



1 SORTIDA	2	3	4	5	6
31	32	33	34	35	36
30					
29		47 ARRIBADA	46		45
28					
27	26	25	24	23	22

The board features several illustrations: a pumpkin patch in the top center, a boat with a blue sail on the right side, and a lion in the bottom left corner. A path of colored lines (yellow, red, green, orange, purple, brown) starts at cell 1 and ends at cell 47. The word 'SORTIDA' is written diagonally in cell 1, and 'ARRIBADA' is written diagonally in cell 47.



7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 37 38 39 40 41 42 43 44



Objectiu del joc: Recórrer el tauler fins a la casella “Arribada”.

Nombre de jugadors: Mínim dos, màxim cinc.

Guanyador: El primer/a que caigui a la casella “Arribada” (nombre 47).

Material: Tauler de joc, vint-i-quatre targetes, cinc fitxes i un dau. (L'alumne/a pot compondre el dau i les fitxes amb el material retallable de la pàgina 61).

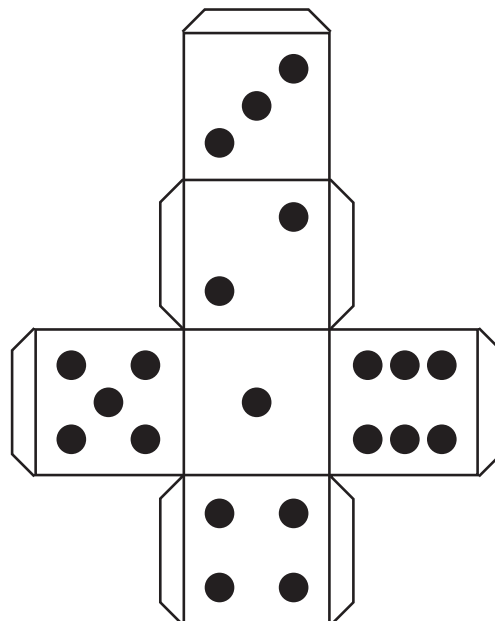
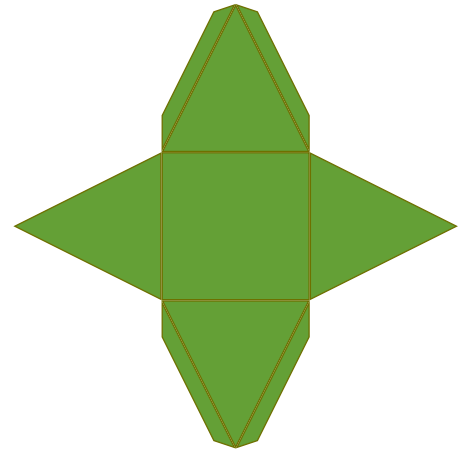
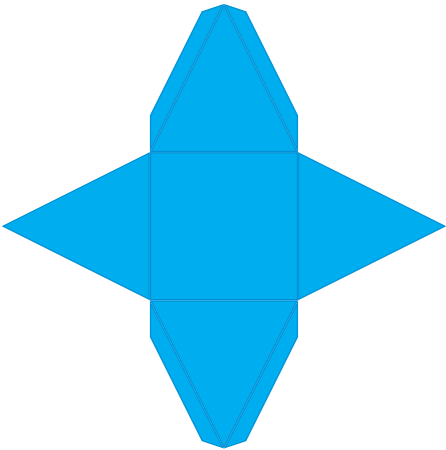
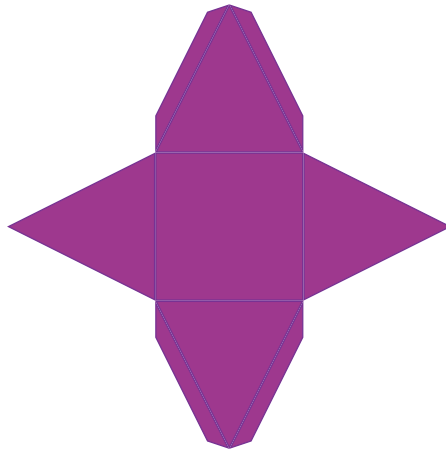
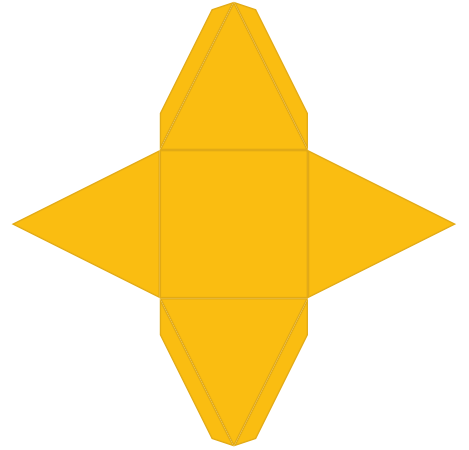
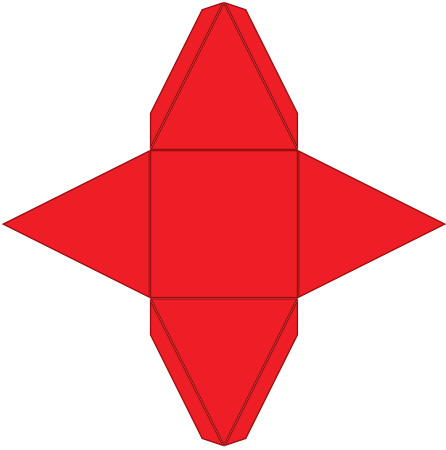
Procés:

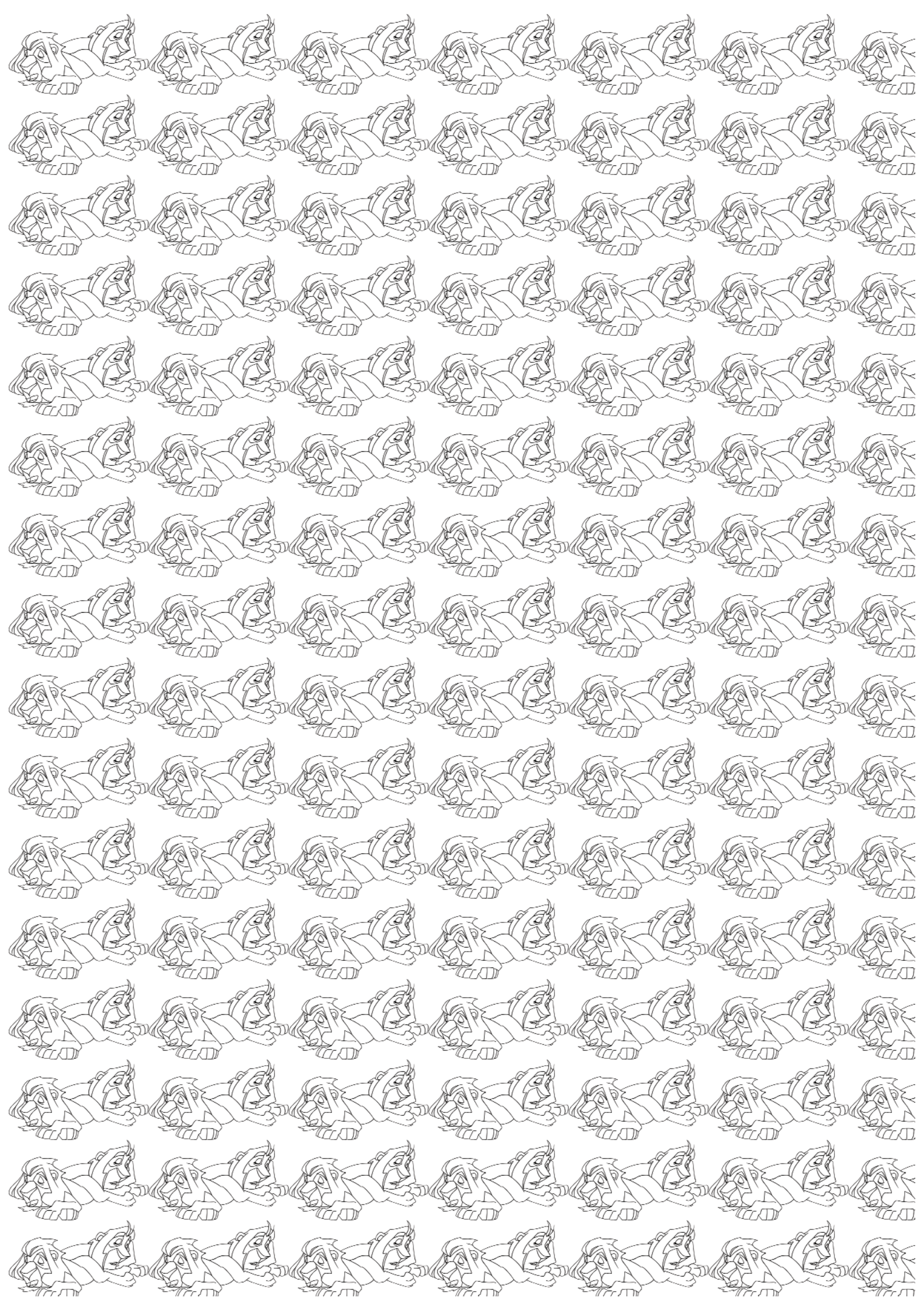
1. Retallar i muntar les fitxes i el dau (pàgina 61).
2. Retallar les targetes (pàgina 63) i col·locar-les juntes, de cap per avall. Es pot ampliar el nombre de targetes, creant noves consignes (pàgina 65), seguint el model.
3. Col·locar les fitxes a la casella “Sortida” (nombre 1).
4. Cada jugador ha de tirar el dau. El que obtingui la puntuació més alta comença el joc.
5. Per torns, cada jugador tira el dau i avança tantes caselles com aquest marca.
6. Quan el jugador cau en una casella sense dibuix, agafarà una de les cartes de la pila i realitzarà una de les accions següents segons el color de la casella en què ha caigut.
 - En les caselles vermelles, l'alumne/a ha de contestar una pregunta. Per a això, abans de llegir la carta, la passarà al jugador de la seva dreta perquè li formuli la pregunta.
 - En les caselles verdes, l'alumne/a ha de realitzar un exercici de mímica i representar amb gestos un personatge o una escena, de manera que els seus companys puguin endevinar de qui o de què es tracta.
 - En les caselles grogues, l'alumne/a ha de dibuixar un personatge o una escena, de manera que els seus companys puguin endevinar de qui o de què es tracta.
7. Quan el jugador cau en una casella amb dibuix, haurà de seguir les indicacions següents:
 - Caselles 7 i 8: Has guanyat un tresor! Pots tornar a tirar.
 - Casella 13: Avança fins a la casella 39, passant per la passarel·la com Jonàs.
 - Casella 14: Baixes per la corda fins a la casella 17, com el rei David.
 - Caselles 19 i 20: Vaja! La balena se t'ha empassat, com Jonàs, i tornes a començar el joc.
 - Caselles 26 i 27: Sssss! Pots passar per sobre dels lleons adormits procurant no despertar-los i avançar fins a la casella 28.
 - Caselles 32 i 33: Mala sort! Retrocedeixes fins a la casella 3, seguint les branques del carbasser.
 - Casella 37: Retrocedeix fins a la casella 34 i acompanya Jonàs en el seu camí.
 - Casella 45: T'han llançat al mar! Has d'anar a la casella 23.

Bona sort a tots!



Retalla i construeix les fitxes i el dau dels jugadors.





<p><input type="checkbox"/></p> <p>Què va ordenar construir el rei Salomó a la ciutat de Jerusalem?</p> <p style="text-align: right;">Un temple per honrar el Senyor.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos el personatge de Jonàs.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena de Daniel a la presó, resant.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Com es deia el millor amic de David?</p> <p style="text-align: right;">Jonatan.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos la balena que es va empassar Jonàs.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa la paràbola de l'ovella perduda.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Com es deia la ciutat a la qual havia de viatjar Jonàs?</p> <p style="text-align: right;">Ninive.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos els lleons de la cel·la de Daniel.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena de Daniel a la seva cel·la amb els lleons.</p>
<p><input type="checkbox"/></p> <p>Què va demanar el pare als dos germans?</p> <p style="text-align: right;">Que anessin a treballar a la vinya.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos el personatge de Daniel.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena de Jonàs dins del ventre de la balena.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Si un pastor té cent ovelles i en perd una, què farà?</p> <p style="text-align: right;">Anirà a buscar l'ovella extraviada.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos la paràbola dels dos germans.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa un banquet ple de gent diversa.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Un home va convidar els seus amics a un gran banquet, què van fer aquests?</p> <p style="text-align: right;">Es van excusar.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos la paràbola del fill pròdig.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena de Jonàs a la barca al costat dels tripulants.</p>
<p><input type="checkbox"/></p> <p>A quina ciutat va estar presoner Daniel?</p> <p style="text-align: right;">A Babilònia.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos el personatge de Saül.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa el pare amb els dos germans.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Quants germans tenia el fill pròdig?</p> <p style="text-align: right;">Un.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos el personatge de Jonàs.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena en la qual dues dones van visitar el rei Salomó perquè fes justícia.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Quina planta va créixer per donar ombra a la cabana de Jonàs?</p> <p style="text-align: right;">Un carbasser.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos un soldat del rei Salomó.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa els amics, David i Jonatan.</p>
<p><input type="checkbox"/></p> <p>Com es deia la ciutat a la qual es va dirigir el rei Salomó per donar gràcies a Déu?</p> <p style="text-align: right;">Jerusalem.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos al personatge de David.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena en la qual el fill pròdig torna a casa seva.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Quin do li va oferir Déu a Daniel?</p> <p style="text-align: right;">El do de la saviesa.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos al personatge del rei Salomó.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena en la qual Salomó va ordenar als seus soldats que partissin el nen per la meitat.</p>	<p><input type="checkbox"/></p> <p>Com es deia el gegant al qual havia vençut David?</p> <p style="text-align: right;">Goliat.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Representa amb gestos l'ovella perduda.</p> <p><input type="checkbox"/></p> <p>Dibuixa l'escena en la qual David va tallar la capa al rei Saül.</p>

