



El joc de la **CARXOCA**



CONTINGUT

Sensibilització ambiental a través d'expressions i paraules vinculades a l'horta.

NIVELL EDUCATIU

ESO, Batxillerat, FP i necessitats especials.

DURACIÓ

2-3 sessions de 50 minuts i una sessió final col·lectiva.

MATERIALS

Tisores, cola de barra, cartolines de colors grandària gran (50 x 65 cm), cartó, cartolines blanques A4, retolador negre gros. Opcional: ceres, llapis o retoladors grossos de colors.



RESUM

Este projecte desenrotlla una activitat artística de sensibilització ambiental que aprofundeix en l'**alfabetització ecològica** de l'alumnat a través de la creació d'un joc cooperatiu gegant que elaborarem de manera col·lectiva. El disseny parteix del tradicional "joc de l'oca", i està pensat perquè es realitze de manera simultània per diversos grups, de manera que estos puguem compartir al final els resultats en una jornada en la qual aprendre i gaudir del treball realitzat.

En esta línia, la proposta educativa que presentem ací busca cultivar el **pensament crític** i la sensibilitat ambiental de l'alumnat per mitjà de ferramentes pròpies de l'art contemporani. Ofereix als i les estudiants la possibilitat d'expressar el seu punt de vista de manera creativa i ser protagonistes del procés d'aprenentatge. Així mateix, en les activitats que arreplega es treballen competències clau com la competència ciutadana, la competència personal, social i d'aprendre a aprendre.

METODOLOGIES

Este projecte parteix de metodologies inspirades en la **pedagogia crítica** i l'ecofeminisme. Pot abordar diferents temàtiques ambientals a partir d'un enfocament **interdisciplinari** que combina creació artística, sabers científics i educació cívica. Les activitats artístiques educatives promouen la participació activa i el **diàleg horitzontal** en el grup-classe per a afavorir la construcció col·lectiva del coneixement. Quant a la creació artística, experimentem amb estratègies col·laboratives, vinculant la creativitat individual amb el treball grupal i cultivant l'aprenentatge cooperatiu.



OBJECTIUS

- Aprendre paraules i expressions vinculades a l'horta.
- Familiaritzar-se amb alguns reptes ecosocials contemporanis com, per exemple, l'emergència climàtica o la protecció dels ecosistemes.
- Estimular el pensament crític, la imaginació i promoure valors de ciutadania activa en el grup-classe.
- Experimentar amb estratègies artístiques de creació col·lectiva.
- Minimitzar la petjada ecològica de la nostra pràctica artística.
- Compartir els aprenentatges amb la comunitat educativa i la societat.



COM FABRIQUEM EL TAULER DE JOC?

LES FITXES

Les fitxes que anirem movent damunt del tauler han de tindre unes dimensions adequades. En referència a l'horta, usarem algunes verdures com a fitxes que van passant pel tauler a mesura que es tire el dau. Pot ser una carabassa, un encisam o una coliflor. Qualsevol fruita o verdura pot servir, sempre que siga de temporada. Es converteix així en una ocasió perfecta per a treballar amb l'alumnat la importància del consum local i de temporada.

LES CASELLES

Per a confeccionar les caselles utilitzarem dues o tres sessions si participen diverses classes. El tauler ha de tindre entre 30 i 100 caselles perquè es puga jugar amb comoditat. Farem grups d'entre 3 a 5 persones per elaborar una casella. Hi ha caselles de diferents tipus com detallarem després. Algunes porten informació tapada pel número de la casella, que només es pegarà per una banda perquè es puga obrir. La informació pot ser la resposta a una pregunta o la descripció d'una prova. Les caselles van col·locades formant una gran instal·lació en forma d'espiral en una zona àmplia del centre educatiu. Amb l'ajuda d'una corda l'anirem dibuixant a partir d'un cercle central.

EL DAU

És important que el dau siga gran perquè part de la diversió serà llançar-lo damunt del tauler gegant. Podem reciclar caixes de cartó, però és important que el material no siga massa fi. Realitzarem sis quadrats iguals d'uns 50 cm de costat. Després els unirem amb cinta marró de paper per a construir el dau. Amb un retolador negre gros es marquen els punts corresponents en cada cara.

ELS NÚMEROS

La part superior de les caselles quedarà reservada per a col·locar els números. Això donarà unitat a tot el conjunt. És important que totes les caselles siguin iguals. Es recomana imprimir alguns de més, per si de cas hi ha imprevistos. El joc funciona igualment si hi ha més o menys caselles, la qual cosa ofereix bastant flexibilitat. Els números van impresos sobre cartolina blanca grandària A4 i se'ls retalla un xicotet angle a cada costat perquè s'ajusten bé a les caselles. Es pegaran amb cinta per davall en un sol costat, de manera que es puguin alçar per a comprovar la resposta. És important que la informació que va davall del número respecte uns margens perquè no sobreisca més enllà del paper.

TIPUS DE CASELLES

Color verd

CASELLES AMB PREGUNTES

La major part de les caselles seran de color verd. En elles trobarem paraules, expressions, preguntes o refranys vinculats a l'horta. Escriurem el text gran i en majúscules perquè siga ben llegible. Podrem acompanyar-ho també amb un dibuix. Per exemple: Saps què és una "CEBERA"? Què significa... "anar com a cagalló per séquia"? Acaba aquest refrany: "Pardal que vola..."

La resposta a la pregunta anirà en l'espai de les caselles reservat per al número, de manera que aquest la tape per complet. Com el número va pegat només en un costat, el podrem alçar per a comprovar si s'ha encertat o no. És important que el color verd de les cartolines no siga massa fosc, perquè es veja bé el text.

Color fúcsia

CASELLES AMB "CARXOQUES"

Sobre caselles de color fúcsia aniran les nostres imatges de carxofes. Aquestes verdures substituïxen a les tradicionals oques, de manera que en caure en elles podrem saltar de l'una a l'altra. Podem fer carxofes originals que ens permetran explorar la nostra creativitat. Hi haurà aproximadament una casella de "carxoca" per cada tres amb preguntes.

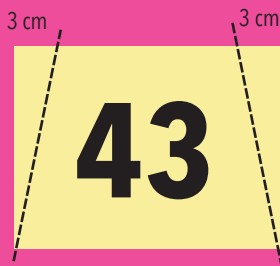




Color crema o groc

CASELLES AMB PROVES

En color crema o groc clar aniran algunes caselles amb proves o elements d'interferència en l'avanç. El joc tradicional té algunes caselles especials com a "pont", "pou" o "presó". Algunes són positives i permeten avançar però altres són negatives i ens faran retrocedir o parar. L'alumnat haurà de triar algun element vinculat a la temàtica que s'està treballant i decidir quina dinàmica introduiran amb ell. Pot ser que simplement avanci o retrocedisca caselles o poden, a més, inventar també alguna prova per a resoldre quan es caiga en eixa casella. Per exemple: Fer 10 flexions, cantar una cançó amb la paraula "l'limó", aconseguir una abraçada de 10 persones, etc...



Els números s'imprimixen en folis A4 en horitzontal i es retallen en els laterals perquè queden en forma de trapezi i s'ajusten millor a la part superior de la casella deixant un xicotet marge. Podem llevar 3 cm a dalt a cada costat i baixar una línia fins a la cantonada inferior.

DESENVOLUPAMENT DE LES SESIONS

SESSIÓ 1

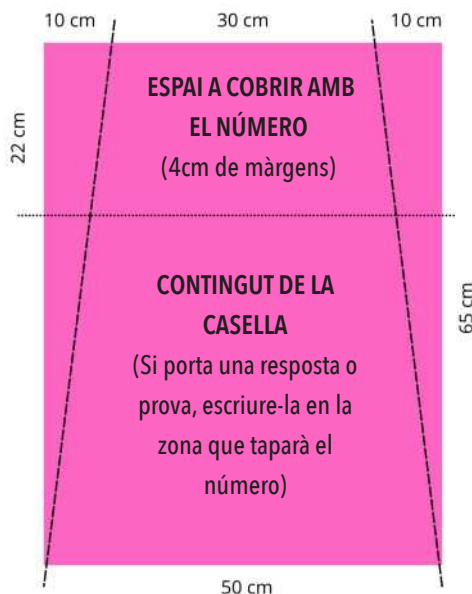
Aquesta activitat pot partir dels continguts ecològics presents en el currículum oficial de diferents assignatures. Si no s'haguera treballat el tema prèviament, és possible que en la majoria dels grups siga necessari almenys una sessió prèvia de sensibilització ambiental. Es pot fer una visita a algun espai ecològic local, veure un documental, fer un debat, anar a l'hort escolar, etc. Si el grup tinguera ja algunes nocions prèvies es podria prescindir d'aquesta sessió.

SESSIÓ 2

En aquesta sessió explicarem l'activitat i organitzarem els grups de treball. Buscarem frases, paraules i expressions vinculades a l'horta que ens servisquen per a explorar les temàtiques ecològiques que més ens preocupen. Per cada grup que estiga fent una carxoca hi haurà un altre fent una casella de prova i tres amb caselles de preguntes.

SESSIÓ 3

Confeccionem la casella. En grups de 3-5 persones. Partim de la cartolina, llevem 10 cm a cada costat. Dibuixem una línia amb la regla i dobleguem per ella per a obtenir un trapezi. Tallem una forma igual de cartó per a donar-li solidesa. Podem repartir les tasques per a organitzar millor el nostre treball.



NÚMERO
(Cartulina blanca A4)



ACCIÓ ARTÍSTICA COL·LECTIVA

El projecte culminarà en una sessió de posada en comú en la qual compartirem allò après amb la resta de la **comunitat educativa**. L'ideal és que participen diverses classes en la confecció de les peces, de manera que no sols serveix per a mostrar el seu propi treball, sinó també per a conèixer les propostes de les altres classes. Es pot convidar també a altres grups que vinguen simplement com a espectadores per a conèixer l'activitat i jugar al joc.

COM COL·LOCAR EL TAULER?

En primer lloc col·locarem totes les caselles realitzades en tres munts segons el seu color. D'aquesta manera, podrem anar posant els números per ordre. Començarem per dos caselles verdes, després una carxoca, una altra casella verda, i per últim, una casella de proves. D'aquesta manera, les caselles queden en ordre i ben distanciades. És recomanable deixar-les boca avall en un únic muntó, de manera que en donar-li la volta tinguem ja els números que comencen des del l'1.

Per a muntar el tauler és necessari una corda bastant llarga. Si tenim unes 80-100 caselles cal partir d'un cercle d'uns 3 metres de diàmetre, anem col·locant les caselles al voltant amb la part del número cap a dins. Es pot utilitzar de base el cercle central d'una pista de bàsquet que té 3.60 m. Col·loquem mig cercle, i en l'altre mitjà, una corda que el va engrandint molt poc a poc en espiral, de manera que obri el cercle per a arribar a la següent volta.

COM ES JUGA?

L'alumnat participarà en grups de 2-4 persones. Es tirarà el dau i s'aniran movent les fitxes segons els moviments del joc tradicional. Tindrem 2 grups jugant alhora. Si s'encerta la pregunta o es compleix la prova, el grup continua tirant. Si no s'encerta, passa torn i juga l'altre grup. Cada grup només pot rebre el torn dos vegades. La segona vegada que gaste el seu torn deixarà la fitxa en la casella on es trobe perquè un altre grup prengui el relleu i tire a continuació. D'aquesta manera el joc es va realitzant de manera cooperativa. L'objectiu és arribar al final entre totes i tots, no guanya cap equip. Quan algú arriba, fem un senyal d'assoliment col·lectiu com, una campana, un "hip, hip, visca!", un salt col·lectiu o un aplaudiment. Després, continuem jugant fins que tots els grups hagen participat.

Un projecte de:
Asociación CuerpoTerritorio

Amb el suport de:
Justicia Alimentaria

Edició i textos:
Estela López de Frutos

Imatges:
Chiara Sgaramella
Estela López de Frutos

En col·laboració amb:
Xarxa d'escoles per l'horta

Disseny i maquetació:
Estela López de Frutos

1a edició: Desembre 2025. València

ISBN: 978-84-09-81404-6

CuerpoTerritorio



Marxa escolar
per l'horta



Diputació
de València

Cooperació
Internacional

