

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



## TÍTOL

### PERDUTS A GOTHAM

Joc d'estratègia



## DURADA

1 hora i 15 minuts



## OBJECTIUS A TREBALLAR

1. Desenvolupar el pensament estratègic
2. Cohesionar-se amb tots els membres del grup
3. Establir un clima de competició sa
4. Participar activament en totes les parts de l'activitat



## AMBIENTACIÓ

L'activitat estarà ambientada a la ciutat de Gotham que es trobarà dividida en sis zones, les quals podrem observar en el mapa que es trobarà al camp de futbol. En aquestes zones trobarem els *caches* amagats.



## MATERIAL

- Escombra
- Disfressa de Joker i Batman
- Maquillatge de cara: Vermell, blanc, negre i verd
- Retoladors
- Cinta adhesiva (x2)
- Tisores (x5)
- Altaveus
- Mòbil
- Papers amb enigma (x6)
- Cartolines: negra, groga i blanca
- Micròfon

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



## DISTRIBUCIÓ DE FUNCIONS I TASQUES

El nombre de persones és orientatiu

### INICI

Motivació – dues persones

Explicació del joc: 2-3 persones

Amagar els *cache*s: 2-6 persones

### JOC

Temps i música - 1 o 2 persones

Motivació – 2 persones

Control – 5 persones

Explicació de les proves – 3 persones

### TANCAMENT

Motivació – 2 persones

Recull i recompte dels *cache*s – totes les persones participants



## TEMPORITZACIÓ / PLANNING

Exemple de temporització:

21:45h - Motivació inicial i explicació de les normes del joc

22:00h - Prova 1

22:05h - Temps de joc per lliure

22:15h - Prova 2

22:20h - Temps de Joc per lliure

22:30h - Prova 3

22:35h - Temps de joc per lliure

22:45h-23:00h - Buscar *cache*s, recompte de punts i motivació i tancament final.

Entrega de la pàgina.



## GRUPS:

Es mantindran els 6 grups proposats pels directors segons el centre d'interès. Consistirà d' aproximadament 9 monitors i 3 directors cadascú.

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



## DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT:

A l'inici de l'activitat, sonarà una música i apareixerà el *Joker*. Estarem al seu escenari (Ciutat de Gotham) i per tant, haurèm de trobar la seva pàgina. Llavors, apareixerà el Batman i dirà que no la trobaran degut a que l'haurà amagat prèviament i marxarà. El *Joker* demanarà a tots els grups que l'ajudin a derrotar el Batman, a canvi, ell els donarà la pàgina.

**Joc principal:** Tindrem un mapa dividit en zones, a cada zona, hi haurà un nombre determinat de *Geocaching*.

Aquests, seran cartolines amagades dividides en caselles. Es dividiran en 6 grups i el seu objectiu serà trobar-ne el màxim possible, per tal d'aconseguir el màxim nombre de caselles. Es sumarà un punt per a cada casella marcada. Durant el joc, sonarà una música que indicarà que tots els grups s'hauran de reunir al camp de futbol. El primer que arribi, se li facilitarà la localització d'un *Geocaching*. Allà es localitzaran tres proves.

### 1. RELLEUS: (just després de l'animació)

Tots els grups faran la prova a la vegada i cada membre participarà en una modalitat diferent:

- Borratxo: S'agafaran en parelles, donaran voltes i sortiran corrents.
- Collibè: Una persona pujarà sobre de l'altre i sortiran corrents.
- Córrer d'esquena.
- Saltar fent la granota.
- Córrer cridant.
- Cadira de la reina: dues persones aixequen a una altra aixeca agafats de les mans.
- Saltar a peus junts.
- Transport reial: Tot el grup haurà de portar un dels membres elevat per sobre de les espatlles.

### 2. ENIGMA

Els grups hauran de respondre correctament a l'enigma en el mínim de temps possible.

“Hi ha un vaixell que té una escala de vuit esglaons, l'últim esglaó està tocant a l'aigua. Entre cada esglaó hi ha mig metre. Si cada quaranta-cinc minuts la marea puja un metre i mig, a quin esglaó estarà al cap d'una hora i quart?”

*Resposta:* Els vaixells floten, per tant, l'esglaó estarà a la mateixa posició.

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

## 3. FUROR

Els diferents equips cantaran/muntaran cançons amb la paraula *Sala*. Guanyarà el que canti més cançons i sigui més original.

La finalitat de les proves serà guanyar uns objectes que serviran d'avantatge o d'inconvenient en el joc principal. El guanyador de cada prova repartirà els objectes en un màxim de 20 segons a la resta dels grups.

### Objectes:

- Escombra: tot l'equip haurà agafat d'una escombra sense deixar-la anar.
- Mirall: podrà paralytatzat tot un equip durant 30 segons.
- Pokèmon: pot robar un objecte a l'altre equip, un cop per ronda.
- Cistell: pots quedar-te un *Geocaching*.
- Espasa làser: si toques algun membre d'un altre grup hauran d'anar tots a peu coix durant 30 segons.
- Gosset: tot l'equip haurà d'anar agafat de la mà.

En acabar, tornaran a aparèixer el *Batman* i el *Joker*, es farà el recompte de punts i s'entregarà la pàgina al guanyador. El *Batman* serà derrotat.

\* En tots les explicacions haurem de vocalitzar i portarem una referència visual perquè la Jordina sàpiga qui parla en cada moment. (Té discapacitat auditiva) el grup li indicarà a la Jordina quan soni la música.

*Aquesta activitat ha estat elaborada al curs residencial de la Casa de Colònies La Ruca de l'Alberg la Sala l'estiu de 2016.*

*L'activitat l'ha preparat el grup d'alumnes i monitors: Enric Casals, Núria Pujolar, Andreu Basolí, Albert Venero, Txell López, Josep Godia, Alberto Alonso, Imma Martínez, Marta Bou, Paula Mañas, Kim López, Jan Ribas*