

TANTRIX

Guia d'activitats escolars

TANTRIX, tots el drets reservats. © 1991-2008, Tantrix Games Ltd., Nova Zelanda. Creat per Mike McManaway.

Distribuit a Espanya per:

TANTRIX Games Ibèrica, S.L.

Apartat de Correus, 190

08401 Granollers (Barcelona)

Tel: 628.06.75.06

Fax: 93.849.38.38

E-Mail: info@tantrix.com.es

Internet: www.tantrix.com.es

HISTORIA

El Tantrix va inventar-lo l'any 1991 el neozelandès Mike McManaway, antic campió de Backgammon del seu país.

Des de llavors el Tantrix ha guanyat varis premis arreu del mon, com ara:

1994 França - Paris Toy Fair - Best New Game

1995 Alemanya - German SpielGut Award

1996 USA - Games Magazine - Top 8 Family Games

1996 USA - National Parenting - Honours Award

1997 Japó - Japanese Good Toy Award

2000 Austràlia - Puzzle of the Year

2001 Regne Unit - The Independent Newspaper - Best Creative Toy

2003 Suècia - Dagens Nyheter Newspaper - Best Game

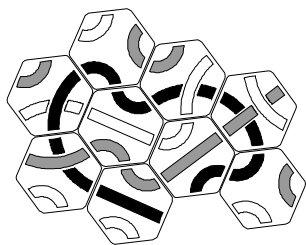
2003 Regne Unit - Toy Library Association- Best Game

2003 Hongria - Toy of the Year

El 1994 Tantrix va ser sotmès a un detallat programa de proves i anàlisis en grups d'escolars a França. L'estudi va determinar que el Tantrix es útil, versàtil, i una divertida eina de treball per el desenvolupament de la lògica, el raonament, la discriminació visual i les habilitats d'observació.

¿QUE ES EL TANTRIX?

El joc complet de Tantrix s'anomena Tantrix Game Pack, i està format per 56 fitxes hexagonals de color negre, numerades del 1 al 56 a la cara inferior.



A la cara superior de cada fitxa hi ha unes línies de tres formes diferents; rectes, corbes obertes i corbes tancades. Les línies estan pintades en combinacions de quatre colors diferents; vermell, groc, blau i verd. Les combinacions entre els tres tipus de línia, els quatre colors diferents i la numeració que porta cada una d'elles, fa que cada fitxa sigui única (vegeu l'índex de fitxes a la contraportada de la Guia Oficial, el llibret que acompanya el joc).

PROPIETATS FÍSQUES

- Les fitxes estan fetes de baquelita, un material inert amb un mínim impacte ambiental.
- El pes i la suavitat de les fitxes fan que siguin molt agradables al tacte.
- Els vius colors de les línies, en contrast amb el fons negre, el fan visualment molt atractiu.
- La mida de les fitxes fa que siguin molt fàcils d'agafar i manipular.

QUE EN DIU LA GENT

"Nosaltres ens hi hem tornat 100% addictes, i estem força convençuts de que es el millor joc que mai s'ha creat.", Christie Schultz, USA.

"Tantrix es el millor joc educatiu que mai he vist a la Australian Toy Fair.", J. Gassner Gering, Austràlia.

"Tantrix no només ajuda al jugador a desenvolupar el pensament estratègic, també la capacitat espacial, a resoldre problemes abstractes i les habilitats de planificació i memòria... Fàcil d'aprendre, i amb possibilitats d'arribar a ser infinitament complex", Linda Palmer, Dept. Behavioral Sciences, Louisiana University, USA.

OPORTUNITATS EDUCATIVES

L'hexàgon es el polígon mes gran que pot encaixar-se perfectament, per tant es ideal per experimentar amb models creatius. Els avantatges educatius de les fitxes Tantrix son:

- Animar a la comparació entre les fitxes.
- Identificar les similituds i les diferències.
- Ordenar i classificar les fitxes.
- Reconèixer els models en dues dimensions.
- Resolució de problemes.
- Desenvolupament del raonament lògic i sistemàtic.
- Propietats de rotació i simetria.
- Desenvolupament de l'habilitat de cooperació.
- Participació en equips de resolució de problemes.
- Encoratjar la motivació i la perseverança.

La utilització espontània de les fitxes dependrà de l'habilitat de cada nen. Els mes petits jugaran espontàniament amb les fitxes, i les giraran per deixar-les amb la cara de colors cap amunt. Instintivament, ajuntaran les fitxes i intentaran connectar els colors. A alguns els cridarà l'atenció les diferents formes de les corbes, altres descobriran per ells mateixos la possibilitat de construir línies de un mateix color.

Els nens assoliran ràpidament la fase en que necessitaran ajuda per desenvolupar aquestes idees i portar-les mes enllà.

Els mestres han de diferenciar entre els dos tipus d'activitats:

- **Lliure:** Els nens tenen moltes fitxes a la seva disposició, i s'els fa fer qualsevol forma o model.
- **Controlada:** S'els dona les fitxes necessàries per fer l'activitat, i s'els demana que facin un forma o model en concret.

UTILITZACIÓ D'AQUESTA GUIA

Aquesta guia està pensada per utilitzar-la amb un joc complet de 56 fitxes. Moltes de les idees d'aquesta guia també poden ser d'utilitat si s'ajunten més d'un joc complet, no obstant això, les activitats que fan referència a unes fitxes numerades en concret, generalment tant sols seran possibles amb un sol joc.

ACTIVITATS

Aquestes son tant sols unes quantes de les moltes possibilitats d'utilitzar Tantrix a la classe.

Algunes de les descripcions següents es refereixen a les fitxes pel seu numero (Vegeu la contraportada de la Guia Oficial.)

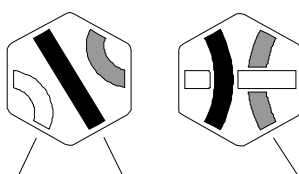
Identificar les fitxes pel color

Cada fitxa te tres colors, per tant les fitxes poden separar-se en quatre grups diferents, cada un amb 14 fitxes. La dificultat de qualsevol activitat Tantrix pot reduir-se (fer-se mes fàcil) utilitzant tant sols fitxes de tres grups. Afegir el quart color fa el repte mes difícil.

- **Grup sense Blau:** Fitxes amb groc, verd i vermell.
- **Grup sense Vermell:** Fitxes amb groc, verd i blau.
- **Grup sense Verd:** Fitxes amb groc, vermell i blau.
- **Grup sense Groc:** Fitxes amb verd, vermell i blau.

Identificar les fitxes per la forma

Hi ha tres formes o línies diferents a la superfície de cada fitxa:



Corba tancada

Recta

Corba oberta

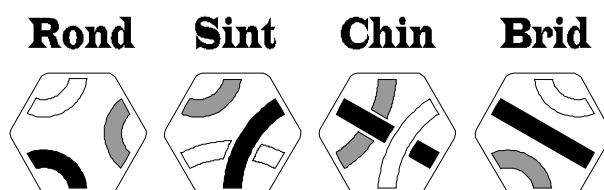
Els 3 tipus de línia poden combinar-se de 4 maneres diferents: (nosaltres hem inventat un nom per cada tipus de fitxa, vosaltres podeu fer el mateix...)

ROND: Tenen tres corbes tancades.

SINT: Tenen dues corbes obertes i una tancada

CHIN: Tenen una recta i dues corbes obertes.

BRID: Tenen una recta i dues corbes tancades



Els quatre tipus de fitxes

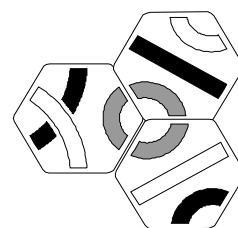
DESCRIURE I LOCALITZAR FITXES

Les fitxes Tantrix poden separar-se en grups, basat en les combinacions de les característiques abans explicades. Per exemple, fitxes amb recta, fitxes amb un nombre determinat de corbes tancades, etc. Animeu als nens a utilitzar paraules per descriure les diferents característiques que ells hi vegin. Potser separant els nens per parelles; un descriu la fitxa i l'altre ha de localitzar-la.

CERCLE PETIT

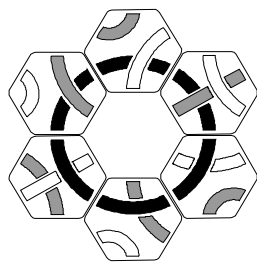
Aquesta simple activitat requereix que el mestre agafi tres fitxes amb corbes tancades del mateix color.

Un cop s'ha fet el cercle petit, els nens poden continuar connectant més fitxes al voltant del cercle, assegurant-se que els colors de les altres línies també coincideixin.



Cercle petit

CERCLE GRAN



Cercle gran

Aquesta activitat requereix que el mestre agafi sis fitxes amb corbes obertes del mateix color. Un cop aconseguit el cercle gran, els nens poden seguir igual que en l'activitat anterior.

FER CIRCUITS

Un cop els nens han aconseguit fer correctament els cercles petit i gran, poc a poc incrementar la dificultat demanant-los que facin circuits de 4 fitxes, 5 fitxes, etc.

La dificultat també dependrà de si els altres colors coincideixen, de si les fitxes necessàries per fer el circuit han estat seleccionades pel mestre, i si els nens saben com aplicar la teoria del circuit (veure més endavant).

Circuit de 6 fitxes

Aquest puzzle de 6 fitxes requereix les fitxes **5, 8, 10, 11, 13, 14** del grup **sense Blau**. L'objectiu es construir un circuit groc en que tots els altres colors també coincideixin.

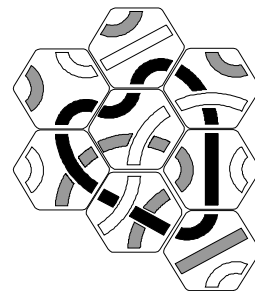
Circuit de 7 fitxes

Aquest puzzle de 7 fitxes requereix les fitxes **1, 3, 4, 6, 7, 9, 12** del grup **sense Blau**. L'objectiu es construir un circuit groc en que tots els altres color també coincideixin.

Circuit de 8 fitxes

Seleccioneu les fitxes **1, 2, 3, 5, 8, 9, 12, 13**. Tant sols un color pot tancar el circuit, però no os ho direm!

Pista: La conseqüència principal de la teoria del circuit (veure mes endavant) es que tots els circuits tenen un nombre PARELL de corbes obertes.

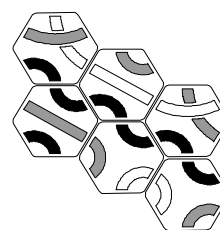


Circuit de 8 fitxes

Circuit de 10 fitxes

Seleccioneu les fitxes **15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28**.

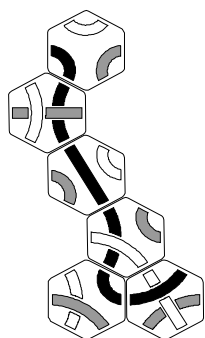
En aquest famós puzzle, conegut com 'Original Tantrix', pot fer-se el circuit de 10 fitxes en qualsevol dels tres colors.



Una serp

FER SERPS

Escollint moltes fitxes amb corbes tancades del mateix color, es possible fer serps molt llargues. El repte es construir la serp assegurant-nos que els altres colors també coincideixen.



Un camí

FER CAMINS LLARGS

Aquesta activitat es similar a fer les serps, però utilitzant tot tipus de fitxes, per fer una línia molt llarga del mateix color. Com sempre, la dificultat augmenta si es demana que la resta de colors també coincideixin.

PUZZLES AVANÇATS

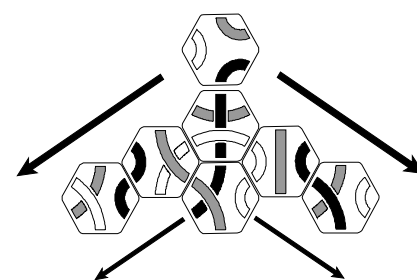
La Guia Oficial Tantrix porta una descripció de 25 puzzles que, entre d'altres, inclouen els Rainbow Puzzles, Discovery Puzzles, Puzzles de quatre circuits, i dos puzzles encara no resolts.

L'ESTRATÈGIA TANTRIX

Deponent de l'edat dels estudiants, el mestre pot creure interessant de introduir-los en el joc d'estratègia. Nosaltres hem comprovat que des dels vuit anys, els nens estan capacitats per jugar i gaudir del joc.

TEORIA DEL CIRCUIT

Els angles interns de qualsevol circuit, simple o complex, sempre sumen 360° . Si vosaltres enteneu aquest concepte, us serà mes fàcil resoldre els circuits. Les línies equivalen als angles següents:



Estratègia Tantrix

Corbes obertes = 60° , Corbes tancades = 120° , Rectes = 0°

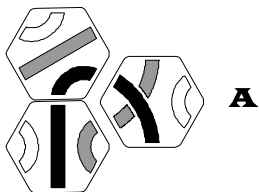
Els dos passos següents us donaran un resultat de 360° en qualsevol circuit Tantrix:

- Sumeu els angles de les línies que es corben **cap a l'exterior** del circuit.
- Al resultat anterior, resteu-hi el la suma dels angles que es corben **cap a l'interior** del circuit

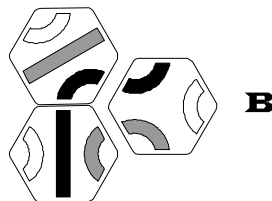
ELS TIPUS DE LÍNIES

Cada vegada que afegim una línia a un circuit en construcció, hi ha tres possibilitats (vegeu els exemples següents):

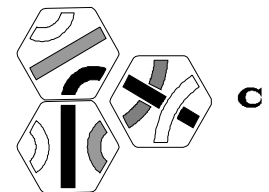
- ✓ **Línia suportable:** La línia **suporta** el tancament del circuit, es a dir, es corba cap a l'extrem de la línia que volem connectar. Tant les corbes obertes com les tancades poden ser línies suportables (Exemple: Corba oberta jugada a A).
- ✓ **Línia no suportable:** La línia **no suporta** el tancament del circuit, es a dir, es corba en direcció contrària de l'extrem de la línia que volem connectar. Tant les corbes obertes com les tancades poden ser línies no suportables (Exemple: Corba tancada jugada a B).
- ✓ **Línia neutral:** La línia no afecta al tancament del circuit. Les rectes són les úniques línies neutrals (Exemple: Recta jugada a C).



Afegint una línia suportable



Afegint una línia no suportable



Afegint una línia neutral

TEORIA DEL CIRCUIT SIMPLE

Els circuits simples tant sols tenen línies neutrals i línies suportables.

- Comenceu presentant un circuit de 3 fitxes amb tres corbes tancades i expliqueu que cada corba es equivalent a un angle de 120° , per tant tres corbes tancades fan un circuit.
- Ara mostreu un circuit de 4 fitxes amb 2 corbes obertes i 2 de tancades. Les corbes obertes equivalen a 60° , per tant la suma total dels angles també es de 360° .
- Per acabar demaneu als nens que facin un circuit amb 6 corbes obertes (els angles sumen $6 \times 60^\circ = 360^\circ$)

TEORIA DEL CIRCUIT COMPLEX

Els circuits complexes contenen, com a mínim, una línia no suportable.

- ✓ El mes petit dels circuits complexes està format per 6 fitxes. Agafeu 2 corbes tancades i 4 de obertes, i construïu un circuit. Podeu ignorar els altres colors.
- ✓ Demaneu als nens que assenyalin les línies suportables i les no suportables.
- ✓ Sumeu els angles de totes les línies suportables (2 corbes tancades, $2 \times 120^\circ + 3$ corbes obertes, $3 \times 60^\circ = 420^\circ$), després resteu-hi els angles de les línies no suportables (1 corba oberta, $420^\circ - 60^\circ = 360^\circ$).

Sigui com sigui el circuit, simple o complex, els seus angles interns sempre sumen 360°!

TANTRIX ONLINE

Si teniu un ordinador amb accés a internet, podeu trobar-vos, xatejar i jugar amb jugadors de tot el món, connectant-vos a www.tantrix.com.es. Això us obre les portes a moltes possibilitats, com ara competicions escolars entre els alumnes més grans.

CONTACTEU-NOS

Vosaltres, probablement trobareu altres formes d'utilitzar el Tantrix en el vostre entorn escolar. Feu nos saber les vostres idees, que les inclourem en noves actualitzacions d'aquesta guia d'activitats escolars. Contacteu-nos si us interessa més informació, o si voleu alguna demostració del Tantrix a la vostra escola.



TANTRIX, tots els drets reservats. © 1991-2008, Tantrix Games Ltd., Nova Zelanda. Creat per Mike McManaway.

Distribuit a Espanya per:

TANTRIX Games Ibèrica, S. L.

Apartat de Correus, 190
08401 Granollers (Barcelona)

Tel.: 628.06.75.06

Fax: 93.849.38.38

E-Mail: info@tantrix.com.es

Internet: www.tantrix.com.es