



"Els habitants del bosc de les Rareses han perdut la màgia. Haurem d'ajudar a aquests éssers fantàstics a recuperar els 4 diamants que els tornaran els poders... no serà fàcil perquè el corb de la cova fosca no ens ho posarà gens fàcil!"

PREPARATIUS:

1. Ens organitzem en grups cooperatius de 4 persones.
2. Cada membre del grup serà un personatge d'aquesta aventura, que haurà de complir un rol per tal d'ajudar al funcionament del grup. A cada sessió haureu de canviar els rols de manera que tothom passi per tots. A la primera sessió es farà a l'atzar.



OBJECTIU:

Cada grup cooperatiu haurà de superar reptes i avançar pel bosc de les Rareses. Guanyarem la partida si completem tot el camí abans que ho faci el corb. És a dir, que **GUANYAREM TOTS** o bé **PERDREM TOTS**.

Tot i així, en el recorregut hi ha 4 diamants. Cada vegada que aconseguim un diamant abans que el corb guanyarem una recompensa. Al finalitzar el joc realitzarem una sessió de comiat i com a premi realitzarem una sessió amb el paracaigudes amb tants jocs com diamants hàgim aconseguit.

JUGADORS: 16-30 jugadors (organitzats en grups de 4)

DURADA: 6 sessions d'1 hora aproximadament, o el que tardeu a completar el recorregut.

MATERIAL:

Disposarem d'un tauler del bosc, un dau, **una fitxa per tot el grup classe**, una fitxa del corb, rellotge de sorra de 60 segons i una motxilla per cada grup. Tindrem un espai reservat per col·locar les targetes de reptes els quals estaran separats per dificultat: 63 reptes fàcils (una petjada), 39 reptes mitjans (dues petjades), 22 reptes difícils (tres petjades).

Per tal de realitzar els reptes cal tenir el següent material: Cordes llargues i curtes, pales, xanques de pot, pilotes variades (bàsquet, tennis taula, plàstic, tennis...), pilotes gegants, cons, matalàs, cercols, raquetes de bàdminton i volants, piques, banc suec, bitlles, llençols cooperatius, sac gegant, guix, rajols, disc volador, anti-faços, pilota de picarols, màscara neutre, saquets, esquis cooperatius i cinta mètrica.



FUNCIONAMENT:

Iniciarem el joc llegint al grup classe una història que va passar al bosc de les Rareses i que els demana la seva ajuda per tal de tornar la màgia als habitants del bosc.

El tauler té 100 caselles i cada 25 caselles completarem un tram i podrem aconseguir un diamant. Cada vegada que la nostra fitxa o bé la del corb arribi a un diamant, **reunirem a tot el grup classe** per a llegir com continua la història. A més a més, si aconseguim arribar al diamant abans que ho faci el corb aconseguirem una recompensa. (Diamant del color corresponent).

Una vegada tenim els grups organitzats, els personatges repartits, i la història explicada estem preparats per començar a jugar-hi!

Escollirem per atzar el grup que comença. Aquest llançarà el dau. Què pot sortir?



Per tal de superar amb èxit els reptes plantejats a les targetes, utilitzarem l'estructura d'aprenentatge cooperatiu **PENSA, COMPARTEIX, ACTUA** (Cada component del grup pensa una solució, la comparteix amb el grup i finalment proven les diferents opcions per tal de superar el repte).

"Una vegada practicat el repte i quan estiguen segurs de poder-lo superar, avisareu al mestre perquè us el validi!"

**Tindreu tantes oportunitats per a superar el repte com les passes que val (1 passa = 1 oportunitat, 2 passes = 2 oportunitats, 3 passes = 3 oportunitats)*

Què passa si superem el repte?

Nosaltres avançarem les caselles que val la targeta (1, 2 o 3)* o bé les que ens indiqui la targeta.

*Utilitzarem la tècnica del MARCADOR COL·LECTIU, ja que compartim un únic personatge per TOTS (que anirà avançant a mesura que TOTS els grups aconsegueixin superar els reptes proposats). Tothom podrà aportar el seu granet de sorra per aconseguir l'objectiu comú: els diamants.

Què passa si ho superem el repte?

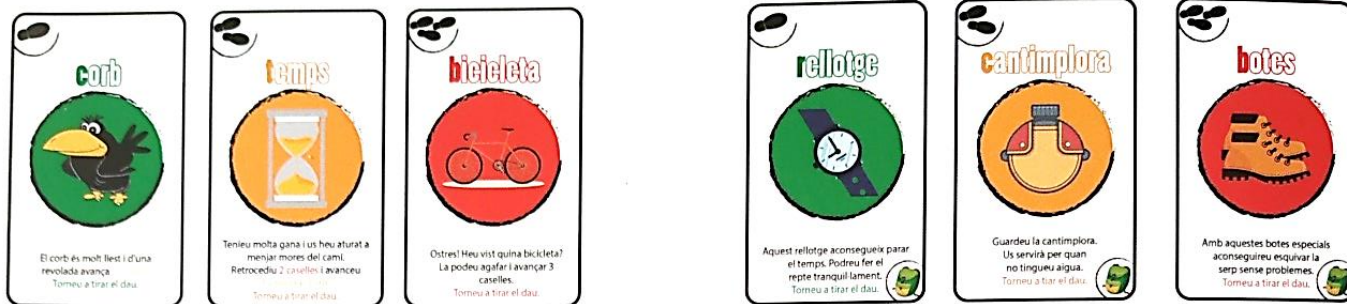
El corb avançarà les caselles que val la targeta (1, 2 o 3) o bé les que ens indiqui la targeta.

Quines targetes ens poden sortir?

Les targetes repte: Ens expliquen el repte que hem de superar. Les targetes poden tenir associat un benefici o bé un perill que dificulta el repte (està especificat a la part inferior de la targeta).



Les targetes especials: No hi ha cap repte associat, caldrà fer el que ens indiqui la targeta i tornarem a llançar el dau. Cada grup tindrà una motxilla, on podrà marcar les targetes benefici que li vagin sortint. **Només les podrà utilitzar amb els reptes de la seva dificultat.** Quan les hagi d'utilitzat les deixarà a sota de la pila corresponent.



Fan avançar o retrocedir directament la nostra fitxa o la del corb. Aquestes targetes no s'han de guardar, les posarem a sota la pila.

Les podrem utilitzar per invalidar les dificultats del **reptes amb dificultat afegida**. Les **guardarem a la motxilla del grup** i les podem utilitzar només en reptes d'aquella dificultat.

Quan acaba el joc?

El joc acabarà quan algú arribi al final del camí, aconseguixi els diamants i d'aquesta manera alliberi la màgia dels habitants del bosc. Com que és un joc cooperatiu **guanyarem TOTS** si aconseguim arribar al final del camí abans que el corb. En canvi **PERDREM TOTS** en el cas que hi arribi abans el corb.

Tot i així, durant el trajecte haurem anat guanyant recompenses si arribem als diamants abans que el corb. Finalitzarem el joc amb una sessió de jocs cooperatius amb paracaigudes. Farem tants jocs com diamants aconseguim.

Full de seguiment

Per tal d'ajudar al desenvolupament del joc i al funcionament grupal, cada grup cooperatiu disposarà de 2 dianes de coavaluació i un full de seguiment.

- 1. Diana de coavaluació de reptes:** Servirà per coavaluar el treball realitzat i ajudar-los a seguir millorant com a grup. Per altre banda també ens permetrà saber per quins reptes han passat al finalitzar el joc.
- 2. Diana de coavaluació de personatges:** Servirà per a realitzar un seguiment de la responsabilitat individual que té cada membre del grup.
- 3. Motxilla de seguiment:** Servirà per seguir la partida d'una sessió a una altra. Anotarem els comodins que tenia cada grup a la motxilla al finalitzar la sessió, el repte que estaven intentant superar i la casella on ha quedat la fitxa del grup classe i la del corb. D'aquesta manera a la següent sessió continuarem la partida allà on la vam deixar.

