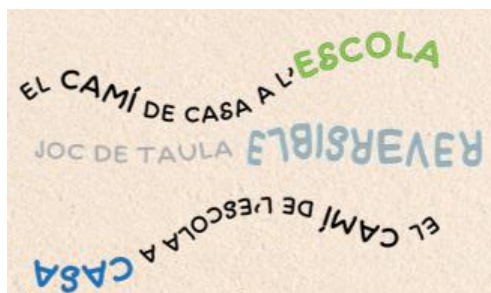


# JOC DE TAULA



Basant-nos en les diferents lectures i documentals que hem vist sobre el recorregut a realitzar pels alumnes per anar a l'escola arreu del món, proposem aquest joc de taula.

La finalitat és fer el trajecte a través dels diferents paisatges que ens porta de casa a l'escola o bé la tornada de l'escola a casa. Guanya qui arriba primer. Es continua jugant per veure qui pren les altres posicions: segona, tercera ... Segons el nombre de persones que participen.

Les imatges representen la diversitat d'entorns naturals que poden trobar els alumnes en el seu recorregut cap a l'escola. Són lliures d'impressió. Hem agafat idees del joc de l'oca en la creació.

## Instruccions del joc

**Jugadors/es:** de 2 a 6 com a màxim.

**Material:** El tauler de joc, un dau i una fitxa o pedreta de color diferent per cada jugador/a.

## Preparació del joc i normes

S'ha dissenyat un tauler amb dues cares: A i B que permet fer dos jocs diferents amb pràcticament les mateixes imatges, però una disposició amb variacions.

**Joc cara A.** Tothom fa la ruta d'anada i tornada. En la sortida del camí de casa a l'escola pot sortir qualsevol número al dau, però per començar a jugar en la tornada, haurà de sortir un 1. En l'anada escola les imatges 47 i 49 no estàs un torn sense jugar.

**Joc cara B.** Els jugadors escullen quin recorregut volen fer: de casa a l'escola o de l'escola a casa. Un cop triat el recorregut, posen la fitxa a la respectiva imatge de sortida, casa o escola i s'inicia el joc amb qualsevol número que surti al dau.

## Inici

Per saber qui comença, tothom farà una tirada amb els daus. Qui tregui el número més baix inicia la sortida i segueix el jugador/a que té a la seva esquerra, continuant amb aquest sentit el torn de jugar.

## Imatges especials



**La motxilla.** Les imatges que tenen una motxilla permeten avançar a la següent motxilla. No es torna a tirar. Si es vol, es pot dir: "De motxilla a motxilla escurço el camí amb alegria"



**Tirolina.** Avancem o anem enrere a la següent tirolina segons on cau la fitxa. Tornem a tirar.



**Pont.** Igual que la tirolina, avancem o anem enrere a l'altre pont i tornem a jugar.



**Barques.** Sempre avances. **Cara A.** De camí cap a l'escola, si caus a la imatge 23 o la 34 navegues fins a la 42. De tornada cap a casa el mateix, si vas a la imatge 12 o 20 navegues fins a la 32. **Cara B.** Segons sentit de la imatge de la 19 a 31 o de la 20 a la 32.



**Pedres.** Caus i demanes ajuda per continuar caminant. S'atura el joc. Qui ha caigut proposa un número del 1 al 6 i el jugador o jugadora que li surt primer, mou la fitxa a la casella de pedres.



**Tempesta.** Busques aixopluc. Un torn sense jugar.



**Inundació.** No es pot passar. Tornar a començar el joc.



**Cascada.** T'atures a beure aigua i omplir la cantimplora. Un torn sense jugar.



**Jugar.** Abans d'entrar a l'escola o quan has finalitzat les classes jugues amb el company/a que decideixes i es desplaça a la teva casella. Esteu un torn sense jugar. **EXCEPCIÓ:** joc cara A només recorregut de tornada.



**Menjar.** Esmorzar o berenar una tirada sense jugar. **EXCEPCIÓ:** joc cara A només recorregut de tornada.

Per finalitzar la partida. Si no s'arriba amb el número exacte a la casella de l'escola o de casa, es retrocedeix tantes imatges com punts sobrin. A gaudir del joc!