

<b>JOC DE TAULA:</b>	<b>TUMBLIN DICE</b>	<b>Codi</b>	BDR-JH010
----------------------	---------------------	-------------	-----------

<b>Número de participants</b>
De 2 a 4 participants
<b>Edat recomanada</b>
A partir de 8 anys
<b>Espai i requisits tècnics</b>
Una taula ampla on es pugui posar el tauler
<b>Material</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 daus (5 vermells, 5 negres, 4 blaus i 4 verds)</li> <li>• Tauler de joc</li> <li>• 1 bosseta de roba</li> <li>• Graella per les puntuacions</li> </ul>

<b>Durada partida</b>
Uns 20 minuts aprox.
<b>Fotografia / Esquema</b>

<b>Objectiu del joc</b>
Aconseguir la puntuació més alta després de les quatre rondes de joc. Si hi ha jugadors/es empatats al cap de quatre rondes, hauran de jugar una altra ronda o rondes fins que quedi un únic guanyador/a.

<b>Procedència, història, contextualització...</b>

<b>Funcionament / Regles</b>
<p>Cada jugador/a llença els quatre daus sobre un tauler de diferents nivells, tractant de moure el dau fins al nivell més baix del tauler. S'ha d'aconseguir fer la puntuació màxima sense que el dau rodi fora del tauler. La puntuació s'obté de multiplicar el número de cada dau i el valor del pis o nivell on ha caigut. El total de punts dels teus 4 daus és la puntuació total.</p> <p><b>Funcionament:</b></p> <p>Cada jugador/a escull un color de daus. Tots els participants tiren un dau per decidir l'ordre de joc: el que tingui la puntuació més alta serà el primer en iniciar les rondes de joc.</p> <p>El dau es pot llençar o fer rodar amb el dit, però sempre ha de tocar el <i>disc de sortida</i> en primer lloc.</p> <p>Els daus han de creuar totalment la línia fosca de la meitat del tauler si es vol puntuar.</p> <p>El primer jugador/a llençarà un dau que caurà sobre algun dels diferents nivells del tauler o bé, haurà sortit del taulell i quedarà fora de joc, sense puntuar. Després li tocarà el torn al segon jugador i així successivament. Els participants, a més a més, també podran expulsar el dau d'algun rival fora del tauler, o bé empènyer el seu propi dau a una posició millor.</p> <p>Una ronda s'acaba quan tots els participants hagin llençat els quatre daus. En aquest moment s'han de calcular les puntuacions. El jugador/a amb la puntuació més alta serà el primer de la següent ronda, i seguirà el segon, etc. Així fins a fer quatre rondes de joc.</p>

**Normes de puntuació:**

- Si el dau surt del tauler no puntua.
- Cal multiplicar el valor del dau per el número del nivell on ha quedat (x3, x4...)
- Un cop acabades les quatre rondes, es suma el valor de totes aquestes.
- El jugador/a que tingui una puntuació més alta guanya!

---

**Informació dinamització**
**Valor pedagògic**

Ajuda a desenvolupar el càlcul mental i la psicomotricitat fina.

**Observacions i recomanacions per a la dinamització**

Aquest és l'enllaç on podeu trobar les instruccions originals del joc:

[http://media.wix.com/ugd/92ca7d\\_6e3ae209086f409885257c76be2585e0.pdf](http://media.wix.com/ugd/92ca7d_6e3ae209086f409885257c76be2585e0.pdf)

Un altre enllaç molt interessant és el d'aquest vídeo on ens mostra una partida del joc:

[https://www.youtube.com/watch?v=xr4QU9At7Gw&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=xr4QU9At7Gw&feature=player_embedded)

**Informació complementària**

Hi ha una versió més complexa on es resten punts:

Si un dau és expulsat fora del tauler se li restarà al jugador/a el valor que tenia en aquell nivell. Un cop acabada la ronda s'apunten els punts positius i els negatius i al final de tota la partida es faran les sumes i restes totals.

La millor manera és anotar la puntuació negativa de seguida que algun jugador treu el dau del taulell i al final de la ronda apuntar-ho a la graella de puntuacions.

Aquí tenim un exemple de graella de puntuacions:

	Jugador 1		Jugador 2		Jugador 3		Jugador 4	
	Arnau		Pere		Joan		Maria	
<b>Ronda 1</b>	25	0	20	0	15	0	25	0
<b>Ronda 2</b>	15	0	14	-10	0	0	10	-4
<b>Ronda 3</b>	18	0	10	-6	12	-4	16	0
<b>Ronda 4</b>	16	-8	20	0	14	-3	10	-1
<b>Total</b>	66		48		34		56	