

1	Per a què serveixen els pedals d'una bicicleta?	2	Què va inventar Johannes Gutenberg a 1450?	3	Per què està format el mecanisme de transmissió d'una bicicleta?	4	Escriu 3 exemples de canvis en l'estat de moviment	5		6	On està situat el punt de suport en la palanca de segon gènere?	7	Quan es va construir la primera roda?	8	Què són les forces a distància?
24	Què són els operadors mecànics?	25	Qui va ser l'inventor del telèfon reconegut en 2002?	26		27	Què va millorar la màquina de vapor?	28	Què són els operadors energètics?	29	Què va inventar Alessandro Volta en 1800?	30	Què són els engranatges?	9	Què és el magnetisme?
23		40		41	On està situat el punt de suport en la palanca de primer gènere?	42	Per a què serveix el manillar d'una bicicleta?	43	Escriu 3 exemples en canvis en la forma	44	Què han permès els avanços científics?	31	Què és la força de la gravetat?	10	
22	Quan es va inventar la bombeta?	39	Què és el torn?	50	Què són les forces?	51	Què són els polispasts?	52	Escriu 5 exemples de màquines simples	45	Com podem classificar les forces?	32	Què és la corriola?	11	Què és una màquina?
21	Què és el pla inclinat?	38	Què tenia de diferent la radio de Nikola Tesla?	49		48	Què va descobrir Alexander Fleming?	47		46	Què és la palanca?	33		12	
20	Què són les màquines simples?	19		18	De què estan formades les màquines compostes?	17	Què elements conté una palanca?	16	Escriu 5 àmbits en els quals s'han produït avanços científics?	15	Què formen diversos operadors junts?	14	On està situat el punt de suport en la palanca de tercer gènere?	13	Què dos tipus d'operadors trobem?
  @aulachachi															

EL JOC DE LOCA

JUGADORS: De 2 a 4

MATERIALS: fulles, estoig, un dau i fitxes de colors

OBJECTIU: Arribar a la casella de meta amb almenys 10 preguntes investigades i resoltes al paper.

REGLES DEL JOC

- Comença a jugar el jugador que servei major puntuació en llançar el costat. A partir d'aquí se seguirà l'ordre de les agulles del rellotge.
- Les fitxes avancen conforme el puntaje de la tirada. Depenent de la casella en la qual caiga es pot avançar, retrocedir o perdre torn.
- En cada casella el jugador/alumne haurà de dir la pregunta que li ha tocat en veu alta, copiar-la en la el seu paper i resoldre-la amb ajuda del llibre de naturals o qualsevol altra ajuda.
- Quan li toque el torn a un altre jugador que no siga un alumne, escriurà també en un foli la pregunta i resposta que li ha tocat. No obstant això, la cerca de la pregunta en el llibre de text el farà el jugador/alumne, que li dictarà al seu torn a laltre jugador el que ha descriure en la seua fulla en blanc.

CASELLES ESPECIALS:

- o Oca: Doca a oca i tir perquè em toca
- o Pou: Perd 1 torn
- o Presó: Perd 2 torns
- o Laberint: tira el dau i retrocedeix tantes caselles com tindique. Has de respondre la casella on arribes.
- o Mort: Torna a la casella núm. 1 i respon a la pregunta
- o Última casella: Sha darribar a lúltima amb el xpuntaje exacte, en cas contrari es retrocedeix tantes caselles com punts sobren responent també les caselles a les quals sarribe en el rebot. Una altra manera darribar és quan caus en la penúltima oca. El jugador va doca a oca i per tant gana.

REGLES PER A JUGAR EN SOLITARI

- Si no tens amb qui jugar no et preocupes. Agafa un ninot de la teua habitació i aquest serà el teu company de joc. Continuaràs realitzant la mateixa manera de joc només que tirant tu mateix per tu i per laltre jugador i les preguntes que li toquen a laltre jugador les diràs en veu alta però no hauràs de copiar-les.

ESTÀS PREPARAT PER A APRENDRE JUGANT?

ÀNIM I MOLTA SORT!!!!

@aulachachi