

# CD-ROM: La Trampa Papú

## Història



Una **avaria mecànica** de l'avió del Boris ha obligat al **pilot Boris** i a la **Noemí** a fer un nou **aterratge** d'emergència, com és habitual a les seves aventures. Sobrevolaven una de les illes **Papú**, a **Oceania**, quan el motor ha començat a fallar i es veuen obligats a aterrar.

L'illa on han anat a parar és molt perillosa, perquè els seus habitants són uns **pirates** que han expulsat als seus legítims habitants: els **papús**. Els indígenes (aborígens) tornen a l'illa quan els pirates no hi són i omplen els boscos amb unes perilloses **trampes** per capturar els pirates. La Noemí i el Boris es troben al bell mig de les lluites entre els habitants autòctons de l'illa i els usurpadors, que són els pirates.

Boris i Noemí, que han descobert una de les trampes papús amb algú atrapat a dins, tenen com a missió serà salvar el captiu evitant caure en mans dels pirates, o en la dels membres de l'escola de supervivència "**Vencerem!**", que fins i tot poden resultar més perillosos que aquests.

En el seu caminar pe l'illa, la Noemí i el Boris es troben amb un vell conegut, el **Dr. Pots**, arqueòleg i ornitòleg de la Universitat de les Illes Balears, que es troba a l'illa estudiant uns ocells: els casuaris. Tots tres, la Noemí, el Boris, i el Dr. Pots, reben l'ajut dels papús que amb les seves canoes els ajuden a sortir de l'illa.

Aquest és el fil conductor que estructura la seqüència de jocs que permeten als jugadors acompanyar i ajudar els protagonistes.

## Els protagonistes?

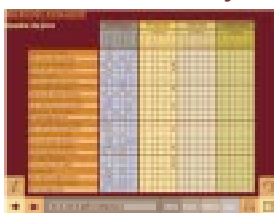


Els protagonistes són el **pilot Boris i la Noemí**, que seguint la destinació dels pares de la Noemí, que són ambaixadors i sempre estant canviant de país i fins i tot de continent, viuen diverses aventures al llarg de tot el món.

Troblem també vells coneguts d'anteriors CD-ROMs com ara el **Dr. Pots**, arqueòleg i ornitòleg de la Universitat de les Illes Balears ("**Les aventures de Noemí i el pilot**" i "**Noemí i el pilot als Andes**") i els tres membres de l'escola de supervivència **Vencerem!** ("**Noemí i el pilot als Andes**").

I per últim tenim els **papús** i els **pirates**.

## Els jocs



Els jocs s'estructuren en grans blocs, atenen a les habilitats que treballen. La majoria, donat que treballen diverses habilitats al mateix temps, pertanyen a més d'un bloc.

Els jocs que es classifiquen en:

- Jocs d'observació.
- Jocs de deducció.
- Jocs de memòria (visual i auditiva)
- Jocs d'orientació.
- Jocs lingüístics (comprensió oral i escrita).
- Jocs musicals (memòria auditiva)

### Jocs de deducció

El camí de les llaunes  
El missatge dels pirates  
Peces de supervivència  
Mà dreta, mà esquerra  
El missatge del riu  
Mots molt encreuats  
Els noms dels pirates  
El missatge del refrany  
El capità tartamut  
Les canoes dels papús  
El missatge final

### Jocs d'orientació

El camí de les llaunes  
El crit del laberint  
Peces de supervivència  
Les diferències animades  
Mà dreta, mà esquerra  
La música de la selva  
Les canoes del papús

### Jocs de memòria

Memòria de xiulets  
El nom dels animals

### Jocs d'observació

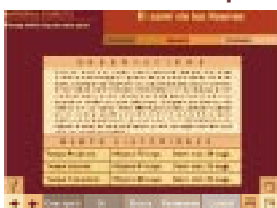
El camí de les llaunes  
Boris volador  
El missatge dels pirates  
Peces de supervivència  
Les diferències animades  
Mà dreta, mà esquerra  
El missatge del riu  
La memòria de les fruites  
Els casuaris impertèrrits  
Els noms dels pirates  
El missatge del refrany  
Tres nusos en ratlla  
Els papús enganyosos  
Les canoes del papús  
El missatge final

El crit dins el laberint  
Boris volador  
Música de supervivència  
Les diferències animades  
La memòria de les fruites  
Els casuaris impertèrrits  
Mots molt encreuats  
La música de la selva  
Els noms dels pirates  
Catàstrofe  
Els papús enganyosos  
Les canoes dels papús

### Jocs musicals

Memòria de xiulets  
Música de supervivència  
La música de la selva

### Fitxes didàctiques



Cada joc disposa d'una fitxa didàctica on es donen diverses indicacions sobre el joc i la forma de resoldre'l (descripció, habilitats implicades, instruccions d'Ot i pistes de la bruixa, paràmetres del nivell de dificultat i observacions en els usuaris de prova), a més, d'indicar quines són les destreses treballades.

Les fitxes didàctiques es troben al CD-ROM a la carpeta:

INS-CAT/EDUCOTS.

### Exemple del JOC: Memòria de xiulets contingut d'una fitxa didàctica



© BARCELONA  
multimedia, 1999

**Descripció:** El joc consisteix a trobar les parelles de personatges que xiulen la mateixa melodia. L'usuari ha de clicar un dels personatges per sentir la melodia que xiula i després clicar el personatge que cregui que entona la mateixa melodia.

A la pantalla es poden veure els personatges mig amagats entre la vegetació. Segons el nivell de dificultat n'hi ha més o menys. Cal observar que en els tres nivells de dificultat, cada cop que s'encerta una parella, els dos personatges desapareixen de la pantalla, de forma que la dificultat decreix conforme s'avança en la resolució del joc.

El so és imprescindible per resoldre aquest joc, ja que cal escoltar bé les melodies que xiulen els personatges per trobar-ne les parelles. El so d'encert indica que s'ha encertat una parella, mentre que el d'errada indica que les melodies no coincideixen.

El joc s'acaba quan s'han trobat totes les parelles o bé quan s'ha acabat el temps.

**Habilitat Principal:** memòria i **Secundària:** musical.

**Instruccions Ot:** Troba les parelles de personatges que xiulen la mateixa melodia.

### Pistes bruixa:

1. Un dels nostres personatges s'ha passejat pel bosc xiulant diferents melodies. Podràs trobar-lo, mig amagat, a cada lloc on ha xiulat. Si el cliques, podràs sentir la seva tonada. Cal que trobis els dos llocs on ha xiulat la mateixa melodia.
2. Escolta bé les melodies i no et confonguis. N'hi ha que s'assemblen, però per encertar-la has de trobar les parelles de tonades que són exactament iguals.
3. Mmmh! Jo ja no et puc ajudar més. Afina l'oïda i molta sort!

### Paràmetres dels nivells de dificultat:

	Prudent	valent	temerari
<b>Nombre d'oportunitats</b>	infinites	infinites	infinites
<b>Temps suggerit</b>	271	308	441
<b>Nombre de parelles</b>	10	12	15
<b>N. possibles melodies</b>	28	28	28
<b>Resposta quan encertes</b>	so d'encert i la parella de personatges desapareix		
<b>Resposta quan erres</b>	so d'errada i els personatges es tornen a amagar		

### Observacions en els usuaris de prova:

Aquest joc treballa a la vegada la memòria auditiva i la visual, ja que no només s'han de recordar les tonades que xiulen els personatges, sinó que cal tenir present on és el personatge que ha xiulat cada melodia.

S'ha observat que la majoria de jugadors cliquen els personatges per sentir les seves tonades sense cap ordre preestablert.

Els jugadors que han repetit aquest joc moltes vegades elaboren estratègies que els faciliten la memorització del lloc que correspon a cada melodia. Per exemple, s'han observat jugadors que trien un, dos o tres personatges, escolten les seves melodies, i després van clicant la resta de personatges fins que troben les parelles d'aquells primers.

També hi ha casos en què es fa una exploració ordenada dels personatges, per files o columnes, per exemple.

### Metodologies per treball el CD-ROM



1. Podem fer l'aventura, és a dir, anar seguint les activitats i jocs proposats pel CD-ROM. I això ho podem fer de diverses formes:
  - Tal com es presenten els jocs (aprenentatge global i pràctica indiscriminada)
  - Fent una selecció per nivells (el jugador sempre es manté al mateix nivell de dificultat)
  - Seleccinant una o més habilitats per treballar-la d'una forma sistematitzada (tots els jocs que desenvolupen determinada habilitat)
  - Per últim, modificant els paràmetres del joc (el temps, les oportunitats...).
2. Podem fer un conjunt de coses a banda prenent com a punt de partida la situació descrita pel CD-ROM.
  - Cal comentar que les aventures de Noemí i el Pilot en quant a l'apartat de la lluita dels pobles aborígens pels seus drets o l'apartat de viatjar al voltant del món... va més enllà del currículum a Primària però sí que es pot lligar com un joc o concurs per treballar els drets humans o per veure si sabries situar els diferents llocs on tenen lloc les aventures de Noemí i el Pilot...

### Propostes pedagògiques



### Centre d'interés els drets humans

*L'activitat té per objectiu respectar a aquelles persones que són diferents a nosaltres i que tenen uns costums, uns hàbits, una cultura, una llengua, diferent.*

- Podem aprofitar el tema dels Papús i els pobles aborígens per treballar: els seus costums, la seva forma de vestir, la seva forma de viure en contacte amb la natura, les seves vivendes, les seves creences, els seus rituals, la seva història, la seva situació actual...
- Podem treballar uns pirates que han expulsat del seu país als seus legítims habitants: els Papús. A partir d'aquí podem cercar informació al programari que hi ha a les escoles, a Internet, als dossiers d'Inter món de com diferents països han realitzat aquest mateix fet en altres indrets al llarg de la història....



mateix fet en altres indrets al llarg de la història....

- També podem treballar la situació actual dels indígenes al món: països on són una ètnia majoritària o minoritària, quina és la seva situació (econòmica, cultural, respecte de les seves llengües...) com una forma més d'introduir el respecte als altres i els seus costum i introduir el tema de la diversitat cada vegada més presents a les nostres escoles.

Tot això ho podem fer de diverses formes essent el punt de partida el CD-ROM d'Otjocs i la informació necessària la podem aconseguir dels diversos CD-ROM o d'Internet. Amb la informació trobada podem crear documents en Word o en PowerPoint amb fotografies, text i dibuixos. Un possible document a crear seria el de parlar de les característiques d'aquests pobles i dels problemes que pateixen.

Si l'exercici es realitza de diferents ètnies del món al final podem fer també un mural treballant l'interculturalitat i arribar a realitzar un debat o un símil d'organitzar una O.N.U.

### **Centre d'interés dels pirates i les illes**

Aquí fem una relació amb el CD-ROM: "La illa del Tresor", del qual existeix un exemplar a les escoles.



Qui eren els pirates, perquè actuaven d'aquesta manera quan arribaven a una illa on hi havia una altra cultura? Podem treballar, les seves costums, la seva forma de vestir, els diferents rols que hi havia, els seus símbols, la seva història.

També podem treballar diversos conceptes com ara el d'illa i veure quines són les que tenim més a prop, parlar de si els alumnes o les seves famílies han estat, la forma d'anar-hi, ens poden preguntar també perquè els pirates tenien el seu amagatall normalment en una illa, també podem parlar de tipus d'illes...

Podem fer el mateix amb el concepte de continent. I tot això ho podem utilitzar tant per treballar el llenguatge oral com l'escrit.