



Magnètica

02. LA PESCA MAGNÈTICA

EI
CI

Tema

Introducció a l'energia magnètica

Què ens proposem

amb aquesta activitat?

Que els nens i les nenes apliquin els coneixements adquirits sobre l'acció magnètica per construir i per organitzar diferents jocs utilitzant els imants i per participar-hi.

// Materials a l'escola

(per grup de 6 alumnes)

Rectangles de porexpan (prim) 10 cm x 10 cm aproximadament

Tisores o punxons

Retoladors de tinta permanent

1 vareta que faci de canya de pescar

50 cm de cordill

Clips o fermalls enquadradors

1 galleda grossa

Rellotge de sorra

> Materials a la maleta

5 Imants

1 Joc Ocean Magnètic

Descripció de l'activitat

Aquesta activitat és un joc d'aplicació, per això, abans de construir i jugar a la "pesca magnètica", els nens i nenes haurien d'haver tingut ocasió de jugar i explorar lliurement amb els imants i de poder-ne descobrir el seu comportament (activitat 1: Explorant algunes propietats dels imants)

Ara que ja saben coses sobre els imants els podem proposar un joc: la pesca magnètica.

El joc consisteix a pescar peixos amb ajuda d'una vareta de la qual penja un imant. L'equip que pesqui més quantitat de peixos serà el guanyador.

Anem pas a pas:

- Cada equip haurà de fabricar peixos amb porexpan o un altre tipus de làmina de plàstic. Els infants hauran de dibuixar el perfil d'un peix i retallar-lo amb l'ajuda de les tisores o d'un punxó. Un cop pintat i decorat li col·locaran un enquadrador simulant l'ull, o bé, un clip a la boca.
- Quan ja tinguin els peixos hauran de construir una canya de pescar amb una vareta, un cordill i un imant.



- c) Hauran de col·locar tots els peixos dins la galleda. A cada tanda hi intervindrà, de manera rotatòria, un participant de cada equip. Guanyarà l'equip que més peixos pugui pescar en un temps determinat.



Aquest joc d'equip permet, com tants d'altres, plantejar la necessitat d'organitzar el registre en una taula, en què constaran els noms dels equips. Per escollir quin equip és el guanyador hauran de comptabilitzar el nombre de peixos que han pescat.

Abans de començar a jugar us suggerim discutir i elaborar col·lectivament les regles del joc.

Comentaris i suggeriments

Per mesurar el temps, podeu utilitzar un rellotge de sorra que ajuda a visualitzar el temps que resta, als nenes i nenes.

Tot i que la consigna inicial correspon a "pescar" el major nombre de peixos possible, es poden aplicar-hi alguna de les variants dels joc següents:

- Construir peixos de diferents mides (grossos, mitjans, petits) i relacionar cada mida amb una puntuació. Després de cada tanda cal "sumar" el valor de la pesca.
- Construir peixos de diferents colors, i relacionar, cada color amb un valor diferent.
- Construir, a més a més dels peixos, un pop, una balena i/o un cofre amb un tresor. L'equip que el pesca obté puntuació extra.
- El pescador/a té els ulls tapats i la resta de l'equip el/la guia per tal que pugui pescar algun peix.

La maleta disposa d'un joc editat relacionat amb l'activitat de la pesca magnètica Joc Ocean Magnètic. El funcionament del joc (hi ha peixos que són atrets per les barques, però n'hi ha d'altres que els rebutgen) pot servir com a proposta per reinventar l'activitat de la pesca magnètica amb aquesta variant. Dins el joc podeu trobar les instruccions

Notes de l'educador/a:

