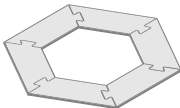







ECOSISTEMA EN EQUILIBRI

Dins la caixa del joc trobareu:

	1	Taulell de joc (6 peces)
	1	Torre (54 peces)
	1	Estoig amb 54 cartes d'impacte (!) i 18 cartes de preguntes (?)
	1	Dau
	5	Peons
	1	Relotge de sorra

Presentació del joc:

Els objectius del joc **ECOSISTEMA EN EQUILIBRI** són:

- Transmetre coneixements sobre les espècies exòtiques invasores en ecosistemes aquàtics continentals.
- Sensibilitzar sobre l'impacte de l'acció humana en l'aparició d'espècies invasores i com aquestes desestabilitzen l'ecosistema aquàtic on es consoliden.

Aquest joc de taula acompanya la **Guia d'espècies exòtiques invasores d'ambients fluvials** elaborada per la Gerència de Serveis de Medi Ambient de la Diputació de Barcelona en el marc del **Programa Va d'aigua**.

Els equips són representats per persones que amb les seves activitats desestabilitzen un ecosistema simbolitzat per una torre formada per 54 peces de 6 colors diferents.

Cada color representa diferents categories d'espècies:

- **Verd:** arbres, arbusts i herbàcies de gran port
- **Groc:** lianes i plantes de port herbaci
- **Taronja:** crustacis i mol·luscs
- **Blau:** peixos depredadors
- **Lila:** peixos competidors i peixos que degraden l'entorn
- **Vermell:** rèptils, aus i mamífers

El taulell és un recorregut al voltant de l'ecosistema aquàtic continental dividit en caselles.

Trobem dos tipus de caselles, **les d'impactes (!)** i **les de preguntes (?)** associades a dues tipologies de cartes:

- **Cartes d'impactes (!):** les cartes descriuen una activitat humana que és l'origen de la introducció de l'espècie invasora i expliquen els efectes/impactes d'introduir aquesta espècie. Finalment indica que amb aquella acció s'ha desequilibrat l'ecosistema i per tant, s'ha de treure una peça d'un determinat color de la torre.
- **Cartes de preguntes (?):** les cartes plantegen preguntes relacionades amb els continguts principals de la Guia. Es descriuen situacions concretes en ecosistemes aquàtics continentals oferint múltiples opcions de resposta.

Preparació del joc:

- El/la professor/a presenta els continguts principals de la *Guia d'espècies exòtiques invasores d'ambients fluvials* i explica el funcionament del joc.

Podeu consultar la *Guia d'espècies exòtiques invasores d'espais fluvials* a: diba.cat/web/mediambient/especies-invasores

En aquest enllaç també trobareu una presentació amb diapositives per introduir els continguts principals de la Guia al grup classe.

- Per tal de facilitar la transmissió de coneixements sobre les espècies exòtiques invasores, es recomana que, un cop finalitzada la presentació, el grup classe es divideixi per jugar, simultàniament, al joc **ECOSISTEMA EN EQUILIBRI** i al joc **PARELLES EXÒTIQUES**.

Instruccions del joc:

- Per a cada partida es creen un màxim de 5 equips (màxim 2-3 persones per equip).
- Es col·loquen els elements del joc de la següent manera:
 - o **Taulell de joc:** s'uneixen les 6 peces com un puzzle de manera que formen un hexàgon amb un forat al mig.
 - o **Torre:** es crea una estructura vertical amb les 54 peces (9 de cada color) al centre del taulell. Cada nivell ha d'estar format per 3 peces, alternant la seva direcció. No cal que les peces de cada nivell tinguin el mateix color.
 - o **Estoig amb cartes:** es treuen les cartes de l'estoig, se separen segons siguin d'impacte o de preguntes i es col·loquen cap per avall a banda i banda del taulell.
 - o **Peons:** es reparteix un peó a cada equip i es col·loquen a la casella d'inici.
 - o **Dau i rellotge de sorra:** es col·loquen a una banda del taulell.
- Cada equip tira el dau. L'equip que obté el número més alt comença. L'ordre de tirada va en el sentit de les agulles del rellotge.
- El primer equip tira el dau i avança el nombre de caselles que marca en la direcció de les agulles del rellotge.
 - o Si cau damunt d'una de les caselles d'impactes (!), l'equip de la seva dreta agafa una de les cartes d'impactes (!) i llegeix en veu alta el seu contingut indicant quina peça ha de treure de la torre. Es gira el rellotge de sorra que marca el temps màxim que l'equip té per treure la peça. Si la torre no cau, passa el torn a l'equip de la seva esquerra.
 - o Si cau damunt d'una de les caselles de preguntes (?), l'equip de la seva dreta agafa una de les cartes de preguntes (?) i llegeix en veu alta el seu contingut. Es gira el rellotge de sorra que marca el temps màxim que l'equip té per respondre la pregunta.
Si l'equip encerta l'opció de resposta correcta, passa el torn a l'equip de la seva esquerra sense haver de treure cap peça de la torre. Si falla la resposta, torna a tirar.
- **ATENCIÓ! Si mostreu la pregunta a l'altre equip recordeu tapar la resposta.**
- L'equip que fa caure la torre, perd.