

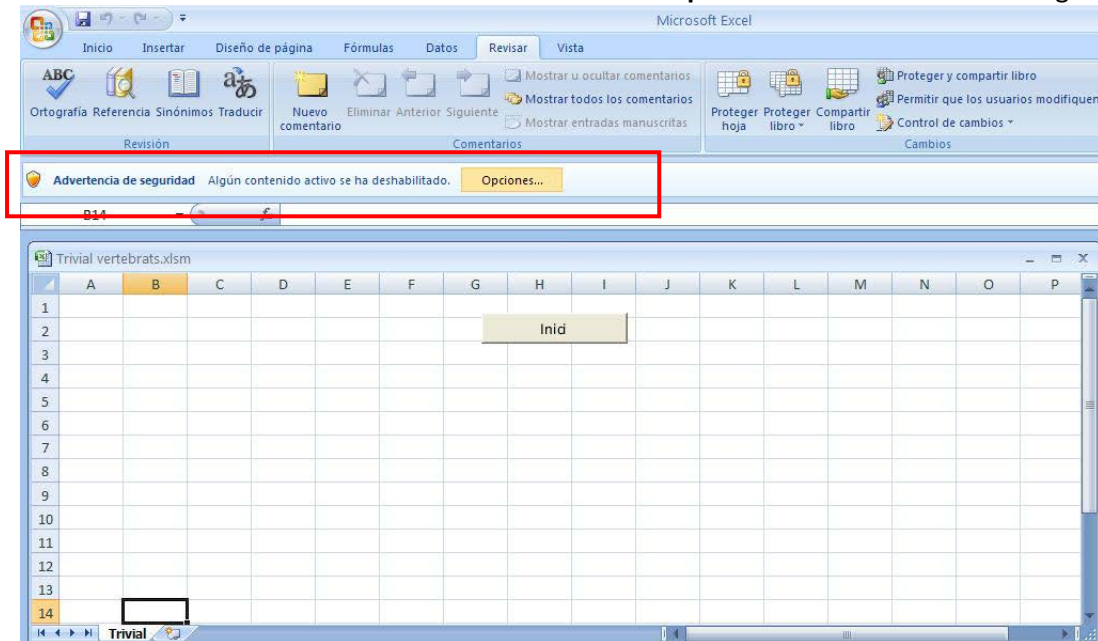
Trivial

Informació addicional pel professorat

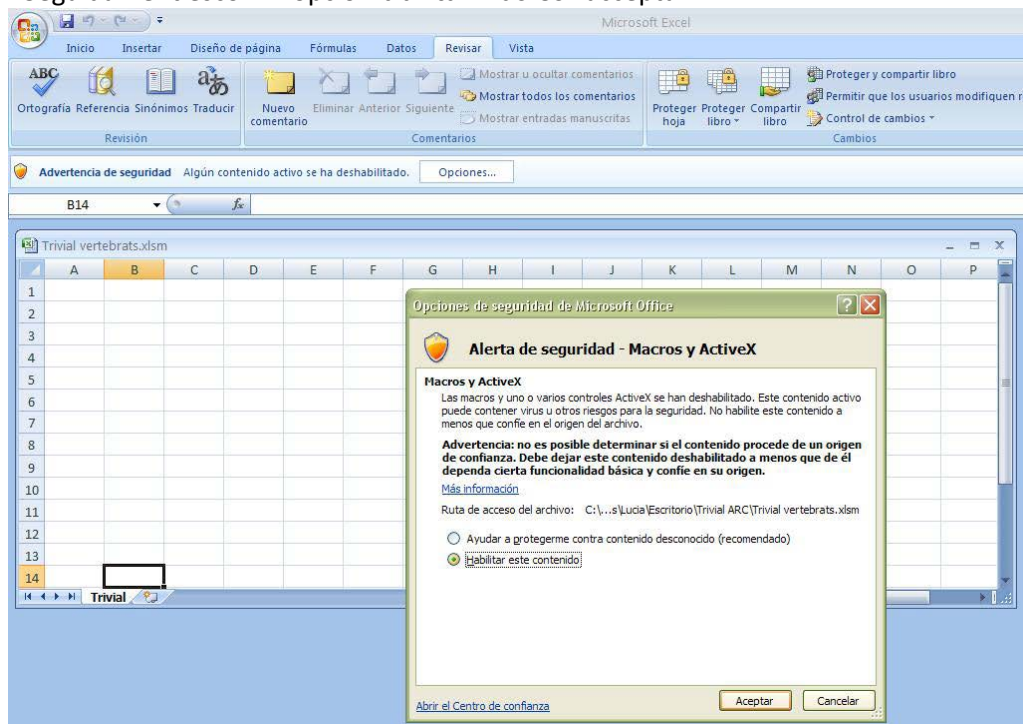
Per jugar al Trivial amb els nostres alumnes cal seguir els passos que s'especifiquen i tenir prou taulells del joc Trivial. Es pot proposar als alumnes que els portin de casa un dia determinat per jugar.

Per jugar amb aquest Trivial:

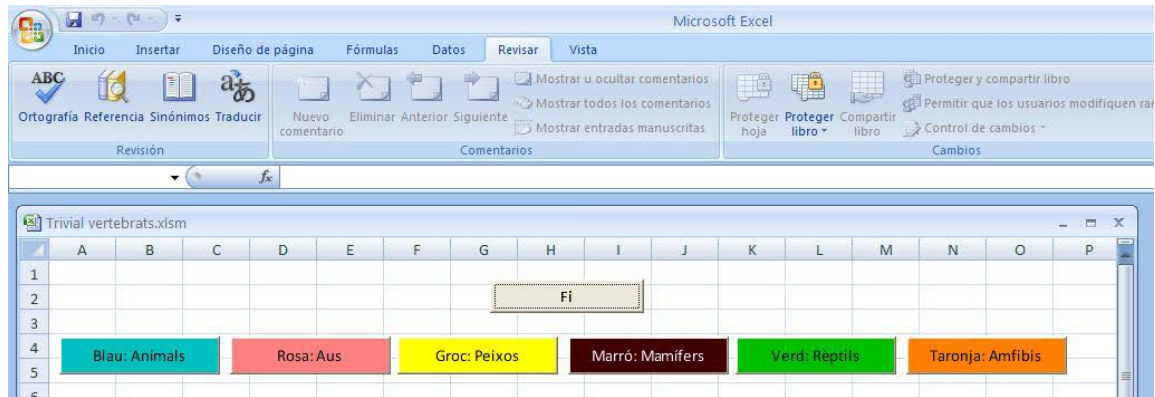
- Obrir l'arxiu Excel anomenat Trivial vertebrats.xlsm
- Cal habilitar les macros. Per això cal clicar a sobre de **Opciones...** a l'avertència de seguretat.



- Seguidament escollir l'opció **Habilitar macros** i acceptar.



- Clicar a sobre la tecla **Inici** i apareixen 6 caselles amb els colors del Trivial i el tema que tracta cadascuna.



Cada color del Trivial està associat a una temàtica específica dels animals vertebrats:

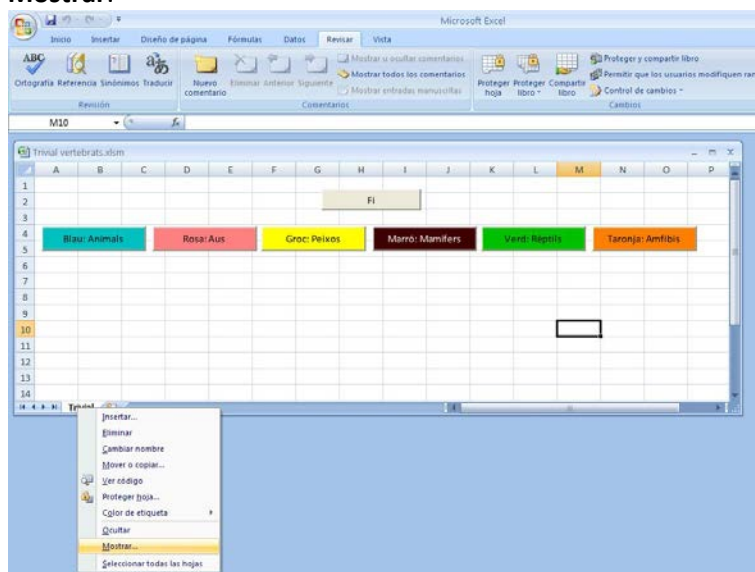
- Color blau: preguntes generals sobre els animals vertebrats.
- Color rosa: preguntes específiques sobre aus.
- Color groc: preguntes específiques sobre peixos.
- Color marró: preguntes específiques sobre mamífers.
- Color verd: preguntes específiques sobre rèptils.
- Color taronja: preguntes específiques sobre amfibis.

- Els alumnes juguen amb un tauler del joc Trivial i quan cauen a una casella cliquen a sobre de la corresponent a l'arxiu Excel. La temàtica serà la que es mostra associada amb cada color determinat.

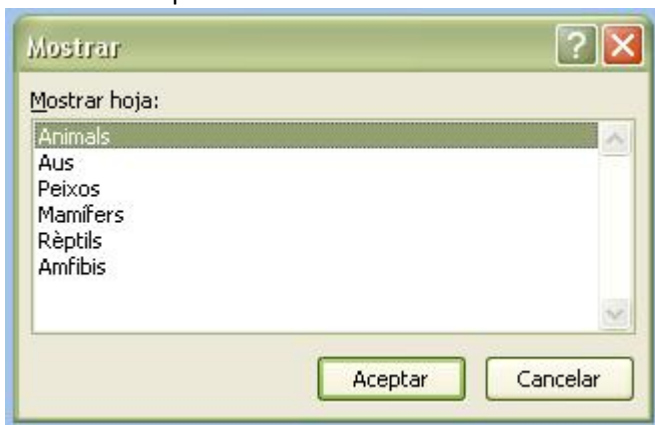
- Els hi sortirà una pregunta que hauran de respondre.
- Un cop han contestat la pregunta cal donar a la casella **Resposta**, i apareix la resposta.
- Després cal donar a la casella **Continuar** per tornar a accedir al menú inicial.
- Un cop finalitzat el joc clicar sobre la casella **Fi**.
- Al tancar l'arxiu Excel ens demanarà si volem guardar els canvis. Hem de escollir **No**.

Per modificar o crear altres preguntes i/o temàtiques:

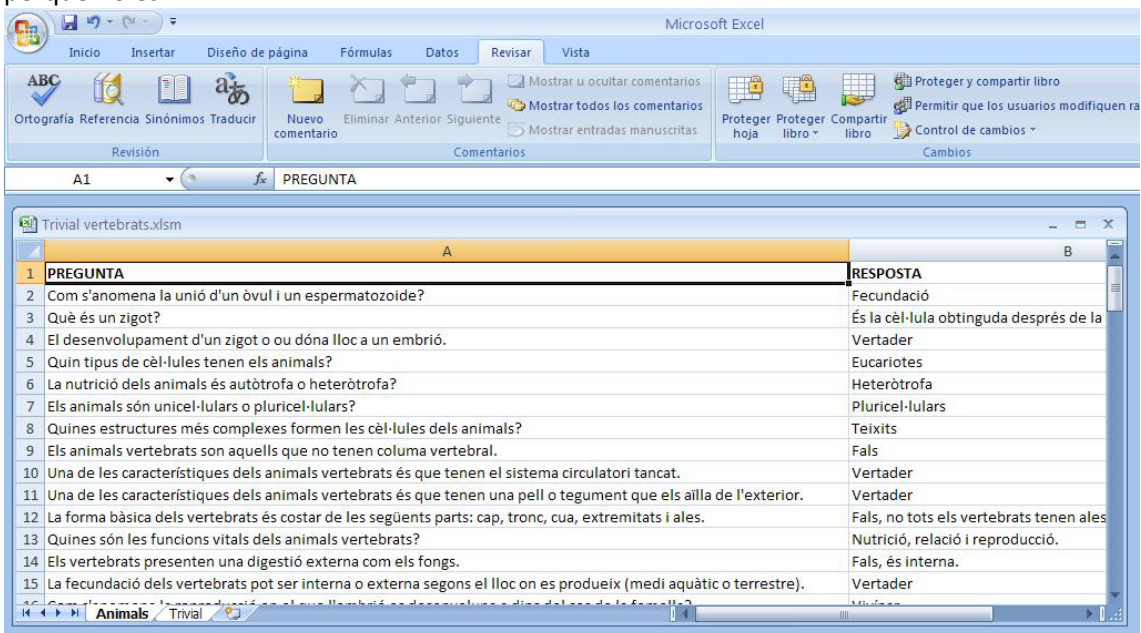
- Posar-se sobre la pestanya **Trivial** i amb el botó de la dreta del ratolí apareix un menú. Escollir **Mostrar**.



- Apareixen tots els fulls amb el nom de la temàtica que tracten. Escollir el que volem modificar i donar a Acceptar.



- A cada full apareix una primera columna amb les preguntes i una segona columna amb la resposta. Quan la resposta és falsa s'intenta donar una resposta més complexa que expliqui perquè ho és.

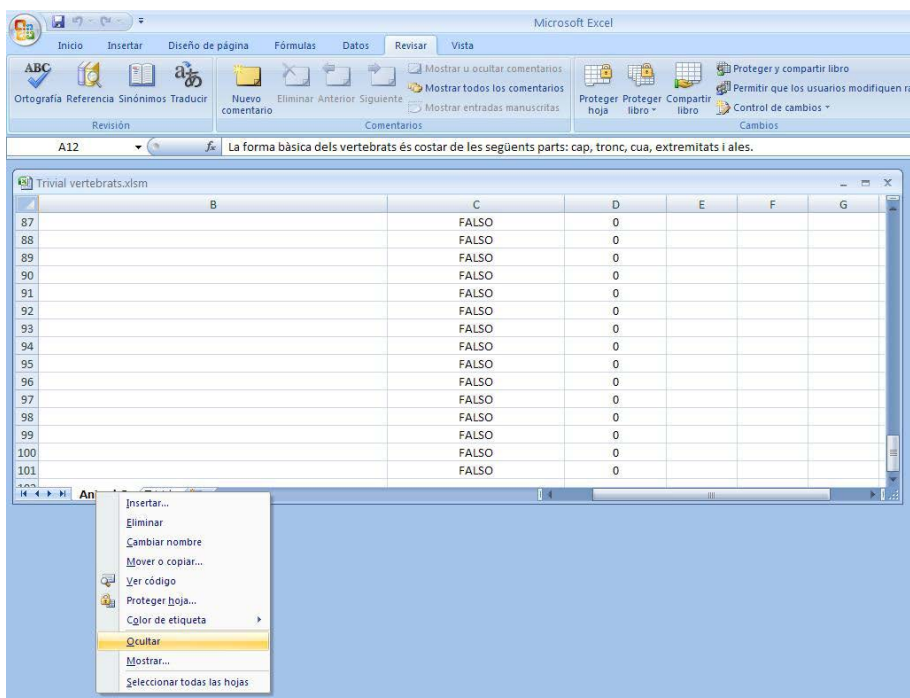


- Si volem canviar la temàtica haurem de canviar el nom del full d'excel i al canviar-ho apareixerà canviat a l'índex del joc. Per exemple, si canviem la pestanya on posa Animals per una que posi Plantes i afegim preguntes sobre plantes a la casella blava del menú inicial sortirà: Blau: Plantes.

- Si es volen modificar preguntes o afegir més preguntes i respostes s'han d'escriure directament a la casella o copiar d'un altre arxiu Excel, però **MAI** es pot "Cortar" i "Pegar".

- Està dissenyat perquè pugui haver-hi un màxim de 100 preguntes. Les preguntes van sortint a l'atzar i quan han sortit totes es tornen a repetir.

- Per tornar a deixar l'arxiu com estava cal bloquejar els fulls perquè els alumnes no puguin accedir a les preguntes i respostes, per fer això cal anar a la pestanya que hem mostrat abans i amb el botó dret del ratolí escollir l'opció **Ocultar**.



- Guardem els canvis. Si guardem amb un altre nom, cal guardar com “**Libro de Excel habilitado para macros**”. I ja tenim llest l’arxiu preparat per jugar.

