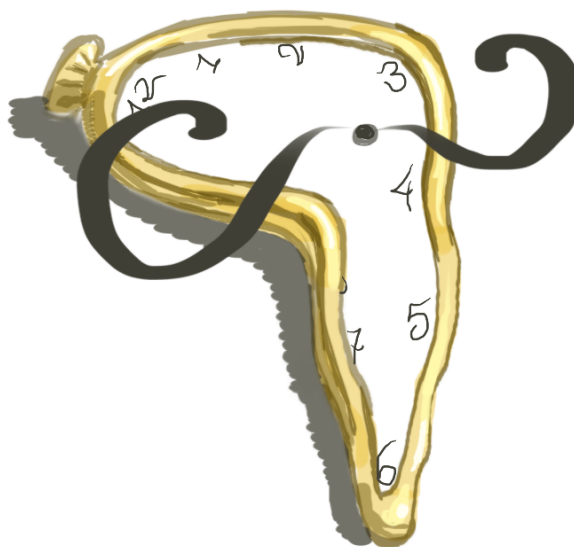




# NORMES DEL JOC

## CAÇADORS D'ÀNIMES



CRÈDIT DE SÍNTESI DE 3r d'ESO





## **TAULA DE CONTINGUTS**

1. Introducció	3
2. Objectiu	3
3. Material necessari i imprescindible	3
4. Mecànica del joc	3
4.1. Aconseguir punts	4
4.2. Bescanvi de punts	4
4.2.1. Cartes d'ànimes	5
4.2.2. Cartes de tubs, Tap i bomba.	5
4.3. Panell del joc	6
5. Qui guanya?	7
6. Consells	7
7. Disciplina	7
8. Avaluació	7
9. ANNEX I: Rúbrica d'Avaluació	8





## **1 INTRODUCCIÓ**

L'estiu de l'any 2017 va ser especial per a Figueres. Es va haver d'obrir la tomba on està enterrat en Salvador Dalí, i quan es va fer un fet inesperat va succeir, un fet surrealista... **L'ànima d'en Salvador Dalí es va escapar!**

I no només la d'en Dalí, sinó que també es van escapar les ànimes de molts il·lustres figuerencs morts entre el segle XIX i el XX....

Si volem que Figueres torni a la normalitat, i totes les ànimes retornin al lloc d'on mai haurien d'haver sortit ens hem de convertir en.....

### **Caçadors d'ànimes!**

## **2 OBJECTIU**

L'Objectiu del joc és tornar totes les ànimes, inclosa la d'en Salvador Dalí, al sarcòfag.

Per a fer-ho possible haureu de resoldre tants reptes i proves com pugueu mentre duri el joc, per tal d'aconseguir el màxim de punts. Els punts es bescanviaran per cartes d'ànimes, cartes per fer camins, cartes taps per tapar els camins dels altres o cartes bomba per trencar els taps dels camins que s'hagin taponat, sempre seguint les indicacions.

## **3 MATERIAL NECESSARI I IMPRESCINDIBLE**

Necessitareu portar a sobre un dossier que el centre us proporcionarà, a dins el qual hi haurà:

- ✓ Document imprès amb totes les proves.
- ✓ Mapa de Figueres.
- ✓ Targeta identificativa del grup.
- ✓ Bolígraf, llapis i goma d'esborrar que l'haureu de portar vosaltres
- ✓ Puntuació global d'activitats

A més a més caldrà que, com a mínim, hi hagi un mòbil per grup amb connexió a internet.

## **4 MECÀNICA DEL JOC**

Hi ha un ampli ventall de reptes i proves que estan associades a cadascuna de les 9 ànimes que s'han escapat de l'ultramón i cada ànima està ubicada en una zona de Figueres.

A la funda de plàstic del dossier hi haurà un document amb totes les proves i el mapa on figura on es faran les proves associades a les ànimes i/o bé punts de control on trobareu savis que us podran corregir i donar els punts de les activitats.





La mecànica és molt senzilla. S'han d'aconseguir punts que es bescanviaran per cartes d'ànimes o cartes de tubs que serviran per conformar camins. També es poden bescanviar per cartes de taps per obstaculitzar camins d'altres grups o bé per cartes de bomba per a trencar taps que algun altre grup hagi col·locat al camí. Amb aquests **camins, construïts amb un mínim de tres tipus diferents de cartes, entre camí, bifurcació, colze i/o encreuament i un mínim de cinc ànimes arribaran a la zona superior del panell per a caçar totes les ànimes del joc.**

#### 4.1 ACONSEGUIR PUNTS

**Per cada prova resolta s'aconsegueixen un nombre determinat de punts**, que **dependran de la dificultat** del repte **i de la seva durada** estimada per aconseguir resoldre'l.

Cada prova tindrà associada una mena de guia d'èxit (rúbrica) i sempre podreu saber què heu de fer per aconseguir quants més punts millor.

Això sí, **cada repte o prova haurà de ser validat per un savi, i només ho podrà fer si tots els caçadors d'ànimes del grup es presenten davant d'ell.**

No hi ha un nombre mínim de reptes a resoldre, és a dir **NO ÉS OBLIGATORI FER TOTES LES ACTIVITATS**, però recordeu, **que quants més punts millor!** Però què farem amb els punts?

#### 4.2 BESCANVI DE PUNTS

El dimarts podeu anar resolent enigmes dins la vostra aula. Els savis us podran supervisar i donar-vos els punts durant tot el matí. Quan arribi la última hora, llavors haureu de bescanviar els punts per ànimes i/ o camins.

Els altres dos dies tots els grups amb tots els caçadors d'ànimes **IMPRESCINDIBLEMENT** hauran de tornar al centre d'operacions (institut) per fer el bescanvi de punts.

Un cop al centre, el capità de cada equip podrà bescanviar els punts per cartes d'ànimes, cartes amb tubs de diferents formes, cartes de taps de camins o cartes de bombes per trencar taps de camins.

**Cada dia s'hauran de bescanviar tots els punts obtinguts** per les cartes que es vulguin, i cada dia s'hauran de penjar al suro. No es poden guardar les cartes per l'endemà.

Els taps només es podran aconseguir a partir del 2n dia. Fixeu-vos bé el que valen, i seguiu les instruccions dels savis que us indicaran quan podreu adquirir taps i quan i com podreu tancar els camins dels vostres contrincants.

Cada matí a primera hora els savis us informaran del ranking de punts de tots els vostres contrincants. Així podreu anar pensant si voleu taps i a quin grup o grups us interessa fer mal per aconseguir superar.





#### 4.2.1 CARTES D'ÀNIMES

Hi haurà 9 ànimes diferents i la carta d'una ànima costarà sempre 15 punts. **Per a poder comprar la carta d'una ànima cal haver realitzat mínim dues activitats d'aquella ànima.**


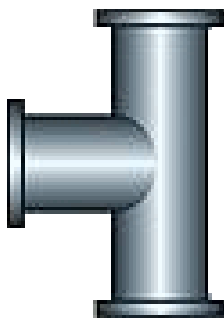
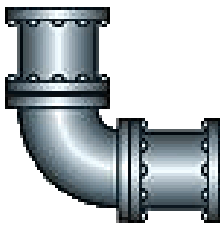
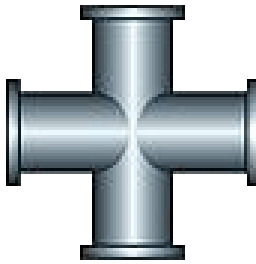
Les cartes de les ànimes són:

- Salvador Dalí
- Narcís Monturiol
- Alexandre Deulofeu
- Pep Ventura
- Maria Àngels Anglada
- Álvarez de Castro
- Josep Azemar
- Una figuera
- Carles Fages de Climent

Cada dia es tindran en compte els **cinc** grups de caçadors d'ànimes que hagin aconseguit més punts. Aquests grups obtindran **una carta de súper poders** que proporcionarà **20 punts extres** que s'afegiran al recompte final de puntuació del grup.

#### 4.2.2 CARTES DE TUBS, TAP I BOMBA.

Hi haurà 6 tipus de cartes valorades de diferent forma:

Tipologies de tubs	Valor	Tipologies de tubs	Valor
	CAMÍ 5 punts		BIFURCACIÓ 6 punts
	COLZE 4 punts		ENCREUAMENT 7 punts





### 4.3 PANELL DEL JOC

A cada aula s'utilitzarà el suro que es dividirà en 3 zones. La inferior serà el lloc de sortida dels grups i on es penjaran els avatars. La superior serà el lloc on es situaran les imatges de les ànimes. La zona intermèdia serà la zona de joc. Cada grup fa el seu camí però **pot jugar amb els taps per tapar camins en els panells de qualsevol classe.**

Cada dia es farà el recompte dels punt a última hora. Els alumnes sabran com van els grups de totes les aules, i podran decidir si durant aquella jornada adquireixen un tap per tapar el camí d'un grup. Si el grup no és de la seva aula, al final del matí i quan tots els grups ja hagin col·locat totes les cartes, els grups que vulguin hauran de dirigir-se al savi d'aula i dir-li a quin grup de quina aula volen posar un tap. Espereu a les indicacions. Hi haurà un moment específic per fer-ho.

Cada grup haurà de construir un camí amb les cartes dels tubs que hagin pogut bescanviar, de tal forma que sortint de la zona inferior arribin a la zona superior, on es troben les ànimes. El camí ha d'estar construït amb un mínim de 3 tipus diferents de cartes (Tipus de cartes per fer camí: camí, colze, bifurcació o encreuament). Cal tenir en compte que si un grup obstaculitza el camí d'un altre amb un tap caldrà que utilitzi una bomba per trencar aquest tap i poder continuar el camí, o bé continuar des d'alguna bifurcació o encreuament que no tingui tap. Les ànimes que aconseguix comprar cada grup les han de situar penjades sobre el seu camí. El lloc d'arribada de la zona superior és indiferent.

Normes de col·locació de les cartes dels tubs:

- El capità de cada grup serà qui bescanviarà punts. Cada grup tindrà la seva pròpia estratègia de joc.
- Cada dia durant el bescanvi de punts es poden comprar el tipus de cartes que vulguin amb els punts que tenen (pensant en l'estratègia del grup).
- Haureu de seguir les indicacions dels savis per col·locar els camins i/o ànimes als suros.
- El primer dia només podran col·locar camins, bifurcacions, encreuaments, colzes i/o ànimes, **no taps.**





- El dimarts ens quedem al centre i es bescanvien punts i es construeixen panells a última hora. El dimecres i dijous es fa quan es torna al centre, seguint les indicacions dels savis, primer es bescanvien els punts, avançant amb camins, bifurcacions, encreuaments, colzes, bombes i ànimes però no poden posar el taps fins que els savis ho indiquin.

## **5 QUI GUANYA?**

El grup de caçadors d'ànimes han d'aconseguir dues coses:

- Tenir mínim cinc ànimes penjades sobre el seu camí i aconseguir el màxim nombre de cartes d'ànimes.
- Crear un camí, que s'hagi construït amb un mínim de tres tipus de cartes de camins diferents, i que arribi a la zona superior del panell de joc.

## **6 CONSELLS**

Per resoldre el joc haureu de tenir en compte aspectes com:

- COOPERACIÓ
- ORGANITZACIÓ
- ESTRATÈGIA
- MOTIVACIÓ
- RÚBRICA  
D'AVALUACIÓ

## **7 DISCIPLINA**

Caçadors, la normativa fora del centre és la mateixa que quan estem dins del marc lectiu normal.

1. El NO COMPLIMENT DE LES NORMES COMPORTARÀ EMPRESONAMENT DEL CAÇADOR/A.
2. El presidiari caldrà que retorni IMMEDIATAMENT AL CENTRE D'OPERACIONS i passarà a disposició d'un JUTGE, aquest li dictarà la sentència que haurà de complir.

Una vegada hagi complert la sentència podrà tornar a incorporar-se al grup. Si és reincident, se'l sancionarà amb grau de perpètua.

Si no compleix sentència romandrà a la presó sota custòdia judicial.

## **8 AVALUACIÓ**

Per tal de minimitzar l'efecte de la diversitat de companys al grup i el diferent ritme de treball que es pot donar, cada alumne/a avaluarà els companys del propi grup. Aquesta avaluació es realitzarà mitjançant un formulari Google i es seguirà la pauta donada en la rúbrica d'avaluació de l'annex I.

La nota individual de l'alumne/a del Treball de síntesi s'obté seguint els següents criteris d'avaluació:





*Normes del Joc del Crèdit de Síntesi de 3r d'ESO*

- Puntuació obtinguda del treball en grup en el joc: 50%
- Puntuació global de la rúbrica individual de alumne/a: 50%

La nota obtinguda en el crèdit de síntesi serà:

- 0% a 35%: NO FET.
- >35% fins a 65%: FET.
- > 65%: FET AMB APROFITAMENT.

## **9 ANNEX I: RÚBRICA D'AVALUACIÓ INDIVIDUAL D'ALUMNES**

	<b>Gens</b>	<b>Poc</b>	<b>Bastant</b>	<b>Molt</b>
<b>Ha tingut bona actitud vers la feina?</b>	Ha hagut d'anar a la presó.	S'ha hagut d'avisar contínuament	De vegades se l'ha hagut d'avisar.	Bona actitud.
<b>Ha treballat?</b>	No ha fet res.	Ha fet poc.	Correcte.	Ha treballat molt.
<b>Ha treballat en equip?</b>	No ha fet res.	Ha resolt activitats per lliure sense col·laborar amb el seu grup.	Ha col·laborat amb el grup.	Ha treballat en equip i liderat els companys de manera constructiva.
<b>T'ha ajudat a sentir-te part de l'equip?</b>	Gens.	Només en alguna activitat.	Sí m'ha ajudat a sentir-me de l'equip.	Ha liderat ajudant a repartir tasques i guiant, essent un equip.
<b>Qualitat de la feina realitzada.</b>	Brut i mal presentat.	Mal presentat.	Correcte	Molt bé.

*L'equip del Crèdit de Síntesi de 3r d'ESO*

