

Noms i cognoms:

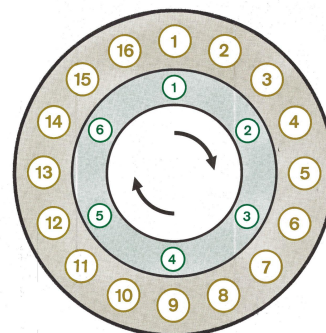
Data:

## 9. ATRAPA

### Material

Per a aquest joc es necessiten els següents materials:

- Tauler número 6: *Atrapa*.
- 2 peons de diferents colors (un per jugador/a).
- 1 dau irregular.
- Fitxa plana



### Objectiu

L'objectiu del joc consisteix en atrapar a l'altre persona que juga, és a dir, caure a la mateixa casella on es troba el peó del contrincant.

### Procediment de l'activitat

El jugador/a 1 comença situant els peons al cercle exterior del taulell: un obligatòriament a la casella número 16 i l'altre a la casella que vulgui, sempre que sigui al cercle exterior.

El jugador/a 2 tria un dels dos peons perquè el representi. L'altre serà per al jugador/a 1.

Qui tingui el peó a la casella 16 comença el joc. Per torns, cadascú tira el dau i avança, en sentit horari (segons les fletxes), tantes caselles com indiqui el dau.

Guanya qui primer atrapi l'altre jugador.

Qui guanyi situa els peons de nou en el taulell (un a la casella 16 i l'altre a la que vulgui) i qui hagi perdut decideix qui dels dos és el primer en tirar el dau.

## Qüestions

1. Jugant amb el dau irregular, és possible predir quin resultat sortirà i veure qui té més possibilitats de guanyar? Trobeu alguna estratègia guanyadora?

2. Canvieu el dau i jugueu amb un dau de sis cares normal. Hi ha alguna estratègia guanyadora ara?

3. Proveu de jugar fent servir el cercle interior, però en comptes d'un dau, feu servir una de les fitxes planes que té només un punt negre en una de les cares. Si surt el punt, el jugador/a corresponent avança dues caselles; en cas contrari, només n'avança una. Experimenteu alguna diferència?

També pots provar de dibuixar tu mateix un taulell més gran i jugar-hi amb dos daus, tenint en compte que el resultat serà la suma dels dos daus.

### **Conclusions**

Expliqueu allò que creieu que heu descobert, allò que heu après, allò que us ha sorprès, allò que us ha agradat i el que no, etc.