

JOC TAULA PERIÒDICA

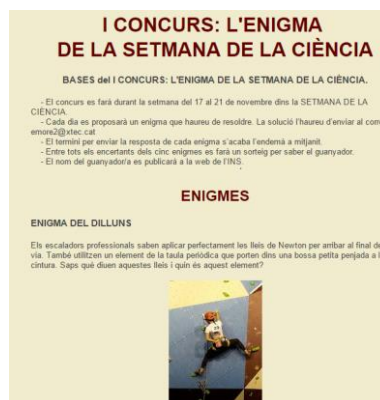
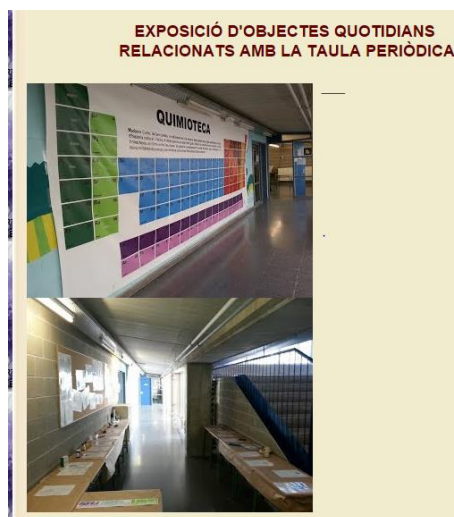
1. INTRODUCCIÓ

Durant la setmana de la ciència els professors de ciències de l'institut de Llagostera vàrem treballar la taula periòdica, amb una exposició d'objectes quotidians relacionats amb els elements, amb una taula periòdica gegant cedida per part del CRP i amb exhibició de les taules i els elements que havien realitzat els alumnes.

També vàrem fer un concurs d'enigmes relacionats amb elements de la taula periòdica.

Vàrem decidir anar un xic més enllà i buscar noms de científics amb les inicials del nom, cognom o tots dos que coincidissin amb els símbols dels elements i posar com a deures als alumnes de 3r i 4t d'ESO que elaboressin unes fitxes per enganxar a la taula. I després el joc.

<https://sites.google.com/site/cienciesiesllagostera/setmana-de-la-ciencia>



2. OBJECTIUS

1. Aprendre jugant.
2. Fer un joc semblant al de l'oca amb la taula periòdica
3. Aprendre biografies de científics.
4. Memoritzar símbols dels elements de la taula
5. Aprendre a treballar en grup

3. MATERIAL

Taula periòdica gran i taula periòdica DIN A3 plastificada.

Daus i fitxes de colors (Oca o parxís)

Fulls plastificats de biografies de científics.

Targetes amb preguntes de ciències (quantes més millor)

Full amb instruccions

Velcro

4. JOC

1. El nombre de jugadors és il·limitat. Cadascun té una fitxa d'un color diferent i se situen sobre l'H.
2. Hi ha 3 tipus de caselles:
 - a. Les que tenen un científic (com més millor).
 - b. Les que tenen un electró.
 - c. I les que no tenen res.
3. Es decideix qui comença.
4. Es tira el dau i s'avancen tantes caselles com el n. que ha sortit.
5. Si es va a parar a una casella d'un científic:
6. el jugador ha de dir de qui es tracta, una breu biografia i quina va ser la seva aportació a la ciència.
 - a. Un cop contestada la pregunta el jugador de la seva dreta agafa la fitxa, la gira i la llegeix.
 - b. Si el jugador no ha endevinat res es queda on és, si endevina només el nom avança una altra casella, si endevina nom i biografia o nom i aportació, avança 2 caselles i si ho endevina tot avança 3 caselles.
7. Si es va parar a un electró:
8. Es diu allò de "d'electró a electró i tiro perquè sóc el millor" i es va a l'electró següent.
9. Si es va parar a un element buit:
10. S'agafa una fitxa de la pila i es contesta alguna pregunta científica; si es respon bé s'avança una casella i si no el jugador es queda allà mateix.
11. A continuació tira el següent jugador.

5. CONSIDERACIONS

Les fitxes dels científics i les targetes de preguntes les hauran fet els alumnes abans, o a classe o com a deures.

Després el professor les revisa, les plastifica i hi posa el velcro

No es tracta d'anar de pressa, sinó de llegir el nombre màxim de científics possibles, com més jugadors millor. També és bo jugar més d'una partida.

6. ANNEXOS

MODEL DE FITXA: paper DINA4

FITXA PREGUNTES



NOM COMPLET
 NAIXEMENT I MORT
 ESTUDIS I TREBALL
 DESCOBRIMENT O APORTACIÓ
 PREMIS O ALTRES

Espai velcro

QUINA ÉS LA PRIMERA LLEI
 DE LA TERMODINÀMICA?

L'energia total d'un sistema
 aïllat és constant.