

RECALL DE JOCS

CREATS PER L'ALUMNAT DE

CAFE A L'ASSIGNATURA "TEORIA

I PRÀCTICA DEL JOC MOTOR"

Projectes d'Innovació Educativa del
TecnoCampus i Programa Magnet de la
Fundació Bofill amb la participació de l'Escola
Rocafonda de Mataró

Curs acadèmic 2020-2021
Anna Castells Molina



Recull de jocs creats per l'alumnat de l'assignatura "Teoria i pràctica del joc motor" del Grau en Ciències de l'Activitat Física i de l'Esport (CAFE) del TecnoCampus en el marc de la convocatòria de Projectes d'Innovació Educativa del Servei per a la Qualitat, Aprenentatge i Innovació (SQAI) del TecnoCampus-UPF.

Centre Universitari TecnoCampus-UPF

Autora: Anna Castells-Molina

Disseny i maquetació: Servei per a la Qualitat, Aprenentatge i Innovació (SQAI)

Il·lustracions: Marcel Recasens Bosch

Primera edició: 2024

Creació dels jocs:

Aina Rabadan Coll

Albert Garrido Pubio

Albert Piñol Espla

Albert Ramirez Cabane

Aleix Segura Cárdenas

Alícia Rubí Rodríguez

Andrea Acera Villanueva

Andrea Rul·lan Samón

Andrea Salvador Sánchez

Anna Castells-Molina

Antoni Jimenez Garcia

Antonio Ramírez González

Arnau Antich Dresaire

Arnau Genés Valenzuela

Aroa Roca

Clàudia López del Pino

Cristina Vázquez Gómez

Daniel Perea Salinas

David Amor Corbalan

David Chaves Guardia

David Marquès Caballero

Edu Alarcon

Elisabet Sevilla Lara

Elías García Campa

Emanuel Nicolás Polla

Eric Rodà Trifol

Gabriel Pastor Sánchez

Gerard Abril Tamboleo

Gerard Copado Villaret

Guillem Cardelús Salinas

Iker Gutierrez Delgado

Ismael Valle Rodriguez

Jan Alarcón Macanàs

Joel Garcia Serra

Joan Fernandez Medinilla

Joan Iñiguez Domènech

Júlia Àvila Arjona

Jordi Pineda Cunillera

Jordi Sala

Joanjo García Romero

Juanjo García Romero

Lluís Donadeu Urzúa

Marc Parxachs Blanquez

Marc Roca de Viñals Ilincheta

Marina Fernández Martí

Marta Pelegrín García

Martina Ballesteros Llovet

Miquel Navarro Fàbregues

Ona Codina Rovira

Paula Romero Viña

Pau Bassa Cuquet

Pau Buenafuente Ortiz

Pau Espina Cortes

Pau Moreno Digón

Paula Romero Viña

Pol Rabassa Cabotí

Pol Suárez Carreras

Raúl Abril Peñarando

Raúl Casillas Cuenca

Rubén Martínez

Sara Ledesma Clopés

Sebastià Mendoza Garcia

Sergi López Andrés

Víctor García González

Víctor Rodríguez Casado

Victor Calenzuela Calvo

Victor Rodríguez Casado



ÍNDIX

1 - Introducció	1
2 - Desactiva la bomba	2
3 - Matar digestiu	4
4 - Pica l'aparell	6
5 - Respir us	8
6 - Pilota gàstrica	10
7 - El tauler locomotor	12
8 - Escapa de la mort	15
Annex 1	19
Annex 2	21



1. Introducció

L'assignatura "Teoria i pràctica del joc motor i expressió corporal" impartida al Grau en Ciències de l'Activitat Física i de l'Esport (CAFE) del TecnoCampus col·labora amb el programa Magnet de la Fundació Bofill i el seu vincle amb l'Escola Rocafonda de Mataró des del curs 2018.

L'objectiu del programa Magnet és companyar els centres educatius en el desenvolupament d'un projecte transformador en aliança amb una institució amb la que pugui col·laborar i així permeti a l'escola desenvolupar un projecte educatiu innovador i de qualitat, un projecte atractiu, que tingui magnetisme i que esdevingui en un projecte de referència en el seu territori, tant per a les famílies com per a la comunitat educativa.

Des de l'assignatura "de jocs" la voluntat és establir un vincle amb l'escola que permeti que els dos ens en surtin beneficiats. Així, els objectius que amb el que s'implementa aquesta col·laboració son:

- Establir un vincle amb l'escola Rocafonda que permeti que les dues comunitats es coneguin i el coneixement dels altres arribi més enllà dels pre-judicis.
- Oferir a l'escola la possibilitat de gaudir de les instal·lacions que fa servir la universitat per a que l'alumnat escolar les pugui contemplar com a espais esportius i de lleure per fer servir de manera autònoma.
- Oferir a l'escola la possibilitat que els seu alumnat conegui alumnat universitari que li pugui servir de referència per les seves futures aspiracions en el món esportiu, educatiu i de la salut.
- Oferir a l'alumnat universitari la possibilitat d'implementar les seves propostes educatives i esportives en un col·lectiu real com els del seu futur professional.
- Oferir a l'alumnat universitari la possibilitat d'escoltar les impressions dels equips docents i els escolars de les seves propostes.

Aquesta voluntat de crear vincle entre els dos centres acaba concretant-se en la creació de jocs per part de l'estudiantat universitari que donen resposta als objectius didàctics que els planteja l'escola. Aquests jocs es porten a la pràctica en una trobada a finals de trimestre i queden recollits en el dossier de jocs de l'assignatura.

Amb aquest recull que teniu entre mans, presentem els jocs creats pels alumnes universitaris per als alumnes de l'escola per tal que la feina feta per tothom quedi preservada i reconeguda.

Esperem que els gaudiu i apliqueu tant com sigui possible.

2. Desactiva la bomba



Material

- 3 pilotes de diferents colors
- Un cronòmetre
- Mocadors de colors per a diferenciar els equips
- Una pissarra per a anotar els punts
- 3 "comodins" (targetes)



Espai

On poder seure al terra i fer una rotllana

Edat: a partir que s'hagin treballat els sistemes corporals (9 anys)

Número de participants: de 9 a 12 persones

Objectiu lúdic: Tenir més punts que els altres equips

Objectiu didàctic: Adquirir/reforçar els coneixements sobre els sistema digestiu, respiratori i locomotor



Com s'hi juga?

Es fan 3 equips, cadascun amb el mateix nombre d'integrants, i s'asseuen a terra en una rotllana. Els jugadors de cada equip han de quedar alternats (un de l'equip 1, un del 2 i un del 3, etc.).

Cada pilota està relacionada amb un sistema o aparell:

- **Aparell locomotor:** Verda
- **Sistema digestiu:** Vermella
- **Sistema respiratori:** Blava

Es donen les 3 pilotes a tres jugadors/es, un de cada equip.

- 1 A la senyal de "ja!" es passa la pilota a la persona que es té a l'esquerra. Quan passen uns 20" es crida "BOOM!" i en aquest moment la pilota no es pot continuar passant i s'ha de mantenir a les mans. A cada ronda hi ha un temps de metxa diferent.
- 2 Qui porta el joc fa una pregunta relacionada amb un sistema o aparell del cos, que només pot respondre el jugador/a de l'equip que tingui la pilota relacionada a aquell tema.
 - Si **encerta**, l'equip guanya punts (depenent del nivell de dificultat de la pregunta).
 - Si **falla**, hi ha un rebot. El jugador que es trobi a l'esquerra pot respondre la pregunta per la meitat dels punts. Si torna a fallar, es diu la resposta correcta i es segueix jugant.
- 3 Cada equip disposa de 3 comodins durant la partida. Amb ells es pot fer una reunió de 30" amb l'equip sencer per a poder consultar i consensuar la resposta abans de dir-la.
Durant el torn de resposta, tots els jugadors/es menys el que ha de respondre abaixaran el cap per a evitar la comunicació i no influir en la resolució de la pregunta.

3. Matar digestiu



Material

- 1 pilota
- Papers amb diferents preguntes escrites sobre l'aparell digestiu



Espai

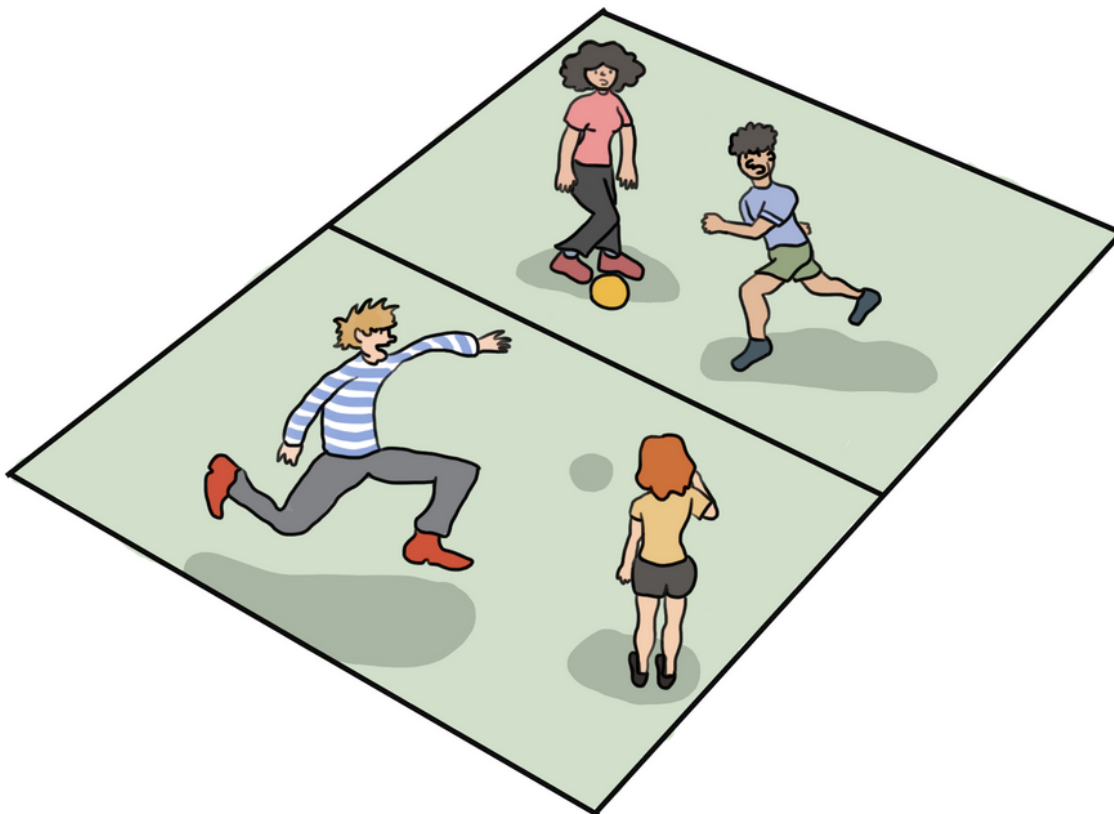
10 x 15 metres

Edat: a partir de 9 anys

Número de participants: de 15 a 25 persones

Objectiu lúdic: Eliminar tot l'equip contrari

Objectiu didàctic: Velocitat de moviment i de reacció, aprendre a cooperar amb el teu equip i aprendre conceptes de l'aparell digestiu



Com s'hi juga?

- 1 Camp de joc rectangular dividit en dues parts iguals. Darrere cada camp hi ha una zona per als "morts/es". Cada equip es col·loca a una zona i situa un "mort fals" a la zona de darrere l'equip contrari.

Per a eliminar a una persona de l'altre equip, s'ha de de llançar la pilota i fer que colpegi a una persona de l'altre equip i que toqui a terra. Per a poder llançar, els jugadors/es han hagut de fer 3 passades entre ells (ni més ni menys).

- 2 Un cop s'ha colpejat a algú, es fa una pregunta vinculada a l'aparell digestiu a qui ha llançat:

- Si diu **correctament** la resposta, l'eliminació de la persona aquí ha tocat la pilota es fa efectiva i se'n va al camp de morts.
- Si s'**equivoca** en la resposta, la persona colpejada pot respondre en el seu lloc. Si respon correctament, eliminarà a qui li ha tocat la pilota i ell/a seguirà viu. Si la persona colpejada tampoc encerta, les dues persones seran eliminades.

- 3 En el cas que la pilota s'agafi a l'aire, no es farà pregunta i la persona que ha llançat serà eliminada directament.

Mentre es responen les preguntes, el joc continua.

Guanya l'equip que aconsegueixi eliminar a l'equip contrari abans. Si es juga amb un temps límit, guanyarà aquell que tingui més jugadors vius.

Variants / Observacions:

- Vigilar que les pilotes no siguin massa dures per a evitar cops forts.
- Si un llançament va al cap, directament cal aturar el joc per a veure com està la persona.
- La participació ha de ser amb dinamisme, perquè si els jugadors caminen fins els professors per a respondre la pregunta el joc no és prou fluid.
- Variant 1: Els alumnes van en parelles i si la pilota colpeja un dels dos, ambdues persones s'eliminen van a respondre.
- Variant 2: Si algú agafa la pilota llançada per un/a rival, se li fa la pregunta a qui ha llançat i es segueix el mateix procés que al joc inicial.

4. Pica l'aparell



Material

- Llistat amb preguntes o targetes amb preguntes de l'aparell reproductor
- Cons



Espai

15 x 20 metres

Durada: 15 - 20 minuts

Edat: a partir de 10 anys

Número de participants: 20

Objectiu lúdic: Finalitzar el recorregut abans que els equips rivals.

Objectiu didàctic: Atenció, equilibri i aprendre conceptes de l'aparell reproductor.



Com s'hi juga?

Es fan grups de 5 participants, els quals hauran de completar un recorregut.

- 1 Al centre del camp es situa el dinamitzador i al seu voltant un seguit de bases escampades i marcades amb cons per cada equip. La zona de sortida per cada equip és des de la zona de qui para i la d'arribada és una zona comú per tots els equips.
- 2 Cada grup haurà de recórrer una ruta i respondre cinc preguntes relacionades amb l'aparell reproductor (o tantes com bases hi hagi).
- 3 Els jugadors/es es poden moure de base a base, en el temps que el dinamitzador canti "1, 2, 3, aparell reproductor, 1, 2, 3, ja!". Durant el transcurs de temps que el dinamitzador no està cantant els jugadors hauran d'estar quiets, sense moure's. En cas que el dinamitzador vegi a qualsevol membre del grup moure's entre bases haurà de tornar a la base anterior.
- 4 Els jugadors només es podran moure lliurement quan estiguin a la base responent la pregunta que els llegirà un dels dinamitzadors. Al finalitzar la cinquena pregunta, el grup haurà de dirigir-se a l'espai final per a respondre l'última pregunta. L'equip que acabi primer tot el recorregut serà el guanyador.

5. Respir us



Material

- Pitralls i cons



Espai

15 x 20 metres

Durada: 15 minuts

Edat: a partir de 12 anys

Número de participants: mínim 16 jugadors/es en 4 grups

Objectiu lúdic: Ser l'equip d'impostors que elimina més tripulants.

- **Impostors:** aconseguir eliminar tots els tripulants o bé aconseguir eliminar el major nombre de persones.
- **Tripulants:** evitar que els impostors eliminin a molta gent, ja sigui escapant d'ells o bé salvant els que ja estan "morts".

Objectiu didàctic: Aprendre conceptes de l'aparell respiratori.



Com s'hi juga?

Es fan grups de 4 persones que hauran d'anar passant pel rol d'impostor.

El grup d'impostors ha d'atrapar a la resta de tripulants (la resta de persones) que tenen com a objectiu intentar fugir dels impostors. Els tripulants enxampats s'han d'asseure a terra. Per a ser salvats, els que queden vius han d'acostar-se a ells i fer 3 "respiracions profundes" els dos a la vegada.

- 1 Els tripulants poden ser enxampats mentre salven; per aquesta raó podran fer ús de l'*emergency meeting*: un cop de mans.
- 2 Quan s'activa "emergency meeting" el joc s'atura (el temps també) i es forma una rotllana amb la gent que queda viva (els morts no es mouen del lloc). Quan la rotllana està feta, la persona a la que estaven salvant es col·loca al centre de la rotllana on el tècnic/a li farà una pregunta sobre el sistema respiratori (veure preguntes a l'[Annex 1](#)).

Si respon **correctament**, reviu. Si **no coneix** la resposta, torna al mateix lloc i s'asseu a esperar que la tornin a salvar (després del *meeting* el joc es reprèn des de la posició de la figura).

- 3 L'objectiu dels impostors és aconseguir eliminar tots els tripulants o bé aconseguir el màxim nombre de morts en els 2 minuts. El dels tripulants és evitar que els impostors aconseguixin un gran nombre de baixes.
- 4 El joc el guanya l'equip de 4 impostors que acaba amb un recompte més elevat de morts dins dels 2 minuts (si atrapen a tothom abans dels 2 minuts, s'agafarà el temps que hagin trigat a fer-ho). En cas d'empat, es farà una pregunta sobre l'aparell respiratori a ambdós equips i guanyarà l'equip que l'encerti abans.

Observacions:

- Fer ús d'algun dispositiu amplificador per marcar els *emergency meeting*.
- Estar pendent de la gent que fa les respiracions.
- Vigilar que no hi hagi material que pugui lesionar als jugadors (bancs, parets...).
- Que els impostors portin sempre el pitrall visible.
- Marcar bé l'inici, la pausa del joc, la represa i el final.
- Vigilar que els morts no facin trampes revivint quan no els toca.
- Que al final del joc els morts no s'aixequin per a poder fer el recompte.

6. Pilota gàstrica



Material

- 1 pilota per equip
- 1 banc per equip
- 1 pica que s'aguanti dreta (amb una base) per equip
- Pitralls
- 30 cons



Espai

15 x 20 metres

Durada: 25 minuts

Edat: a partir de 12 anys

Número de participants: uns 18-20 jugadors/es

Objectiu lúdic: El primer equip que arribi a la pregunta final i l'encerti guanya.

Objectiu didàctic: Conèixer els òrgans de l'aparell digestiu i les manifestacions de l'aparell locomotor

Com s'hi juga?

Es fan equips 2 equips de 8 o 10 persones que competeixen entre ells.

Repte 1

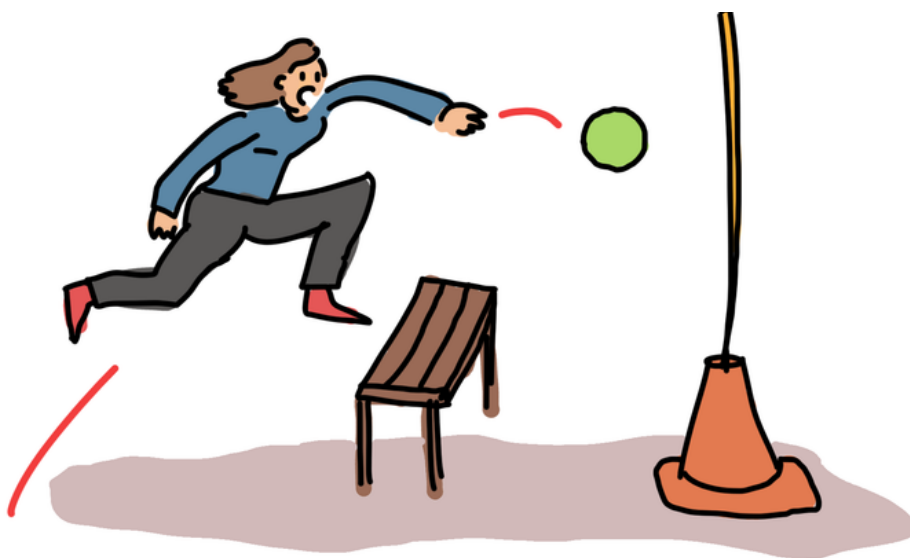
- 1 Cada equip es col·loca en fila i ha de passar per sobre un banc amb la pilota a la mà fins a poder llençar-la contra una torre (l'esòfag) feta amb un con i una pica.
- 2 Un cop allà, per a sumar un punt ha de passar-se la pilota a la següent persona de la fila per a que torni a sortir, i així consecutivament durant 1 minut.
- 3 Una vegada ha passat tothom dos cops, es realitzarà una pregunta als jugadors/es que tingui a veure amb l'aparell digestiu.

Repte 2

- 1 Al centre de la pista es col·loca un dinamitzador que va llançant a l'aire cons "de xinxeta" (una trentena). Un equip ha de recollir-los durant 3'. L'altre equip ha d'intentar matar els jugadors amb dues pilotes.
- 2 Si a una persona li toca la pilota està eliminada. Si tens cons a les mans i et colpeja la pilota has de tornar els cons al dinamitzadors que es trobi al centre i estàs eliminat.
- 3 Un cop quedin 4 jugadors recollint cons, s'elimina una pilota. L'equip amb més cons recollits guanya.

Repte 3

- 1 Es marca un camp de joc i es juga a "les 5 passades". L'equip que aconseguixi les 5 passades ha d'intentar sortir d'aquell espai. L'equip contrari ha d'intentar evitar-ho atrapant-los tocant-los amb la mà al cos per a eliminar-los.
- 2 L'equip que més jugadors/es tingui en acabar és el que sumarà el punt.
- 3 Tenen 10 segons per a sortir de l'espai. Si aconseguixen sortir, sumen 2 punts.
- 4 L'equip que fa més punts guanya. Representa que es tracta dels budells que es van passant el menjar i el treuen per l'anus.



7. El tauler locomotor



Material

- Tauler de joc
- Dues fitxes
- Cartes de sort, de preguntes i de pregunta final
- Fitxa de respostes



Espai

15x20m (Camp de futbol sala, classe...)

Durada: 20 minuts

Edat: a partir de 7 anys

Número de participants: uns 16-24 jugadors/es

Objectiu lúdic: El primer equip que arribi a la pregunta final i l'encerti guanya

Objectiu didàctic: Aprendre sobre l'aparell locomotor



Com s'hi juga?

- 1 Es fan dos equips. Al centre del terreny de joc hi haurà un tauler. Els equips es posaran cada un a una banda del tauler i un al costat de l'altre de cara al tauler. El tauler està format per 13 caselles. 9 d'aquestes caselles corresponen a preguntes, 2 caselles a cartes de sort, 1 casella a la de sortida i 1 a la de la pregunta final.
- 2 Hi ha una casella de sortida. Després hi haurà 3 caselles de preguntes, 1 de sort, 3 de preguntes, 1 de sort, 3 de preguntes i la pregunta final. En aquest joc no hi ha daus, de manera que els equips hauran de passar per totes les caselles. El primer equip que arribi a la pregunta final i l'encerti serà el guanyador del joc. Totes les preguntes estaran relacionades amb l'aparell locomotor.
- 3 El joc funciona per torns, i a cada ronda haurà de sortir una persona diferent de cada equip al davant del tauler per a fer un enfrontament 1 contra 1 en una pregunta. Un cop allà, el dinamitzador agafarà una pregunta i la llegirà en veu alta. Quan el dinamitzador acabi de llegir la pregunta la persona que digui abans "STOP" serà la primera a contestar.

Si algú dels dos diu "STOP" abans que el dinamitzador acabi la pregunta, passarà a ser el segon a respondre.

- Si la primera persona a respondre encerta la pregunta, el seu equip avançarà una casella i l'altre participant no podrà respondre, ja que el primer l'ha encertat.
- Si el primer en respondre respon incorrectament, no es mourà a cap casella i passarà a respondre la persona de l'altre equip.
- En cas que ningú dels dos encerti, la pregunta torna a la baralla i entren els dos següents (i ningú avança la casella).

Per cada ronda només es pot avançar una casella, és a dir, encertant et mous una casella endavant i no encertant no et mous.

- 4 En caure en la casella de sort, tot continuarà igual amb el duel de preguntes, però l'equip que estigui en aquella casella agafarà una carta de sort, la qual pot ser que es pugui guardar o que s'hagi d'utilitzar directament (ja ho dirà la mateixa carta).

En arribar a la pregunta final, l'equip que ho hagi fet només respondrà a la pregunta final: és a dir, aquí no hi haurà duel.

- Si l'encerten guanyaran el joc
- Si no l'encerten hauran de retrocedir una casella; per tant, hauran d'encertar una pregunta normal abans d'arribar un altre cop a la pregunta final.

- 5 Cada equip disposa de 3 "utilitats" que només es podran fer servir una vegada cadascuna i la podrà fer servir qualsevol de l'equip sempre que sigui el seu torn de resposta:

- Comodí de la trucada: a l'utilitzar-se, la persona que ho hagi fet podrà demanar ajuda a una persona del seu equip.
- 50%: només es podrà emprar en les preguntes tipus test i que descarta la meitat de les respostes (si només n'hi ha 3 possibles en descartarà una).
- Canvi de pregunta: en utilitzar-l'ho, la pregunta es canvia per una altra.

Observacions:

- Totes les preguntes es pensen amb tot l'equip.
- Si respon algú a qui no li toca fer-ho, el seu equip perdrà 2 torns.
- Les cartes de sort que es guarden són de l'equip sencer, no només de la persona que l'ha agafat, és a dir, la pot utilitzar qualsevol de l'equip.
- La resposta sempre l'ha de donar el portaveu, si en la pregunta final ho fa un altre no valdrà.



8. Escapa de la mort



Material

- 40 bitlles.
- 40 ampolles buides.
- 10 pilotes de tennis.
- Preguntes SNC
- Botzina
- Un joc de cartes
- Papers per marcar les tasques fetes
- Gomets per marcar les tasques fetes
- Tangram SNC



Espai

15x28m

Durada: 15-20 minuts

Edat: a partir de 7 anys

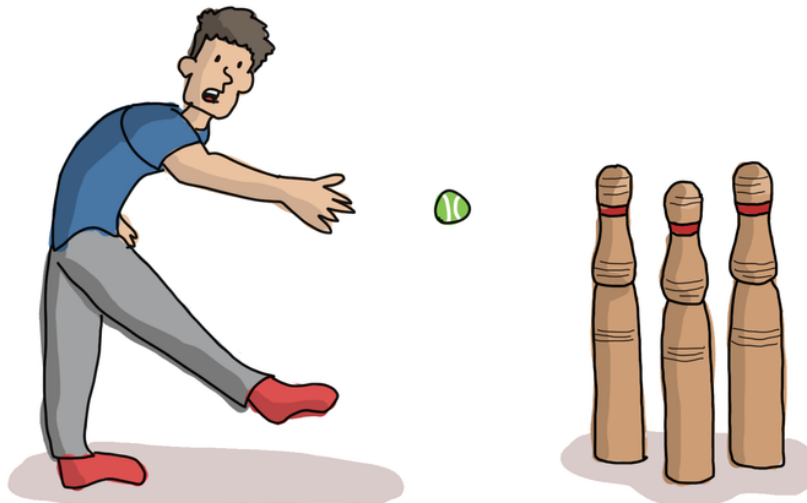
Número de participants: uns 10-20 jugadors/es

Objectiu lúdic:

- **Assassins/impostors:** Matar un total de 10 jugadors sense ser descoberts
- **Tripulants:** Aconseguir finalitzar un total de 8 tasques per a guanyar el joc

Objectiu didàctic:

- Treball bàsic de les habilitats de llançament
- Aprendre conceptes bàsics del sistema nerviós central (SNC)



Com s'hi juga?

Es marcarà una zona central de trobada i al seu voltant hi haurà la resta de tasques distribuïdes. El joc començarà a la part central del rectangle, on es repartiran i assignaran els diferents rols. A continuació es donarà el tret de sortida i començarà el joc. Cada persona porta una targeta amb les diferents proves on anirà marcant amb un gomet aquelles que vagi superant.

- 1 El joc s'iniciarà en rotllana repartint cartes, on a cada participant se li assignarà un rol per tal de poder participar en el joc:
 - **Assassí/impostor:** si al jugador li apareix un jòquer a la carta, serà l'encarregat d'eliminar als jugadors que són tripulants (n'hi ha 4). Hauran de matar un total de 10 persones entre tots dos per a guanyar el joc.
 - **Tripulants:** si a la carta apareix qualsevol altre "coll" entre el 2 i el 10. El seu objectiu serà finalitzar totes les tasques evitant que els assassins t'eliminïn.
- 2 Un cop es doni el tret de sortida, els tripulants iniciaran la partida des del cercle inicial del camp, realitzant les 8 tasques "del joc de les bitlles i del sistema nerviós" sense que l'assassí els mati. Els assassins estaran jugant amb els tripulants dissimulant quin és el seu rol.
- 3 Per a matar a un tripulant, l'assassí li ha de picar l'ullet a la víctima. El jugador/a mort/a s'haurà de llençar a terra i quedar-se mort/a fins que un jugador el reporti aplaudint. A partir d'aquí es farà una votació d'1 minut per a decidir a qui s'elimina; al jugador que estigui mort li donarem un pitrall que haurà de portar a la mà per tal que no es confongui amb els jugadors/es vius.



Tasques a realitzar pels jugadors:

Tasca 1: Llançament de pilotes de tennis: Encertar 5 pilotes en 6 intents des de 6 passes.

Tasca 2: Tombar 3 bitlles en 5 intents.

Tasca 3: Deixar 2 bitlles de peu en 5 intents.

Tasca 4: Tombar una bitlla amb només un intent.

Tasques relacionades amb el SNC:

Qüestionari 1: Encertar 2 de 3 preguntes del SNC

Qüestionari 2: Encertar 1 de 1 pregunta del SNC

Qüestionari 3: Relacionar els diferents conceptes (Màxim 3 intents)

Qüestionari 4: Relacionar els diferents conceptes

Veure [Annex 2](#) per a veure les preguntes.

Els jugadors que finalitzin cada tasca aniran agafant els gomets de diferents colors conforme la tasca ha estat realitzada amb èxit. Si a un jugador només li queda una tasca per fer, haurà d'anar a fer una prova extra "fàcil" i podrà realitzar un altre intent.

No es pot realitzar la prova dos cops seguits.

Variants:

Afegirem el rol de la curandera: aquest jugador podrà reviure un altre jugador després d'haver realitzat dos proves amb èxit i ho farà realitzant el gest de OK al jugador que està mort.

Quan l'assassí ens faci un gest clau, els dinamitzadors tocarem una botzina i s'haurà de realitzar una macro (un tangram) entre tots i s'haurà de finalitzar en un temps determinat. Si no s'aconsegueix fer els impostors hauran guanyat el joc.

Observacions:

- Cal estar atents als impostors per tal de veure si fan el gest específic per fer la macro prova.
- El joc es realitza caminant. Tot i així, l'activitat es pot adaptar a les exigències de la sessió.

ANNEX



Annex 1 | Preguntes del joc "Respir us"

PASSAPARAUOLA

Comença per I: Acció d'introduir aire o una altra substància gasosa en els pulmons.

INSPIRAR

Comença per P: és l'òrgan essencial de l'aparell respiratori. **PULMÓ**

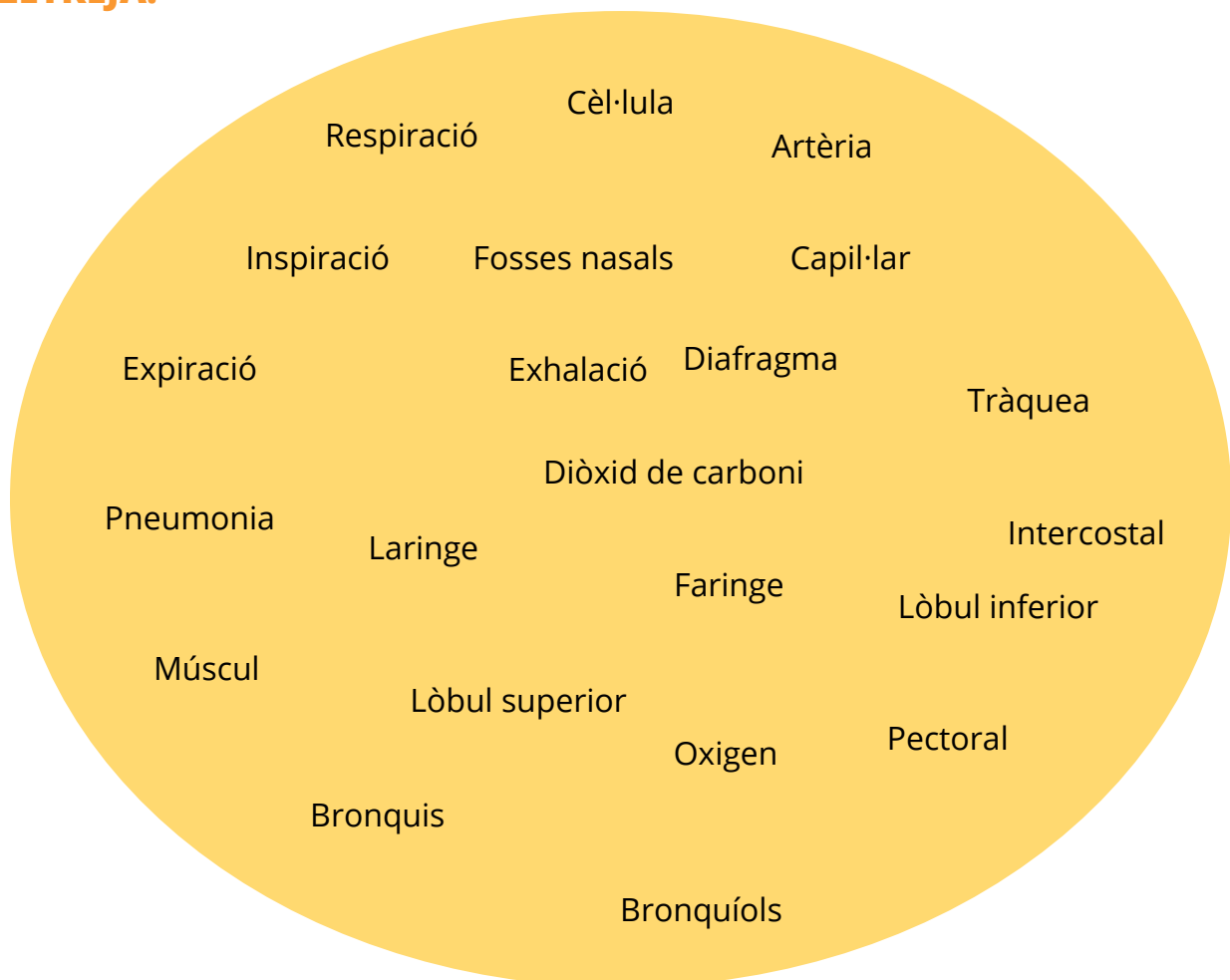
Comença per E: desprendre o acomiadar gasos, vapors o olors. **EXHALAR**

Comença per T: Tub de l'aparell respiratori que comunica la laringe amb els bronquis i porta l'aire als pulmons. **TRÀQUEA**

Comença per D: membrana composta per fibres musculars que s'encarrega de separar la cavitat abdominal de la cavitat toràcica. **DIAFRAGMA**

Comença per N: part sortint de la cara humana situada entre els ulls i la boca, amb dos orificis a la part inferior i que serveix per respirar i olorar. **NAS**

LLETREJA:



Annex 1

Preguntes del joc

- **Com es diuen els replecs que presenten les fosses nasals?** Cornets
- **Quina és la funció de sistema respiratori?** Subministrar l'oxigen a l'organisme i eliminar de CO₂ (diòxid de carboni) d'aquest.
- **Quina és la funció dels alvèols?** Són els responsables de l'intercanvi de gasos
- **Què són els pulmons?** Són òrgans
- **Quina és la membrana que recobreix els pulmons?** Pleures
- **Amb què connecta la tràquea?** Laringe i bronquis
- **La seva funció és conduir aire des de la tràquea als bronquíols, què és?** Bronquis
- **A través d'on entra l'aire a l'organisme?** Fosses nasals i boca
- **A què ens referim quan diem O₂?** Oxigen
- **A què ens referim quan diem CO₂?** Diòxid de carboni
- **A quin sistema arriba l'oxigen després de l'intercanvi de gasos?** Aparell circulatori
- **El pulmó dret és més gran que l'esquerra?** **Veritat** o Fals
- **La velocitat més alta registrada per a un esternut és de 165 km/h?** **Veritat** o Fals
- **La funció de les pleures és facilitar l'acció dels músculs intercostals?** Veritat o **Fals**, eviten el roçament dels pulmons amb les costelles
- **Els músculs de la paret abdominal intervenen en la respiració?** **Veritat** o Fals
- **Els músculs intercostals intervenen en la respiració?** **Veritat** o Fals
- **En la inspiració el diafragma es relaxa?** Veritat o **Fals**
- **La sinusitis és causada per:** a) un fong b) una bacteria **c) pot ser causada per els dos**
- **Què trobem abans?** laringe o **faringe**
- **Quin és el conducte que esta format per cartílags casi circulars?** Tràquea
- **Els corentes produeixen mocs per protegir les vies respiratòries?** Veritat o **Fals**
- **On es troba la glàndula tiroides?** Laringe
- **Els músculs intercostals eleven la cavitat toràcica al inspirar:** **Veritat** o Fals
- **La inspiració consisteix en l'eliminació de diòxid de carboni?** Veritat o **Fals**
- **El procés de bescanvi d'oxigen i diòxid de carboni on es produeix?** Alvèols
- **On es troba el cartílag tiroides?** Laringe
- **El diafragma puja al inspirar i baixa al expirar:** Veritat o **Fals**
- **De què està formada la gola?** Cartílag
- **En què es divideix la tràquea?** Bronquis
- **Les cordes vocals es troben al final de la faringe?** Veritat o **Fals**. A la laringe.

Annex 2 | Preguntes del joc "Escapa de la mort"

Preguntes tipus test

1. Està format pel cervell, cerebel, medul·la espinal, nervis i tronc de l'encèfal.

- A) Sistema glandular.
- B) Sistema nerviós**
- C) Sistema ossi
- D) L'aparell respiratori

2. Quants tipus de sistema nerviós hi ha?

- A. 1
- B. 2**
- C. 5
- D. 4

3. Quins són els dos tipus de Sistema nerviós?

- A. Sistema nerviós central i sistema nerviós mesencèfal
- B. Sistema nerviós central i sistema nerviós específic
- C. Sistema nerviós central i sistema nerviós perifèric**
- D. Sistema nerviós perifèric i sistema nerviós específic

4. Quin és l'òrgan més gran del SN i està protegit pel crani?

- A. La medul·la espinal.
- B. El cervell
- C. Cerebel**
- D. Nervis

5. Controla el funcionament dels aparells i sistemes, està comunicat amb el cos mitjançant els nervis.

- A. El cervell**
- B. Cerebel
- C. Medul·la espinal
- D. Nervis

6. Els nervis més importants que surten del cervell, formen..?

- A. El cervell
- B. La medul·la espinal**
- C. El cerebel
- D. Nervis

7. Òrgan que coordina el moviment dels músculs. Ens permet camina, córrer, nadar...

- A. Nervis
- B. Médula espinal
- C. El cervell**
- D. El cerebel

Preguntes tipus test

8. Les cèl·lules del sistema nerviós s'anomenen?

- A. Neurones**
- B. Leucòcits
- C. Eritròcits
- D. Trombes

9. Les neurones es comuniquen per...?

- A. Nervis
- B. Reflexes
- C. La medul·la espinal
- D. Impulsos elèctrics**

10. El sistema nerviós es divideix en?

- A. El sistema lobular i sistema perimetral.
- B. Sistema nerviós central i sistema nerviós perifèric**
- C. Sistema occipital i parental
- D. Sistema nerviós central i sistema nerviós occipital

11. Responem al perill i al dolor mitjançant els ... que avisen a la medul·la espinal

- A. El cervell
- B. Nervis sensitius**
- C. Cerebel
- D. Medul·la espinal

12. Com transmeten les neurones la informació?

- A. Mitjançant magnetisme
- B. Únicament mitjançant substàncies químiques.
- C. Mitjançant substàncies químiques i senyals elèctriques.**
- D. Únicament mitjançant senyals elèctriques.

13. Que és una neurona?

- A. Unitat estructural del sistema, que guarda la sinapsi.
- B. Unitat funcional i estructural del sistema sanguini que transmet l'impuls nerviós.
- C. Lòbul implicat a la part central del cervell.
- D. Una cèl·lula de teixit nerviós**

14. El Sistema nerviós central està format principalment per...

- A. Cervell i cerebel
- B. Cerebel i medul·la espinal
- C. Encèfal i medul·la espinal**
- D. Cervell i medul·la espinal

15. Les meninges formen part del...

- A. Sistema Nerviós Central**
- B. Sistema Nerviós Perifèric

Preguntes tipus test

16. El cervell es divideix en...

- A. 1 hemisferi
- B. 2 hemisferis**
- C. 3 hemisferis
- D. 4 hemisferis

17. L'hemisferi esquerre s'encarrega de...

- A. Controlar la mà dreta**
- B. Controlar la mà esquerra

18. Cada hemisferi es divideix en...

- A. 2 lòbuls
- B. 3 lòbuls
- C. 4 lòbuls**
- D. 1 lòbul

19. El lòbul frontal s'encarrega de...

- A. Les sensacions
- B. El moviment i comportament**
- C. L'oïda
- D. La visió

20. El lòbul parietal s'encarrega de...

- A. Les sensacions**
- B. L'oïda
- C. La visió
- D. El moviment i comportament

21. El lòbul temporal s'encarrega de...

- A. La visió
- B. L'oïda**
- C. El moviment i comportament
- D. Les sensacions

22. El lòbul occipital s'encarrega de...

- A. El moviment i comportament
- B. La visió**
- C. Les sensacions
- D. L'oïda

23. El cerebel està situat a...

- A. Sota del cervell
- B. A l'origen de la medul·la espinal
- C. Sota del lòbul occipital**
- D. Sobre el lòbul frontal

Preguntes tipus test

24. La funció del cerebel és...

- A. El pensament, la creativitat i el raonament
- B. L'equilibri, el moviment i la coordinació**
- C. El llenguatge escrit, llenguatge parlat i l'habilitat numèrica
- D. La intuïció i la imaginació

25. La medul·la espinal està protegida per...

- A. Les escapules
- B. Les vèrtebres**
- C. Els músculs
- D. Les costelles

26. La part més baixa de la medul·la espinal té forma de...

- A. Plomall
- B. Cua de cavall**
- C. Escombra
- D. Aleta de tauró

27. El Sistema Nerviós Perifèric té la funció de...

- A. Percebre els estímuls
- B. Originar una resposta
- C. L'A i la B són correctes**

28. Dins del SNP també hi ha...

- A. Sistema nerviós somàtic i vegetatiu**
- B. Sistema nerviós central i occipital
- C. Sistema nerviós frontal i parietal
- D. Sistema nerviós de l'encèfal

29. El Sistema nerviós somàtic s'encarrega de...

- A. Les emocions
- B. Accions voluntàries**
- C. Els estímuls
- D. Originar respostes

30. El sistema nerviós vegetatiu s'encarrega de...

- A. Les emocions
- B. Originar respostes
- C. Accions voluntàries
- D. Accions involuntàries**

Preguntes tipus test

31. Dins el sistema nerviós vegetatiu també hi ha...

- A. Sistema nerviós occipital, frontal i parietal
- B. Sistema nerviós simpàtic, parasimpàtic i entèric**
- C. Sistema nerviós encefàlic, estimulant i entèric
- D. Sistema nerviós occipital, frontal i simpàtic

32. Dins el sistema nerviós perifèric també hi ha...

- A. Sistema nerviós occipital, frontal i parietal
- B. Sistema nerviós simpàtic, parasimpàtic i entèric**
- C. Sistema nerviós encefàlic, estimulant i entèric
- D. Sistema nerviós occipital, frontal i simpàtic

33. El Sistema nerviós perifèric està format per...

- A. Nervis, neurones i plexos
- B. Ganglis, nervis i plexos**
- C. Neurones, nervis i ganglis
- D. Ganglis, medul·la espinal i neurones

34. Dins dels nervis perifèrics també hi ha...

- A. Nervis espinals i somàtics
- B. Nervis somàtics i occipitals
- C. Nervis espinals i cranials**
- D. Nervis frontals i parietals

35. Els nervis espinals s'originen a...

- A. Encèfal**
- B. Bulb raquidi
- C. Medul·la espinal
- D. Cervell

36. Els nervis cranials s'originen a...

- A. Encèfal**
- B. Medul·la espinal
- C. Cervell
- D. Bulb raquidi

37. Quants nervis cranials hi ha?

- A. 8
- B. 10
- C. 14
- D. 12**

Preguntes tipus test

38. Quants nervis espinals hi ha?

- A. 28
- B. 16
- C. 31**
- D. 22

39. Quants plexos hi ha en total?

- A. 6
- B. 2
- C. 5**
- D. 3

40. Quina és la missió del sistema nerviós?

- A. Controlar el cos
- B. Regular les emocions
- C. Controlar i regular el funcionament dels sistemes i òrgans**
- D. Controlar els nervis

41. Quantes meninges hi ha?

- A. 1
- B. 4
- C. 5
- D. 3**

42. Funció del sistema nerviós perifèric:

- A. Regular les emocions
- B. Regular els nervis
- C. Recollir els estímuls i transmetre'ls**
- D. Controlar el moviment del cos

RECULL DE JOCS CREATS PELS ALUMNES DE CAFE A L'ASSIGNATURA "TEORIA I PRÀCTICA DEL JOC MOTOR"

Projectes d'Innovació Educativa del TecnoCampus i Programa
Magnet de la Fundació Bofill amb la participació de l'Escola
Rocafonda de Mataró

Curs acadèmic 2020-2021

Anna Castells Molina