

# CUIDEM EL PLANETA

Jocs de sensibilització mediambiental  
creats per joves d'Esplugues



**PLAYFUL  
PARADIGM**  
A Esplugues, el joc ens connecta







AJUNTAMENT  
D'ESPLUGUES



Diputació  
Barcelona

## Joaquim Blume

4t A	<b>1. SALVEM EL BOSC</b>		Exterior	4
	<b>2. TIGRES EN PERILL</b>		Exterior	5
4t B	<b>3. FIRE BURNS</b>		Exterior	6
	<b>4. RUN FOR FOREST</b>		Exterior	7




## Joanot Martorell

4t A	<b>5. MEMORY BOTÀNIC</b>		Interior	8
	<b>6. SALVEM ELS ANIMALS</b>		Interior	9
4t B	<b>7. FOC!</b>		Interior	10
	<b>8. AGAFA I DESCONTAMINA</b>		Exterior	11
4t C	<b>9. FORA ESCOMBRARIES</b>		Exterior	12
	<b>10. GUERRA D'ESCOMBRARIES!</b>		Exterior	13

## La Mallola

4t A	<b>11. L'ORIGEN DEL FOC</b>		Exterior	14
	<b>12. DESFORESTACIÓ IMMINENT</b>		Exterior	15
4t B	<b>13. ENDEVINA L'ESPÈCIE</b>		Interior	16
	<b>14. RECICLA!</b>		Exterior	17
4t C	<b>15. ESPAI PROTEGIT</b>		Exterior	18
	<b>16. GEL, ICEBERG, POLS</b>		Exterior	19

## Severo Ochoa

4t A	<b>17. OCEAN QUIZ!</b>		Interior	20
	<b>18. CARRERA DE RESIDUS</b>		Exterior	21
4t B	<b>19. RECICLABLES</b>		Exterior	22



Els 19 jocs sobre natura i sostenibilitat que descobrireu a continuació han estat creats i treballats per joves de quatre instituts d'Esplugues, La Mallola, Severo Ochoa, Joanot Martorell i Joaquim Blume, que enguany han participat a l'Audiència Jove.

Aquest curs conflüïen diverses circumstàncies especials. La nostra ciutat està treballant en xarxa amb altres 7 ciutats per desenvolupar el projecte The Playful Paradigm, compartint bones pràctiques que utilitzen el joc com a eina per solucionar problemes urbans relacionats a la inclusió, la cohesió, els hàbits saludables o la sostenibilitat del planeta.

El grup de l'Audiència Jove d'aquesta edició forma part, precisament, d'una generació que reclama mesures urgents per protegir el medi ambient i la biodiversitat. Per tant, era gairebé natural (valgui la redundància) que els encomanéssim la missió de fer servir el joc per explicar tot allò que tenen a dir.

Aquest recull n'és el resultat. Escoltem què ens diuen i juguem!

**Pilar Díaz**

*Alcaldeessa d'Esplugues*

# 1

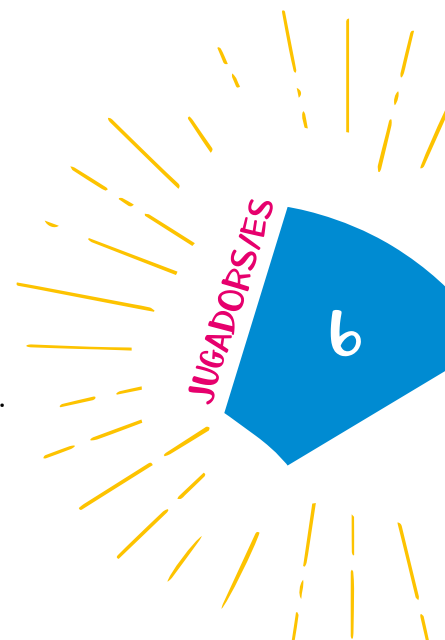
Joc d'exterior

Joaquim Blume

4t A



# SALVEM EL BOSC



**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** informar sobre els incendis forestals.

**OBJECTIU DEL JOC:** el bosc ha d'aconseguir fer una línia de 3 persones per poder dissoldre el foc.

**MATERIALS:** guix per definir les línies i 6 petos: 3 petos representant foc i 3 petos representant el bosc.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup en dos equips, l'equip del "foc" i l'equip dels "arbres".

### Desenvolupament

Hem d'aconseguir fer una línia amb 3 jugadors/es del mateix equip.

### Desenllaç

Si guanya el foc el bosc es crema i si guanya l'arbre el bosc se salva.

Divisió de l'espai:


## NORMES

- Les línies han de ser exactament iguals; és a dir, del mateix grup, si no ho és, no val.
- Hi haurà caselles nul·les on no podran passar.



Foto: Jason Ortego

# 2

Joc  
d'exterior

Joaquim Blume

4t A



# TIGRES EN PERILL

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** conscienciar sobre la caça furtiva i les seves conseqüències.

**OBJECTIU DEL JOC:** els tigres han d'aconseguir agafar als caçadors/es.

**MATERIALS:** petos de dos colors.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

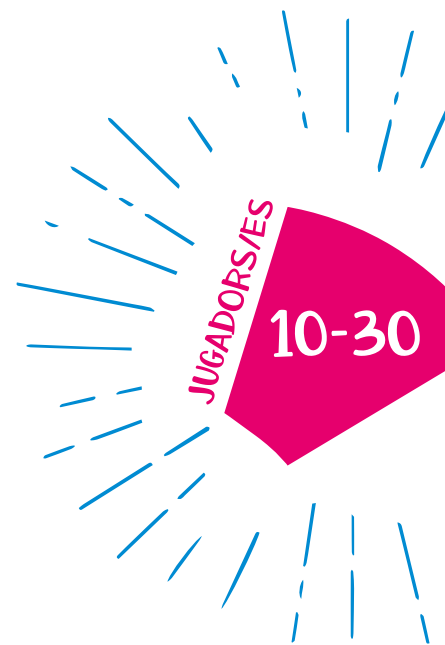
Es divideix el grup en dos equips. Un dels equips farà de caçadors/es i l'altre de tigre. Per fer la distinció es col·locaran petos de diferents colors.

### Desenvolupament

Els tigres han d'aconseguir atrapar tots els caçadors/es. Si un caçador/a en vol salvar un altre, ha de respondre una pregunta sobre animals en perill d'extinció. Si falla la resposta, queda eliminat.

### Desenllaç

El joc acaba quan un dels equips es queda sense jugadors/es.



## NORMES

- Quan els tigres estan eliminats, un altre tigre pot salvar-lo xocant la mà.



Foto: ian robinson

# 3

Joc  
d'exterior

Joaquim Blume

4t B



# FIRE BURNS

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** conscienciar sobre el risc dels incendis forestals.

**OBJECTIU DEL JOC:** apagar l'incendi i fer deu passes.

**MATERIALS:** petos de dos colors. Una pilota.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Hi ha dos equips: l'equip "Foc" i l'equip "Bombers". Mitjançant un sistema de punts, es determina el nombre de rondes i al final se sumen els punts.

### Desenvolupament

Les bombers han de donar deu passes per salvar un incendi sense ser interromput pel foc. En el cas que la pilota caigui a terra, es canvia d'equip.

### Desenllaç

Per cada deu passes se salva un incendi. L'equip que més punts obtingui guanya el joc.

## NORMES

- Només es poden fer 3 passes per llençar la pilota al company/a del mateix equip.
- El foc només pot tocar la pilota.
- Si la pilota cau a terra, es realitza un canvi d'equip (rotatiu).

JUGADORS/ES

10-30

# 4

Joc  
d'exterior

Joaquim Blume

4t B



# RUN FOR FOREST

JUGADORS/ES

15-30

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre el perill dels incendis forestals.

**OBJECTIU DEL JOC:** fer el nombre més gran de voltes per apagar els incendis i salvar la fauna.

**MATERIALS:** bats de beisbol. Petos de 3 colors.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es fan dos equips: l'equip de les bombers (han de córrer) i l'equip del "foc" (han d'agafar).

També es necessita un jugador/a perquè faci de *PICHI* (llançadora de la pilota).

### Desenvolupament

1- L'equip de les bombers ha de passar per les set bases per apagar els incendis.

2- L'equip del foc té per objectiu intentar agafar la pilota en el menor temps possible.

3- La funció del *PICHI* és llançar la pilota a l'equip de les bombers.

### Desenllaç

Finalment es fa un recompte de punts i es determina quanta fauna han pogut salvar:

- Amb 1 base se salva: 1K
- Amb 2 base se salva: 2K - 1C
- Amb 3 base se salva: 3K - 2C - 1R
- Amb 4 base se salva: 4K - 3C - 2R - 1L
- Amb 5 base se salva: 5K - 4C - 3R - 2L - 1COC
- Amb 6 base se salva: 6K - 5C - 4R - 3L - 2COC - 1LEO
- Amb 7 base se salva: 7K - 6C - 5R - 4L - 3COC - 2LEO - 1OR

## NORMES

- Si el *PICHI* agafa la pilota abans que la bombera arribi a una base, la bombera està eliminada.
- Si totes les bombers s'eliminen, hi haurà un canvi de grup i de *PICHI*.
- No pot haver-hi més d'un jugador/a a les bases. Si es dona el cas, el jugador/a que primer estava, s'elimina.
- La bombera té tres intents per batejar la pilota correctament.
- Si la pilota és agafada pel foc a l'aire, la bombera és automàticament eliminada.

\* KOALA (K), CANGUR (C), GRANOTA (R), LLOP (L), COCODRIL (COC), LLEOPARD (LEO), ORNITORRINC (OR)

Foto: johanesplesio

CUIDEM EL PLANETA



# 5

Joc  
d'interior

Joanot Martorell

4t A



# MEMORY BOTÀNIC

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** fomentar el coneixement de la flora local.

**OBJECTIU DEL JOC:** obtenir més cartes.

**MATERIALS:** Cartes *memory* botànic.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

- Les cartes es posen en una taula i els jugadors/ es s'hi posen al voltant.
- Cada participant tirarà el dau i a qui li surti el número més alt serà el primer. L'ordre de jugada és en el sentit de les agulles del rellotge.
- Les cartes es posaran cap per avall i comença el joc.

### Desenvolupament

Cada jugador/a haurà de donar-li la volta a una carta on sortirà una fotografia d'una planta, i n'haurà de buscar una altra on posi el nom corresponent. El joc es desenvoluparà per rondes i qui tingui més cartes és qui guanya.

En cada ronda els jugadors hauran de treure una carta com a mínim.

### Desenllaç

El joc finalitzarà quan no hi hagi cartes sobre la taula.

JUGADORS/ES

2-5

## NORMES

- Si treus una carta i l'encertes pots tornar a tirar fins que fallis.
- Cal respectar els torns.





6

Joc  
d'interior

Joanot Martorell

4t A



# SALVEM ELS ANIMALS

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** conèixer diferents espècies en perill d'extinció i les seves característiques.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir el major nombre de punts responnent preguntes sobre animals en perill d'extinció.

**MATERIALS:** tauler del joc, rellotge.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

El joc comença al voltant d'un tauler amb diferents espècies animals. Cada jugador/a té 20 punts a l'inici de la partida.

Cada jugador/a llança el dau un cop i qui tregui el número més alt comença.

L'ordre de jugada és en el sentit de les agulles del rellotge.

### Desenvolupament

Cada jugador/a caurà en una casella amb animals. Ha d'encertar si aquest animal està en perill d'extinció o no. Si ho encerta obtindrà punts, si no els perdrà.

Cada animal del tauler tindrà una puntuació, en funció de la seva dificultat. Caldrà mirar la taula de punts per anotar-los.

Hi ha un temps màxim de joc de 30 minuts, per això, caldrà realitzar les rondes amb la major rapidesa possible.

La resta de participants no poden veure la puntuació dels seus companys/es.

### Desenllaç

El joc finalitza quan acabi el temps (30 minuts) i es farà un recompte de punts respecte als animals.

## NORMES

- Els animals en perill d'extinció donen més punts que no pas un que no ho estigui.
- Hi haurà caselles en què es pot perdre el torn o un animal. Per recuperar-lo, caldrà respondre una pregunta.
- La durada del joc té una limitació de 30 minuts.
- Cada jugador/a disposarà d'un full on posar els punts de cada animal.

JUGADORS/ES

2-5





# FOC!

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre els incendis forestals i les seves conseqüències.

**OBJECTIU DEL JOC:** quedar-se sense cartes.

**MATERIALS:** cartes FOC

**INSTRUCCIONS** es remenen les cartes i se'n reparteixen set a cada jugador/a i jugadora. Las cartes restants es posen bocaterrosa en el centre dels participants. Aquesta agrupació de cartes rep en nom de "descartaments".

## Introducció

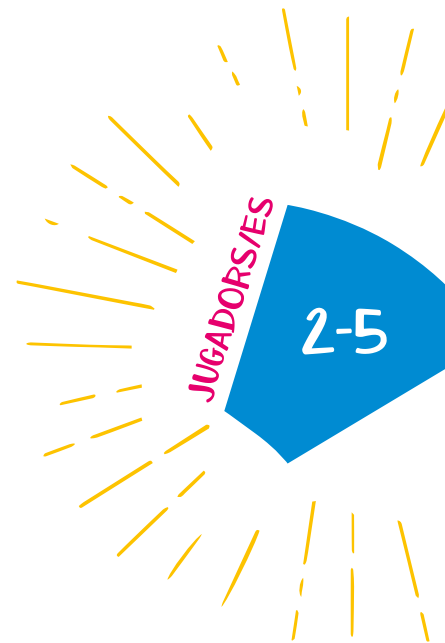
S'escull un jugador/a d'inici i comença el joc. Se segueix el sentit de les agulles del rellotge mentre que cap carta digui el contrari.

## Desenvolupament

Els jugadors/es, han d'intentar desfer-se de totes les cartes, superposant en el seu torn una carta vàlida. Una carta només es pot superposar a una altra si té el mateix color o número. Si un participant no té la carta oportuna, ha d'agafar una de la pila de descartaments. Si aquesta carta pot ser jugada, la pot jugar.

## Desenllaç

El joc finalitza quan un dels participants llança l'última carta. Qui posa la penúltima carta, ha de dir FOC! i assenyalava que té l'última carta a la mà. Si un jugador/a ho oblidava i un altre ho esmentava amb temps (abans que el següent jugador/a llanci carta), el jugador/a ha de prendre dues cartes



## NORMES

- Una carta només es pot superposar a una altra si té el mateix color o número.
- Si un jugador/a no té la carta oportuna ha d'agafar-ne una de la pila de descartaments. Si aquesta carta pot ser jugada, la pot llançar. Si no, passa torn.
- Qui posa la penúltima carta ha de dir FOC! i assenyalava que té l'última carta a la mà. Si un jugador/a ho oblidava i un altre ho esmentava amb temps, el jugador/a ha de prendre dues cartes.

# 8

Joc  
d'exterior

Joanot Martorell

4t B



# AGAFA I DESCONTAMINA

JUGADORS/ES

10-30

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** informar sobre el cicle del CO<sup>2</sup> i les seves repercussions en el medi ambient.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir que no t'atrapin.

**MATERIALS:** petos de colors (3 de diferents)

## INSTRUCCIONS

### Introducció

El joc comença dividint els participants en tres grups: plantes, CO<sup>2</sup> i humans.

### Desenvolupament

El primer grup farà la funció de plantes, el seu objectiu, serà agafar CO<sup>2</sup> i escapar dels humans.

El segon grup farà la funció de CO<sup>2</sup>. El seu objectiu és escapar de les plantes i atrapar humans.

El tercer grup farà la funció d'humans, el seu objectiu serà atrapar les plantes.

Cada grup tindrà una base on portarà als companys atrapats. Un membre del seu equip pot anar-hi i alliberar-los, per aquest motiu, els grups s'han d'organitzar per vigilar els seus presoners/es.

### Desenllaç

El joc acaba quan només queda un dels grups a la pista.

Depenent de la quantitat de membres als tres grups, el joc pot desenvolupar-se amb diverses vies.

Si l'objectiu és conscienciar de la quantitat de CO<sup>2</sup> que emetem, el grup del CO<sup>2</sup> pot ser el grup majoritari.

Cal esmentar que, al finalitzar el joc, seria convenient realitzar entre tot el grup una petita reflexió sobre què comporta el CO<sup>2</sup> i com afecta el medi natural.

## NORMES

- Les plantes atrapen al CO<sup>2</sup>.
- El CO<sup>2</sup> ha d'atrapar humans
- Els humans han d'atrapar les plantes.
- Els jugadors han de respectar-se entre ells, tractant-se amb cura.
- El dinamitzador/a determina el nombre de membres a cada grup.





# FORA ESCOMBRARIES

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar infants i joves sobre la importància del reciclatge a l'escola.

**OBJECTIU DEL JOC:** eliminar els participants del grup contrari.

**MATERIALS:** pilota. Petos amb dibuixos de deixalles. Guixos.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideixen els participants en 2 grups. Cada integrant es col·loca un peto que conté el nom d'una deixalla. Es delimita un camp que es dividirà en dos amb un guix blanc, que seran els camps corresponents a cada grup. Cada camp tindrà quatre zones més petites delimitades amb guixos de colors, que representen els contenidors d'escombraries: plàstic (groc), blau (paper), verd (vidre) i marró (orgànic).

### Desenvolupament

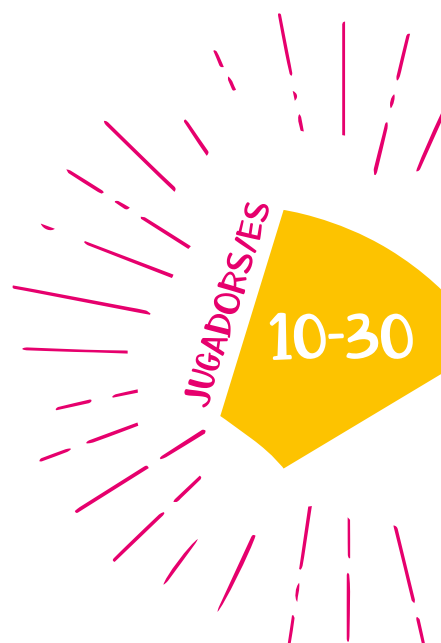
El joc s'inicia introduint una pilota lleugera al camp. L'objectiu és que cada grup utilitzi la pilota per llançar-la als integrants del grup contrari i eliminar-los. Un cop una persona ha estat eliminada, ha de ser classificada segons el nom de la deixalla que representa. Per exemple, si es tracta d'una ampolla d'aigua, haurà de ser classificada al contenidor de plàstic.

### Desenllaç

El joc finalitza quan un equip aconsegueix eliminar-ne un l'altre i classificar-los correctament.

## NORMES

- Per eliminar un participant, cal que la pilota li toqui qualsevol part del cos que no sigui la cara i aquesta pilota després ha de caure a terra. Si el contrincant enxampa la pilota a l'aire, qui queda eliminat és el jugador/a que ha llançat la pilota.
- Els jugadors/es eliminats se situen en els contenidors de l'equip que els ha eliminat i poden participar intentant eliminar al seu contrincant si aconsegueixen la pilota.
- Si un jugador/a als contenidors elimina un rival, aquest jugador/a torna amb el seu equip.



# 10

Joc d'exterior

Joanot Martorell

4t C



# GUERRA D'ESCOBRARIES!

JUGADORS/ES

10-30

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** promocionar la importància del reciclatge a l'escola.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir introduir el màxim nombre de targetes correctament a cada contenidor.

**MATERIALS:** guix, targetes amb elements reciclables.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideixen els participants en dos grups. Es delimitarà un camp que es dividirà en dos amb un guix blanc, que seran els camps corresponents a cada grup. Cada camp tindrà quatre zones més petites delimitades amb guixos de colors, que representaran els contenidors d'escombraries: plàstic (groc), blau (paper), verd (vidre) i marró (orgànic). Una persona en específic haurà de ser l'àrbitre que dinamitzarà la partida. Cada grup s'autoassignarà el números als integrants d'ambdós grups. Per exemple, si n'hi ha 10 a cada grup, hauran de repartir-se els números de l'1 al 10.

### Desenvolupament

Cada equip és col·locarà a l'extrem oposat del seu camp ordenats en línia vertical. L'àrbitre sostindrà una targeta aleatòria que contindrà el nom d'un residu. Segons després, ha de dir un dels números de forma aleatòria i els integrants que tinguin assignat aquell número hauran de córrer cap a l'àrbitre, robar la targeta, tornar al seu equip i col·locar-se en el contenidor corresponent a la deixalla de la targeta mentre l'oponent corresponent intenta enxampar-lo.

### Desenllaç

L'equip que aconseguixi col·locar el nombre més gran de targetes al seu corresponent contenidor guanya.

## NORMES

- Si un jugador/a enxampa el seu contrincant, aquest quedarà eliminat.



# 11

Joc  
d'exterior

# L'ORIGEN DEL FOC

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre els riscos dels incendis forestals.

**OBJECTIU DEL JOC:** agafar i aconseguir que no t'agafin.

**MATERIALS:** petos distintius.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup en 2: uns són el grup dels humans i els altres són el grup de la fauna i la flora. El primer grup haurà d'enxampar el segon.

### Desenvolupament

Per cada 3 integrants eliminats d'un grup determinat, un dels eliminats es tornarà un jugador/a del grup "foc", que tindrà l'objectiu d'enxampar els altres dos grups.

### Desenllaç

El joc acaba quan tots els integrants són eliminats pel grup "foc".

## NORMES

- Només el grup de "foc" pot eliminar als altres dos grups.

JUGADORS/ES

10-30

La Mallola

4t A



Foto: bovdhayan-bardhan

# 12

Joc  
d'exterior

La Mallola

4t A



# DESFORESTACIÓ IMMINENT

JUGADORS/ES

10-30

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** informar sobre la desforestació i les seves conseqüències mediambientals.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir eliminar tots els participants i aconseguir la major quantitat de rondes possibles.

**MATERIALS:** pilota

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Se selecciona una persona perquè representi el rol del llenyataire. Aquesta persona haurà d'enxampar el major nombre de contrincants només movent-se a través d'una línia recta delimitada.

### Desenvolupament

La resta de jugadors/es hauran de travessar la línia ocupada pel llenyataire i sobreviure sense ser enxampat. Cada jugador/a eliminat pel llenyataire es converteix en llenyataire en una altra línia de mobilitat delimitada amb el mateix objectiu d'enxampar els altres participants.

### Desenllaç

El joc acaba quan el llenyataire és eliminat o tots els altres jugadors/es són eliminats.

## NORMES

- El llenyataire disposa de tres torns per enxampar algun jugador/a. Cada tres torns sense enxampar algú, un llenyataire mor i torna al grup original. Si moren tots els llenyataires s'acaba el joc.

Foto: roya-ann-miller

# 13

Joc  
d'interior

La Mallola

4t B



# ENDEVINA L'ESPÈCIE

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** informar i conscienciar sobre les espècies en perill d'extinció.

**OBJECTIU DEL JOC:** endevinar l'animal amb menys pistes que la resta de participants.

**MATERIALS:** targetes del joc.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Un jugador/a es posa una targeta al cap (tindrà un dibuix d'un animal en perill d'extinció).

### Desenvolupament

La resta de jugadors/es han de donar-li pistes o informació, d'acord amb les preguntes del jugador/a amb la targeta.

### Desenllaç

El joc finalitza quan el jugador/a endevina l'animal.

## NORMES

- El jugador/a amb la targeta no pot veure de quin animal es tracta.



Foto: zdenek-machacek





# RECICLA!

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** conscienciar sobre la importància del reciclatge.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir el major nombre de punts.

**MATERIALS:** targetes amb reciclables.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup en dos equips que han de col·locar-se a cada costat del camp de joc.

Al mig, un dinamitzador/a va traient objectes que s'han de reciclar.

S'ha de designar a cada jugador/a i jugadora de cada equip, un objecte de reciclatge.

### Desenvolupament

Al costat de cada equip, hi ha contenidors de reciclatge.

Quan el dinamitzador/a treu un element per reciclar, el jugador/a de cada equip que s'hagi identificat amb aquest objecte ha de córrer i agafar-lo abans que el seu contrincant, per després reciclar-lo al contenidor oportú.

### Desenllaç:

El contrincant ha de perseguir el jugador/a que ha agafat primer l'objecte. Si falla en el contenidor, l'altre equip té l'oportunitat de guanyar el punt.

## NORMES

- Si algú tira un objecte a un contenidor que no correspon perd el punt i l'altre equip té l'oportunitat de guanyar-lo.



# 15

Joc  
d'exterior

La Mallola

4t C



# ESPAI PROTEGIT

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar infants i joves sobre l'extinció d'espècies en perill.

**OBJECTIU DEL JOC:** complir la tasca assignada al grup.

**MATERIALS:** petos panda, petos caçadors i insígnia guardabosc.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup de joc en dos grups: un serà el grup dels caçadors/es i altre serà el grup dels pandes (el grup dels caçadors/es hauria de ser un terç del nombre d'integrants del grup dels pandes). Els pandes hauran de distingir-se amb uns mocadors i un d'ells tindrà una insígnia que l'identifica com a guardabosc.

### Desenvolupament

El grup dels pandes surt primer al camp i després els seguirà el grup dels caçadors/es. Els caçadors/es hauran d'enxampar als pandes i aquests tenen la missió d'escapar. Un cop un panda és eliminat, surt fora del camp de joc. El jugador/a que secretament tingui el rol de guardabosc haurà d'enxampar als caçadors/es discretament.

### Desenllaç:

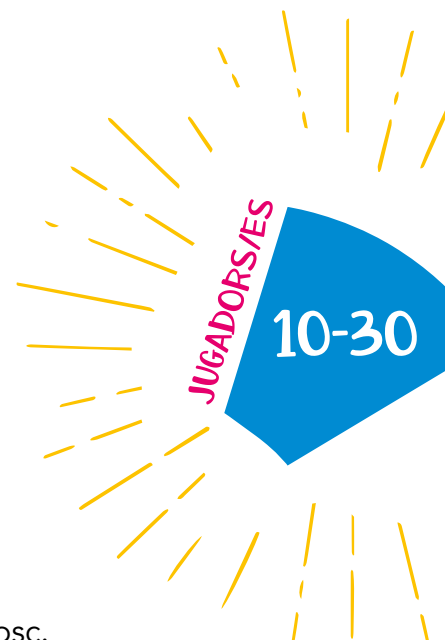
El joc acaba quan tots els integrants d'un determinat grup són eliminats.

## NORMES

- Els caçadors/es poden enxampar als pandes i el guardabosc pot enxampar als caçadors/es.



Foto: Bruce-hong



# 16

Joc  
d'exterior

La Mallola

4t C



# GEL, ICEBERG, POLLS

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre l'augment del nivell del mar i les seves conseqüències.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir sobreviure totes les rondes de joc i no ser eliminat.

**MATERIALS:** guix.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

S'escull un representant del grup del joc, i aquesta persona serà el dinamitzador/a de l'activitat. Les persones es col·loquen al camp delimitat per unes zones marcades amb guix o algun altre element: la primera serà marcada com la zona "gel", la segona serà marcada com zona "iceberg" i l'última zona que serà la piscina considerada com a "pols".

### Desenvolupament

El dinamitzador/a haurà de cridar el nom d'una de les zones aleatòriament i els altres hauran de col·locar-se ràpidament en aquesta. En el moment que el dinamitzador/a cridi "pols", tots els participants hauran de saltar a la piscina, però aquest cop qui arribi l'últim quedarà eliminat.

### Desenllaç

El joc acaba quan només queda un jugador/a.

JUGADORS/ES

10-30

## NORMES

- L'eliminació només s'efectua quan s'intenta arribar a la zona "pols".

Foto: hans-jurgen-mager

# 17

Joc  
d'interior

Severo Ochoa

4t A



# OCEAN QUIZ!

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre les deixalles en el medi marí.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir extreure la major quantitat de residus.

**MATERIALS:** guix.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Hi ha un tauler similar al trivial amb residus al centre que representen la contaminació marítima.

### Desenvolupament

Els jugadors/es hauran de respondre preguntes relacionades amb el canvi climàtic i la sostenibilitat. Per cada pregunta encertada, extreuen una deixalla o residu del centre.

### Desenllaç

El joc s'acaba quan tots els residus són extrets i guanya el jugador/a que hagi extret més residus.

## NORMES

- Si es falla una pregunta, el jugador/a corresponent retrocedeix una casella i aboca un residu al centre.

JUGADORS/ES

10-30

Foto: Joshua Coleman

# 18

Joc  
d'exterior

Severo Ochoa

4t A



# CARRERA DE RESIDUS

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** conscienciar sobre la importància del reciclatge.

**OBJECTIU DEL JOC:** aconseguir la major quantitat de punts i guanyar.

**MATERIALS:** cartes o mocadors.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup de joc en dos grups de 10 persones. També es necessitaran dues persones voluntàries que facin el recompte de punts. Els grups es col·loquen en fila i esperen el senyal per començar a jugar.

### Desenvolupament

El primer jugador/a de cada fila corre cap a les dues persones voluntàries que fan el recompte. Un cop hi arriben, han d'abocar el residu que se'ls presenta al contenidor corresponent. Després, tornen corrents a la fila, piquen la mà al company/a que els segueix per ordre de fila i aquest ha de repetir l'acció.

### Desenllaç:

El joc finalitza quan els dos grups acaben. Per decidir l'equip guanyador es fa recompte de puntuació en funció dels encerts/ errades i qui ha finalitzat abans.

## NORMES

- +1 punt per cada deixalla correctament abocada, -1 punt per cada errada, +3 punts per l'equip que finalitza primer.



Foto: jasmin-sestier

# 19

Joc  
d'exterior

Severo Ochoa

4t B



# RECICLABLES

**OBJECTIU PEDAGÒGIC:** sensibilitzar sobre la importància del manteniment dels hàbitats i espais naturals.

**OBJECTIU DEL JOC:** guanyar el màxim nombre de punts.

**MATERIALS:** targetes del joc.

## INSTRUCCIONS

### Introducció

Es divideix el grup en cinc equips amb el mateix nombre de membres que hauran de buscar a la brossa.

### Desenvolupament

En l'espai es col·locaran targetes amb diversos elements reciclables i a cadascun dels elements s'assignarà un nombre de punts.

### Desenllaç

Guanya l'equip que aconseguixi més targetes (més punts).

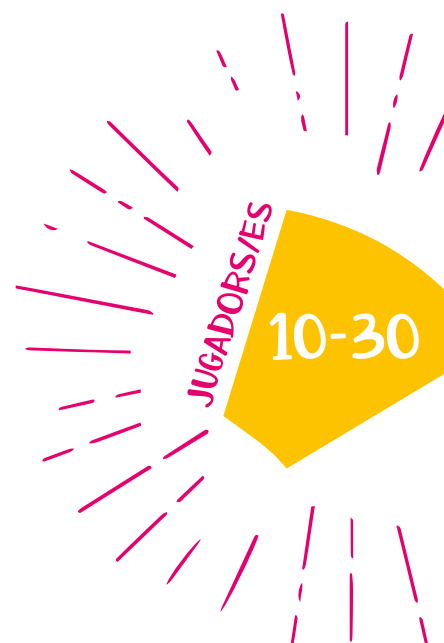


Foto: keong-anggara

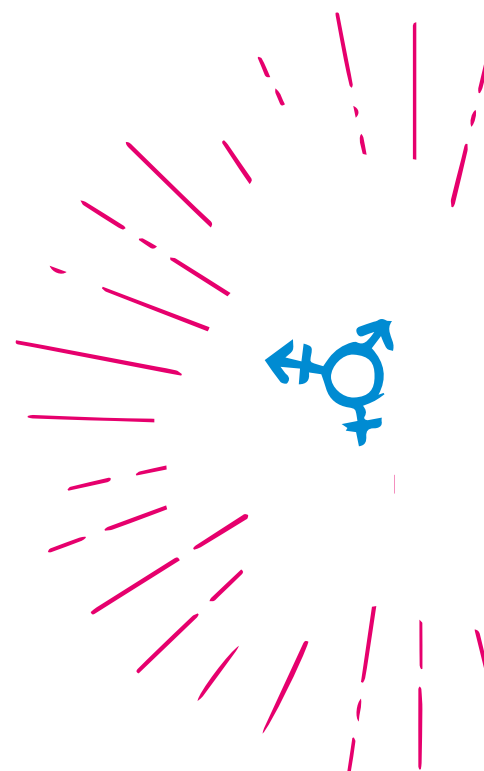
## Audiència Jove Esplugues Playful Paradigm

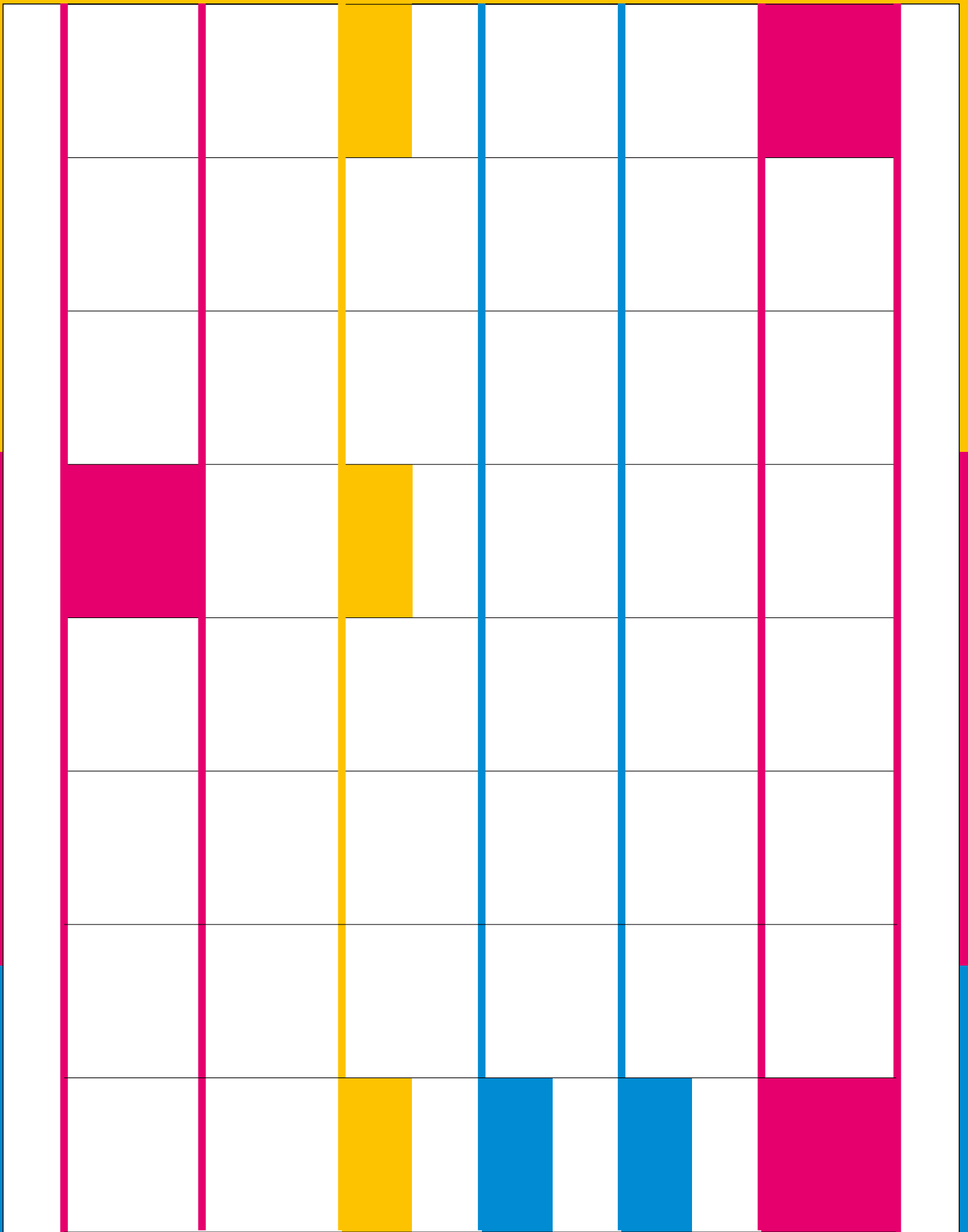
### Equip de treball:

- Direcció: Ajuntament d'Esplugues
- Autors: Alumnat dels instituts d'Esplugues, La Mallola, Severo Ochoa, Joanot Martorell i Joaquim Blume
- Disseny: Elisabeth Tort Fresquet (Fundació Pere Tarrés)
- Revisió lingüística: SLC d'Esplugues de Llobregat, CNL Roses
- Col·laboradors: Fundació Pere Tarrés, Diputació de Barcelona

1a edició: Setembre de 2020

- © de l'edició: Ajuntament Esplugues
- © dels textos: Els autors i autores





FUNDACIÓ  
PERE TARRÉS



AJUNTAMENT  
D'ESPLUGUES



Diputació  
Barcelona