

APRENDRE PER VIURE

UN JOC SOBRE LES COSES DE CADA DIA
PER A 4 JUGADORS I JUGADORES A PARTIR DE 10 ANYS

REGLES

ELEMENTS DEL JOC

Retalleu amb cura les 48 cartes d'APRENDRE PER VIURE: 24 d'activitats quotidianes (4 sèries de 6 cartes, amb el fons de color) i 24 d'ambient (8 d'aprenentatge, 8 de negociació forçada i 8 d'esdeveniments, totes amb el fons blanc). Les caselles del tauler representen les 24 activitats quotidianes. A més del tauler (a l'altra cara d'aquestes regles) i les 48 cartes també necessitareu un dau i quatre fitxes diferents.

DESCRIPCIÓ GENERAL

APRENDRE PER VIURE és un joc que mostra la importància de l'aprenentatge per resoldre bé les activitats quotidianes. Aquestes activitats corresponen a països del Nord (cartes blaves i vermelles) i del Sud (cartes grogues i verdes). Encara que la situació de l'ensenyament no és la mateixa al Nord que al Sud, com no ho són les activitats quotidianes, en el joc APRENDRE PER VIURE guanyarà el jugador o jugadora que demostrï abans que els altres haver aprofitat en les coses de cada dia l'aprenentatge que ha rebut a l'escola. A més, els participants d'APRENDRE PER VIURE hauran de negociar amb els companys de joc i hauran d'enfrontar-se a diversos esdeveniments.

ABANS DE COMENÇAR

Escolliu a l'atzar la persona que repartirà les cartes i controlarà el joc; pot ser un dels 4 jugadors o, millor, pot ser una cinquena persona. El repartidor separa les cartes en dos blocs: les d'activitats quotidianes i les d'ambient; dóna una carta APRENTATGE-VAS CADA DIA A L'ESCOLA a cada jugador; ordena per colors les cartes d'activitat; remena les altres 20 cartes d'ambient i les col·loca cara avall al costat del tauler. Després de decidir qui juga en primer lloc ja podeu començar la partida.

QUI GUANYA

La partida acaba quan un dels jugadors o jugadores aconseguix com a mínim 4 cartes d'activitat del mateix color i 2 cartes d'activitat més de dos altres colors.

COM ES JUGA

El jugador o jugadora que comença la partida tira el dau i col·loca la seva fitxa en qualsevol casella del rengle que té el número que ha tret al dau (en una casella pot haver-hi més d'una fitxa). Es queda, si no l'ha agafat encara cap jugador, la carta d'activitat que representa la casella; per fer-ho, ha de passar un control d'aprenentatge. Quan es treu un 6 es torna a jugar. Abans de passar el torn al jugador de la dreta, pot agafar una carta d'ambient o establir una negociació (en les dues primeres rondes s'ha d'agafar sempre una carta d'ambient).

EL CONTROL D'APRENTATGE

El jugador o jugadora que cau en una casella es queda la carta corresponent, si no l'ha agafat encara cap jugador. La primera carta d'activitat que guanya cada jugador ha de ser d'una activitat per a la qual NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE. A mida que el jugador o jugadora vulgui aconseguir més cartes d'activitat, més haurà d'haver après. Abans d'aconseguir cada nova carta d'activitat per a la qual CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE haurà de fer un control d'aprenentatge, i només si el passa, podrà agafar la carta corresponent. Per fer el control, el jugador tirarà el dau i haurà de treure un número superior al nombre de cartes d'activitat que ja té (per exemple, si té 3 cartes d'activitat, podrà aconseguir la quarta només amb un 4, un 5 o un 6). Si la tirada del dau no ha estat suficient per passar el control, les cartes APRENTATGE poden ajudar a modificar aquest control; de fet, per guanyar cal utilitzar bé aquestes cartes. Les cartes d'activitat que van aconseguint els jugadors i jugadores les han de col·locar davant seu, a la vista dels altres jugadors i jugadores. Només han de mostrar les cartes d'activitat; les cartes d'ambient no les han d'ensenyar fins que les facin servir.

LES CARTES D'AMBIENT

Hi ha 24 cartes d'ambient: 8 cartes APRENTATGE, 8 cartes NEGOCIACIÓ FORÇADA i 8 cartes ESDEVENIMENT. Les cartes ESDEVENIMENT es juguen en el mateix moment en què s'agafen de la pila i es descarten immediatament. Les cartes NEGOCIACIÓ FORÇADA i APRENTATGE es poden guardar fins al moment en què el jugador o jugadora vulgui fer-les servir; un cop usades, es posen a la pila de descarts. Quan un jugador utilitza una carta d'ambient, l'ha de llegir en veu alta. Si s'acaben les cartes d'ambient, es remenen les que s'han descartat i es torna a fer una pila per agafar-les.

COM ES NEGOCIA

Abans de passar el torn, el jugador pot agafar una carta d'ambient o pot negociar l'intercanvi d'una carta d'activitat amb un altre jugador. Pot negociar de tres maneres, però abans de començar la negociació ha de dir quin dels tres tipus de negociació utilitzarà:

- Negociació amistosa. Proposa canviar a qualsevol jugador una carta d'activitat per una altra. El jugador a qui es dirigeix no està obligat a acceptar la negociació.
- Negociació amb experiència. El jugador que vol negociar i el jugador que ell vulgui tiren el dau. Al resultat hi sumen el nombre de cartes d'activitat que tenen. Qui té la suma més alta es queda la carta d'activitat que vulgui de l'altre jugador i li dóna una de les seves.
- Negociació forçada. Es fa amb una carta NEGOCIACIÓ FORÇADA: cada carta explica com es fa la negociació. Ep!, hi ha cartes que anul·len aquesta negociació.

1

Enviar una carta a un amic



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Començar primer curs de primària



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Rentar la roba



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Escriure una sol·licitud de treball



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

2

Treure's el carnet de conduir



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Fer el menjar



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Accedir a capacitació professional



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Presentar-se com a candidat a unes eleccions



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

3

Viatjar sola



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Anar al mercat a vendre papes



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Anar a l'institut



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Ballar a la festa del poble



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

4

Treballar a l'hort de casa



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Aprendre llengües



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Llegir una novel·la



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Escoltar música



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

5

Interpretar el prospecte d'un medicament



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Anar a votar



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Dirigir una cooperativa



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Sembrar la terra



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

6

Demandar un préstec a un banc



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Anar a buscar aigua



NO CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Presentar una denúncia



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

Llegir el diari



CAL SABER LLEGIR | ESCRIURE

ESDEVENIMENT

Els països del Nord condonen el deute extern dels països del Sud.



Si tens més cartes d'activitat del Sud que del Nord tornes a tirar.

NORD

Rentar la roba



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

ESDEVENIMENT

Les ONG del teu país recullen fons perquè que hi hagi Educació Ara.



Tots els jugadors, començant per tu i en ordre, agafen una carta d'activitat que estigui lliure, sense passar el control d'aprenentatge.

SUD

Ballar a la festa del poble



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

Demandar un préstec a un banc



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

APRENTATGE

Vas cada dia a l'escola.



Afegeix dos punts a la tirada de dau de control d'aprenentatge.

Presentar una denúncia



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

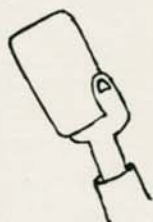
APRENTATGE

Hi ha una nova escola al teu poble.



Afegeix dos punts a la tirada de dau de control d'aprenentatge.

NEGOCIACIÓ FORÇADA



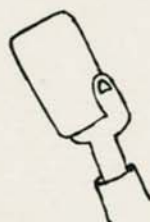
Tria una carta d'activitat del jugador o jugadora de la teva esquerra i canvia-la per una de les teves.

Aprender llengües



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

NEGOCIACIÓ FORÇADA



Tria una carta d'activitat del jugador o jugadora que vulguis i canvia-la per una de les teves.

Treure's el carnet de conduir



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

Interpretar el prospecte d'un medicament



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

APRENTATGE

Vas cada dia a l'escola.



Afegeix dos punts a la tirada de dau de control d'aprenentatge.

Presentar-se com a candidat a unes eleccions



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

NEGOCIACIÓ FORÇADA



La negociació forçada queda anul·lada.

ESDEVENIMENT

Som a l'any 2015. Al teu país tots els nens i nenes estan escolaritzats.



Torna a tirar.

SUD

Sembrar la terra



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

ESDEVENIMENT

Al teu país totes les nenes van a l'escola.



Queda't una carta d'activitat que estigui lliure, sense passar el control d'aprenentatge.

NORD

Fer el menjar



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

Treballar a l'hort de casa



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

ESDEVENIMENT

Hi ha vaga de transports públics.



Si tens més cartes del Nord que del Sud, estigue't un torn sense jugar.

SUD

Anar a buscar aigua



NO CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

ESDEVENIMENT

Hi ha una fuga en una indústria química. L'aigua està contaminada.



Estigue't un torn sense jugar.

APRENTATGE

Fas un taller pràctic de capacitació professional.



Afegeix dos punts a la tirada de dau de control d'aprenentatge.

NORD

Viatjar sola



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

NEGOCIACIÓ FORÇADA



Tria una carta d'activitat del jugador o jugadora de la teva dreta i canvia-la per una de les teves.

SUD

Llegir una novel·la



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

Accedir a capacitació professional



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

APRENTATGE

Vas cada dia a l'escola.



Afegeix dos punts a la tirada de dau de control d'aprenentatge.

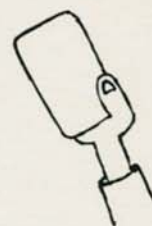
NORD

Anar a l'institut



CAL SABER LLEGIR I ESCRIURE

NEGOCIACIÓ FORÇADA



Tria una carta d'activitat del jugador o jugadora de la teva esquerra i canvia-la per una de les teves.