



Fitxa del joc. Endevina la paraula.



Nivell educatiu: Primària, Secundària, Batxillerat, Cicles Formatius, Educació Especial i Centre Ocupacional.



Duració de l'activitat: 1 hora.



Participants: grup classe.



L'activitat es fa una part en l'aula i l'altre en el pati o poliesportiu.



Tipus d'activitat: joc.

Objectius del joc:



Incorporar coneixements de nou vocabulari tècnic i especialitzat en fauna, flora i sostenibilitat.



Millorar els coneixements ortogràfics de paraules tècniques relacionades amb el medi ambient.





Desplegar la capacitat de treball en equip.








Com ho fem. Distribució de les tasques:

 **Comencem investigant** sobre les espècies vegetals i animals del nostre entorn pròxim i els espais naturals protegits de la zona geogràfica.


 **Continuem investigant** sobre la sostenibilitat ambiental i els seus aspectes fonamentals.

 **Elaborem una llista** amb diferents termes relacionats amb el que s'ha investigat ordenats alfabèticament.

 **Per equips, treballem en la definició** de cadascun dels termes per a obtindre el glossari en què es basarà el joc.

 Perquè el **glossari continga el màxim de lletres** de l'abecedari, el terme pot començar per la lletra amb què es jugarà, o bé contindre-la. Per exemple, comença per A o conté la A.

En què contribuïm amb este joc:

 Amb este joc, contribuïm a **augmentar** els coneixements tècnics sobre la fauna i la flora dels diferents ecosistemes amb què convivim, així com sobre el desenvolupament sostenible.





Què necessitem per al joc Endevina la paraula:

- Llista de paraules i definicions.
- Un xiulet.
- Una campana, timbre o polsador.

Dinàmica del joc:

- El joc **consistix** a encertar, per equips, totes les paraules que puguen després que el docent en llija la definició.
- Els jugadors **s'organitzen en dos equips** en files separades perquè puguen debatre i compartir informació sense que l'altre equip els senta.
- El docent se situa enfront dels dos equips**, a una distància de 10 metres. Tindrà un xiulet, la llista de paraules que els equips han d'encertar i una campana, timbre o polsador que els jugadors han de fer sonar abans de donar la resposta.





- El docent **diu la lletra** amb què es jugarà.
- A continuació, **indica** si la paraula que busquen comença o conté la lletra amb què es juga.
- Seguidament, **llig la definició** i, després de fer sonar el xiulet, els jugadors de cada equip debaten la resposta uns segons.

Dos opcions per a respondre les preguntes:

Opció 1: fem una carrera.

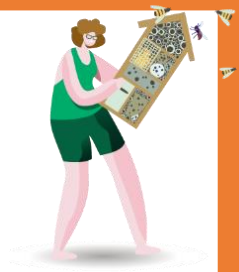
- S'assigna una lletra de l'abecedari** a cada alumne/a, que haurà d'eixir a la carrera cap al docent per a donar la resposta.
- L'equip que toque primer** la campana, el timbre o el polsador pot donar la resposta.
- Si s'equivoca** passa el torn a l'equip contrari.

Normes del joc:

Si la resposta del jugador és correcta, guanyarà un punt per al seu equip i, si no, rebotarà a l'altre equip.

Si cap dels equips encerta la resposta en la primera ronda, es guardarà la lletra per a la següent ronda.





Opció 2: joc del telèfon.

- Els jugadors de cada equip **se situen asseguts en terra**, un darrere de l'altre, amb les cames encreuades i formant dos línies. Una línia per cada equip, ben separada perquè un equip no pugui sentir l'altre.
- No assignarem una lletra** a cada jugador com en el cas anterior, sinó que eixirà a córrer el primer de cada fila.
- Per a eixir, ha de saber la resposta.** Si no la sap, pot rebre l'ajuda del seu equip i rebre la resposta amb el joc del telèfon.

Normes del joc:

Si la resposta del jugador és correcta, guanyarà un punt per al seu equip i, si no, rebotarà a l'altre equip.

Si cap dels equips encerta la resposta en la primera ronda, es guardarà per a la següent ronda.

Qüestions que cal tindre en compte:



Es recomana tractar les definicions de biodiversitat i de sostenibilitat en dos llistes de paraules diferents. D'esta manera, es poden fer dos rondes de joc o utilitzar-les per al desempat.

