

suma't a/  
#green  
Sailing

FITXA DEL TALLER  
**LA GIMCANA DEL MAR (II)**



## QUÈ APRENDREM?

- Mitjançant proves i preguntes aprendrem sobre el mar, els oceans, navegació sostenible, la nostra escola...

Durada:	Lloc?	Edats	Tipus d'activitat
60 minuts o menys. Es poden adaptar el número de proves al temps del que es disposi	Aire lliure	8-14 anys	Joc dinàmic

## COM HO FAREM?

La «Gimcana del mar» és un seguit de proves d'habilitat i preguntes a resoldre per grups. Algunes de les proves estan pensades per a desenvolupar sobre la sorra o sobre un terra que no sigui dur.

El número de proves variarà segons el temps disponible per a jugar o segons l'edat/cohesió/habilitat del grup. Es faran grups de 3-4 persones (la mida pot variar segons decideixi el/la monitor/a). Cada grup haurà de resoldre una activitat de precisió o habilitat o creativitat per a guanyar-se el dret a que li facin una pregunta. Si es possible cada monitor/a estarà pendent de 2-3 proves per supervisar que cada grup realitza correctament cada prova. Un cop realitzada i superada la prova, el/la monitor/a els farà una pregunta.

Les preguntes d'aquesta gimcana seran les preguntes realitzades pels i per les investigadores de l'Institut de Ciències del Mar – CSIC que estan disponibles al web: <http://www.icm.csic.es/bio/medusa/Catalan/Cat.html>. Aquestes preguntes les haurem complementat amb preguntes que els propis grups han realitzat en un taller anterior, la **Gimcana del Mar (II)**.

La gimcana s'haurà d'adaptar al número d'alumnat i al número de monitoratge disponibles. Idealment cada monitor/a hauria de supervisar 2 proves. Cada monitor/a tindrà un seguit de preguntes per a fer després de que cada grup hagi acabat la seva prova. En un foli haurà de fer una taula amb el nom de cada grup i anotarà si han encertat la pregunta.

«Joc dels paquets» : per fer grups. Els alumnes es troben distribuïts per l'espai. Quan el/la monitor/a diu un número, l'alumnat s'ha d'agrupar en grups del número que ha dit. Es pot afegir fer grups del número dit i una característica concreta: paquets de 5, 3... paquets pel color de la samarreta, llaunes de sardines (s'han d'estirar a terra cap-i-cuats) de 4, 7..., pel color dels ulls, per l'últim número que apareix a la vela de la seva embarcació...Per últim direm el número d'alumnes pel qual voldrem que s'agrupin finalment. Cada grup s'haurà d'identificar amb un nom que ell mateix haurà escollit.

*Nota: és un de tants jocs per a fer grups, es pot triar el que més agradi.*



## POSSIBLES PROVES:

A continuació us proposem un seguit de proves per a realitzar a l'aire lliure. Es poden afegir de noves i treure. Un cop superada una prova, el grup s'ha guanyat el dret a fer una pregunta:

1. **La croqueta marina:** Tots els components del grup han d'anar a l'aigua a buscar un objecte que tindrà un dels monitors/es que es troba dins l'aigua i l'han de portar a un altre monitor/a que es troba a la platja. Abans de donar-li l'objecte, la persona ha de rodolar com si fos una croqueta per la sorra.
2. **Pilota al coll:** En rotllana es van unes passant pilotes amb l'ajuda de la barbata i el pit. Les pilotes no poden tocar a terra per tant han de començar-se bé treballant en equip. Hauran de fer un mínim de 2 voltes sense que caigui.
3. **La croqueta empanada:** L'objectiu del joc és arribar a una meta on espera el monitor/a en el menor temps possible. Com? D'un en un han de fer la croqueta per sobre dels seus companys que es troben tombats a la sorra. Un cop has passat el grup, t'estires al costat del primer de la fila i passa el següent, i així fins que el primer arribi a la meta.
4. **El borratxo:** Es posa una ampolla al terra i has de posar el dit a sobre d'ella i fer unes voltes, després s'ha de caminar fins a una meta intentant caure el mínim de cops a terra i en el menor temps possible.
5. **Què sabeu d'embarcacions?** Amb els ulls tapats, hauran d'agafar 3 objectes relacionats amb la navegació que es trobin dins d'un sac. Només amb el tacte hauran de saber de quin objecte es tracta.
6. **Cursa aquàtica.** Una cursa de relleus amb obstacles i aigua que s'ha de transportar en una safata d'un punt a un altre. Per a superar la prova hauran de passar un mínim d'aigua.
7. **Del mar a la muntanya.** Un de l'equip ha de córrer des de la vora de la platja fins a un altre monitor/a que es troba en un altre punt de la platja. El que ha de córrer de l'equip només pot trepitjar unes peces de fusta. Només hi ha tres peces per equip, així que la resta de l'equip ha d'ajudar-lo agafant les peces i col·locant-les davant seu.
8. **Concurs de castells de sorra:** Els grups faran castells amb la sorra amb l'ajuda de les eines que els proporcionarem. Es donaran punts segons diverses classificacions: El castell més alt; El castell més artístic; El castell més gran; El castell amb més detalls...
9. **Enllaçar paraules:** En rotllana. Un comença dient una paraula qualsevol. El següent ha de dir una paraula que comenci amb la darrera lletra de la paraula anterior. Per exemple: avió-oreneteta-arribada. També es pot fer intentant enllaçar l'última síl·laba. Hauran de dir un mínim de 10 paraules enllaçades.
10. **Els avions de paper:** Hauran de fer avions de paper i llançar-los fins a un punt on es trobarà el monitor/a. Fins que no arribi algun dels avions no podran passar a la següent prova.
11. **"Taladros".** Han de parlar durant un minut sense parar del tema que se'ls digui. Tot el grup ha d'intervenir i no es poden parar ni un segon.

## PREMIS:

Per tal de premiar diversos aspectes, els/les monitors/es donaran diversos premis: al grup més creatiu, al grup més ràpid en acabar les proves, al grup que més preguntes han encertat, al grup que millor s'ho ha passat... Si es considera necessari, es faran premis o medalles per a repartir entre els alumnes.

## PASSOS:

- Expliquem les regles del joc als alumnes
- Col·loquem amb l'ajuda dels alumnes les diferents proves. Segons el temps que tinguem disponible, el número de monitors i d'alumnes, calcularem el número total de proves.
- Fem grups i comencem a jugar!
- Repartim premis segons diferents categories: als més ràpids contestant, als més creatius, als més enginyosos...
- Recordem que abans de marxar omplim la fitxa del taller

## MATERIAL:

- Safates per a transportar aigua, pilota tova, «coses» per a fer obstacles.
- Tres objectes relacionats amb la navegació.
- Tres peces de fusta o de qualsevol altre material que sigui tou i es pugui trepitjar i mullar.
- Materials per a construir un castell de sorra (cubells, pales...)
- Joc de la «Gimcana del Mar» imprès (tan les targetes ja fetes, com les targetes amb preguntes noves que hem afegit nosaltres).
- Fitxes de l'alumnat impreses





**1** Escriu al menys 3 coses que hagi après jugant a la Gimcana del Mar:

1.

2.

3.

