

EL BOSCH I EL FOC

Pla d'experimentació del joc de simulació.

1. Consideracions generals

1ª El joc és complex:

- . només els factors inicials que són 6 punts d'inici probable del foc, 8 direccions possibles del vent i 3 intensitats possibles d'aquest configuren un total de 144 combinacions possibles.
- . això fóra si el terreny de joc fos únic i igual en totes les situacions, però l'opció que tenen els jugadors d'establir una gamma molt àmplia de mesures preventives, aixampla la varietat fins a l'infinit; prescindirem, doncs de considerar la variabilitat afegida per aquestes estratègies.
- . és possible encara d'intervenir enfront del foc amb:
 - . un contingent de voluntaris
 - . un o dos equips de bombers
 - . cap, un o dos hidroavions

el que configura sis estratègies de combat contra el foc, que afegides a les 144 combinacions inicialment possibles, dona un total de 864 situacions.

- . un altre factor de complexitat és el procediment d'estimació dels danys.

2ª El joc requereix prendre (i reprendre al final) decisions concretes:

- . aquestes decisions poden respondre a una lògica de prioritats més o menys elaborada:
 - . prioritat a la prevenció,
 - . prioritat a l'evitació del risc humà,
 - . prioritat a l'evitació de certs danys (públics) abans que altres (privats)

- . És desitjable que el joc quedi definitivament dissenyat de manera que els nois siguin conduïts a elucidar l'estratègia més racional.
- 3ª El joc, en la mesura que requereix la presa de decisions, implica postures ètiques i també ens sembla desitjable de conduir els nois a elucidar-les
- 4ª El joc no pot completar-se sense càlculs basats en l'ordenació d'una informació variada i complexa.

Aquesta informació pot simplificar-se a diversos nivells, adaptant-la a la capacitat dels nens de diferents edats per tal que cadascú el pugui jugar "a tope" de les seves possibilitats i disfrutant-lo, que és el que volam.

2. Resolució

El joc ha de posar-se a prova.

Val la pena de fer-ho de manera sistemàtica, tal que l'experimentació permeti d'esbrinar:

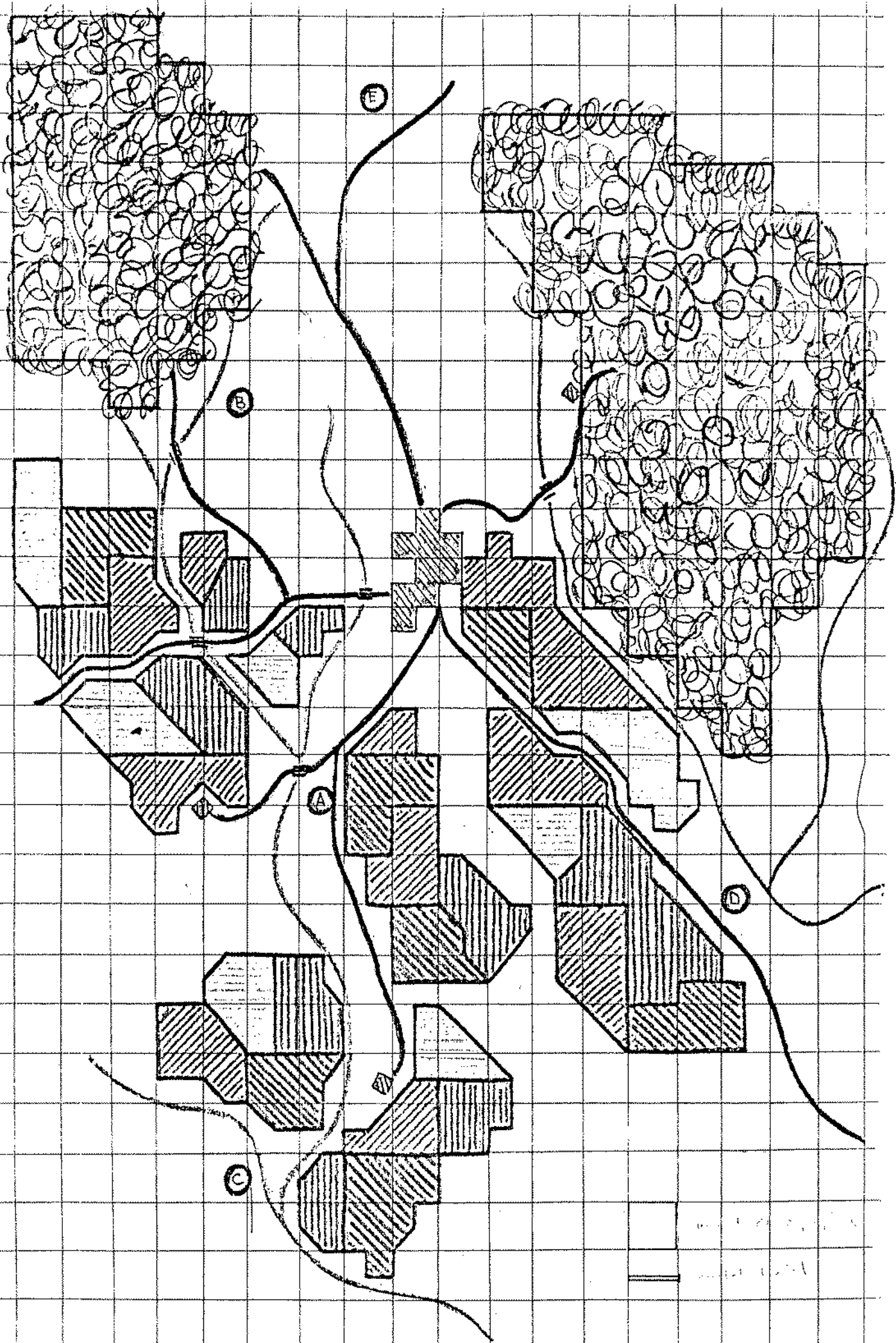
- . la seva adequació a nens de diferents edats,
- . la seva adequació a nens de diferents medis socials i culturals (com a mínim rural i urbà).

3. Un pla d'experimentació

- 1er. Establir dos camps: els nens de pobles i els nens de ciutats.
- 2on. Establir ~~quatre~~ mostres a cada un d'aquests dos camps:
 - . ~~3 classes de cicle inicial~~
 - . 3 classes de cicle mitjà
 - . 3 classes de cicle superior
 - . 3 classes de BUP/FP
- 3er. Experimentar el joc a les 24 ¹² situacions d'experimentació.
- 4rt. Ajustar allò necessari de les regles per tal de fer una prova ja més definitiva.
- 5è. Repetir l'experiència amb una segona mostra equivalent a la primera quant a la seva composició

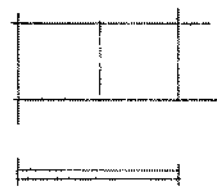
4. Calendari

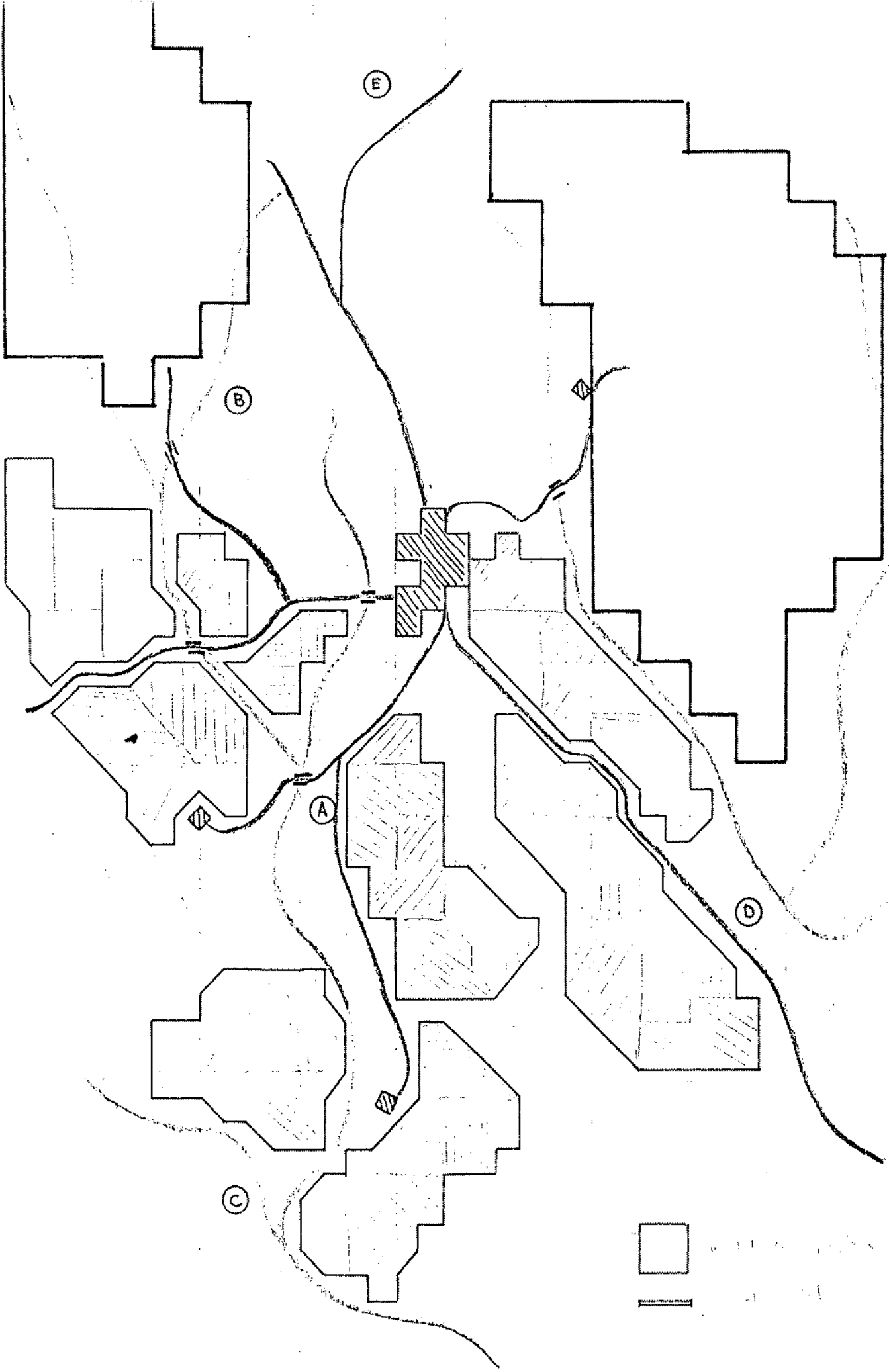
- desembre 86 Preparació de ³ 4 reglaments prototip per als quatre nivells de complexitat (CI, CM, CS i EM).
Preparació de 4 taulers de joc transportables (fusta), i d'un joc de fitxes representant les barreres al foc, els voluntaris, els bombers i els hidroavions.
Determinació de la mostra.
- gener 87 Primera fase de l'experimentació.
- 1-15-87 Revisió dels reglaments prototip.
- febrer 87 Dibuix definitiu del tauler de joc (que pot passar ja a impremta) i disseny de les fitxes.
Redacció de la informació prèvia a l'ús del joc
- 15-28 Segona fase de l'experimentació.
- febrer 87 Ajustaments sobre la marxa de la informació.
- març 87 Posta a punt definitiva dels materials.
Entrega del conjunt llest per a edició.
- abril 87 (tasca d'edició)
- maig 87 Difusió als Centres de Recursos.





SE J. 2





(E)

(B)

(A)

(C)

(D)



