació, en la que es troba la fitxa de "entrada". Les altres habitacions o passadissos es muntaran segons avancin els personatges per aquests.

Comença la partida el jugador de l'esquerra del **Narrador d'històries** i es continua en sentit de les agulles del rellotge. Durant el torn de cada jugador, aquest llençarà el dau per avançar i podrà fer alguna de les següents accions:

- combatre amb un monstre
- buscar trampes que estiguin a la seva vista en el taulell
- interactuar amb el mobiliari (preguntar què hi ha a la biblioteca, obrir un cofre del tresor...) A mesura que els personatges avancen pel taulell es descobreix què amaga aquest. El Narrador d'històries posarà sobre el taulell tot el que els altres jugadors puguin veure. Per tant quan un jugador entra a una habitació ha de donar temps perquè el **Narrador d'històries** consulti el plànol del repte i prepari l'habitació, si cal. Durant el torn del **Narrador d'històries**, aquest podrà moure un monstre del taulell llençant els daus i atacar un personatge. El joc acaba quan s'ha aconseguit l'objectiu del repte i tots els personatges han arribat a la fitxa de "Sortida" (el **Narrador d'històries** l'haurà de col·locar una vegada assolit el repte), o quan tots els personatges han estat eliminats.

Moviment

El taulell de joc es divideix en passadís i habitacions. Les portes de les habitacions es col·locaran sobre el taulell quan siguin visibles per als personatges i es quedaran durant

la resta de partida. Els jugadors avancen llençant un dau (no cal que esgotin la distància que diu el dau) en vertical o horitzontal, mai en diagonal. Els personatges (menys la Roser de Flor) no poden passar per sobre de les trampes, malgrat aquestes siguin visibles, ni per sobre d'un monstre. Si que podran passar per sobre d'un altre jugador sempre que aquest doni el seu consentiment. Durant el torn del Narrador d'històries, aquest pot moure un monstre un màxim de 3 caselles.

Combatre amb monstres

Per combatre amb un monstre, els jugadors hauran de col·locar les seves fitxes al costat d'aquests, a una de les caselles contínues. Llavors llença el dau especial, marcat amb un 1, tres 2 i dos 3. Aquest dau indicarà el número de preguntes que se li faran al jugador. Les ha de contestar totes bé per tal de derrotar el monstre. En cas contrari perdrà una de les cinc vides i durant el següent torn podrà tornar a intentar-ho o fugir.

Cada monstre té un tipus de pregunta específica:



El **Dictador**: per enfrontar-se i vèncer a aquest monstre, el jugador haurà d'escriure bé la/les paraules que el Narrador d'històries li dictarà.



El **Menja-lletres**: per enfrontar-se i vèncer a aquest monstre, el jugador haurà d'encertar les lletres que falten en una/unes paraules.



L'**Indefinit**: per enfrontar-se i vèncer a aquest monstre, el jugador haurà d'esbrinar quina paraula es troba darrera d'una definició.



El **Trenca-refranys**: per enfrontar-se i vèncer a aquest monstre, el jugador haurà de completar el/els refranys que començarà a dir el **Narrador d'històries**.



L'**Endrapa-paraules**: És el cap dels monstres i per això no el trobarem a totes les partides. Per guanyar l'**Endrapa-paraules**, caldrà respondre bé una pregunta de cada de les anteriors.

Per a més informació, us convidem a visitar el site següent, en el que trobareu les normes de joc, les diferents proves que hi ha, algunes fotografies, etcètera:

<https://sites.google.com/a/fje.edu/el-laberint-de-l-endrapa-paraules/>