



MAI TORNARÀ A
SER EL MATEIX

PODRÀS SORTIR? JUMANJI I EL MISTERI DEL MAR



VINE A GAUDIR DE
LA NOSTRA VISITA
GUIADA. UNA
VISITA MOLT
ESPECIAL QUE ET
FARÀ RETROBAR
AMB EL PASSAT DE
BAIX A MAR, ELS
SEUS VEÏNS, LES
SEVES HISTÒRIES..

ESPAI FAR, PUJADA
FAR DE SANT
CRISTÒFOL



AMB LA
COL·LABORACIÓ:
ESPAI FARI I INS
ALEXANDRE
GALÍ.

DILLUNS 27 DE
MARÇ, DE 16:00 A
18:00

1R I 2N TASCIT

Més informació a la nostra web, atrapajaves.com



ESPAI FAR
Vilanova i la Geltrú



INS Alexandre Galí

INDEX

1. PRESENTACIÓ.	3
2. JUSTIFICACIÓ	5
3. MARC DE REFERENCIA	7
3.1. MARC TEÒRIC	7
3.2. MARC NORMATIU	10
4. PROJECTE	12
5. ACTIVITAT DE VISITA GUIADA	15
Visita Guiada	15
6. ENDEVINALLES DE LA VISITA GUIADA	18
Línia del temps (PORT)	18
Els codis secrets (ELS OFICIS)	19
La vida del faroner (FAR)	20
La pesca del pop (PESCA)	21
La recepta secreta (PLATJA)	22
Ens trobem? (ROIG TOQUÉS)	23
7. PLANIFICACIÓ DE L'AVALUACIÓ	24
8. IMPLEMENTACIÓ	32
9. WEBGRAFÍA / BIBLIOGRAFÍA	34
ANNEXOS	35
ANNEX 1 Material de les endevinalles	35
ANNEX 2 Cartell de difusió	39

1. PRESENTACIÓ.

Fitxa d'equipament Espai Far	
Nom de l'equipament	Espai Far
Any d'inauguració	16 de juliol 2016
Titularitat	Públic
Organisme, institució de la qual depèn administrativament	Organisme Autònom de Patrimoni Víctor Balaguer
Nom del/a responsable	Blanca Giribert
Àmbit territorial	Àmbit local
Sector cultural en el qual aquesta especialitzat	Patrimoni cultural
Sector de la població al qual principalment atén	Atén a qualsevol tipus de públic
Adaptació a grups especials	El museu disposa de subtítols en diferents idiomes en els vídeos, i uns dossiers amb els textos del museu en diferents idiomes
Serveis que presta	- Visita guiada - Botiga - Activitats familiars - Espai accessible
Modalitat d'accés als seus serveis	Amb la compra d'entrades al museu o a les activitats a través de la seva web o en el propi museu.
Programes projectes que desenvolupa	- Projecte de memòria oral
Activitats d'animació cultural que desenvolupa	- Activitats familiars - Visites guiades
Infraestructures	L'Espai Far es divideix en 3 espais (Espai Far, Espai Roig Toqués i Espai Víctor Rojas) i dos museus. Hi ha dos edificis,
Adreça	Museu Espai Far. Pujada Far de Sant Cristòfol, 2. Vilanova i la Geltrú (Barcelona) 08800
Telèfon	+ 34 600 50 92 23
Correu electrònic	espaifar@vilanova.cat

Pàgina web	https://espaifarvng.cat/es/informacion-practica/
Persona de contacte	Blanca Giribert
Horari	Del 15 de juny al 14 de setembre De dimarts a diumenge de 10 a 13 h i de 17 a 20h Dilluns tancat Del 15 de setembre al 14 de març De dimecres a divendres de 10 a 13 h Dissabte i diumenge de 10 a 14h Dissabte tarda de 16 a 18 h Dilluns i dimarts tancat Del 15 de març al 14 de juny De dimecres a diumenge de 10 a 14 h Divendres, dissabte i diumenge de 17 a 19 h Dilluns i dimarts tancat
Horari de visites	Del 15 de juny al 14 de setembre De dimarts a diumenge de 10 a 13 h i de 17 a 20h Dilluns tancat Del 15 de setembre al 14 de març De dimecres a divendres de 10 a 13 h Dissabte i diumenge de 10 a 14h Dissabte tarda de 16 a 18 h Dilluns i dimarts tancat Del 15 de març al 14 de juny De dimecres a diumenge de 10 a 14 h Divendres, dissabte i diumenge de 17 a 19 h Dilluns i dimarts tancat
Accessos	AMB COTXE C-32 (Sortida 26 des de Barcelona i sortida 21 des de Tarragona) AP-7 (Sortida 29 des de Barcelona i sortida 30 des de Tarragona i Lleida) i seguir per C-15 C-31 (Autovia de Castelldefels/Costas del Garraf) Direcció platges. AMB TRANSPORT PÚBLIC Rodalí de Catalunya R2 Sud (Barcelona/Estació de França – Sant Vicenç de Calders) Bus urbà: Línia 1 (Tacó – Càmping) parada 22, Pg. Marítim/*Canàries o parada 21 Martí Torrents. Línia 2 (Càmping -Tacó) parada 24, Pg. Marítim /Fassina

2. JUSTIFICACIÓ

Els alumnes i les alumnes del cicle superior d'Animació Sociocultural i Turística, en honor al grup guanyador del primer premi en el concurs de Carnaval de celebrat el dia 16 de febrer a l'INS Alexandre Galí, que van estar els i les alumnes de segon d'Integració Social (TIS), hem portat a terme la implementació d'una dinàmica a l'espai Far perquè volem compartir i fer-los arribar , la cultura i història de la ciutat de Vilanova i la Geltrú, concretament del barri de Mar.

Ho fem perquè:

Considerem que l'espai Far és un museu on podem trobar tota una història de la població on vivim, és un museu on emocionar-se amb les històries de les persones del mar i els pescadors, és un museu molt proper i familiar que ajuda a entendre la vida d'aquelles persones en aquells moments. El museu conserva i mostra alguna col·lecció d'alguna persona o història que va quedar marcada en moltes persones tant del barri com del municipi. També investiga i promou l'estudi de les col·leccions i s'organitzen exposicions perquè tot el públic pugui anar a visitar-lo, siguin centres educatius o destinataris particulars que no pertanyin a cap grup i vulguin anar a saber una mica més sobre el tema.

Volem atreure els nostres companys de l'institut e incorporar-los dins del museu mitjançant un joc anomenat *Jumanji* el seu significat ve de la paraula Zulu que vol dir molts efectes, fa referència a una novel·la escrita per Chris Van Allsburg, que va fer una literatura fantàstica i que anys després va promoure la creació d'una pel·lícula. Aquesta tracta d'uns personatges que han de fer diferents proves fantàstiques per tornar a la seva època des del present, ja que fan un viatge al temps dins del joc. És per això que el títol de la nostra activitat s'anomena ***Jumanji i el misteri del mar.***

Dins de la nostra implementació hi haurà diferents personatges que han vingut del passat per explicar com era la vida en aquella època i fer una visita guiada per tot el museu d'una manera original. A més l'alumnat de TIS haurà d'anar fent proves per poder trobar la clau que obre la porta perquè aquestes persones que viatgen en el temps puguin tornar a la seva època.

L'activitat té una durada de dues hores de 16:00h a 18:00h de la tarda el dia 21 de març, aprofitant l'inici de la primavera i en un entorn costaner molt atractiu que és el Far de Vilanova, a peu de la platja de St. Cristòfol.

La finalitat de la dinàmica és conèixer el patrimoni cultural de Vilanova i la Geltrú, dins d'aquest patrimoni trobem el museu de l'espai Far que és on es realitza l'activitat. El museu fa referència al patrimoni cultural immaterial de la ciutat, això vol dir que dins del museu podem trobar l'ús d'expressions, coneixements, experiències, tècniques... en aquest cas la col·lecció i les històries de la mar i els pescadors de Vilanova.

3. MARC DE REFERENCIA

3.1. MARC TEÒRIC

Un equipament cultural és una instal·lació que té diverses característiques que compleixen una funció i diferents serveis per a diferents col·lectius de persones. És a dir, museus, teatres, centres cívics,... als quals poden anar totes les persones que vulguin fer ús dels seus serveis i de les seves instal·lacions.

Hi ha diferents museus a Vilanova i la Geltrú gestionats per l'Organisme Autònom Víctor Balaguer. Un d'aquests museus és l'espai Far. L'espai Far no és un museu pròpiament dit sinó que està catalogat com una col·lecció sobre la història del primer Far de Vilanova i la Geltrú. L'espai i la col·lecció representa el patrimoni cultural material i immaterial sobre els pescadors de Vilanova i la Geltrú i de la seva història, cultura i tradicions fins avui dia (construcció del primer far, pescadors, construcció del segon far...)

Aquest museu està a peu de platja amb l'actual Far dintre del recinte del museu a la platja de Sant Cristòfol de Vilanova i la Geltrú. Aquest museu és l'antiga casa del farer en el qual hi ha objectes relacionats amb el món de la pesca i la tradició marinera. Gràcies als veïns que els han anat cedint, s'ha pogut crear aquest museu on es poden trobar objectes i fotografies de diferents històries, de com es vivia a la platja en aquella època, sobre els pescadors...

També es parlarà sobre el Camí de Sant Cristòfol el qual era un túnel subterrani que transcorria des de La Geltrú fins arribar a la platja on els pescadors que vivien en La Geltrú podien anar directament fins que es van instal·lar al Barri de Mar on encara hi havia poques cases i no era un barri com a tal.

Aquest museu és l'antiga casa del farer, i n'hi ha objectes relacionats amb el món de la pesca i la tradició marinera. Gràcies a aquests objectes i els veïns que han anat portant coses relacionades amb això, s'ha pogut crear aquest museu.

En aquest museu es podrà trobar el museu del Mar, que com ha s'ha dit abans explica com era abans la pesca i el treball dels mariners i la seva família; la col·lecció "Curiositats marineres de Roig Toqués" i l'espai Víctor Rojas, el Far de Sant Cristòfol i un jardí obert a tothom.

Estan en el mateix recinte dels jardins del Far els altres dos espais: l'espai Víctor Rojas i l'espai de Roig Toqués.

El primer recinte, l'espai de Roig Toqués, està dedicat al senyor Francesc Roig Toqués. Aquest home era un mestre d'aixa (artesà que projecta, repara o construeix embarcacions), col·leccionista, miniaturista naval, cineasta amateur, cronista i creador del Museu de Curiositats Marineres Roig Toqués. A Vilanova i la Geltrú és molt conegut per les seves habilitats de fer beure en porró i donar menjar amb una cullereta a una carpa. Va estar durant deu mesos ensenyant a la petita carpa, anomenada Juanita, per adquirir les seves habilitats i convertir-la en un reclam turístic de Vilanova i la Geltrú.

Aquest museu va ser creat quan el senyor Roig Toqués va morir i la seva família va donar la col·lecció amb els objectes que ell feia i col·leccionava dins del museu en què havia convertit casa seva. A part d'això, també van donar els estris amb els quals va donar a conèixer la carpa Juanita i el porró, juntament amb objectes que guardava, com regals que li portaven alguns veïns o objectes de la seva vida quotidiana i aficions (a què es dedicava, figures o objectes propis, regals que li feien...).

A part de poder visitar el museu també es poden fer diferents activitats com són exposicions, activitats escolars, tallers familiars, degustacions gastronòmiques de la platja de Vilanova i la Geltrú, converses amb les famílies dels pescadors/mariners, visites temàtiques, i activitats mensuals com poden ser el jardí a la fresca, la nit de ball...

Nosaltres com a dinamitzadores d'aquesta activitat cultural, volem fer una teatralització del museu, tant del museu del mar com de l'espai de Roig Toqués.

La teatralització és una forma diferent d'apropar-se o explicar la història que es vol transmetre, on els participants viuen els esdeveniments històrics descrits ja que els guies es converteixen en els personatges que expliquen la història en primera persona. D'aquesta manera, s'aconsegueix que els participants o destinataris entenguin millor la història i acabin la visita de manera que sigui una experiència més amena perquè es coneix el context, i permet imaginar com podria ser aquell moment o com serien els personatges realment en aquella època en la qual passa la història que es vol explicar.

Farem aquesta teatralització, ja que volem transmetre la visita d'una manera diferent a una visita guiada de cada racó del museu, aquesta és una manera d'interpretar el patrimoni cultural.

A aquesta teatralització li afegirem un joc de pistes simulant que nosaltres som els personatges de dins del museu i els visitants han de realitzar i superar una sèrie de proves per ajudar els personatges a retornar a la seva època.

Els destinataris d'aquesta activitat cultural seran els guanyadors del concurs de Carnaval de l'Institut Alexandre Galí que van ser els nois i noies de 2n d'Integració social i van guanyar una visita guiada a l'espai Far de Vilanova i la Geltrú. Els guanyadors tenen a partir de 20 anys fins als 50 aproximadament, i és un col·lectiu que s'apropa molt millor a conèixer el patrimoni a partir d'aquest tipus d'animació cultural ja que aquesta permetrà compartir experiències satisfactòries a partir de l'activitat grupal, promoure la identitat cultural i viure un tipus d'oci creatiu.

3.2. MARC NORMATIU

Marc normatiu pel que fa respecte a l'àmbit museístic de la cultura i la seva utilització. Aquesta normativa ens servirà per prendre com a punt de referència per a la implementació d'activitats a través del patrimoni cultural que representen els museus.

- Llei 16/1985, 25 de juny, Patrimoni Històric Espanyol, Museus, constitueixen com institucions de caràcter permanent que adquireixen, conserven, investiguen, comuniquen i mostren per a fins d'estudi, educació i contemplació, conjunts i col·leccions de valor històric, artístic, científic i tècnic o de qualsevol altra naturalesa cultural.
- Llei 17/1990, del 2 de novembre, Museus. La preservació del patrimoni històric, artístic, arqueològic, tècnic i científic de Catalunya és un element bàsic a l'hora de promoure el seu coneixement, estudi i difusió entre tots els ciutadans, a fi de facilitar-los una millor comprensió de la naturalesa, la història i, en general, la vida del país.

Llei sobre la protecció de dades, aquesta informació és útil per poder fer ús de diferents mitjans informàtics per compartir la sortida, tenint en compte la llei per poder visibilitzar als participants i respectant la seva intimitat com a usuaris d'un espai públic.

- Llei Orgànica 3/2018, de 5 de desembre. La protecció de les persones físiques en relació amb el tractament de dades personals és un dret fonamental protegit per l'article 18.4 de la Constitució espanyola. «la llei limitarà l'ús de la informàtica per a garantir l'honor i la intimitat personal i familiar dels ciutadans i el ple exercici dels seus drets»

Ordre sobre el control de l'aforament en els diferents espais públic segons el volum de persones visitants i l'espai destinat a una activitat, hem de tenir en compte aquesta ordre per fer un bon ús de l'espai respectant el seu aforament per no fer malbé les instal·lacions.

- Ordre ITC/3708/2006, de 22 de novembre, d'acord amb tot això, la present ordre té per objecte regular el control metrològic de l'Estat sobre els sistemes

per al comptatge, control i afluència de persones en els locals de pública concurrència, dotant a l'Administració pública a la qual competent vetllar pel compliment del que s'estableix en matèria de seguretat, d'uns mitjans tècnics adequats i sotmesos al control metrològic de l'Estat, propiciant amb això el control, en temps real, de l'afluència de persones en espectacles i activitats recreatives.

4. PROJECTE

PROJECTE D'ANIMACIÓ CULTURAL	
Jumanji i el misteri del mar	
DADES IDENTIFICATIVES DE L'ORGANITZACIÓ O ENTITAT RESPONSABLE DEL PROJECTE Nom: Espai Far Titularitat: Organisme Autònom de Patrimoni Víctor Balaguer C.I.F.: P5830802D Àmbit territorial d'actuació de l'entitat: Àmbit local Direcció: Carrer de Narcís Monturiol, 2, 08800-Vilanova i la Geltrú Telèfon: 938154202 Correu electrònic: informació@victorbalaguer.cat Persona responsable: Blanca Giribert	
CLAU CULTURAL: patrimoni material i immaterial	
LÍNIA D'ACTUACIÓ Activitats culturals periòdiques i de durada limitada Promoció de la cultura	
LOCALITZACIÓ Museu Espai Far. Pujada Far de Sant Cristòfol, 2. Vilanova i la Geltrú (Barcelona) 08800	
CALENDARI d'aplicació previst per al projecte L'aplicació del projecte sera el dia 21 de març, implementant les dinàmiques en l'Espai Far.	
SÍNTESI DEL PROJECTE <i>(breu referència de les metes i Línies d'actuació que es pretenen desenvolupar, exposades de manera concisa i senzilla)</i> La nostra meta amb aquest projecte, és que els destinataris del premi gaudeixin una bona estona en el museu Espai Far, coneguin el patrimoni cultural del museu a través d'unes dinàmiques per assolir uns objectius en cadascuna d'elles. Fer una petita teatralització amb personatges importants de la història relacionada amb el museu i un escape room o joc de pistes.	
MARC DEL PROJECTE. CONTEXTUALITZACIÓ <i>(justificació i fonamentació)</i> Els alumnes i les alumnes del cicle superior d'Animació Sociocultural i Turística, en honor als guanyadors i guanyadores del primer premi en el concurs de Carnaval celebrat el dia 16 de Febrer que van estar els alumnes de segon d'integració (TIS) hem portat a terme la implementació d'una dinàmica a l'espai Far perquè volem compartir i fer arribar als companys/esde segon de TIS, la cultura i història del poble de Vilanova i la Geltrú.	
LEMA DEL PROJECTE Jumanji i el Misteri del Mar. Ens ajudes a tornar?	
OBJECTIUS	Objectiu general: Conèixer la història del Museu del mar i del Museu de curiositats marineres Roig Toqués.

	Objectius específics: - Conèixer el contingut del museu amb activitats lúdiques. - Fer servir tècniques d'interpretació del patrimoni (teatralització) - Presentar els museus de manera més directa i atractiva																																										
DESTINATARIS Els nostres destinataris son els alumnes de segon del cicle formatiu superior d'integració social, que van ser els guanyadors del premi de la dinamització.																																											
METODOLOGIA El que farem, es una interpretació del patrimoni a través de la teatralització, del Museu del Mar i Museu de curiositats marineres Roig Toqués. Farem un escape room amb activitats lúdiques relacionades amb la història del museu. Amb la finalitat d'arribar a un objectiu final que és....																																											
FASES D'IMPLEMENTACIÓ DEL PROJECTE. ACTUACIONS/PROCEDIMENTS Fase 1: Fer la difusió de la data d'implementació als alumnes de segon de TIS i al professorat. Fase 2: Implementar l'escape room i la teatralització al museu. Fase 3: Avaluació.																																											
TEMPORALITZACIÓ. CALENDARI I PROGRAMA D'ACTIVITATS. RESPONSABLES (Diagrama de Gantt) Calendari de projecte JUMANJI ESPAI FAR DIAGRAMA DE GANTT MARÇ <table><thead><tr><th></th><th>Setmana 1</th><th>Setmana 2</th><th>Setmana 3</th><th>Setmana 4</th><th>Setmana 5</th></tr></thead><tbody><tr><td>VISITA AL MUSEU I PLUJA D'IDEES</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>PLANIFICACIÓ</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>POSSADA EN COMÚ</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>FER MATERIAL NECESSARI</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>IMPLEMENTAR</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>AVALUACIÓ</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>			Setmana 1	Setmana 2	Setmana 3	Setmana 4	Setmana 5	VISITA AL MUSEU I PLUJA D'IDEES						PLANIFICACIÓ						POSSADA EN COMÚ						FER MATERIAL NECESSARI						IMPLEMENTAR						AVALUACIÓ					
	Setmana 1	Setmana 2	Setmana 3	Setmana 4	Setmana 5																																						
VISITA AL MUSEU I PLUJA D'IDEES																																											
PLANIFICACIÓ																																											
POSSADA EN COMÚ																																											
FER MATERIAL NECESSARI																																											
IMPLEMENTAR																																											
AVALUACIÓ																																											
RECURSOS MATERIALS	Recursos materials NO FUNGIBLES: - Disfresses - Enigmes - Trencaclosques - Decoració - Cartes amb pictogrames - Clau o cademat Recursos TÈCNICS: - Altaveus																																										

	- Telèfons mòbils - Projector - Videos	
	Recursos MATERIALS FUNGIBLES: - Pistes de paper	
	Espais Espai far: - Museu del mar - Museu de curiositats marineres Roig Toqués	
RECURSOS HUMANS	PROFESSIONALS	PROPIS: 7 Dinamitzadors de 1r i 2n de TASCIT
		EXTERN/COL·LABORADORS:
	VOLUNTARIS: —	
	ENTITATS COL·LABORADORES: Espai Far	
AVALUACIÓ Els Animadors i animadores volen donar a conèixer L’Espai Far i Museu de Mar, i el Museu de Curiositats Marineres fent una teatralització i resoldre unes activitats lúdiques relacionades amb la història del Museu. Volem avaluar a través de l’observació i els resultats obtinguts a les activitats del scape room, el grau de compliment del objectiu general que és conèixer la història d’aquests Museus. Mesurar el grau d'adequació a través de la teatralització.		

5. ACTIVITAT DE VISITA GUIADA

Activitat: Visita Guiada	
Clau: Patrimoni cultural immaterial i material	
Presentació: <i>Premi "Carnaval a l'Alexandre Galí"</i>	
Dirigit a: Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí	Grup de treball: 7 Alumnes de TASCIT
Objectiu General: - Educar als participants sobre la cultura i vida marítima a Vilanova i la Geltrú Objectius específics: - Donar a conèixer als participants la vida i història de la pesca a Vilanova i la Geltrú - Crear una teatralització participativa per als usuaris de l'Espai Far - Captar l'interès dels grups d'alumnes de TIS	
Metodologia/desenvolupament	
- Introducció	La visita guiada està dissenyada a partir de les necessitats i els objectius principals del projecte, tenint en compte els valors visió i missió del museu "Espai Far". Aquesta visita es realitzarà en forma de teatralització, cada dinamitzador actuarà amb un personatge representatiu del museu (guia: Andrea, carpa Juanita: Marta, Francesc, Roig Toqués: Mireia, Enrique Batlle Huguet "El sereno": Yennifer, Climent Garau i Melis "El faroner": Aleix Trinitat Botifoll: Elena, Antonia Ruiz: Cristina. Aquest personatges seran d'ajuda al llarg de la dinamització per a que els participants puguin superar les endevinalles i conseguir l'objectiu.
- Posada en marxa /organització	Per poder començar l'organització s'ha de mantenir un ordre, crear una estructura i formalitzar una serie de sistemes de treball, a través de l'organització i distribució de les tasques, materials, espais, recursos humans, participants etc.. Hem escollit l'Espai Far com a referent en la nostra posada en marxa de la dinamització, l'Espai Far serà la referencia en la que es centrarà tant la dinamització com la visita guiada teatralitzada.
- Desenvolupament / dinamització	En aquesta dinàmica, cada animador/a té un rol

	determinat que ha d'acomplir en la visita guiada, la teatralització té una estructura fixa que depèn del conjunt i de la sinergia de cada membre del grup. La visita estara estructurada en diferents apartats i cada apartat amb un enigma o pista per aconseguir un codi final, que ajudarà a retornar als personatges a la seva època. Els apartats són els següents, el far, oficis, la pesca, la platja, el port, any dels negats i museu de curiositats marineres Roig Toqués. El grup de visitants es dividirà en dos, un anirà al museu de mar i l'altra al roig toqués, (on els faltará un enigma per completar el codi secret), un cop finalitzat el primer museu, faran intercanvi, i resoldran els mateixos enigmes/pistes que el grup anterior, pero els donarem la pista clau que l'altra grup no tenia (en els dos museus).
- Recollida i comiat	Intentaran resoldre l'enigma final (codi secret), i els dos grups veuran que els falta un número, que es el de la pista del segon grup, han d'arribar a la conclusió que han de cooperar els dos grups per obtenir el codi secret sencer i poder obrir la capsa que conté la clau que ajudarà a retornar els personatges a la seva època.
Recursos materiales:	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Lupa - Pistes - Endevinalles - Cartes - Puzzles - Cadup - Video exposat al museu: Antonia Ruiz. Pesca amb el cadup (Annex 1) - Mural arts de la pesca. - Receita de la sípia a la bruta
Recursos humans: - 7 Alumnes de TASCIT com a dinamitzadors, i actors.	
Recursos econòmics: Cap	
Temporalització: 2 Hores	
Espai: Espai far: - Museu del mar - Museu de curiositats marineres Roig Toqués	

Avaluació	Per part de l'animador/a: Per avaluar la visita guiada, farem servir l'observació, avaluarem amb uns indicadors , per saber si han assolit els objectius, han participat en totes les activitats, la rebuda ha sigut bona o no. (Annex 2)
	Per part de les persones participants del taller: En acabar la visita, passarem un qüestionari de satisfacció als destinataris. (Annex 2)

6. ENDEVINALLES DE LA VISITA GUIADA

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	Línia del temps (PORT)
DURADA	10 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu Específic: - Consequir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius operatius: - Ordenar les cartes en ordre cronològic correcte. - Conèixer la història del port a través de les cartes.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	Obtindran unes cartes amb diferents noms de la història del port, i darrere de les cartes estan les dates exactes, entre tots hauran de muntar la línia del temps sense mirar les dates. Hauran d'intentar-ho fins a fer-ho bé, una vegada ho aconseguen obtindran un número secret que és part de la clau del bagul per assolir l'objectiu.
ESPAIS DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT	Museu Espai Far (apartat del port)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Cartes personalitzades. (Annex 1)
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un company de TASCIT) - Personatge Trinitat Botifoll (un company de TASCIT)
ADAPTACIONS	Per les persones amb diversitat visual es pot posar els títols en braille o es poden llegir.
AVALUACIÓ	Per avaluar els resultats de l'activitat, compararem els resultats originals amb els que ells han obtingut. Avaluarem si han arribat al número clau correcte.

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	Els codis secrets (ELS OFICIS)
DURADA	10 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu General: - Conseguir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius específics: - Adivinar els oficis ocults. - Conèixer els oficis de manera diferent i fent servir una comunicació alternativa.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	Els donarem una sèrie de cartes amb pictogrames, text en braille, llenguatge de signes, etc. (cada carta serà diferent). En cada carta hi haurà un ofici que hauran d'esbrinar quin és, i després d'esbrinar-los el personatge del sereno els explica els diferents oficis.
ESPAIS DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT	Museu Espai Far (apartat dels oficis)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Cartes amb els oficis (Annex 1)
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un companya de TASCIT - Personatge d'Enrique Batlle Huguet "El Sereno"
ADAPTACIONS	Aquesta activitat està adaptada per a tota mena de persones, ja que algunes d'elles estan posades amb pictogrames, braille..., Quan no hi hagi l'instrument que a la persona li vagi millor com per exemple el braille, les dinamitzadores o el mateix grup de treball li explicaran el que hi ha o que és el que ells estan veient.
AVALUACIÓ	Els instruments d'avaluació que farem servir serà l'observació per part de l'equip de TASCIT, observarem per saber si s'han assolit els objectius establerts i saber si han entès les nostres explicacions. (Es farà una avaluació en general de totes les dinàmiques (annex 2).

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	La vida del faroner (FAR)
DURADA	10 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu General: - Conseguir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius específics: - Ordenar les cartes en ordre cronològic correcte. - Conèixer la història del faroner a través d'una línia del temps.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	Aquesta activitat tracta que els destinataris han de muntar un trenca closques, el qual tracta d'una línia del temps de la història de tots els fars els quals ha treballat el faroner del Far de Vilanova i la Geltrú. Aquesta línia del temps tindrà una sèrie de fars en el que Climent Garau i Melis va treballar al llarg de la seva vida, i el número de fars serà un dels números de la combinació final.
ESPais DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT	Museu Espai Far (apartat del far)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Trenca closques. (Annex 1)
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un companya de TASCIT) - Personatge Climent Garau i Melis (un company/a de TASCIT)
ADAPTACIONS	Aquesta activitat està adaptada a les persones amb discapacitat visual de manera que com que no pot veure els pictogrames/fotografies la dinamitzadora o els seus companys, se li dirà de forma verbal per a que aquella persona també pugui participar.
AVALUACIÓ	Avaluem l'activitat mirant si han aconseguit muntar el puzzle correctament, han aconseguit el número clau, tot amb l'observació. (Es farà una avaluació en general de totes les dinàmiques (annex 2).

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	La pesca del pop (PESCA)
DURADA	10 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu General: - Conseguir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius específics: - Conèixer el cadup. - Conèixer les arts de pesca.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	El personatge de l'Antonia Ruiz els diu que han de buscar el cadup que és un dels pbjectes que fan servir per a la pesca del pop. Una vegada trobem l'objecte, al costat hi ha un vídeo explicatiu. Una vegada visualitzat el vídeo, aniran a l'apartat de les arts de la pesca on l'Antònia farà l'explicació.
ESPAIS DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT	Museu Espai Far (apartat de la pesca)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Cadup - Video exposat al museu. (Annex 1) - Mural arts de la pesca.
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un company de TASCIT) - Personatge Antonia Ruiz (un company de TASCIT)
ADAPTACIONS	En aquesta activitat no hi haurà cap adaptació, ja que a l'hora de buscar l'objecte una persona amb discapacitat visual ho podrà fer a través del tacte. Per a persones sordes el vídeo que han de visualitzar hi ha subtítols perquè aquella persona pugui entendre el vídeo.
AVALUACIÓ	Aquesta activitat no s'avalua com a tal, sinó que hem d'assolir l'objectiu de què coneguin el cadup, i les arts de la pesca. A través d'una bona explicació. (Es farà una avaluació en general de totes les dinàmiques (annex 2).

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	La recepta secreta (PLATJA)
DURADA	10 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu General: - Conseguir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius específics: - Conèixer una recepta típica de Baix a mar.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	La Trinitat Botifoll els passa una recepta de sípia a la bruta, que falten ingredients i ells hauran de completar-la. En la recepta hi haurà uns codis per esbrinar els ingredients.
ESPAIS DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT	Museu Espai Far (apartat de la platja)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Recepta personalitzada. - Pistes del vocabulari. (Annex 1)
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un company de TASCIT) - Personatge Trinitat Botifoll (un company de TASCIT)
ADAPTACIONS	Per a les persones amb una discapacitat visual, les persones del seu grup llegiran en veu alta així la persona també podrà participar i saber de què va l'activitat.
AVALUACIÓ	Per avaluar aquesta activitat, corregirem la recepta per saber si han estat atents o no a l'hora d'emplenar-lo. (Es farà una avaluació en general de totes les dinàmiques (annex 2).

FITXA D'ACTIVITAT	
TÍTOL	Ens trobem? (ROIG TOQUÉS)
DURADA	20 minuts
DESTINATARIS	Els guanyadors del concurs, els companys de 2n de TIS de l'institut Alexandre Galí
OBJECTIUS	Objectiu General: - Consequir el numero clau per obrir la caixa final. Objectius específics: - Conèixer la col·lecció del museu de Roig Toqués.
DESCRIPCIÓ I DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT	En començar les activitats en l'apartat de Roig Toqués, els donarem un paper amb uns números, que són unes coordenades que hi falten una sèrie de números, els números que falten els han de trobar a través d'una endevinalla (Annex 1). Una vegada aconseguix el número (41.21717, 1.736615) que hauran de buscar- en el mòbil, els portarà a les portes de fora de l'espai far, i a prop de la porta hi ha una pista (Annex 1) dient que han de trobar una lupa; una vegada trobin això, hauran de tornar de pressa al museu, per trobar l'última minúscula pista, per obtenir l'últim número. (Annex 1)
ESPAIS DE REALITZACIÓ	Museu Espai Far (apartat Roig Toqués)
RECURSOS MATERIALS	Material fungible: - Cap
	Material no fungible i equips tècnics: - Lupa - Pistes i Endevinalla (Annex 1)
RECURSOS ECONÒMICS	Cap
RECURSOS HUMANS	- Guia (un companya de TASCIT) - Personatge Francesc Roig Toqués (una companya de TASCIT) - Personatge nen o carpa juanita (una companya de TASCIT)
ADAPTACIONS	Per a les persones amb diversitat visual, els companys o els dinamitzadors, llegirem les pistes i les endevinalles. Creiem que per la resta s'adapta bastant bé.
AVALUACIÓ	Avaluarem a través de l'observació, observarem si fan correctament cada endevinalla, toven les pistes i arriben a obtenir el número clau. (Es farà una avaluació en general de totes les dinàmiques (annex 2).

7. PLANIFICACIÓ DE L'AVALUACIÓ

AVALUACIÓ INICIAL

Avaluació del diagnòstic

En honor als guanyadors (segon d'integració "TIS") del primer lloc al concurs de Carnaval celebrat el dia 16 de febrer, ens toca a nosaltres proporcionar el premi, i heus aquí la necessitat del nostre nou projecte, la creació i planificació d'una visita guiada "Teatralitzada" pels alumnes del cicle superior d'Animació Sociocultural i Turística.

Abans de fer la nostra proposta ja teníem l'avantatge que una companya ja havia conegut i treballat en el museu Espai Far, el lloc de desenvolupament de la nostra activitat en qüestió. Així que no va ser difícil aconseguir l'accés a aquest.

Com en qualsevol projecte, ens hem informat força sobre el tema, per poder desenvolupar el projecte amb una base sòlida, feta amb bons fonaments, objectius a seguir, detallant el com, quan, on i amb què fer aquest projecte també amb èxit.

La proposta de fer una visita guiada teatralitzada com a premi es va quedar com a punt de partida de tota la feina feta fins ara. Hem tingut en compte els possibles interessos dels nostres destinataris, cosa que els podria cridar l'atenció conforme als seus possibles gustos. Així que s'adapta l'activitat a un escape room, amb una dinàmica de jocs i enigmes, per tal de donar-los a conèixer més del patrimoni cultural per mitjà de la història del museu, els seus personatges emblemàtics i relíquies que posseeix el lloc.

Intentem treballar de forma grupal i cooperativa, sempre tenint en compte les opinions i les idees dels altres membres del grup i dividint-nos les tasques equitativament per poder acabar en el temps establert, de manera eficaç i eficient.

RÚBRICA D'AVUACIÓ INICIAL
"AVUACIÓ DEL DIAGNÒSTIC"

Indicadors diagnòstic	Si	No
Sobre la base dels resultats finals del concurs de disfresses del carnestoltes s'ha detectat la necessitat d'un premi per al primer lloc?	X	
S'ha creat una dinamització relacionada amb l'Animació i Gestió cultural?	X	
S'ha previst aconseguir els recursos necessaris?	X	
S'ha obtingut l'accés a un lloc que ens proporciona espai per a executar l'activitat?	X	
Una vegada assolit el lloc, s'ha planificat l'activitat conforme la disponibilitat dels nostres destinataris?	X	
S'ha tingut en compte els possibles interessos dels destinataris?	X	

AVALUACIÓ DEL PROCÉS

Avaluació del desenvolupament.

A continuació seguim amb l'avaluació del procés, aquesta va dirigida especialment a l'execució i posada en marxa de les dinàmiques, desenvolupament dels participants en les activitats i de la dinamització per part dels animadors/es.

Per poder dur a terme l'avaluació del disseny i planificació hem de tenir clar una sèrie d'indicadors els quals ens fixarem, i dels objectius marcats pel projecte, ja que aquesta fase és de vital importància pel compliment dels objectius marcats en un inici, a més és la part visible del projecte i servirà per donar una imatge del que hem dissenyat.

En la creació del programa hem dissenyat un tipus de dinamització mixta, que consta d'una visita guiada, que amb la intenció de donar-li un toc distintiu i genuí el realitzarem en forma de teatralització, on explicarem el context del museu i que representa aquesta institució i amb quina finalitat s'ha creat. I, per altra banda, hem creat un recull de sis dinàmiques amb reptes a resoldre: Línia del temps, els codis secrets, la vida del faroner, la pesca del pop, la recepta secreta, ens trobem?.

Aquestes activitats seran programades en forma d'escape room, cadascuna d'aquestes s'organitzaran com a proves perquè els participants la superin i finalment poder obrir una caixa que contindrà una sorpresa final.

Avaluació dels resultats de la implementació

La implementació general ha estat un èxit, ja que el desenvolupament de l'activitat va seguir correctament l'estructura planificada inicialment, es van respectar els temps de treball, els materials i espais necessaris i es va seguir un ordre de grup correcte, gràcies a tots aquests factors els participants de la dinamització, tant el grup A com el grup B, van poder resoldre l'enigma.

Mitjançant l'observació hem detectat una sèrie de sensacions conforme als indicadors que vam redactar, a continuació està esmentat l'avaluació qualitativa del desenvolupament de l'activitat.

RÚBRICA DEL PROCÉS Avaluació del desenvolupament					
Indicadors procés	Molt	Bastant	Regular	Poc	Gens
S'ha implementat la dinàmica tal i com estava prevista quan es va dissenyar ?	X				
Ha hagut coordinació entre els organitzadors/es ?		X			
La temporalització ha estat adequada ?	X				
S'ha fet un ús adequat de les instal·lacions disponibles ?	X				
S'han fet les activitats previstes ?	X				
Es disposa dels recursos previstos ?		X			
Se n'han fet d'altres de no previstes ?			X		
Quin és el nivell de participació de les persones destinatàries ?		X			
Hem rebut una bona sensació de participació per part del grup destinatari?	X				
Cadascú ha interioritzat el personatge que tenia a l'hora d'actuar?	X				

AVALUACIÓ DELS RESULTATS

RÚBRICA DE RESULTATS Avaluació dels resultats					
<i>Indicadors resultats</i>	Molt	Bastant	Regular	Poc	Gens
La dinàmica a estat exitosa ?		X			
S'ha aconseguit els resultats que es preveien i desitjaven en formular els objectius.		X			
El grup a treballat de manera coordinada i orgnitzada.		X			
Han aconseguit solucionar els enigmes ?	X				
Han après coneixements nous respecte al museu del Far.	X				
El tema va ser exposat amb coherència i seqüència.	X				
Els participants es van mostrar actius i participatius.		X			
Els participants van elaborar les seves conclusions arribant a la solució dels enigmes.		X			

Questionari de satisfacció dels destinataris:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSca5816hY0yMg3JBPrA-Z-r90kC7nIYFZCcx4UU26w0ZSNK7>



Qr per obrir el qüestionari

Puntuació

Mitjana de puntuació del nivell de satisfacció dels participants

9

FALTA VALORAR ELS RESULTATS DEL QÜESTIONARI !!

AUTOAVALUACIÓ

L'autoavaluació és un procés pel qual les persones identifiquen les seves fortaleeses, esforços i valoren els seus propis resultats en l'acompliment d'una determinada activitat o a l'hora de manejar una situació, d'aquesta manera nosaltres hem creat una rúbrica d'avaluació per poder avaluar-nos de forma qualitativa el procés que hem seguit en les diferents fases del programa, si s'han complert com esperàvem.

RÚBRICA DE RESULTATS Autoavaluació					
Indicadors resultats	Molt	Bastant	Regular	Poc	Gens
La temporalització ha estat adequada tant a l'hora de la preparació com l'implementació.		x			
Hem quedat satisfets amb el resultat		x			
Ha sortir cada dinàmica com esperàvem	x				
Hem complert els objectius previstos	x				
S'ha parlat entre tots els dinamitzadors tots els canvis que s'han pogut ocasionar.	x				
S'ha treballat de manera grupal i cooperativa	x				
Ha hagut coordinació entre els dinamitzadors	x				
Hem respectat les instal·lacions de l'espai	x				

CONCLUSIÓ CRÍTICA:

Un cop acabat el projecte, ens hem adonat que hem fet una bona feina ja que veient els resultats hem vist que hem complert els objectius desitjats, tot i que hi hagi hagut situacions complicades que s'han anat superant durant el procés de creació de les dinàmiques i la visita teatralitzada del nostre projecte "Visita guiada al far" Els participants que eren els guanyadors del Concurs de Carnaval 2023" que son els i les companyes de 2n de TIS, la majoria han gaudit molt perquè han comentat.../puntuat...(justificar amb algun aspecte significatiu de la seva valoració.

En primer lloc, teníem l'avantatge que una companya ja havia conegut i treballat en el museu Espai Far, el lloc de desenvolupament de la nostra activitat en qüestió. Així que això va facilitar aconseguir l'accés a aquest.

Hem atret els i les alumnes de 2n de TIS, i els hem incorporat dins del museu mitjançant un joc anomenat Jumanji emulant la pel·lícula que tracta d'uns personatges que han de fer diferents proves fantàstiques per tornar a la seva època present, ja que fan un viatge al temps dins del joc. És per això que el títol de la nostra activitat s'anomena Jumanji i el misteri del mar.

Dins de la nostra implementació hem triat diferents personatges que han vingut del passat per explicar com era la vida a Vilanova i la Geltrú en aquella època i concretament relacionades amb el mar i fer una visita guiada per tot el museu d'una manera més original.

Els alumnes de TASCIT ens hem coordinat i comunicat entre nosaltres per preparar la teatralització i dinamitzacions als i les alumnes de TIS que han d'anar fent proves per poder trobar la clau que obre la porta perquè aquestes persones que viatgen en el temps puguin tornar a la seva època i ho han assolit.

La coordinació entre nosaltres ha estat bona tot i que la finalització de l'acte no estava massa lligada fins a última hora, hi ha hagut imprevistos, canvis d'ordre i hem omplert els buits satisfactòriament.

Resumint estem molt contents dels resultats obtinguts tenint en compte els imprevistos, els alumnes de TASCIT hem fet una bona implementació. Hem estat còmodes, segurs i satisfets del que hem fet i hem gaudit teatralitzant la vida d'aquests personatges, i ens hem sentit a gust fent aquesta tasca que ha sortit molt bé i estem contents i contentes del resultat.

Com a creadors i creadores, volem que aquest tipus de teatralitzacions i dinamitzacions puguin tenir una continuïtat en el futur del Museu del Far i un record valuós per part dels alumnes de l'Institut Alexandre Galí: TASCIT com a organitzadors i TIS com a participants,

Hem estat eficients i eficaços en un temps rècord, perquè la cultura i història del poble de Vilanova i la Geltrú arribés als nostres companys de 2n de TIS.

Si haguéssim de repetir l'experiència, ens guiarem pel que hem fet en aquest projecte però planificarem incloent alguns imprevistos que aquest cop no es van veure al principi, millorant d'aquesta manera el nostre projecte.

Els nostres destinataris han estat molt diversos, tot i que les crítiques i les valoracions han estat positives.

8. IMPLEMENTACIÓ

Els alumnes de TASCIT creem el Projecte: *Jumanji el misteri del mar* fent una teatralització dins de l'Espai Far explicant el Museu, com a regal pels i les alumnes de 2n TIS guanyadors del concurs de Carnaval.

Abans de planificar la implementació, vam rebre una visita guiada al museu a càrrec de la responsable de l'Espai Far, la Blanca Giribert, per conèixer el museu i la seva història.

Seguidament, hem començat a seleccionar la informació que voldríem explicar en la nostra visita guiada, la nostra idea és donar-li forma de teatralització, però per tenir una experiència més immersiva va hem realitzat unes proves i enigmes relacionades amb el museu i els seus personatges històrics.

Per fer la distribució i ordre de les explicacions dins del museu, l'hem repartit per apartats, i en cadascun hi haurà un enigma.

Hem creat enigmes originals, didàctics que ajudaran als participants a entendre el museu d'una manera més divertida.

Hem resumit la història de sis personatges del museu, concretament: Enrique Batllet Huguet (Serenó), Trinitat Botifoll, Antonia Ruiz, Climent Garau i Melis (Faroner), Francesc Roig Toqués i la Carpa Juanita, als quals els hem assignar un apartat amb el qual estan relacionats, on faran l'explicació pertinent i l'enigma que ajudarà als participants a trobar el codi necessari per retornar els personatges a la seva època.

Difusió:

En primer lloc, hem parlat amb la responsable de l'Espai Far, la Blanca, hem demanat permís per poder utilitzar l'espai a Vilanova i la Geltrú el pròxim dia 27 de març de 2023. Quan hem obtingut una resposta afirmativa, hem començat la planificació i difusió.

A mesura que anem enllestit el projecte, anem fent la difusió via whatsapp, als guanyadors del Concurs de Carnaval, els alumnes de 2n de TIS.

Un cop decidides les dates i altres detalls rellevants, es va crear un cartell (annex 2) que vam enviar als delegats de 2n de TIS per a convidar-los formalment al museu, i vam presentar l'autorització de sortida als professors.

La difusió del cartell i del muntatge de fotos, l'hem penjat a la nostra pàgina web Atrapajoves i a les xarxes socials de cicles Galí.

Tasques necessàries per a la consecució dels objectius:

La companya que va estar a pràctiques a l'Espai far, ens ha facilitat la informació sobre el museu i els personatges, que hem pogut ampliar amb la visita que ens va fer la Blanca al museu. Amb aquesta informació hem concretat la història dels personatges i la visita.

Planificació d'imprevistos:

A quatre dies de la implementació ens va sorgir un problema, no teníem enllestit el final de la implementació, hem fet una pluja d'idees de possibles solucions, ens hem quedat amb la idea de quan s'ajuntin els dos grups, posin en comú els números que tinguin entre ells, ja que a cada grup els hi faltaria una clau de números que l'altre grup sí tindrà. Una vegada es posin d'acord amb el codi i sigui el correcte.

Ens ha sorgit un imprevist al mateix dia de la implementació, no teníem enllestit l'inici de la visita ni ho havíem relacionat amb el premi del carnaval 23. L'Andrea ha tingut una idea, i és que per poder relacionar-ho amb el premi de carnaval, el rei, carnestoltes, és que ha portat els personatges del museu al present, i n'ha deixat un àudio comunicant que ha decidit canviar una mica la visita i enviar als personatges històrics perquè aquesta no sigui tan avorrida i que per a poder retornar-los a la seva època han de donar un codi que obtindran a través d'uns enigmes i jocs que hi ha en el museu.

En el final un cop tinguin el codi li enviaran el codi al carnestoltes per veure si és el codi correcte i poden retornar els personatges a la seva època, si el codi és correcte, en carnestoltes felicitarà els participants en forma d'àudio i retornarà als personatges.

9. WEBGRAFÍA / BIBLIOGRAFÍA

Espai Far. (2023). Recuperat el 7 de març de 2023 de <https://espaifarvng.cat/>

Ajuntament de Vilanova i la Geltrú. (2006) *Jocs d'abans i d'ara: Jocs, joguines i cançons*. Recuperat 9 de març de 2023. de https://www.vilanova.cat/doc/doc_67535203.pdf

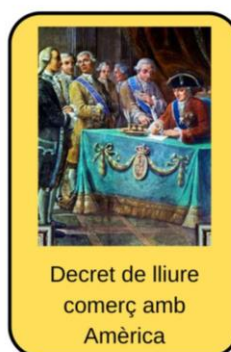
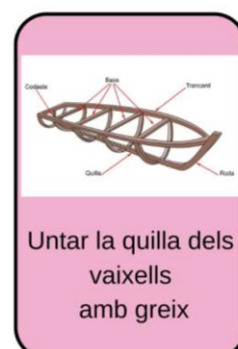
BOE, Boletí Oficial del Estat, normes. Document de consulta de lleis, reials decrets i ordres. Recuperat el 09/03/2023 de <https://www.boe.es/>

Wikipedia. (2022). *Francesc Roig Toqués*, Recuperat el 9 de març de 2023 de https://ca.wikipedia.org/wiki/Francesc_Roig_Toqu%C3%A9s

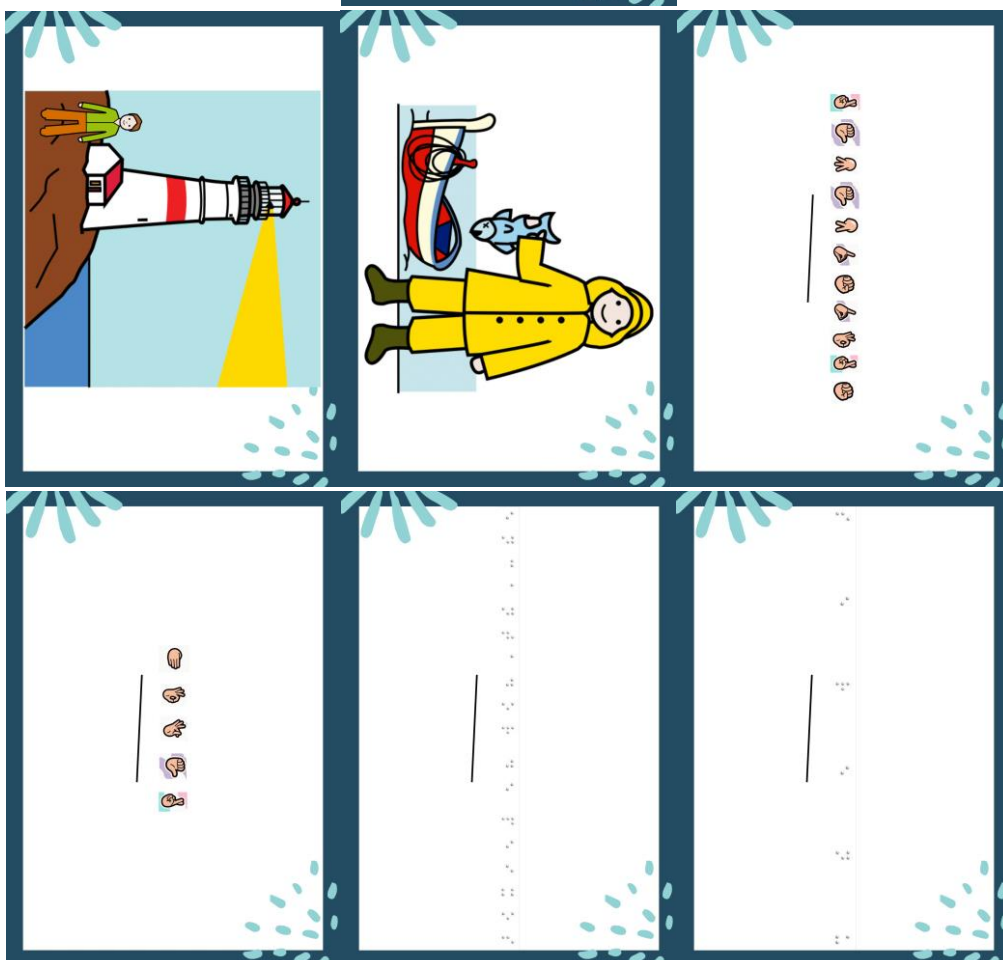
ANNEXOS

ANNEX 1 Material de les endevinalles

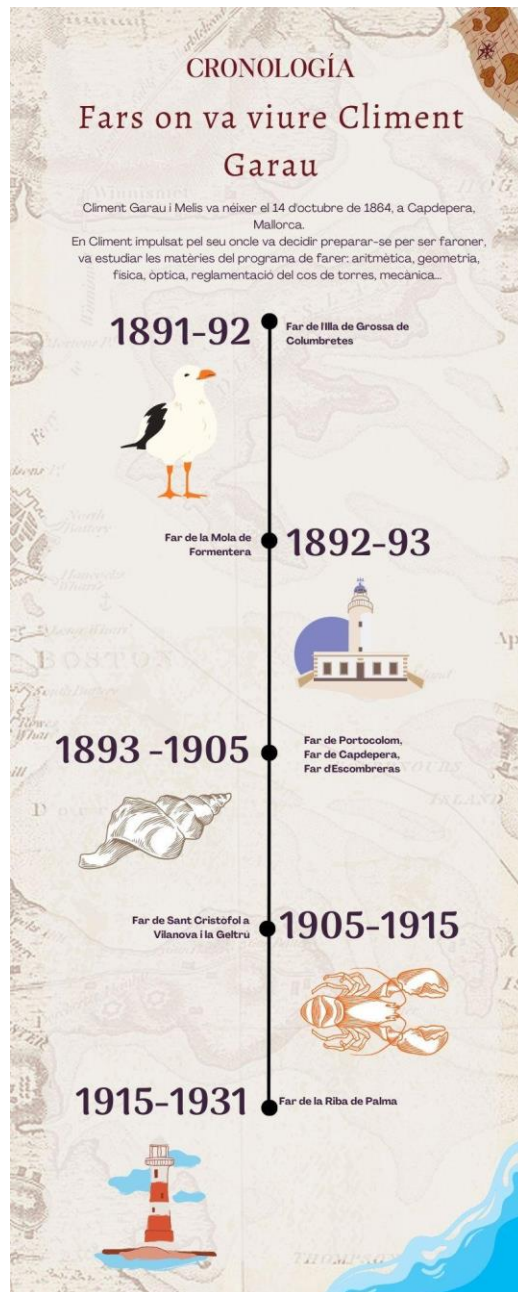
Línia del temps:



Els codis secrets:



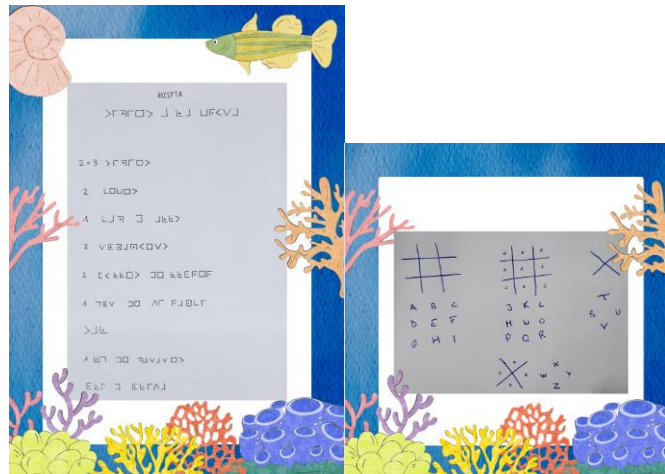
La vida del faroner:



La pesca del pop:

Link video: <https://youtu.be/ixfPAY9ft0U?list=PLssUOhM5Qwn-p9G1q0wzBw5HOEGtYjYGz>

La recepta secreta:



ANNEX 2 Cartell de difusió



MAI TORNARÀ A
SER EL MATEIX

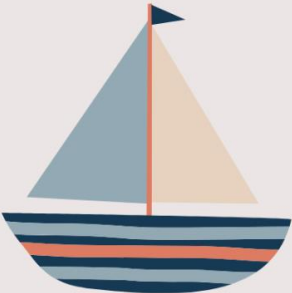
PODRÀS SORTIR?

JUMANJI I EL MISTERI DEL MAR



VINE A GAUDIR DE
LA NOSTRA VISITA
GUIADA. UNA
VISITA MOLT
ESPECIAL QUE ET
FARÀ RETROBAR
AMB EL PASSAT DE
BAIX A MAR, ELS
SEUS VEÏNS, LES
SEVES HISTÒRIES..

ESPAI FAR, PUJADA
FAR DE SANT
CRISTÒFOL



AMB LA
COL·LABORACIÓ:
ESPAI FARI I INS
ALEXANDRE
GALÍ.

DILLUNS 27 DE
MARÇ, DE 16:00 A
18:00

1R I 2N TASCIT

Més informació a la nostra web, atrapajoues.com



ESPAI FAR
Vilanova i la Geltrú



INS Alexandre Galí