

FITXA DE P.R.A. – PLANIFICACIÓ, REALITZACIÓ I AVALUACIÓ.



TÍTOL

CAMINS AL VENT

Joc d'estratègia



DURADA

2 hores



OBJECTIUS A TREBALLAR

1. Desenvolupar la comunicació bidireccional
2. Comprendre l'existència de diferents punts de vista
3. Renunciar al bé propi pel bé comú
4. Treballar en equip



AMBIENTACIÓ

Els camperols del territori estan perjudicats per la guerra civil. Arribaran i ho explicaran als participants. Els representants del regne de l'aire explicaran llavors que donen refugi i aliment a tots els camperols (en concordança amb els valors que representen) i que també ho faran amb els que arribin primers.



MATERIAL

El joc es va dividir en dos jocs paral·lels independents i per cada joc cal:

- 26 pedres.
- Esprais: verd, lila-rosa, blanc, vermell, blau. (Tants colors diferents com equips).
- 80 gots de plàstic (per cinc equips, si son més s'ha de re-calcular).
- Cartolines:
 - Verda
 - Lila
 - Blanc
 - Vermell

FITXA DE P.R.A. – PLANIFICACIÓ, REALITZACIÓ I AVALUACIÓ.

- Blau

Com als esprais, caldran tants colors diferents com equips.



DISTRIBUCIÓ DE FUNCIONS I TASQUES:

17 responsables (12 monitors i 5 directors). Ens dividirem per cobrir els dos jocs que tenen lloc simultàniament.

Zona A : 6 monitors i 2 directors.

Zona B: 6 monitors i 3 directors.

En cada zona s'organitza de la mateixa manera:

- 5 monitors tenen un equip assignat per veure si han entès el joc i per veure com progressen (*tutoritzen* l'equip).
- 1 monitor s'encarrega de bescanviar les cartolines per pedres, amb l'ajuda dels 5 que fan de tutors.
- Els directors coordinen les dues zones, el joc en general i fan de suport quan faci falta.
- Tots poden anar pels camins per arbitrar en les competicions per les interseccions.



TEMPORITZACIÓ / PLANNING

- 00 - 00:20: "Teatrillo" + explicació + formació dels grups.
- 00:20 - 01:30: Buscar les cartolines, formar el camí, assolir l'objectiu (Desenvolupament de l'activitat).
- 01:30 – 01:50: Reflexió.
- 01:50- 2:00: Recollida conjunta.



GRUPS:

Dividim els participants en dues zones per aconseguir més agilitat en el joc (en ser menys). Per fer això, agafem els grups dels regnes i els dividim cadascun en dues meitats.

FITXA DE P.R.A. – PLANIFICACIÓ, REALITZACIÓ I AVALUACIÓ.



DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'Emperador ha mort i s'ha iniciat una guerra pel poder. El regne de l'aire (nosaltres) proporcionem refugi i aliment a "aquells que arribin primer" (premissa que es pot interpretar com "el grup de l'aigua/foc/..." arriba primer i guanya (es queda els recursos) o bé "tots arribem primer tots tenim recursos" (conclusió a la que es vol arribar).

Com ja s'ha explicat, se separa cada regne per la meitat i cada meitat anirà a fer el joc a una zona. A cada zona, els regnes "competiran" entre ells per arribar al lloc X ("seu" del regne de l'aire), i tindran assignats i marcats diferents camins que s'interseccionen en diversos punts.

Per anar avançant pel camí, els equips han d'anar dipositant les pedres que van guanyant a dins dels gots que hi ha situats marcant el camí (en ordre).

Aquestes pedres les obtenen bescanviant-les per les cartolines que troben. És a dir, cada equip ha d'aconseguir pedres amb el seu color anant a un monitor de l'àrea de bescanvi i donant-li tres cartolines amb aquest mateix color.

Procediment:

- Buscar cartolines.
- Cada tres cartolines es pot obtenir una pedra si es contesta a una pregunta.
- Van conquerint el camí amb les pedres.

Com que els camins s'interseccionen en alguns punts, en algun moment els equips voldran posar una pedra on ja hi ha una pedra d'un altre equip, en cas de que li vulguin treure per posar-la seva hauran de reptar a aquest altre equip.

Els reptes son individuals o en grups de dos o tres, però cal que s'enfrontin equips amb el mateix nombre de participants.

Els reptes poden ser:

1. Batalla de galls : Dues persones han de fer-se caure.
2. Pedra paper tisora gegant. El mateix que el pedra paper tisora habitual però fent el gest amb tot el cos en comptes de només amb la mà.
3. El pistoler: Joc per parelles en el qual els contrincants s'agafen les mans entrelaçant els polzes i apuntant amb el dit índex estès al contrincant. L'objectiu és tocar amb l'índex el tronc del contrincant.
4. Guerra de "piropos": els contrincants es van llançant "piropos" fins que un dels dos es queda sense resposta (5s).

FITXA DE P.R.A. – PLANIFICACIÓ, REALITZACIÓ I AVALUACIÓ.

Els primers en arribar a la meta guanyen el joc però aquest està preparat de manera que cap equip tingui suficients pedres per arribar fins al final.

L'objectiu final del joc és que els participants s'adonin que poden cooperar entre ells en comptes de competir (fer un únic camí) per arribar tots els primers i tots aconseguir els recursos.

Si no arriben a aquesta conclusió per si sols se'ls farà aquesta reflexió al final de l'activitat.

Aquesta activitat ha estat elaborada al curs residencial de la Casa de Colònies La Ruca de l'Alberg la Ruca de Setmana Santa de 2016.

L'activitat l'ha preparat el grup d'alumnes, monitors i directors: Jana Codina, Guillem Peret, Laia Blanch, Ester Rafael, Irene Giralt, Martí Sospeda, Júlia Arraiza, Anna Hervella, Mar Bacardi, Clara Capdevila, Pau Codorniu, Judit Vilalta, Rafael Luna, Lucas Ferrer, Marta Lupiañez, Elena Orozco, Paula.