

# Què t'hi jugues?

## 1. Un nou projecte per a 2n de l'ESO

La setmana anterior a les vacances de Setmana Santa, del 27 al 31 de març, els alumnes de 2n d'ESO van dedicar-la al projecte "Què t'hi jugues?". Es tracta d'un projecte transversal, centrat en l'àmbit de les humanitats, impulsat per un grup de professors de ciències socials i de llengua i literatura catalana, castellana i anglesa. L'objectiu del projecte és treballar alguns continguts curriculars d'aquestes matèries a través d'un fil conductor que és el món dels jocs de taula. És un projecte de nova creació que s'ha dut a la pràctica per primera vegada aquest curs.



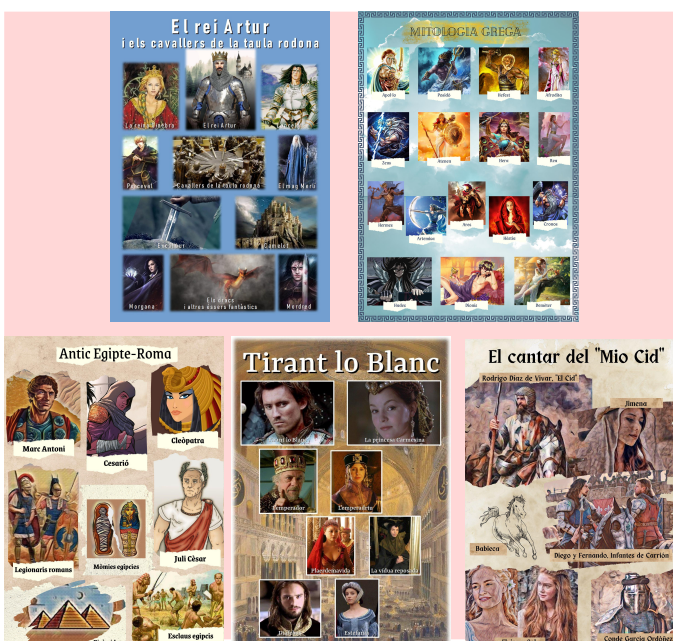
## 3. Ens ambientem

Un cop els alumnes s'han familiaritzat amb els jocs cal que, en grups, en creïn un de nou. Com que això no és tan senzill els permetem que s'inspirin en els jocs que ja coneixen i els proporcionem unes temàtiques i ambientacions, relacionades amb els continguts de les matèries que impulsen el projecte: la mitologia grega, l'antic Egipte i Roma, el Poema de Mio Cid, la novel·la Tirant lo blanc i la llegenda del rei Artur i els cavallers de la taula rodona. Partim d'uns pòsters amb els personatges que protagonitzen aquests temes i el alumnes han de cercar informació sobre aquests personatges, el seu entorn i la seva època. Els alumnes elaboren unes fitxes amb aquesta informació per a cada personatge.



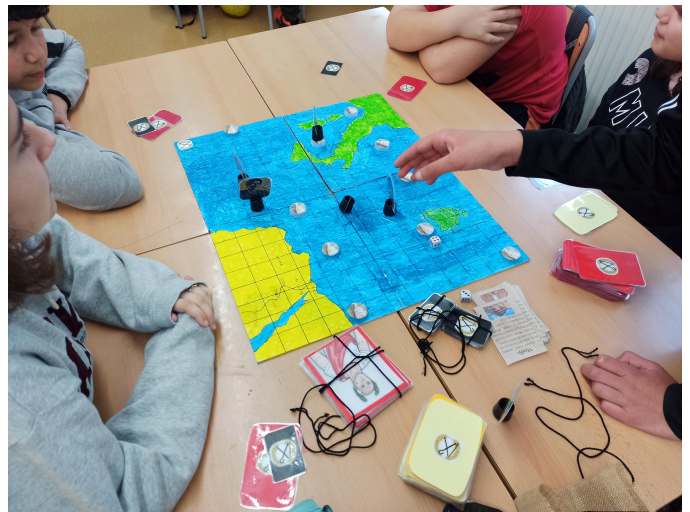
## 2. Juguem

El primer pas va ser jugar a diferents jocs reals. Els alumnes dediquen les primeres hores a provar jocs per familiaritzar-se amb els diferents tipus (col·laboratius, competitiu, de rol...). Han de llegir i interpretar les instruccions de cada un, i dur-les a la pràctica.



## 5. Tornem a jugar

Els alumnes tornen a dedicar un temps a jugar, però ara juguen amb els jocs que han creat ells mateixos. Primer cada grup ho fa amb el seu propi joc, després amb els dels companys d'altres grups. És el moment de posar-los a prova: cal avaluar si les instruccions són entenedores, si el taulell i altres elements són funcionals, si el joc que han creat, en definitiva, si resulten entretinguts i motivadors



## 6. En treiem conclusions

Un cop hem dut a la pràctica per primera vegada aquest projecte toca revisar l'experiència i modificar alguns aspectes que hem observat que es podien millorar. Però en general n'estem satisfets: hem pogut treballar continguts curriculars d'humanitats de 2n d'ESO amb una metodologia que inclou diferents aspectes interessants: aprenentatge cooperatiu i transversal, contextualització d'una situació d'aprenentatge, ludificació... Tanmateix allò que ens gratifica especialment és la resposta positiva dels alumnes.



## 4. Creem el joc

El primer que cal fer per crear un joc de taula és redactar les normes. En aquest text s'hi defineixen tots els elements físics (tauler, targetes, cartes, fitxes, daus...), l'ambientació i la mecànica del joc. I de passada els alumnes estan practicant un text instructiu, una de les tipologies textuales que estan estudiant durant el curs.



Creem el taulell, els elements del joc i la capsa.

Els grups d'alumnes retallen, enganxen, dibuixen, pinten... donen forma física al joc que han imaginat i definit per escrit. També elaboren la capsa que ha de contenir el taulell, elements de joc, instruccions i fitxes de personatges, tot parant atenció a la imatge que volen oferir als jugadors abans de jugar.

