

JOC DE L'ESCANYAGATS



DOSSIER D'INSTRUCCIONS



Associació la Sorellona

Joc de l'escanyagats. RECUPERA LA RIERA

Dossier d'instruccions

Desembre 2021

Coordinació tècnica

Associació La Sorellona



Associació la Sorellona

Creació continguts i disseny

Associació La Sorellona

Il·lustracions

@guilustracions

Amb el suport de



Generalitat de Catalunya
Departament d'Acció Climàtica,
Alimentació i Agenda Rural
Secretaria d'Acció Climàtica

ÍNDEX

1. PRESENTACIÓ DEL JOC.....	1
2. OBJECTIUS.....	1
3. MATERIAL.....	2
4. COM S'HI JUGA?.....	4
5. LES PROVES.....	5
6. FINAL DEL JOC.....	8
7. VALORACIÓ.....	8

1. PRESENTACIÓ DEL JOC

El joc de l'escanyagats "Recupera la riera" és un joc de gran format dissenyat per donar a conèixer les problemàtiques que pateixen les rieres mediterrànies degut principalment al canvi climàtic.

És un joc que es dirigeix a diferents destinataris:

- Educació primària (a partir de CM).
- Educació secundària.
- Grups d'infants o joves que realitzen activitats de lleure

Qualsevol d'aquests destinataris, pot jugar a "recupera la riera", només necessita el material del joc, algun material fungible i dues persones que dirigeixin la partida.

El joc pot acollir fins a 30 participants, que es divideixen en petits grups (màxim 5 grups), cada grup té el seu propi taulell i tot i que cada grup realitza les seves proves o tasques, en alguna ocasió també hi pot haver interacció entre grups per tal de cooperar o superar alguna prova conjuntament.

Per jugar es necessita un espai ampli i preferiblement d'exterior, doncs algunes proves requereixen elements naturals per superar-les. Es pot organitzar el joc en un espai interior, on es poden deixar els taulells dels diferents grups i un espai exterior on realitzar les proves (per això és important que hi hagi dues persones dirigint el joc).

2. OBJECTIUS

Objectius educatius:

- Posar el focus en l'estat de les nostres rieres i de l'efecte sobre elles del canvi climàtic.
- Divulgar el gran valor natural de les rieres mediterrànies, i de la seva fauna aquàtica.
- Obtenir millors recursos educatius per a divulgar el valor de les rieres i la seva fauna.

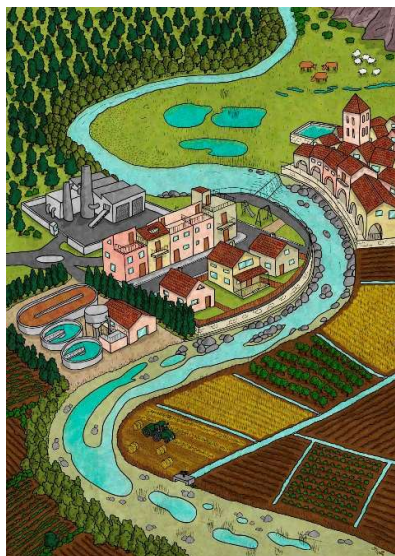
Objectiu del joc:

Completar una riera mediterrània amb els 10 elements per a recuperar la qualitat de la riera abans que ho facin els altres grups.

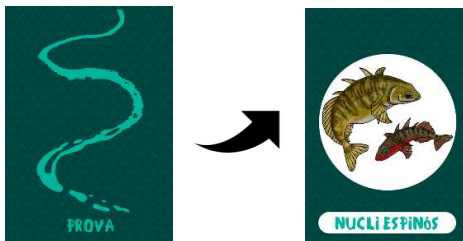
3. MATERIAL

General:

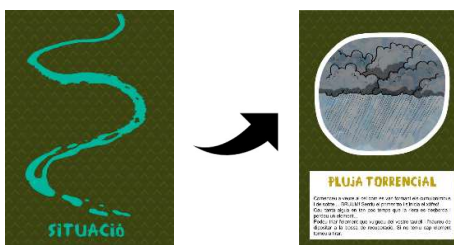
- Taulell de joc (x5)



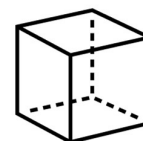
- Cartes de prova (x10)



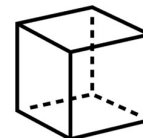
- Cartes de situació (x20)



- Dau de joc (x1)



- Dau de la sequera (x1)



- Bossa de recuperació



- Elements

Flora autòctona (x5)



Bosc (x5)



Consciència ambiental (x5)



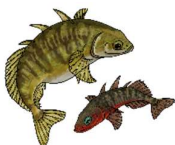
Voluntaris (x5)



Pont (x5)



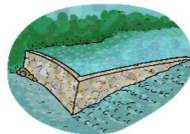
Nucli d'espínós (x5)



Peixos (x5)



Pas de peixos (x5)



Macroinvertebrats (x5)



Amfibis (x5)



Per cada prova:

Espinós EP

- Salabret
- Il·lustració de la truita de riu (x5)
- Il·lustració del barb de muntanya (x5)
- Il·lustració del barb de l'Ebre (x5)
- Il·lustració de la bagra (x5)
- Il·lustració de l'espínós (x5)

Espinós ESO

- Fitxa de la prova d'espínós
- 7 fitxes verdes plastificades

Peixos EP

- Fitxa de la prova de peixos
- 5 peces amb el nom de les aletes
- 15 frases en un sobre

Peixos ESO

- Notícia sobre espècie exòtica
- Llapis i goma
- Full amb les 3 preguntes

Bosc de ribera EP

- Full per dibuixar l'arbre, l'arbust i l'herba i escriure les similituds i diferències
- Llapis i goma

Bosc de ribera ESO

- Full per dibuixar l'arbre, l'arbust i l'herba i escriure les similituds i diferències
- Llapis i goma
- Clau dicotòmica dels arbres de ribera

Amfibis EP

- Fitxa de la prova d'amfibis
- Fitxes verdes (x10)
- 10 Imatges de varies espècies de riu

Amfibis ESO

- Fitxa de la prova d'amfibis
- 10 imatges d'animals amb les que es pugui construir una xarxa tròfica

Macroinvertebrats EP i ESO

- Fitxa de la prova de macroinvertebrats
- Fitxes grogues (x20), vermelles (x20), blaves (x20) i verdes (x20)
- Guia de macroinvertebrats

Consciència ambiental EP i ESO

- Càmera (optatiu)

4. COM S'HI JUGA?

Els educadors/es, dirigents del joc, seran els qui organitzin i gestionin les proves durant tota la partida.

Per començar a jugar els educadors donen un ordre de joc als grups que només serà vàlid pel primer torn, ja que les proves es poden fer de forma autònoma i un cop completin una prova podran tornar a llençar el dau.

Per donar el torn es pot fer de diferents maneres segons la tipologia de grup:

- Educació Primària: Es llença el dau i comença l'equip que tregui el número més alt. Els següents torns també s'assignen pels números trets en el dau.
- Educació Secundària: Es formula una pregunta numèrica i comença qui s'apropa més a la dada correcta. Per exemple:
Quants rius hi ha a Catalunya? 367 trams fluvials catalogats com a rius.

Quants km té el riu...

- Fluvià? 97 km
- Tordera? 55 km
- Ter? 208 km
- Onyar? 34 km
- Daró? 35 km
- Muga? 58 km

A cada torn, el grup tira el dau i pot treure 3 situacions possibles:

- **Prova** (present a 3 de les 6 cares del dau): s'escull una carta de prova.
- **Situació** (present a 1 de les 6 cares del dau): s'agafa a l'atzar una carta de situació.
- **Recuperació** (present a 1 de les 6 cares del dau): permet recuperar un element que hagin perdut i tornar a llençar el dau.

Carta de prova

Les cartes de prova serveixen per aconseguir elements. Hi ha una carta per cada element i el grup pot escollir la que vulgui sempre que estigui disponible, és a dir, que no l'estigui utilitzant un altre grup. Quan els membres de l'equip hagin escollit quin element volen aconseguir l'educador/a els explicarà la prova que han de realitzar, els proporcionarà el material necessari i supervisarà el resultat o desenvolupament si és necessari. El grup tornarà la carta un cop superada la prova.

Carta de situació

Aquestes cartes tenen escrita una situació, que pot ser positiva o negativa i sol provocar algun canvi en el taulell del grup, com per exemple guanyar o perdre elements. S'ha de llegir la carta per saber què passa i quines són les conseqüències.

Bossa de recuperació

Aquesta bossa serveix per posar-hi els elements que es perden degut a determinades cartes de situació. Aquests elements perduts durant les cartes de situació seran recuperables al llarg de tot el joc. Hi ha dues maneres de recuperar-los:

- Llençar el dau i que surti “Recuperació”.
- Tornar a completar la prova que correspon a aquell element quan surti “Prova”.

5. LES PROVES

A continuació es descriu la prova associada a cada element que han d'aconseguir els grups per completar la seva riera.

Les proves s'han separat en dos nivells de continguts (en el cas de l'educació formal) i de dificultat (en el cas de l'educació no reglada), per tant cada grup podrà escollir les proves que més s'adeqüin a les seves característiques.

Element	Alumnat CM i CS / Baixa complexitat	Alumnat ESO / Alta Complexitat
Nucli espinós	<p>Objectiu: Reconèixer la morfologia de l'espinós.</p> <p>En una xarxa de salabret hi ha imatges plastificades de diversos peixos que podem trobar a les rieres mediterrànies. Tots els participants, amb els ulls tapats, han de reconèixer a l'espinós (per exemple, gràcies a les punxes de la part dorsal) i separar-lo de la resta de peixos. La prova acaba quan aconseguen treure 5 espinosos del cubell.</p>	<p>Objectiu: Reconèixer la morfologia de l'espinós així com alguns aspectes de la seva ecologia i quins factors l'amenacen.</p> <p>En un full plastificat hi trobem 7 preguntes tipus test (a, b, c) sobre l'espinós. Al costat de cada opció hi trobem un tros de velcro que servirà per marcar l'opció correcta amb els fitxes de color verd, que també tenen velcro.</p>
Peixos	<p>Objectiu: Aprendre sobre la morfologia dels peixos i algunes de les seves característiques.</p> <p>Han de col·locar correctament el nom de les diferents aletes dels peixos en el dibuix i trobar, d'entre</p>	<p>Objectiu: Aprendre sobre les causes que arribin espècies exòtiques als rius.</p> <p>L'educador llegeix una notícia al grup sobre la introducció d'una espècie exòtica a un riu i han de respondre 3 preguntes en un full.</p>

	15 frases, 3 que siguin certes sobre els peixos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Com ha arribat aquesta espècie? Per quin motiu? 2. Quina problemàtica suposa? 3. Reflexioneu sobre les causes i les conseqüències i aporteue-ne 3 possibles solucions.
Pas de peixos	<p>Objectiu: Aprendre què és i per què serveix un pas de peixos. Entendre la dificultat que tenen els peixos de saltar una barrera fluvial</p> <p>Establir una distància determinada, que representarà la longitud del pas de peixos que permet salvar una resclosa. El grup ha d'intentar arribar d'un costat a l'altre: Comença un participant fent tres salts a peus junts. Des del punt on cau, comença el següent fins arribar a la distància establerta.</p>	
Flora autòctona	<p>Objectiu: Aprendre els usos d'algunes espècies típiques de ribera.</p> <p>En un full plastificat hi ha l'explicació sobre l'ús de 4 plantes de ribera. També hi ha, per separat, una foto amb el nom d'aquestes tres plantes. L'objectiu de la prova és relacionar-les correctament i després trobar-ne com a mínim una a l'entorn.</p>	
Bosc de ribera	<p>Objectiu: Diferenciar entre arbre, arbust i herba.</p> <p>Dibuixar una herba, un arbust i un arbre que hi hagi a la vora i escriure 3 similituds i 3 diferències entre ells.</p>	<p>Objectiu: Diferenciar entre arbre, arbust i herba. Identificar espècies vegetals mediterrànies.</p> <p>Dibuixar una herba, arbust i arbre que hi hagi a la vora i escriure 3 similituds i 3 diferències entre ells. Identificar l'arbre que hagin escollit amb l'ajuda d'una clau dicotòmica.</p>
Pont	<p>Objectiu: Lúdic.</p> <p>Es reparteixen 3 rols a dins del grup: teixó, marta i esquirol. Els altres han de resoldre l'enigma següent: Un guarda forestal s'ha trobat uns animals ferits i els vol portar a un centre de recuperació de fauna, però ha de creuar un riu. El pont és molt estret i només pot transportar un animal en cada trajecte. El teixó i la marta no es poden quedar sols perquè s'ataquen, i la marta no es pot quedar amb l'esquirol perquè se'l menja. El grup ha de representar com ho ha de fer el guarda per portar tots els animals al centre sense que es facin mal.</p>	

Macroinvertebrats	<p>Objectiu: Aprendre a avaluar la qualitat de l'aigua segons els macroinvertebrats que s'hi troben.</p> <p>Identificar de major a menor la qualitat de l'aigua de tres situacions concretes a través de les imatges i la guia de macroinvertebrats.</p>	<p>Objectiu: Aprendre a avaluar la qualitat de l'aigua segons els macroinvertebrats que s'hi troben i entendre la seva importància dins l'ecosistema.</p> <p>Identificar de major a menor la qualitat de l'aigua de tres situacions concretes a través de les imatges i la guia de macroinvertebrats. En acabar, els participants hauran de reflexionar i comentar oralment a l'educador la importància d'aquests organismes dins l'ecosistema.</p>
Amfibis	<p>Objectiu: Identificar quin grup d'animals són els amfibis i com es distingeixen d'altres grups.</p> <p>El grup ha d'identificar, d'entre diverses imatges d'espècies del riu, quins son amfibis i dir el perquè.</p>	<p>Objectiu: Treballar la importància dels amfibis dins la xarxa tròfica.</p> <p>Amb 10 imatges de diferents grups d'animals o espècies, el grup ha de construir una cadena tròfica, situar els amfibis i explicar quina importància tenen en aquesta. No han de fer servir totes les imatges que tenen.</p>
Consciència ambiental	<p>Objectiu: Reconèixer la importància d'adquirir consciència ambiental.</p> <p>Fer un anunci per sensibilitzar la població a través d'un lema.</p>	<p>Objectiu: Reconèixer la importància d'adquirir consciència ambiental.</p> <p>Fer un anunci per una campanya publicitària per donar a conèixer les rieres mediterrànies i per què és important conservar-les.</p>
Grup voluntaris	<p>Objectiu: Participar en la millora ambiental.</p> <p>Plogging: L'equip ha d'aconseguir reunir una deixalla per membre.</p>	<p>Objectiu: Participar en la millora ambiental i entendre la importància d'aquestes accions.</p> <p>Plogging: L'equip ha d'aconseguir reunir una deixalla per membre i mentrestant pensar 3 accions que com a voluntaris puguin dur a terme per ajudar els boscos de ribera. Quan tinguin els elements reunits, hauran de comentar oralment les idees a l'educador.</p>

6. FINAL DEL JOC

El joc acaba quan un dels equips aconsegueix reunir tots els elements i recuperar la qualitat de la riera. En cas que el joc s'hagi d'aturar abans que algun equip ho aconsegueixi, guanyarà el grup que tingui la riera mediterrània amb més elements i, per tant, més ben conservada.

7. VALORACIÓ

Un cop finalitzada l'activitat cal fer una avaluació amb els participants. Es recomana que aquest procés el realitzin les persones que han dinamitzat l'activitat per poder recollir aquells aspectes a millorar i també dona l'oportunitat que cada participant identifiqui les seves fortaleces i reptes de millora.

Es proposa fer 3 preguntes de valoració:

1. Què us ha agradat?
2. Què heu après?
3. Que canviaríeu?

Aquestes es poden respondre de diferents maneres:

- Es poden respondre per grup de joc.
- En cas de ser un grup petit, es pot compartir en veu alta el que pensa cada participant.
- Cada participant ho pot escriure en un paper que pot recollir l'educador/a i compartir-ho o no, en veu alta.