LLENGUA I LITERATURA

Quin camí deixa triar el dau?

Nom _____ **Data** _____

Llegeix el text amb atenció i respon totes les preguntes amb claredat.

En un joc de taula, un dau pot determinar quants passos fa una fitxa i el tauler pot donar opcions sobre el recorregut. En un joc de prova, les fitxes han d'arribar a una cabana. A mig camí hi ha una bifurcació amb un pont curt i un sender més llarg. El pont estalvia dues caselles, però té una casella que fa perdre un torn a qui hi acaba el moviment. El sender evita aquesta penalització. Quan una fitxa arriba a la bifurcació, s'hi atura fins al torn següent.

En la primera versió del joc, el dau també assigna el camí. Quan es tira el dau des de la bifurcació, un resultat parell envia la fitxa al pont i un resultat senar l'envia al sender. Amb un dau equilibrat de sis cares, tres resultats porten a cada camí. La tirada decideix tant la distància que es pot avançar com la ruta que cal seguir. Algunes persones que proven el joc expliquen que voldrien poder decidir si el possible estalvi de caselles compensa el risc de perdre un torn.

En una segona versió, el dau continua marcant quants passos es fan. Ara, quan es tira el dau des de la bifurcació, es pot escollir la ruta després de veure el resultat. La decisió depèn de la tirada, perquè el nombre de passos condiciona en quina casella s'acabarà. Amb un dos, per exemple, la fitxa cau a la casella de penalització si pren el pont. Amb un tres, pot passar de llarg.

Per comparar les dues versions, el grup prova totes dues amb el mateix tauler i pregunta què han tingut en compte els jugadors en arribar al trencall. També anota quants cops s'ha agafat cada camí. Les explicacions ajuden a interpretar el recompte. Si el sender es tria sovint quan el dau marca un dos, es pot comprovar si els jugadors miren d'evitar la penalització.

Preguntes de comprensió

1. Quantes caselles estalvia el pont respecte del sender?

2. Quins resultats del dau envien la fitxa al pont en la primera versió?

3. Què li passa en la segona versió a qui treu un dos al trencall i fa passar la fitxa pel pont?

Preguntes de reflexió

1. Per què pot canviar la conveniència d'agafar el pont segons si el dau marca un dos o un tres? Explica què passa en tots dos casos.

2. Si després de provar la segona versió el grup només tingués el nombre de vegades que s'ha agafat cada camí, per què li costaria saber si s'ha triat el sender per evitar la penalització?

Preguntes d'opinió

1. Quina de les dues versions voldries jugar en una partida curta i amb jugadors que encara aprenen les regles? Justifica la tria segons el paper que hi donaries a l'atzar o a les decisions.

2. Si en la segona versió gairebé tothom triés el mateix camí, preferiries modificar una regla o provar unes quantes partides més amb les regles actuals? Explica quina informació necessitaries per decidir.