



**BUSCA
PEDRES
CONTRA EL TEMPS**

Joc de descoberta del centre
històric de Cornellà de Llobregat

OBJECTIU

- **Guanyar** el màxim de **punts** possible.
- Conèixer diversos **elements patrimonials** del centre de Cornellà.

HABILITATS QUE ES DESENVOLÚPEN

- **Orientació** per l'espai a partir d'un mapa.
- **Observació** atenta de l'entorn.
- Gestió del **temps**.

- **Deducció**, a partir de les dades, per descobrir els secrets de cada element.
- Càlcul de **probabilitats** d'encert o error de les respostes, segons la certesa que tingueu.
- **Càlcul** de punts.
- Treball en **equip**.

COMPONENTS



CARTES

[x12]

[cal retornar-les en acabar el joc]



GUIA DE JOC

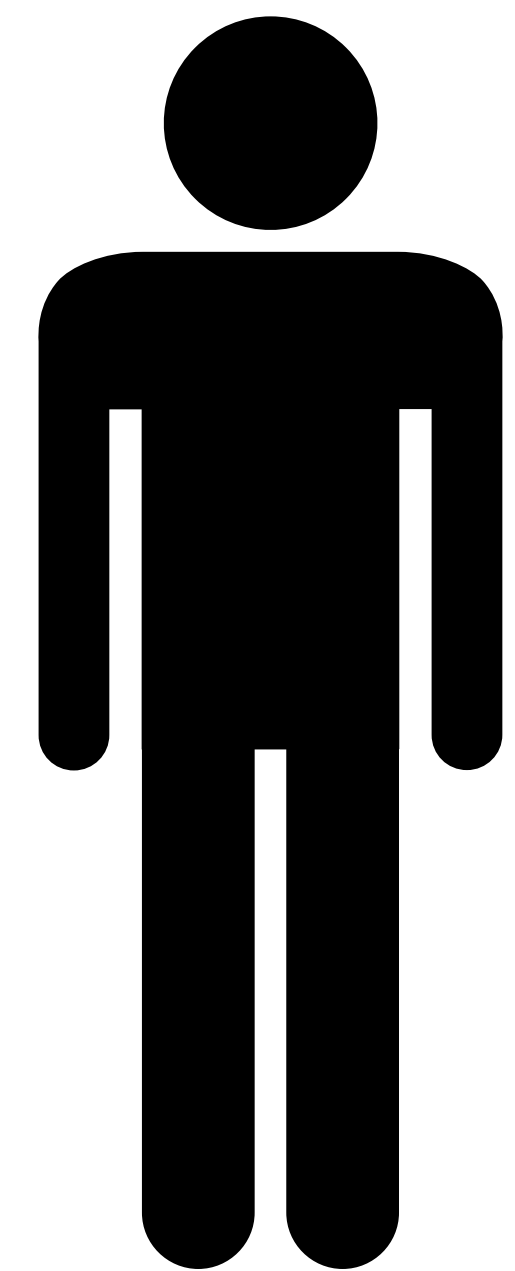
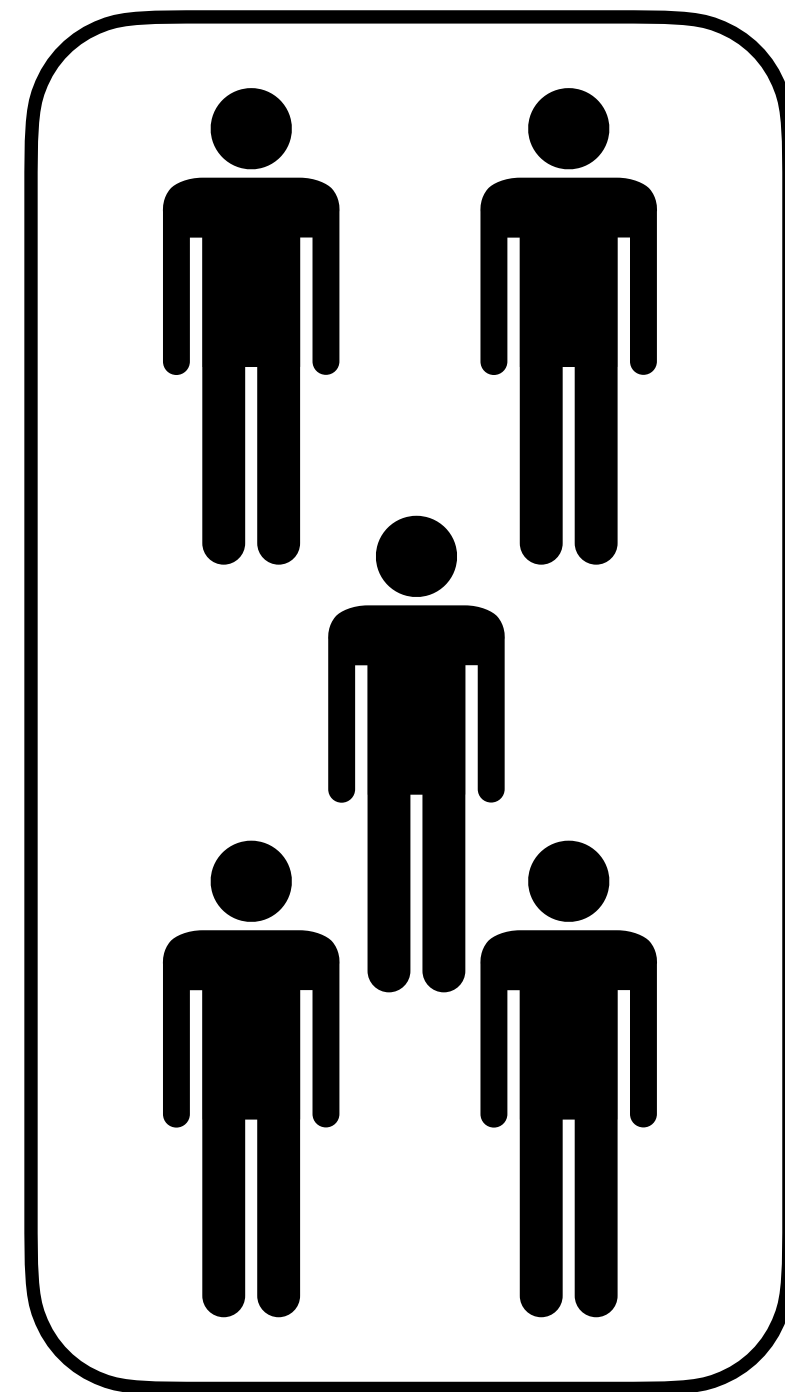
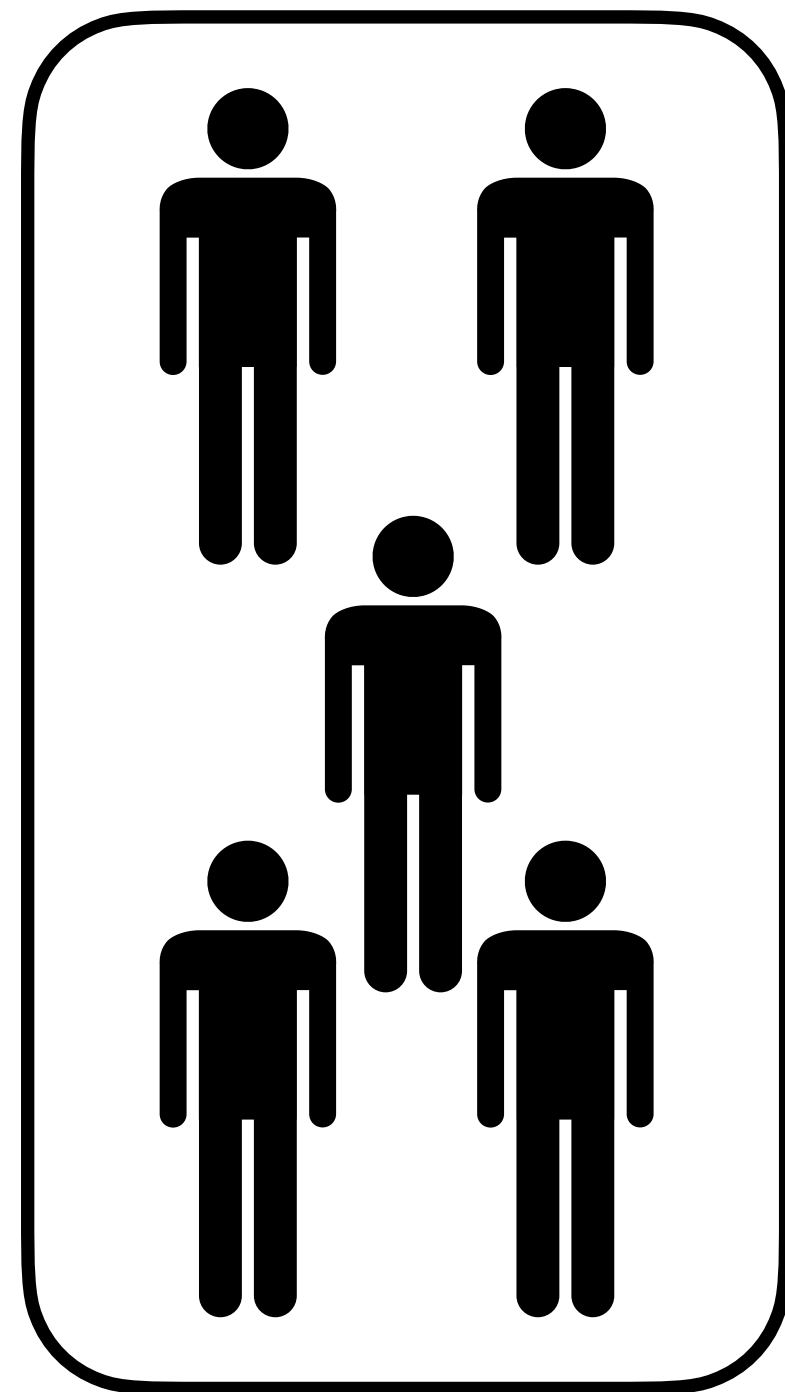
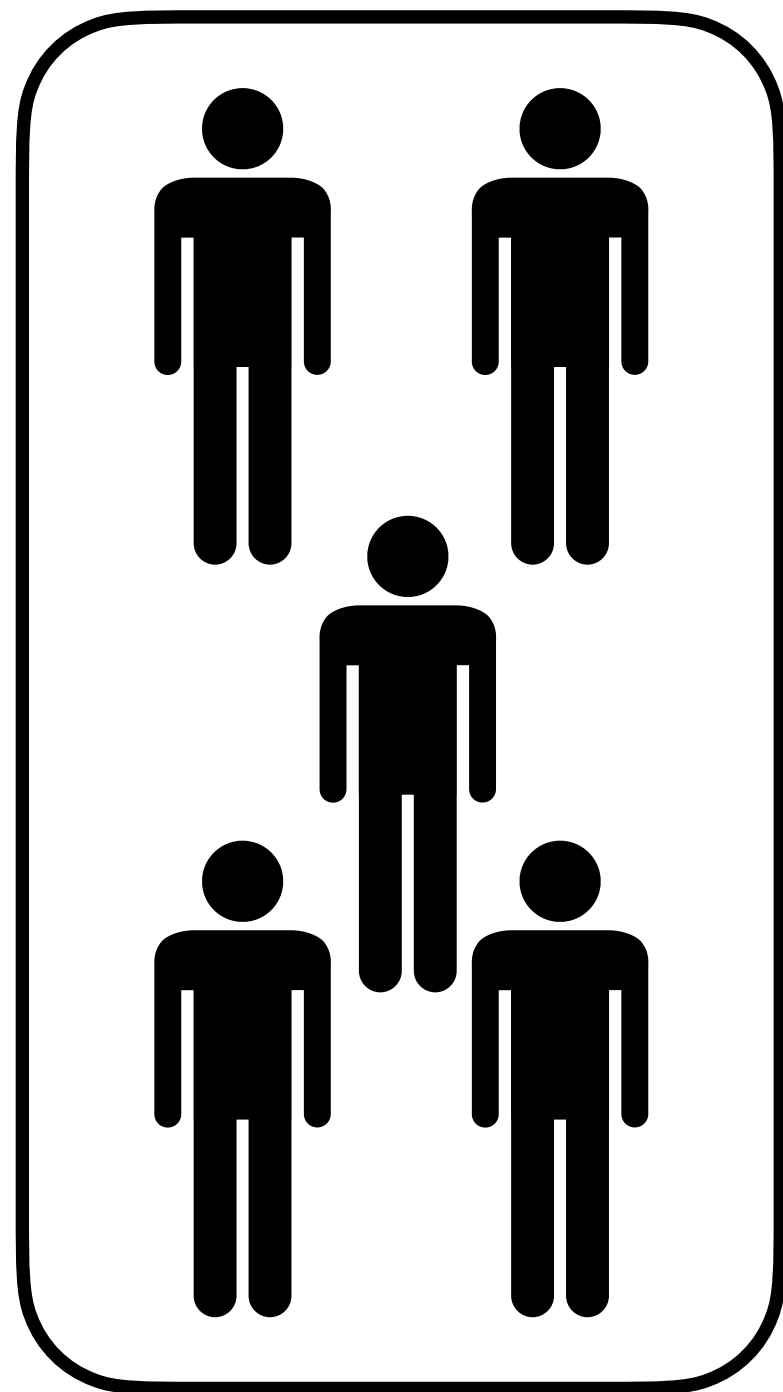
[x1]

- plànol
- taula de puntuació

[us la quedeu en acabar el joc]

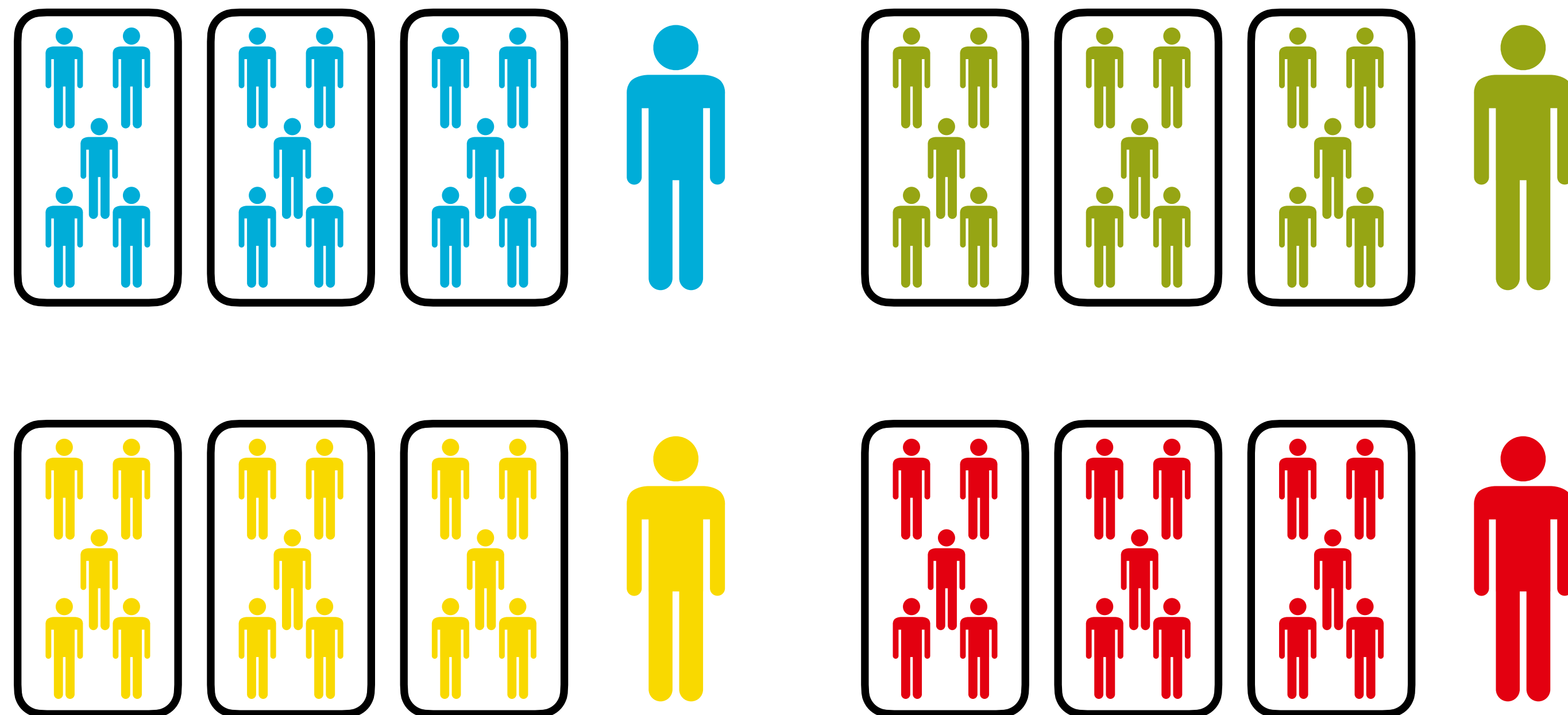
PREPARACIÓ

- El professorat organitza **equips** de 5 alumnes.
- Cada docent **dinamitza** un grup de 3 equips.

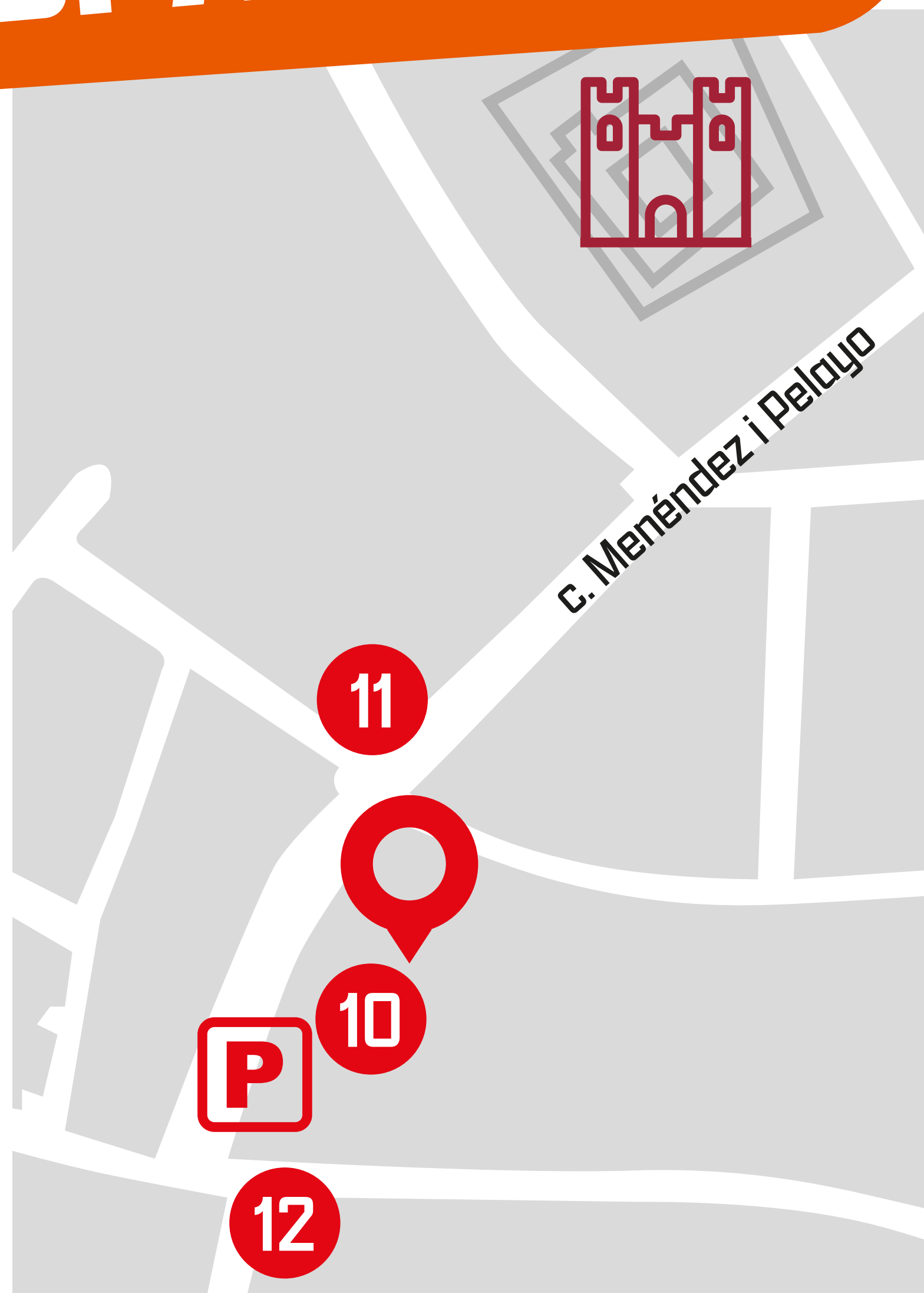




DESENVOLUPAMENT

- L'espai de joc té **4 àrees de colors.**
- Cada grup, format per 1 docent i 3 equips, us desplaceu a una àrea diferent per començar.



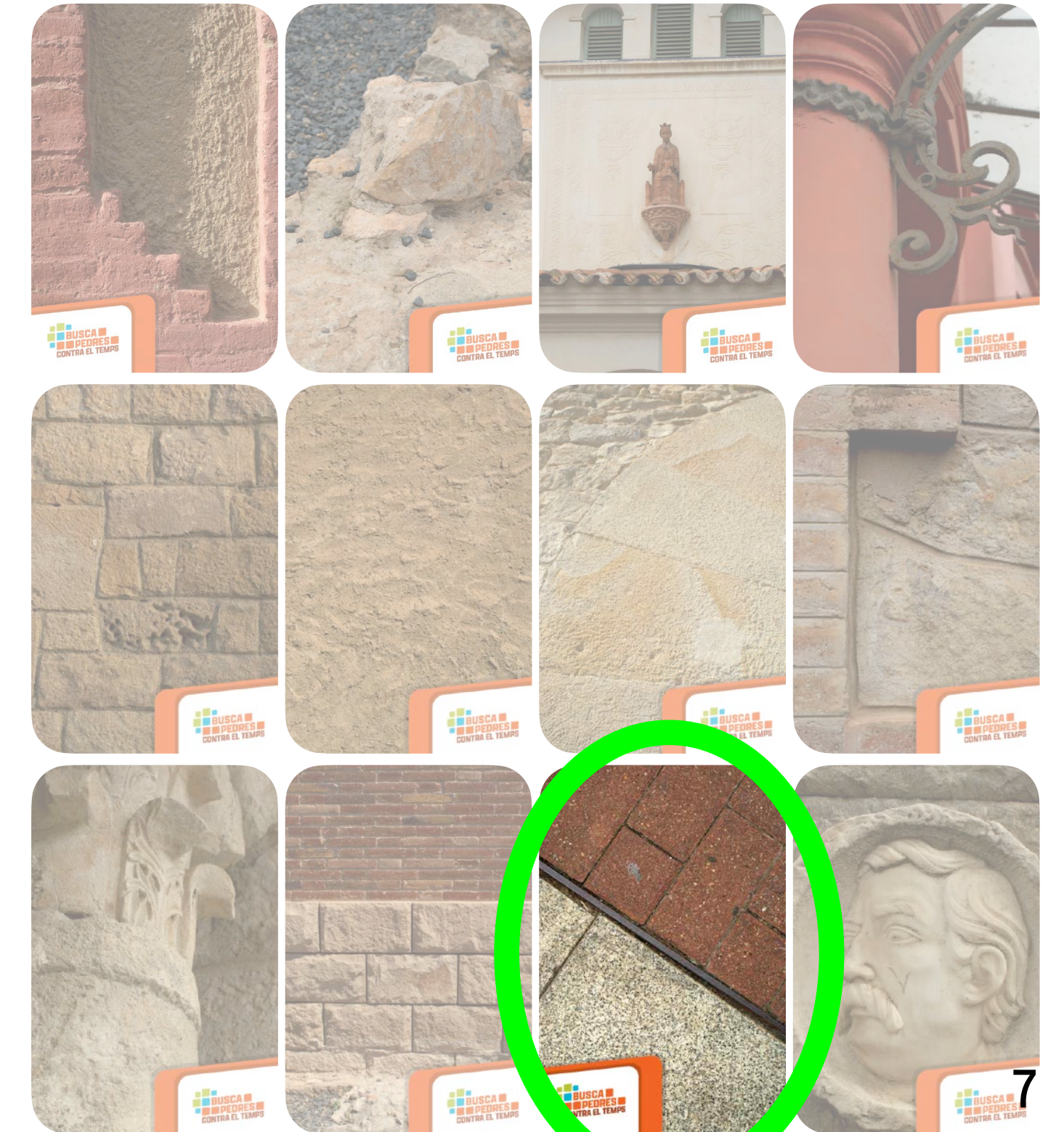
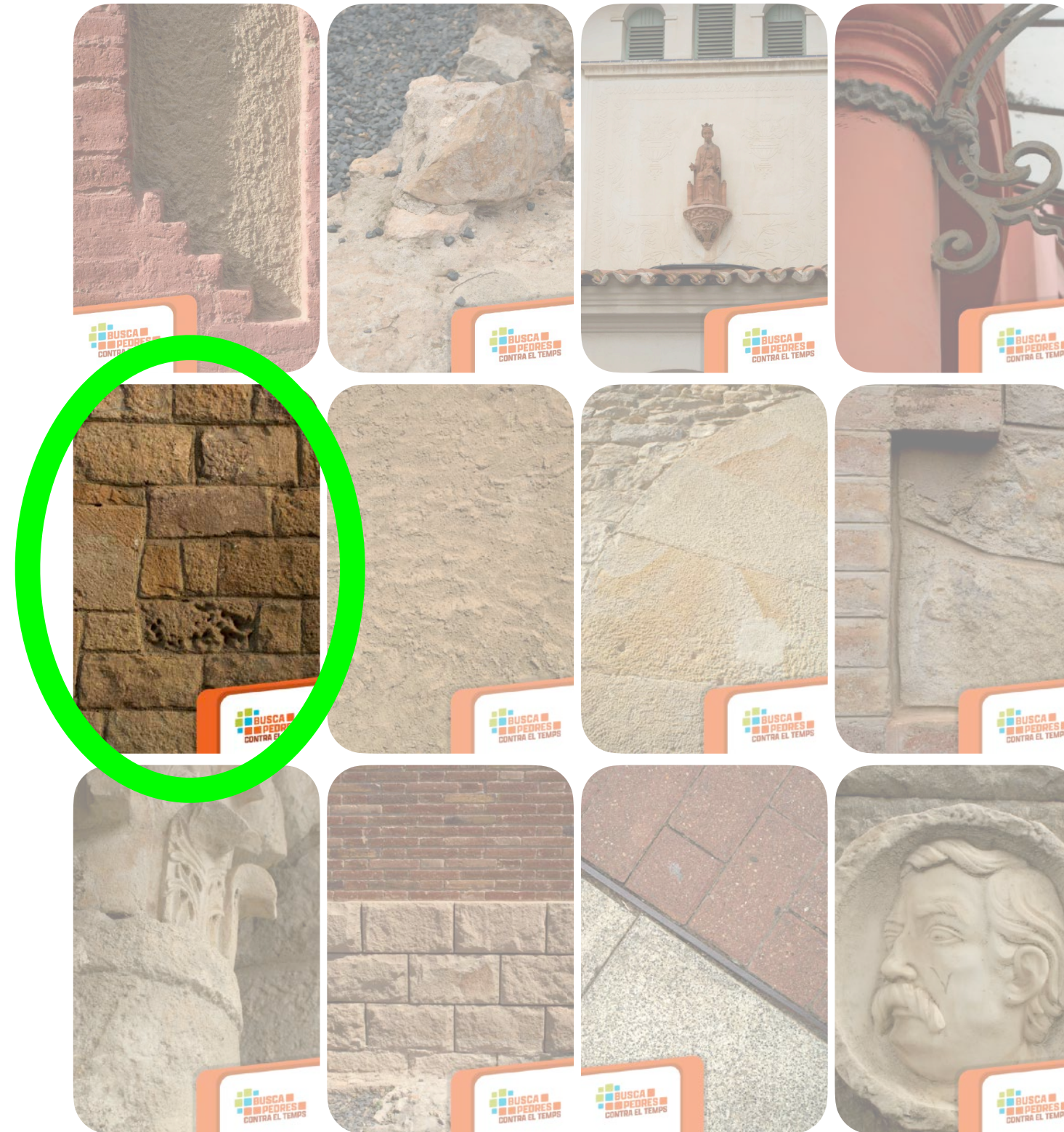
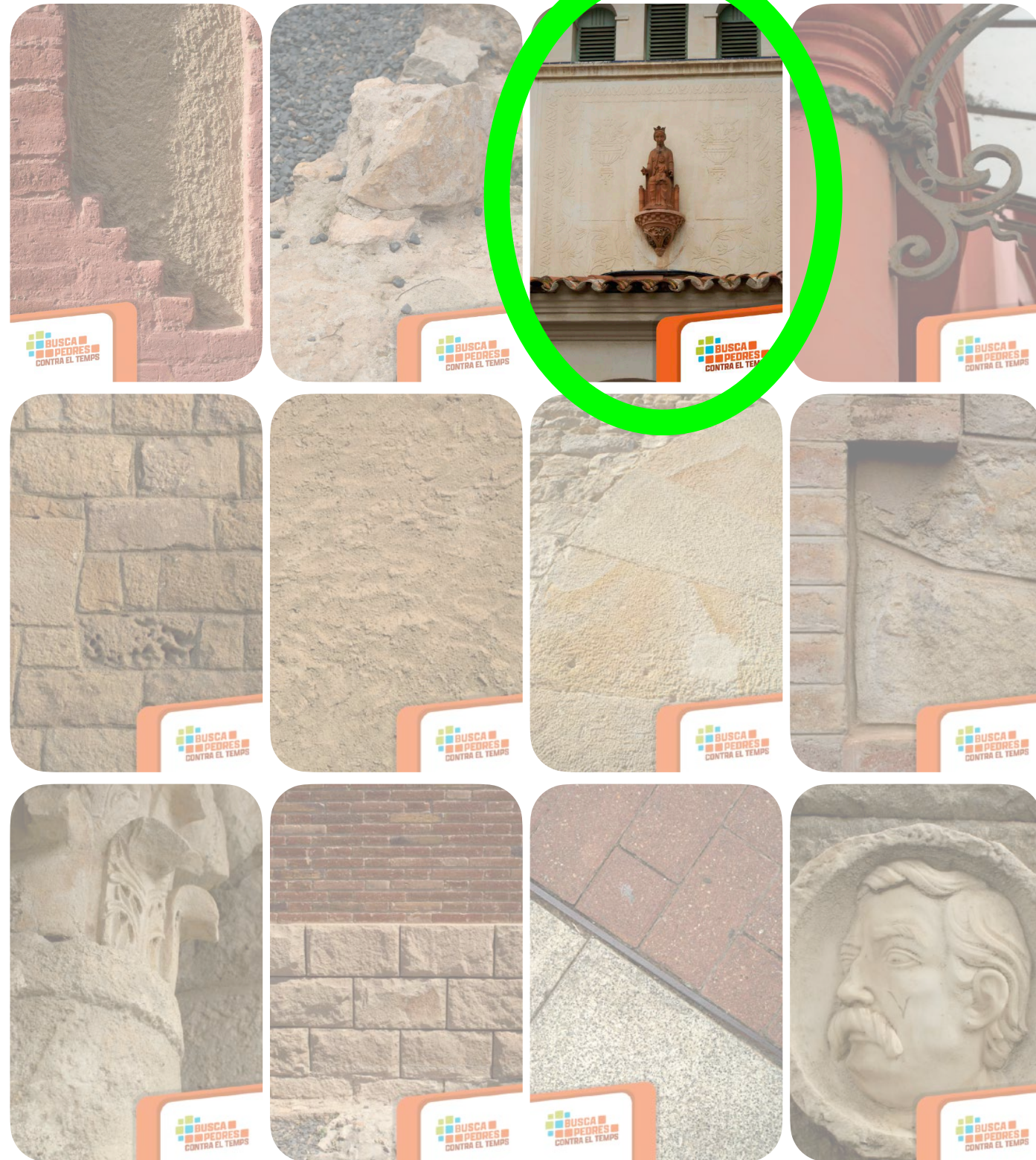
DESENVOLUPAMENT



- El docent es queda al punt .
- Cada equip comença investigant un dels **tres llocs d'interès** identificats amb números. Seguiu amb els altres dos, en l'ordre que vulgueu.
ATENCIÓ: cal buscar als **llocs exactes** marcats al plànol.
- Temps per investigar els tres punts i tornar al punt  : **15 minuts**.

QUÈ HA DE FER CADA EQUIP?

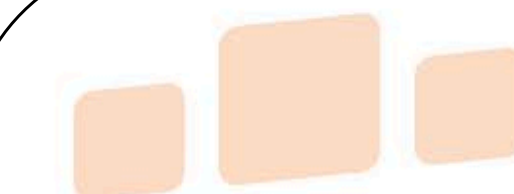
• A cada lloc d'interès, **localitzeu la foto** que s'ha fet allà.



QUÈ HEU DE FER AMB LA FOTOGRAFIA IDENTIFICADA?

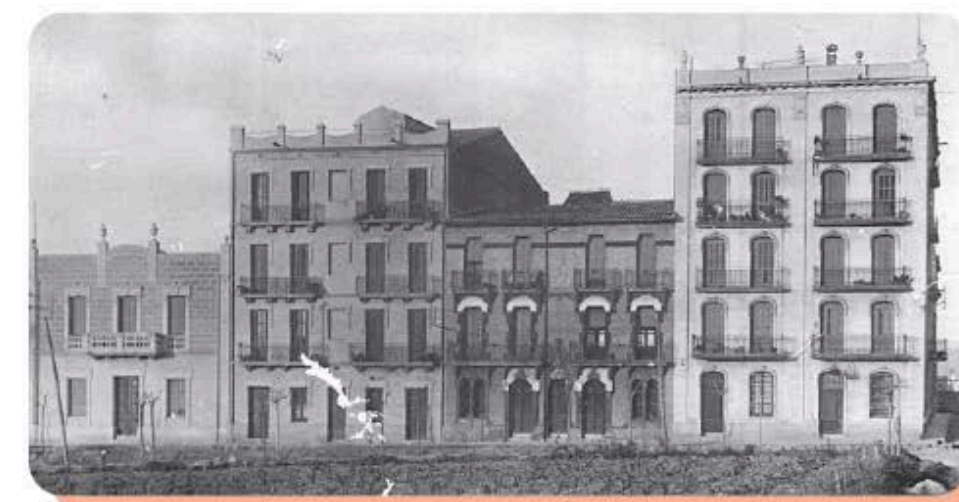


• Gireu la carta i **responeu la pregunta** que trobareu.



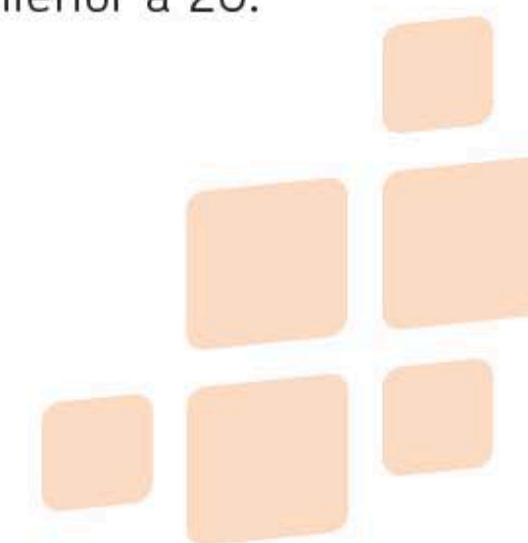
Si intenteu localitzar els edificis de la fotografia, us adonareu que un d'ells ja no hi és, ha estat substituït.

Quin número de carrer té?



- A. Un nombre parell igual o superior a 20.
- B. Un nombre senar superior a 20.
- C. Un nombre parell inferior a 20.
- D. Un nombre senar inferior a 20.

**BUSCA
PEDRES
CONTRA EL TEMPS**



COM ES DONEN LES RESPOSTES?

•Anoteu els punts disponibles, que són **la meitat del que hi ha al pot.**

ON SOM?	PUNTS DISPONIBLES <small>(1/2 del pot)</small>	ADJUDIQUEM PUNTS				+	-	POT <small>[comenceu amb 400]</small>
		A	B	C	D			
10	200	100		40				
11			25	25	5			

•**Repartiu-los com vulgueu** entre les opcions de resposta, segons la certesa o els dubtes que tingueu. No cal repartir-los tots, però cal adjudicar com a mínim 1 punt per pregunta.

COM PUNTUAREU?

ON SOM?	PUNTS DISPONIBLES (1/2 del pot)	ADJUDIQUEM PUNTS				+	-	POT (comenceu amb 400)
		A	B	C	D			
10	200	100 ✓		40 ✗				
11			25 ✗	25 ✓	5 ✗			

• Els punts de la resposta correcta es **multiplicaran per 2**.

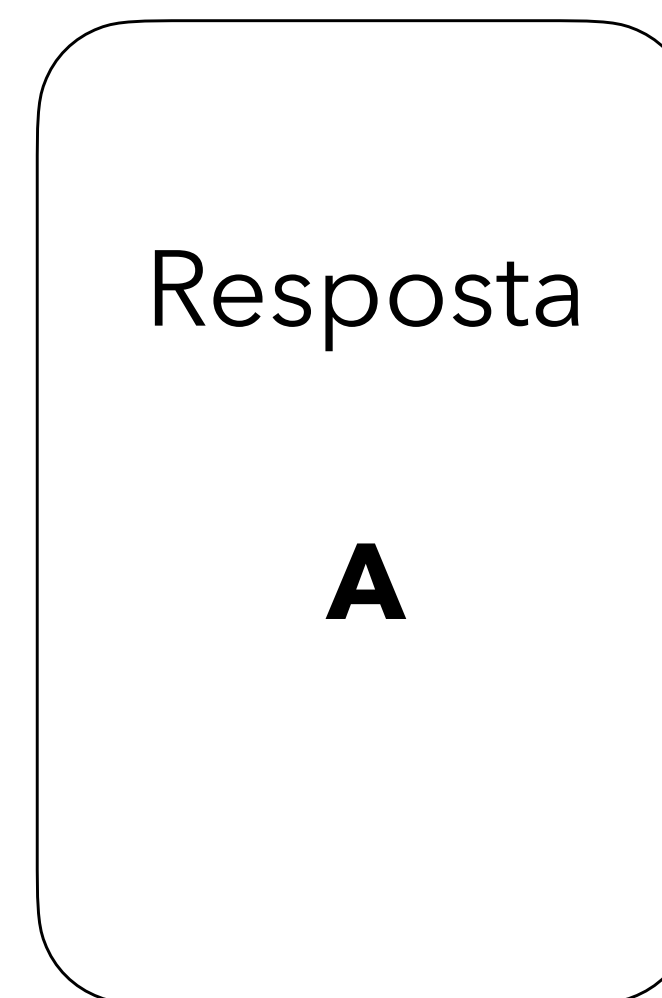
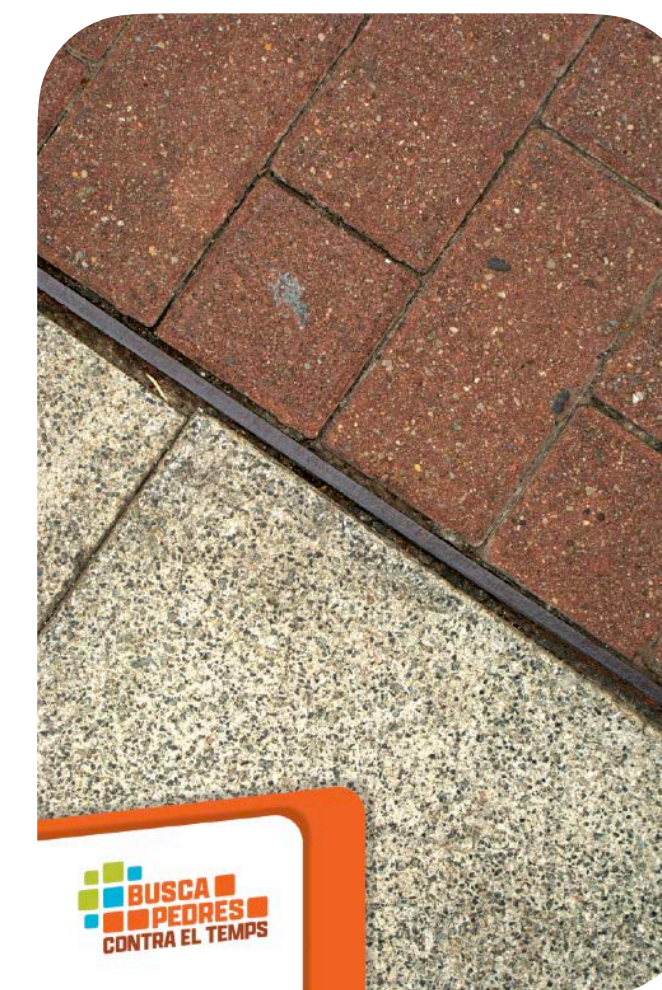
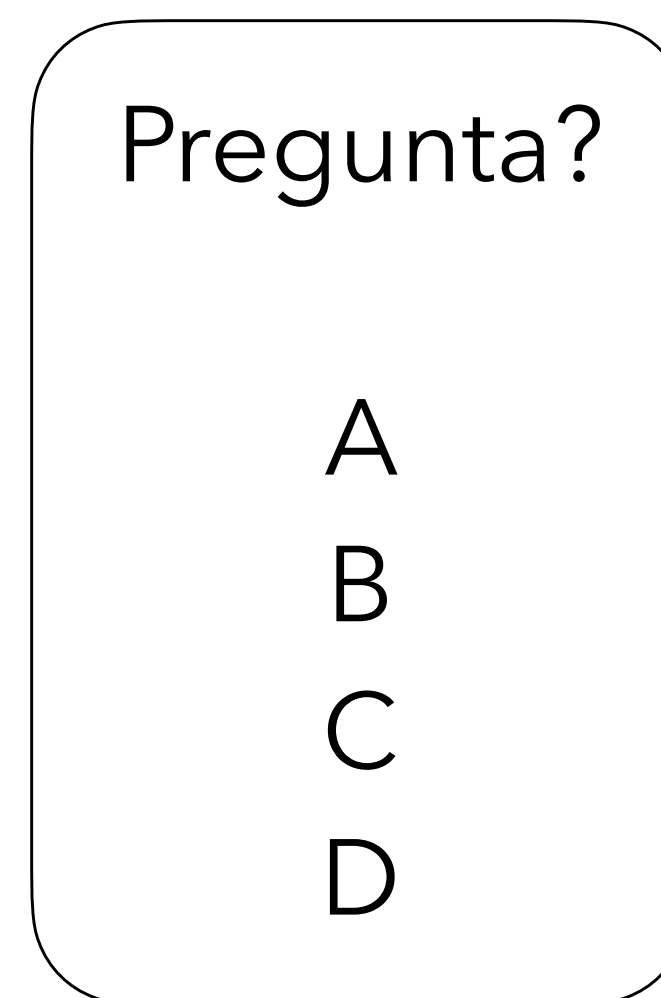
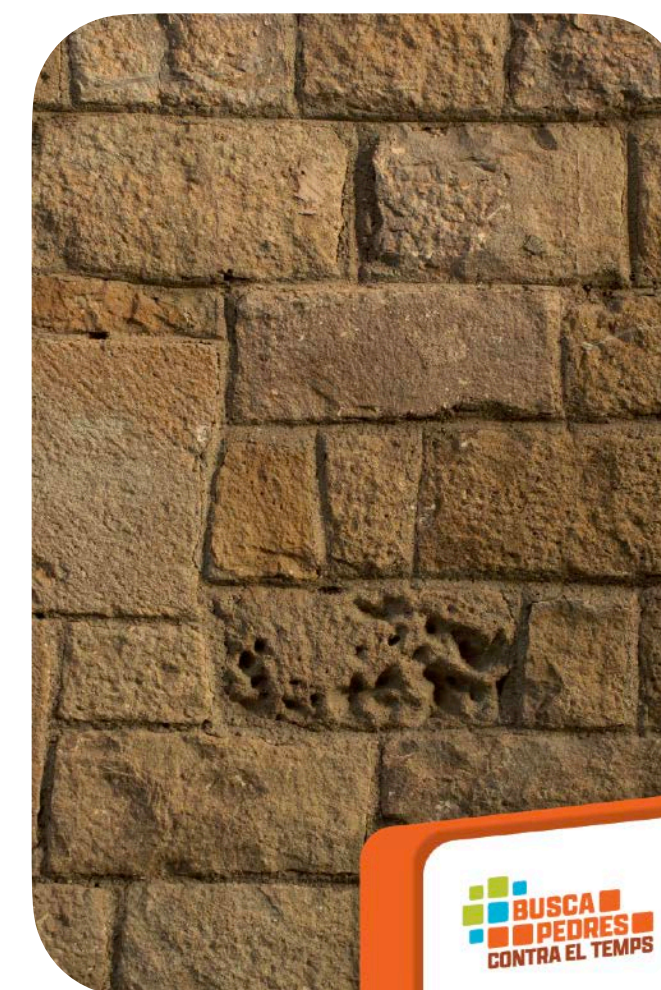
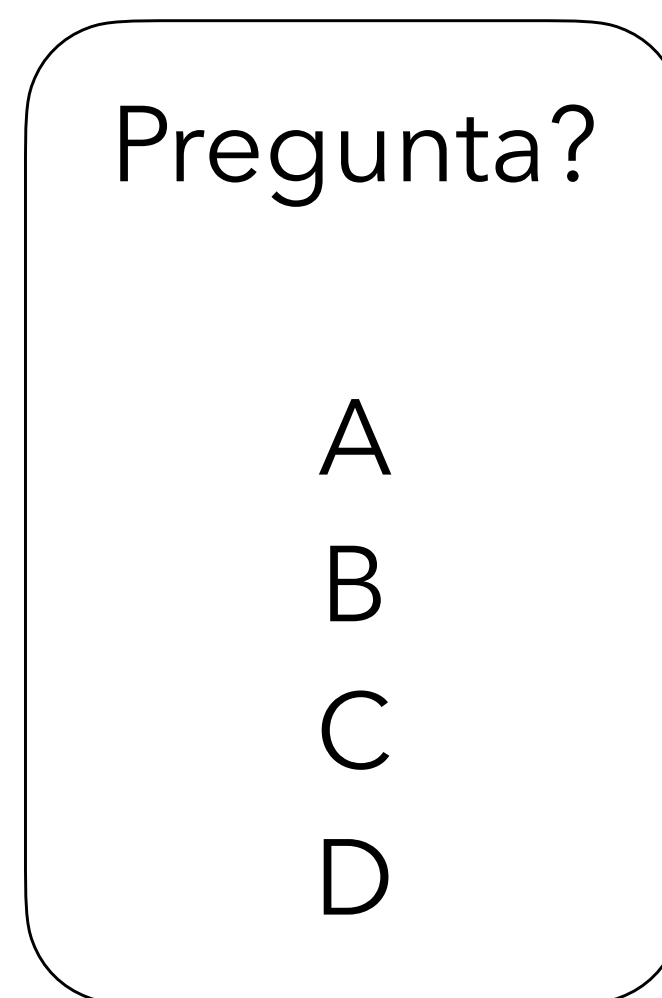
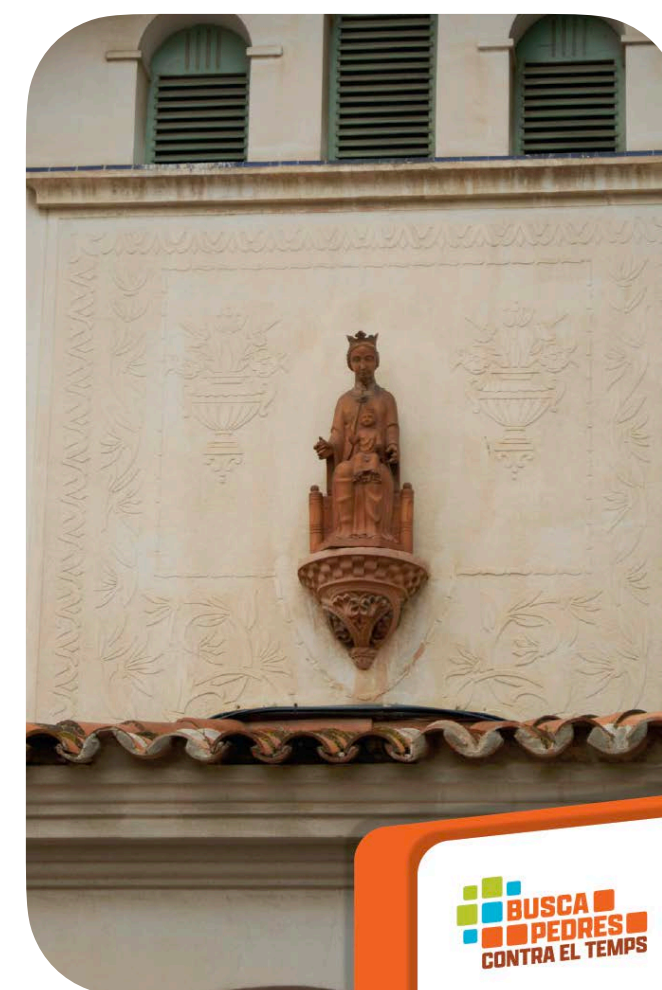
• Els punts de les respostes incorrectes **restaran**.

LES CARTES DE RESPOSTA

• Només trobareu **dues preguntes**.

A la tercera carta, hi ha **la resposta a una altra pregunta**, que hauran respost els equips rivals.

Si voleu guanyar, mantingueu-la en secret...



COMPROVEU LES RESPOSTES

- Passats els **15 minuts**, us trobeu tots al punt  i comproveu les respostes.

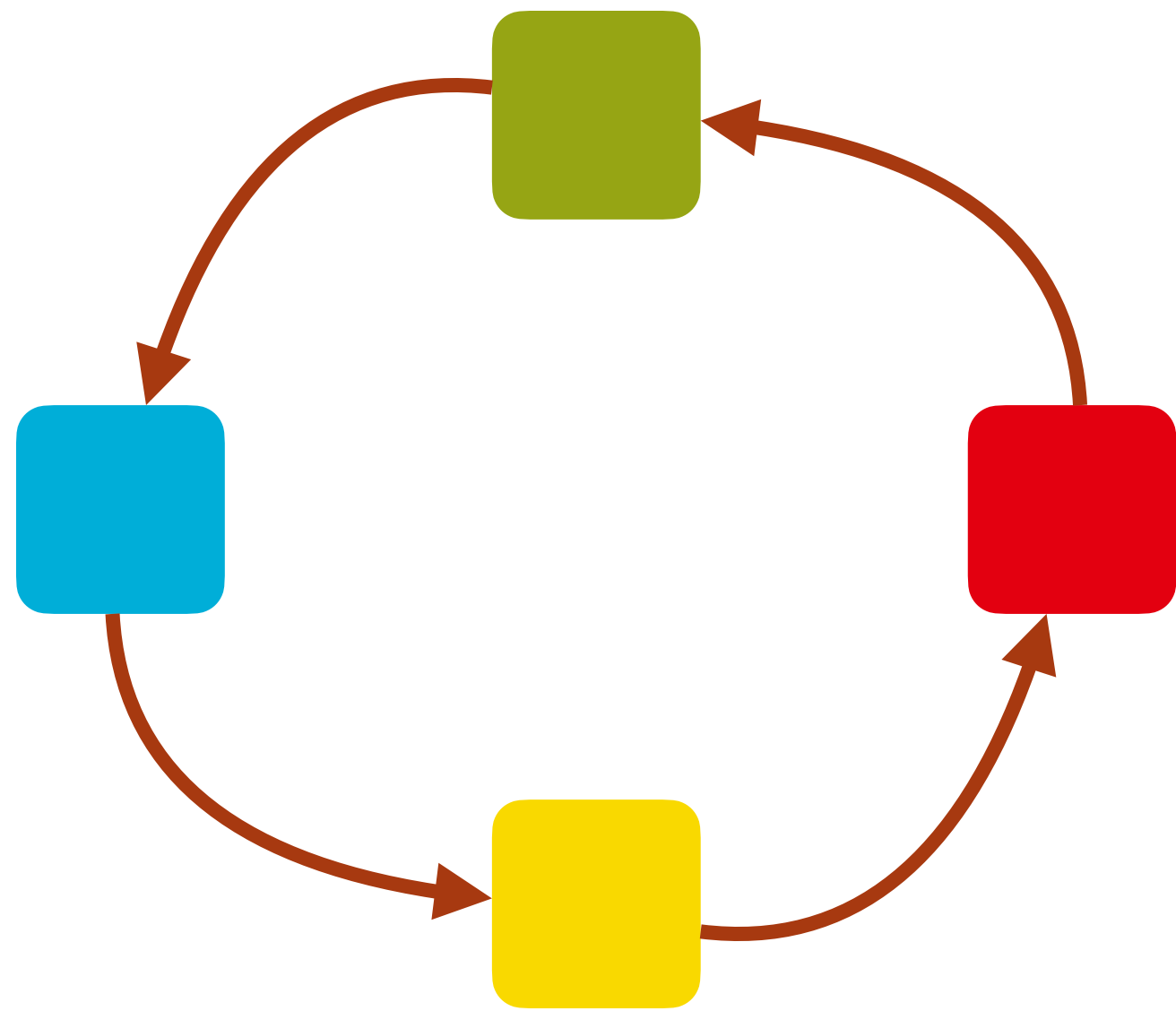
ON SOM?	PUNTS DISPONIBLES (1/2 del pot)	ADJUDIQUEM PUNTS				+	-	POT (comenceu amb 400)
		A	B	C	D			
10	200	100 ✓		40 ✗		+200	-40	580
11			25 ✗	25 ✓	5 ✗	+50	-30	

- Els punts de la resposta correcta es **multipliquen per 2**.
- Els punts de les respostes incorrectes **resten**.

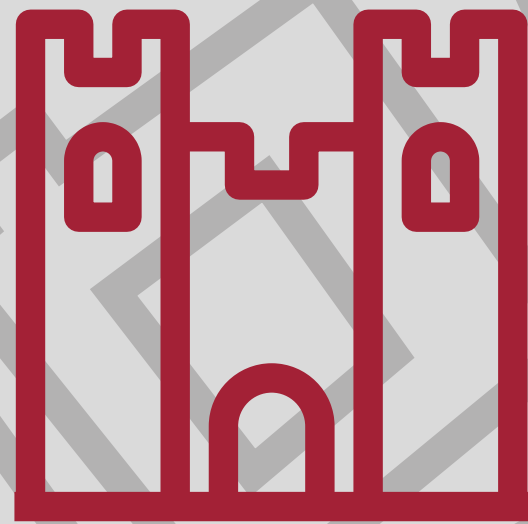
- **Afegiu al pot** els punts que hagueu aconseguit en aquesta ronda.

NOVA RONDA

• Desplaceu-vos a l'àrea següent.



FINAL



c. Menéndez i Pelayo

- Torneu al castell quan:
 - hàgiu jugat les **4 àrees**
 - 0
 - **s'acabi el temps** de joc (hora acordada).
- Farem una **ronda final de preguntes** sobre els llocs que heu visitat. Podreu guanyar 250 punts extra!
- L'equip amb més punts, guanya!

CONSELLS PER A JUGADORS

1. Presteu atenció al plànol i assegureu-vos sempre **que sou al lloc correcte.**
2. Jugueu **en equip.** Tothom és important.
3. No hi ha res tan difícil com sembla. Podeu **deduir** les respostes si **observeu** amb atenció i penseu amb **lògica.**

CONSELLS PER A DOCENTS

1. Ajudeu els equips a **ubicar-se** en el plànol i a l'espai.
2. Indiqueu-los sempre l'**hora exacta** a la qual han de tornar.
3. **Dirigiu i dinamitzeu** la posada en comú de les respostes com si presentéssiu un concurs televisiu.

**BUSCAPEDRES
CONTRA EL TEMPS.**
JOC DE DESCOBERTA DEL CENTRE HISTÒRIC
DE CORNELLÀ DE LLOBREGAT

JUNY 2025

Mecànica de joc
MARTÍ LUCAS

Disseny gràfic
WAYAVA

Correcció lingüística
QUERALT BADIA

Producció i documentació
DEPARTAMENT DE PATRIMONI CULTURAL.
AJUNTAMENT DE CORNELLÀ DE LLOBREGAT



Ajuntament de
Cornellà de Llobregat