

Jocs per a l'aprenentatge del català oral per a nouvinguts

Oriol Ripoll, Clara Balaguer

2002

Sumari

Per què aquest material?

Com utilitzar el fitxer

El paper de l'educador

1. Expressió d'identificacions socials

- 1.01. Cor de noms
- 1.02. Qui va a comprar?
- 1.03. Sóc un ~~missatge~~ ...!
- 1.04. Stop!
- 1.05. Com et dius?

2. Expressió d'identificacions físiques

- 2.01. Descobrir els companys
- 2.02. Enganxa i desenganxa
- 2.03. El missatge secret
- 2.04. El meu amic
- 2.05. Poemes fotogràfics

3. Expressió d'identificacions anímiques

- 3.01. Rotllana de presentacions
- 3.02. Bon dia senyor rei
- 3.03. Busca la parella
- 3.04. La cadena connectada

4. Expressió d'accions

- 4.01. El llop
- 4.02. El joc dels tres espais
- 4.03. Passar la frontera
- 4.04. El pagès
- 4.05. Ets dràcula?

5. Expressió de localitzacions temporals

- 5.01. Quan menjarem sopes?
- 5.02. El guardià del castell
- 5.03. És l'hora!
- 5.04. Amagar-se
- 5.05. Mudances

6. Expressió de localitzacions espacials

- 6.01. L'escultor
- 6.02. Torre de control
- 6.03. On és?
- 6.04. Cursa de pals
- 6.05. Sesta ballesta
- 6.06. A cavall, a terra

7. Expressió de possessions

- 7.01. Busca a qui...
- 7.02. La pòcima
- 7.03. El meu també
- 7.04. Les cintes
- 7.05. Els xinos
- 7.06. Fòrmula per fer equips
- 7.07. El petó

8. Expressió de coneixements

- 8.01. Quina hora és?
- 8.02. Cavallers
- 8.03. L'anell amagat
- 8.04. On és l'anell? (versió per equips)
- 8.05. Puput!
- 8.06. En Joan Blai
- 8.07. La cursa
- 8.08. Poma rodona
- 8.09. La filera

9. Expressió de possibilitats i opinions

- 9.01. El·paller
- 9.02. Ou, serra, bec o aranya?
- 9.03. El llibre màgic
- 9.04. El missatge secret
- 9.05. Rellotge interior
- 9.06. Parell o senar?
- 9.07. La sabata incògnita
- 9.08. Massatge circular

10. Expressió de preferències i desitjos

- 10.01. T'agraden les teves veïnes?
- 10.02. Picar l'ullet
- 10.03. El gat i el linx
- 10.04. El llop afamat
- 10.05. Monstres i porucs
- 10.06. Sí o no?

11. Expressió d'ordres i obligacions

- 11.01. El botxí
- 11.02. Pepets i pepetes
- 11.03. La vareta de la buixa

12. Vocabulari

- 12.01. Dibuixos en marxa
- 12.02. El mercat de fruites
- 12.03. El gat afamat
- 12.04. Cursa de números
- 12.05. Cursa de cadires
- 12.06. El rellotge de la torre
- 12.07. Repte!
- 12.08. La mona

Per saber-ne més...

Per què aquest material?

El joc és una eina ideal en qualsevol aprenentatge ja que ens dóna grans aportacions:

- És una **situació comunicativa real**. Mentre juguem necessitem buscar les estructures lingüístiques que ens serveixin per a poder explicar el joc, fer preguntes per comprendre'l millor i comunicar-nos entre els jugadors mentre estem jugant.
- Com a element comú transversal al fet de jugar hi ha en **tracte d'igualtat** entre els jugadors. Per aquest motiu, qualsevol dels jocs esdevé una forma de **treballar valors** que fan referència a la cooperació entre iguals, a la reflexió i al diàleg.
- A més l'educador, mentre està en joc, es posa en el mateix plànol que els jugadors que fa que, sense deixar el seu paper, sigui molt més proper que en qualsevol altre situació.

En les fitxes del material s'han inclòs molts **jocs tradicionals**. Aquests es presenten amb petites diferències en molts llocs del món. Per això esdevenen una poderosa eina de **diàleg** entre els jugadors i els educadors i ajuden a poder presentar cadascú la seva proposta de variant, ajudant així a treballar la educació intercultural amb un llenguatge propi del món infantil.

Com utilitzar el fitxer

El recull de jocs que compona el fitxer, més enllà d'una col·lecció de jocs, ha estat fet amb una intencionalitat clara: servir com a reforç en l'aprenentatge de la llengua catalana oral.

En una classe de llengua es poden trobar aquests moments:

- Presentació de les estructures que es treballaran al llarg de la sessió.
- Utilització d'aquestes d'una forma controlada.
- Activitat oberta on s'utilitzen les estructures amb molta més llibertat.

El joc pot ser-hi present en qualsevol dels tres moments. En el repertori del fitxer s'hi poden trobar jocs que, per les seves característiques, s'adiguin més amb un moment que amb un altre. De tota forma sempre es poden adaptar o modificar per tal que serveixin per a qualsevol.

Les propostes són obertes a modificacions pel que fa a contingut o camp semàntic que es pugui treballar. Els jocs són un vehicle que ens ajudaran a aprendre el llenguatge del dia a dia, el que fem servir al carrer en la vida quotidiana.

El paper de l'educador

L'educador, des d'aquesta perspectiva, esdevé un facilitador de la comunicació per sobre de la conducció dels jocs.

En molts casos, la situació comunicativa es presenta entre la direcció del joc i els jugadors. Per aquest motiu resulta important que el director del joc sigui, en un primer moment, l'educador però que després aquest rol el vagin prenent els mateixos infants.

A més de la presentació del jocs i d'assegurar-se el seu bon funcionament, l'educador haurà de treballar el diàleg que es pot establir després de cada joc. Saber què ha passat, si algú coneix alguna altra forma d jugar i si es vol explicar, és tant important com tot el que s'ha fet anteriorment.

Tornem a remarcar la importància del joc tradicional com a font per a facilitar el diàleg i la recerca de noves variants

1. Expressió d'identificacions socials.

| Estructures comunicatives | |
|---------------------------|---|
| Filiacions | - Mira, aquest/a és el meu ... - Sóc la seva ... |
| Professions | - A què et dediques? - De què treballes? |

| Estructures comunicatives. | |
|-------------------------------------|--|
| identitat/definició | - Com et dius? - Em dic (nom i cognom). I tu? |
| origen/nacionalitat/ procedència | - D'on ets?/ Ets d...? - Sóc de ... - Sí, sóc de ... - No, sóc |

Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Cor de noms | X | X | X | X | X | | | | |
| Qui va a comprar | X | X | X | X | X | | | | |
| Sóc un... | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Stop! | | | X | X | X | X | X | | |
| Com et dius? | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

| | Com et dius? | Em dic... i sóc | Es diu... | D'on ets? | Sóc de... | A qui...? | Com estàs? | | |
|------------------|--------------|-----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|--|--|
| Cor de noms | X | X | | | | | | | |
| Qui va a comprar | | | | | | X | | | |
| Sóc un... | | X | | | | | | | |
| Stop! | X | X | | X | X | | | | |
| Com et dius? | X | X | | X | X | | X | | |

Altres Jocs que també treballen aquestes estructures

2.04. El meu amic

3.01. Rotllana de presentacions

3.04. La cadena connectada

1.01. Cor de noms

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| - Com et dius? - Es diu... - Heu de fer... |

| | |
|-----------------------------|--|
| Vocabulari necessari | El nom de les persones del grup. En les observacions es fa una proposta d'adaptació per a un camp semàntic. |
|-----------------------------|--|

| | |
|-----------------|------------|
| Material | Una pilota |
|-----------------|------------|

| | | | |
|--------------|----------|-------------------------------|-----------|
| Espai | Interior | Nombre de participants | De 5 a 20 |
|--------------|----------|-------------------------------|-----------|

| | |
|---------------------------|--|
| Disposició inicial | Tots els jugadors es posen en rotllana. Un jugador té la pilota. |
|---------------------------|--|

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. El que para passa la pilota a un jugador i li pregunta:
 - Com et dius?
2. Tota la resta de jugadors ha de dir:
 - Es diu ...
3. Si tots són capaços de dir el nom del jugador a qui li han passat la pilota, aquest li passa la pilota a un altre jugador. Si no, el que té la pilota imposa al grup una penyora.
 - Heu de...

Observacions

Per la seva dinàmica, el joc té sentit sempre i quan el grup no es conegui gaire. Si es vol fer servir, es pot treballar com a joc de vocabulari. A cada jugador se li dona una fotografia perquè la porti penjada al coll. Llavors han de respondre el nom de la fotografia (fruites, verdures, parts del cos, etc.)

1.02. Qui va a comprar?

| |
|----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - A qui...? - Al... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Noms de membres de la família | | |
| Material | Una pilota | | |
| Espai | Exterior | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | S'escull una persona que para que agafa la pilota. Tothom es disposa en rotllana al seu voltant. Cadascú pren el nom d'un membre de la família (pare, mare, avi, àvia, oncle, tieta, germà, germana...) | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que la para enceta un diàleg amb la resta dels jugadors.
 - La nevera està buida. S'ha d'anar a comprar...
 - A qui li toca, avui?
 - Al... (i diu el nom d'un parent)
2. En el moment que diu el nom d'un membre de la família tira la pilota a l'aire.
3. Tothom surt corrents menys a qui correspon el parentiu. Aquest va a buscar la pilota i, quan l'agafa, crida "Peus quiets!".
4. En aquest moment tots els jugadors es queden estàtics allà on eren.
5. Qui té la pilota pot fer tres passes per apropar-se a qui vulgui i li llença la pilota amb la intenció de tocar-lo. Si dona algú, aquest para; si no para ell.

Observacions

El mateix joc ens pot servir per treballar diferents camps semàntics.

1.03. Sóc un...

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Em dic ... i sóc ... - I tu? |

| | |
|-----------------------------|---|
| Vocabulari necessari | Noms d'oficis |
| Material | Una pilota |
| Espai | Nombre de participants |
| Disposició inicial | Tots els jugadors seuen en rotllana. Un dels jugadors comença i té la pilota a les mans. |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Qui comença diu:
 - Em dic Minu i sóc una perruquera (per exemple)
2. Després li passa la pilota a un altre jugador i li pregunta
 - I tu?
3. L'altre es presenta de la mateixa forma.
4. Quan tots els jugadors ja han dit el nom d'un ofici es comença la segona part del joc. S'identifica cada jugador amb l'ofici que ha escollit.
5. S'escull un jugador que comença. El primer del joc diu el seu ofici dos cops mentre colpeja amb les mans sobre les cuixes, després diu el nom d'un altre ofici dos cops mentre dona dos cops sobre el cap.
6. Quan algun jugador s'equivoca canvia de lloc i va al final de la filera. Tots els jugadors es canvien de cadira adopten l'ofici que tenia el jugador que seia allà.
7. El joc acaba quan ho decideix el monitor.

Observacions

1.04. Stop!

| Estructures comunicatives |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Com et dius?- Em dic..- D'on ets?- Sóc de... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Exterior | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que la para. Tots els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai. | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | | |

Desenvolupament

1. El jugador que la para surt a perseguir a tota la resta.
2. Quan el que la para toca a algú li diu:
 - Ets una estàtua de sal!
3. El jugador que ha estat tocat ha de quedar-se quiet amb les cames separades.
4. Un jugador que ha estat tocat no pot moure's fins que algú altre no li hagi passat per sota les cames i li hagi fet la pregunta:
 - Com et dius?
 - D'on ets?
5. Quan un jugador és sota les cames d'un altre, no pot ser agafat. Només es pot moure quan han respost correctament la pregunta.

Observacions

Si es vol es pot marcar una zona on ningú pot ser atrapat (una casa)

1.05. Com et dius?

| Estructures comunicatives | | |
|---------------------------|----------------|-------------|
| - Com estàs? | - Com et dius? | - D'on ets? |
| - Molt bé, gràcies | - Sóc de... | - Sóc de... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Entre sis i dotze |
| Disposició inicial | S'escull a un que és qui la para. La resta de jugadors seuen en rotllana. El que la para es queda dret fora de la rotllana. | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El que la para s'apropa a un dels jugadors i li pregunta:
 - Com estàs?
 - Molt bé, gràcies
2. Un cop ha respost, el dos jugadors corren al voltant de la rotllana en sentit contrari.
3. Quan es creuen el que la para torna a preguntar:
 - Com et dius?
 - Em dic...
 - D'on ets?
 - Sóc... de...
4. I continuen corrents fins a arribar al lloc que ha deixat el jugador que s'ha aixecat. El primer que arriba seu.
5. L'altre jugador és ara qui la para. Es dirigeix a una altra persona i torna a començar el joc.

Observacions

Caldrà que el grup no sigui gaire nombrós de forma que tots els jugadors puguin passar per tots els rols.

2. Expressió d'identificacions físiques.

| | |
|--|--|
| DESCRIPCIÓ DE PERSONES I COSES (físiques i morals) | - És ... - Són... - Està... - Té ... - Sembla... |
|--|--|

Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Descobrir els companys | | | | X | X | X | X | X | X |
| Enganxa i desenganxa | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| El missatge secret | | | X | X | X | X | X | X | X |
| El meu amic | X | X | X | | | | | | |

| | És | Són | Té | Sembla | Està |
|------------------------|----|-----|----|--------|------|
| Descobrir els companys | X | | X | | |
| Enganxa i desenganxa | | | X | | |
| El missatge secret | | | X | | |
| El meu amic | | | X | | |

2.01. Descobrir els companys

| |
|----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Ets... - tens |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius que identifiquen | | |
| Material | Un foulard per a cada jugador | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | Es divideixen els jugadors en dos equips. Cada equip es situa en un lloc de la sala. Tots els jugadors s'embenen els ulls. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Quan es dóna un senyal, tots els jugadors es distribueixen per l'espai.
2. En el moment que dos jugadors es troben, miren d'identificar-se tocant-se. Quan un dels dos creu saber qui és l'altre li diu a l'orella el seu nom. Després li afegeix una característica física:
 - Ets.../ tens...
3. En el cas que un jugador ha estat identificat correctament pel seu nom i la característica, es treu la bena dels ulls i es posa a la casa de l'equip contrari.
4. El joc acaba quan han estat reconeguts tots els jugadors
5. Es pot comptar quin equip ha estat capaç d'identificar més jugadors.

Observacions

Si es vol es pot fer que quan una persona és reconeguda es canvia d'equip. D'aquesta forma el joc acaba quan han estat reconeguts tots els jugadors d'un equip o quan ha passat un temps determinat.

2.02. Enganxa i desenganxa

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| Lingüístics Afectius-socials. - Tenim... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius qualificatius. Parts del cos. Roba | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de vuit |
| Disposició inicial | Es fa un cercle amb les cadires. Tots els jugadors es disposen lliurement per l'espai. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Es dona un senyal i tots els jugadors comencen a passejar per l'espai.
2. Si un jugador troba un altre amb qui comparteix una característica, li diu:
 - Tenim el
3. Després es donen la mà i van a seure.
4. Quan tots els jugadors ja han trobat una parella el director del joc pot cridar:
 - Enganxats! (totes les parelles han de buscar un nou lloc però no es poden desenganxar)
 - Desenganxats (les parelles es desenganxen i ràpidament van a buscar una parella amb qui comparteixin alguna característica)
5. Aquest joc no té un final establert. Per tant acaba quan ho cregui oportú el director del joc.

Observacions

Després d'haver jugat es pot fer una posada en comú de totes les parelles que han anat apareixent al llarg del joc i explicant quina característica tenien en comú.

Si són senars i el director del joc vol observar el funcionament del grup, es pot passar el paper del director a algun jugador. D'aquesta forma quan demani desenganxar, podrà buscar una parella.

2.03. El missatge secret

| |
|----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Té... |
| - |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|--------------|
| Vocabulari necessari | Parts del cos/ colors/ peces de roba/ adjectius qualificatius | | |
| Material | Targetes on es veu un cos humà i té pintada només una part del cos (els ulls, el cabell...) Una pilota | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de vuit. |
| Disposició inicial | Es marca una línia de sortida i una d'arribada en el terreny de joc. Entre les dues línies es deixa un passadís. Es fan dos equips. Un dels equips (A) fa una filera i es posa en un extrem del terreny de joc. Cada jugador té una de les targetes del cos humà. L'altre (B) es dispersa per tot el terreny de joc sense poder trepitjar el passadís. Aniria bé algun gràfic. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Un jugador de l'equip A llença la pilota a l'aire cap al terreny de joc. Després surt corrents pel passadís.
2. Els jugadors de l'equip B agafen la pilota i intenten colpejar amb la pilota al jugador de l'equip A que estiguin travessant el terreny. Per tal d'aconseguir millor el seu objectiu, es poden passar la pilota entre ells.
3. Quan un jugador sigui tocat per la pilota és surt fora del terreny de joc.
4. Si aconsegueix arribar a l'altra banda sense ser tocat, ha de trametre al monitor el que diu la seva targeta. Per exemple:
 - Té els ulls blaus
5. Cada cop que un jugador de l'equip A és tocat o bé arriba a l'altra línia, entra al terreny de joc un jugador del mateix equip.
6. La partida acaba quan han sortit tots els jugadors de l'equip A.
7. Després es poden canviar els papers i comprovar qui ha aconseguit tocar més jugadors de l'equip contrari.

Observacions

2.04. El meu amic

| | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Estructures comunicatives | | | |
| - Té | | | |
| Vocabulari necessari | Parts del cos/ colors/ adjectius qualificatius/ peces de roba | | |
| Material | Targetes on hi ha parts del cos. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de vuit |
| Disposició Inicial | A cada jugador se li dóna una targeta. Després seuen en semicercle de forma que es nomena un cap i una cua. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | | | | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que és al cap comença:
 - Tinc un amic que es diu Markgil (el nom d'alguns dels companys)
 - I com és? (responen tots)
 - Té els ulls blaus (diu el cap)
 - I el cabell? (diu el jugador que té la targeta amb els ulls)
 - ...
2. El diàleg continua fins que un jugador s'equivoca o no s'adona que l'han citat a ell. El jugador que s'ha equivocat passa a la cua i tota la resta avança un lloc.
3. Cada cop que hi ha un canvi, els jugadors deixen la targeta a la cadira i agafen la nova que es troben.
4. el joc acaba quan ho decideix el director del joc.

Observacions

Abans de començar caldria fer una ronda per tal que tots exposessin què hi ha a la seva targeta:

- Té el cabell...

Si es vol canviar el tema de les targetes caldria modificar el diàleg.

2.05. Poemes fotogràfics

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| - Sembla/ semblen... - Tens ... com |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Parts del cos/ aliments | | |
| Material | Una cartolina blanca tamany DIN A4 per a cada nen. Llapis, llapis de colors i tisores. Targes de parts de la cara i d'objectes, aliments i altres. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | Els nens s'asseuen, un davant de l'altre. S'observen les cares durant un minut, sense dir-se res. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Un nen comença i agafa una tarja on hi ha dibuixada una part de la cara.
2. Els dos busquen la tarja d'un objecte o aliment que cregui que s'assembla a aquella part la cara del company.
3. S'ho diuen en veu alta:
 - Tens els ulls com dues llimones.
 - Els teus ulls semblen dues llimones

I dibuixen les dues llimones a la cartolina, en el lloc on haurien d'anar els ulls.

4. El joc acaba quan s'han posat totes les parts de la cara.

Observacions

Si es tenen prou fotografies, es poden enganxar amb blue tack les fotografies sobre el model de cara. Caldria tenir un model de cara inventada

Caldria repassar abans quines són les parts de la cara que poden aparèixer (cara, celles, ulls, pestanyes, nas, boca (llavis), dents, galtes, barbata, orelles, cabell)

Si no es vol fer-ho en parelles per por a comentaris que resultin molestos, es pot fer sobre un model general i inventat.

3. Expressió d'identificacions anímiques.

| |
|---------------------------|
| Estructures comunicatives |
|---------------------------|

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Com estàs? - Estic... - Sóc... - Són... - Estic... |
|--|--|

Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Bon dia Senyor Rei | X | X | X | | | | | | |
| Busca la parella | | | X | X | X | X | X | | |
| Rotllana de presentacions | X | X | X | X | X | | | | |
| La cadena connectada | | | | | X | X | X | X | X |

| | Com estàs | Estic/estem | Sóc |
|---------------------------|-----------|-------------|-----|
| Bon dia Senyor Rei | X | X | |
| Busca la parella | X | X | X |
| Rotllana de presentacions | | X | |
| La cadena connectada | | X | X |

Altres jocs que també treballen aquestes estructures

10. 02. Picar l'ullet

3.01. Rotllana de presentacions

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| - Em dic.../ Es diu... - Estic.../ Està ... |

| | | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius | | |
| Material | | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | Tots els jugadors seuen en rotllana. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que comença s'aixeca i diu
 - Em dic ... i estic ... (i fa un gest que indiqui el seu estat d'ànim)
2. El següent de la rotllana s'aixeca i diu
 - Es diu ... (i diu el nom del costat) i està Jo em dic ... i estic...
3. Així cada jugador continua presentat el del seu costat i a sí mateix.
4. El joc acaba quan tots els jugadors s'han presentat.

Observacions

Es pot fer de forma acumulativa i així cada jugador presenta a tota la resta de la rotllana.

3.02. Bon dia Senyor Rei

| |
|----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Com esteu? - Estem... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | S'escull un participant que fa de rei. La resta pensa un estat anímic. Si cal el monitor els pot dir Es marca un lloc on serà la casa. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

Els jugadors s'apropen allà on és el rei i comencen el diàleg:

- Bon dia, Senyor Rei
- Bon dia, d'on veniu?
- Venim de ...
- I com esteu?
- Estem...

A aquesta pregunta del rei responen representant l'estat anímic. Quan el rei l'endevina surt corrents a intentar atrapar un dels personatges abans que arribin al lloc marcat com a casa.

El que és atrapat serà el proper rei.

Observacions

Aquest joc tradicional normalment es fa acompanyat d'una cançó. No es proposa la cançó donada la seva dificultat.

3.03. Busca la parella

| Estructures comunicatives |
|---|
| - Com estàs? - Estic... - Sóc ... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius | | |
| Material | Parelles de targetes amb expressions dibuixades. Una targeta amb una serp dibuixada. Mocadors per embentar els ulls. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de set |
| Disposició inicial | A cada jugador se li dona en secret una tarja amb una cara dibuixada que representa una expressió diferent. Un dels jugadors té la tarja de la serp. Tots els jugadors s'embenten els ulls i es distribueixen lliurement per l'espai. | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | | |

Desenvolupament

1. Quan el director del joc fa un senyal, tots els jugadors comencen a desplaçar-se lliurement per l'espai.
2. Quan un jugador troba un altre li pregunta a cau d'orella:
 - Com estàs?
 - Estic... (i diu l'adjectiu que defineix l'estat d'ànim de la seva targeta)O bé...
 - Sóc ...
3. Si tots dos personatges tenen la targeta amb el mateix adjectiu, es treuen la bena dels ulls, i seuen a mirar què passa durant el joc.
4. Si no tenen la mateixa targeta, continuen el seu camí.
5. El jugador que té la tarja de la serp no pot anar a preguntar ningú, sinó que ha de moure's per l'espai esperant ser preguntat. Quan algú el troba i li pregunta, li respon: "Sóc una serp". Aquell que es troba una serp és eliminat del joc i continua mirant-ho des de fora.
6. El joc s'acaba quan tots els jugadors han trobat la seva parella o han estat eliminats per la serp.

Observacions

3.04. La cadena connectada

| |
|---------------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Em dic... - Sóc... - Estic... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius que serveixin per descriure les persones | | |
| Material | Un llapis per a cada jugador | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | Es reparteix a cada jugador un llapis. Tots els jugadors s'agrupen en un extrem de la sala. El director es posa dret a l'altre. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. El director comença el joc dient:
 - Em dic... i sóc... (i afegeix un adjectiu que el descriu)
 - Em dic ... i estic... (i afegeix un adjectiu que el descriu)
2. Un jugador que cregui que també se li pot aplicar el mateix adjectiu per descriure'l, s'apropa de forma que entre tots dos aguantin un dels llapis agafant-lo només amb la punta del dit índex. Aquest aspectes hauria d'aparèixer il·lustrat
3. El nou jugador diu la mateixa frase i afegeix un adjectiu que el descriu.
4. El joc acaba quan es forma una cadena entre tots els jugadors.

Observacions

Quan queden pocs jugadors, es fa més difícil trobar adjectius que descriuïn als jugadors. Es pot posar la norma que no es poden repetir els adjectius.

4. Expressió d'accions

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Què fas? - Estic ... - Vols ...? - No, no en tinc ganes. / No - Puc ...? - Que puc ...? - Et |

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|--------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Joc del llop | X | X | X | | | | | | |
| Tres espais | X | X | X | | | | | | |
| Passar la frontera | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Ets dràcula? | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| El pagès | | | X | X | X | X | X | X | X |

| | Què fas? | Estic... | Vols? | No, no en tinc ganes | I tant que sí | Puc? |
|--------------------|----------|----------|-------|----------------------|---------------|------|
| Joc del llop | X | X | X | X | | |
| Tres espais | X | X | | | | |
| Passar la frontera | | | | | | X |
| Ets dràcula? | | | X | X | X | |
| El pagès | X | X | | | | |

Altres jocs que també treballen aquestes estructures

8.02. Quina hora és?

10.06 Picar l'ullet

11.01 El botxí

11.03 La vareta de la bruixa

4.01. El llop

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| - Què fas? - Estic... - Vols? - No, no en tinc ganes... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Verbs | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | Un la para. És el llop que es fa l'adormit. La resta es distribueix lliurement per l'espai. S'apropen al llop i s'enceta un diàleg. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. El grup d'infants li pregunta pel que està fent en aquell moment o pel que li agradaria fer.
 - Llop, què fas?
 - Què estàs fent?
 - Vols ... ?
2. El llop els respon amb les paraules i les accions del que està o voldria fer.
 - Estic... (i diu una acció mentre la representa amb gestos).
 - Tinc ganes de ...
3. Quan el llop els diu "tinc ganes de menjar". Tothom surt corrents. Aquella persona que es tocada pel llop, es converteix en el nou llop.

Observacions

Versió adaptada d'un joc tradicional a molts llocs del món. Es pot fer referència si els nens coneixen algun joc semblant al seu país d'origen.

4.02. El joc dels tres espais

| Estructures comunicatives |
|---------------------------|
| - Què fas?... |
| - Estic.... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---------------------|
| Vocabulari necessari | Adjectius | | |
| Material | Guix, un xiulet, cartolina per fer les targes. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Indefinit (mínim 8) |
| Disposició inicial | L'espai de joc està dividit en tres parts, ràpid, normal i lent . Cada nen, exceptuant-ne un , tindrà una tarja amb el rol dibuixat que haurà d'escenificar. Per exemple, si es vol treballar l'escola hi haurà diferents accions que s'hi duen a terme, com ara dibuixar, llegir, pintar, escriure, escriure amb ordinador, preguntar aixecant la mà, jugar... | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| x | x | x | | | | | | |

Desenvolupament

1. Els jugadors poden desplaçar-se per tot l'espai de joc movent-se a càmera lenta, ràpida o normal, segons la part on siguin.
2. En tot moment han d'expressar **corporalment** l'acció que els ha tocat
3. Si el monitor toca un cop el xiulet hauran de preguntar al company més proper: *Què fas?*, parlant a la velocitat que toqui. Si el company respon correctament dient: *Estic...* serà aquest qui farà la mateixa pregunta, si els dos responen correctament s'intercanvien els rols i el joc continua.
4. Si el monitor toca dues vegades el xiulet, el nen que no té tarja intentarà atrapar a un dels altres, sempre respectant les velocitats. Si n'agafa un li preguntarà: *Què fas?*, l'altre li respondrà: *Estic...* i sortirà de l'espai de joc fins que el monitor torni a xiular dues vegades.

Observacions

Cal assegurar-se prèviament que tots els nens coneguin quina és l'acció que s'ha de representar.

Depenent del nivell dels nens es pot fer un taller previ per fer les targes.

4.03. Passar la frontera

| |
|--|
| Estructures comunicatives |
| - Puc...? /Què puc...? - Jo puc, /No pots.../ Pots... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-----------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Mínim dos |
| Disposició inicial | Els nens seuen en rotllana S'explica que per passar la frontera han d'intentar esbrinar quina és la clau que fa servir el monitor. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El director del joc escull de quina forma vol passar la frontera. Un cop ja ho sap s'apropa al primer jugador.
2. El jugador li pregunta:
 - Què puc passar la frontera amb...? (O bé Puc passar la frontera amb...?)
3. Si ha dit alguna cosa que correspongui a la categoria escollida, li diu:
 - Sí pots (Si que pots)
4. Li respon negativament (No; no pots; no pots passar la frontera) en cas que no respongui.
5. Un cop una majoria dels jugadors han passat la frontera la resta es poden fer hipòtesis en veu alta de quin és el criteri per passar la frontera.

Observacions

Es pot fer servir pel treball de vocabulari específic. Així alguns criteris de passar la frontera poden ser:

- Peça de roba que vagin al cos, a les cames...
- Objectes d'un color determinat que hagi a la sala
- Objectes que hi pugui haver a una escola, de la cuina, del carrer...

4.04. Ets dràcula?

| |
|---|
| Estructures comunicatives |
| <ul style="list-style-type: none">- Vols?- I tant que sí- No, no en tinc ganes. |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|--------------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | Un foulard per a cada jugador. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Entre sis i trenta |
| Disposició inicial | Tots els jugadors s'embenen els ulls i es dispersen per l'espai. A un d'ells se'l nomena dràcula, sense que els altres sàpiguen de qui es tracta (per exemple tocant-li l'espatlla) | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Es dóna el senyal de que es comenci el joc. Tots els jugadors comencen a desplaçar-se per l'espai
2. Quan un jugador es troba un altre li pregunta:
 - Vols mossegar-me?
3. En el cas que el preguntat sigui un vampir respon:
 - I tant que sí!

I el mossega. El jugador mossegat a partir d'aquest moment també serà dràcula.

4. En el cas que no ho sigui li respondrà:
 - No, no en tinc ganes.
5. El dràcula en cap cas podrà anar a buscar ningú per mossegar-lo.
6. El joc s'acaba quan tots els jugadors s'han convertit en dràcula.

Observacions

4.05. El pagès.

| |
|----------------------------------|
| Estructures comunicatives |
| - Què fas? - Estic |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Verbs | | |
| Material | Dos sacs (també poden ser dues caixes o bosses d'escombreries). Vint objectes (preferiblement pilotes) que es puguin passar bé. | | |
| Espai | Una pista esportiva | Nombre de participants | Mínim sis. |
| Disposició inicial | Es col·loca un sac a cada extrem de la pista. Es formen dos equips i cadascun es situa al costat del seu sac. El director del joc dispersa les pilotes per tot el camp. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El director del joc explica que un pagès tenia un camp on hi vivien dues famílies de follets. Aquests volien ajudar-lo a collir les collites abans que es facin malbé. Però entre les dues famílies de follets hi havia una competició a veure qui era el que ajudava més al pagès.
2. El joc s'inicia amb un diàleg:
 - Què fas?
 - Estic... (i fa l'acció).
3. En el moment que el pagès diu:
 - Correu que plou!

els jugadors de cada equip intenta agafar les pilotes i portar-les al sac que hi ha darrera de la seva línia de fons.

4. Un jugador només pot tenir una pilota a les mans.
5. No es pot córrer amb la pilota ni xutar-la amb el peu, se la fa avançar per l'aire.
6. Tampoc es pot agafar la pilota de les mans d'un jugador de l'equip contrari, però sí interceptar les seves passades.
7. El joc acaba quan totes les pilotes estan dins dels sacs. Guanya l'equip que n'ha aconseguit més.

Observacions

5. Expressió de localitzacions temporals

Estructures comunicatives

| |
|--|
| |
|--|

- Avui és.../ahir va ser.../demà serà...
- Quina hora és?
- És la... Són ...
- Quan...?

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|

| | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Quan menjarem sopes? | X | X | X | X | X | X | X | | |
| El guardià del castell | | | | | X | X | X | X | X |
| És l'hora! | X | X | X | X | | | | | |
| Amagar-se | X | X | X | X | X | X | X | | |
| Mudances | | | | | X | X | X | X | X |

| | | | | |
|------------------------|------------|----------------|--------------|----------|
| | Avui és... | Quina hora és? | És la.../són | Quan...? |
| Quan menjarem sopes? | | | | X |
| El guardià del castell | X | | | |
| És l'hora! | | X | X | X |
| Amagar-se | X | | | |
| Mudances | | X | X | X |

5.01. Quan menjarem sopes?

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quan... |
| - Crec que... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------------|
| Vocabulari necessari | Dies de la setmana | | |
| Material | Un fulard | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | De quatre a vint |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que la para. És el director del joc. Aquest pensa un dia de la setmana. Després agafa un fulard per una punta. La resta es posa en rotllana. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | | | |

Desenvolupament

1. El que la para s'apropa un jugador. Aquest agafa l'altra punta del fulard.
2. S'estableix un diàleg entre els dos.
 - Quan menjarem sopes? (o un altre aliment)
 - Crec que el... (i li respon un dia de la setmana)
3. Si li ha donat una resposta incorrecta, torna a començar el diàleg amb un altre jugador del cercle.
4. Si respon correctament, el que la para deixa anar l'altre extrem del fulard mentre li diu:
 - Doncs comença a escalfar-les! (si la menja és en masculí, li dirà "comença a escalfar-lo")
5. El jugador que ara té el fulard surt a perseguir la resta intentant colpejar-los amb el mocador.
6. Quan el que la para ho creu convenient crida:
 - A la cuina, que et mengen la farina!!!
7. Llavors tots les jugadors han de tornar al punt de sortida. El darrer en arribar serà el proper que la pari.

Observacions

Si es creu convenient, el que la para pot dir al monitor quin dia de la setmana ha escollit. D'aquesta forma s'evitarà que s'afavoreixi als seus amics.

Cal recordar que només es pot colpejar per sota de les espatlles

5.02. El guardià del castell

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Avui és... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Dies de la setmana | | |
| Material | Un guix per marca el terra | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de deu. |
| Disposició inicial | Es dibuixa al terra un cercle de uns tres metres de diàmetre (variable segons el nombre de jugadors). És el castell. Es fan dos equips. Uns són els atacants i l'altre els defensors. L'equip dels atacants es disposa sobre la línia del cercle. Els defensors comencen fora del cercle, dispersos per l'espai. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. Comencen els atacants provocant als defensors:
 - Aquest castell serà nostre.
2. Un cop cridat el ban, els jugadors atacants intenten entrar al castell sense ser tocats.
3. Els defensors només poden moure's tenint un dels peus sobre la línia.
4. Quan un defensor toca un atacant crida:
 - Tocat! Avui és dilluns!

El segon atacant que sigui tocat li diran el dimarts. Els atacants es queden quiets allà on els han tocat.
5. Si un atacant entra al castell sense ser tocat crida:
 - El castell és meu. Avui és dilluns! (el segon serà dimarts, etc.)

A partir d'aquell moment només pot sortir del castell per mirar de rescatar un company.
6. Un jugador atacant que està quiet només pot tornar al joc si un company seu que ja ha entrat al castell el rescata tenint un peu des de dins del cercle. El jugador rescatat ha de fer tres passes cap enrera i tornar a intentar-ho.
7. El joc acaba quan un equip arriba a dir un determinat dia de la setmana (pactat prèviament)

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

Si són menys de catorze, evidentment cap equip podrà arribar a diumenge. Per tant s'haurà de pactar el dia en el que s'acaba el joc.

5.03. És l'hora!

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Quina hora és...? | - És l'hora! |
| - Són les... | - Ara! |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Numerals. Les hores | | |
| Material | Un fulard. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | Es dibuixa una circumferència al terra. S'escull un jugador que la para. És el director del joc. Es posa amb mig del cercle amb el fulard a la mà. La resta de jugadors es posen en rotllana amb un peu dins el cercle. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Els jugadors de la rotllana pregunten al director del joc:
 - A quina hora caurà?
 - A les... (i diu una hora)
 - I quina hora és?
 - Són les...
2. Els jugadors de la rotllana van preguntant l'hora fins que el que la para diu la mateixa hora que la que ha dit que deixarà el fulard. Pot dir:
 - Són les... (i l'hora)
 - Ara!
 - És l'hora!
3. Llavors deixa caure el mocador. El jugador de la rotllana que té el número que ha dit surt corrents a agafar el mocador abans que caigui al terra. Un cop l'ha agafat surt a donar un cop a qualsevol altre jugador.
4. Tota la resta de jugadors surten corrents.
5. El director del joc es queda dins del cercle comptant en veu alta. Quan arriba a deu diu "Prou, el temps s'ha acabat!".
6. Si hi ha algú que surt corrents abans que es digui l'hora correcta, o bé que ha estat tocat pel jugador que té el fulard és el proper que la para.
7. Si no aconsegueix tocar ningú, serà ell qui la pararà.

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

5.04. Amagar-se

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Avui és... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Dies de la setmana | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli i amb lloc per amagar-se | Nombre de participants | Més de quatre |
| Disposició inicial | Es marca el punt d'inici. S'escull algú que la para és el director del joc. Es posa dret sobre el punt de partida. La resta de jugadors està al voltant del director del joc. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | X | X | | |

Desenvolupament

1. El jugador que la para diu:
 - Avui és diumenge! Tothom a amagar-se!
2. Després tanca els ulls, estén els braços en forma de creu i comença a dir en veu alta els dies de la setmana amb aquesta fórmula:
 - Amagar-se el dilluns, amagar-se el dimarts...
3. En aquest moment tots els jugadors han de tocar-li una mà i sortir corrents a amagar-se.
4. Quan el director del joc arriba al diumenge, obre els ulls i comença a buscar els seus companys. Per fer-ho només pot avançar-se tres passes des del punt de partida. Quan veu algú li diu el nom i el lloc on creu que és amagat. Si ho ha encertat, el jugador nomenat ha d'anar al punt de partida i ja no torna a amagar-se més.
5. En el moment que considera que ja no pot veure ningú més diu en veu alta:
 - Avui és dissabte. Tothom a amagar-se!
6. El joc torna a començar. Tots els jugadors que estaven amagats surten corrents fins al punt central. El director del joc només anirà comptant fins el dissabte.
7. El joc continua fins que s'han descobert tots els jugadors. El primer que ha estat descobert és el proper que la para.

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

5.05. Mudances

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Quan...? | - És la... |
| - Quan... | - Són les... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Numerals. Les hores | | |
| Material | Una pilota | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de vuit |
| Disposició inicial | <p>Es dibuixen al terra dos grans cercles (les cases). Els cercles han de ser prou grans perquè hi càpiga un equip dins i separats uns cinc metres.</p> <p>Es fan dos equips. Un equip són els atacants. Es posen fora del cercle. L'altre equip es posa dins d'una casa. Un dels jugadors porta la pilota a la mà.</p> | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. Els jugadors que estan fora de la casa pregunten:
 - Quan us canvieu de casa?
 - Quan sigui l'hora (responen els de dins)
 - I quina hora és?
2. A partir d'aquest moment, els jugadors de dins del cercle es van passant la pilota mentre diuen les hores en veu alta:
 - És la una (i passa la pilota a un altre jugador)
 - Són les dues...
3. Quan arriben a l'hora establerta, el jugador que té la pilota li dona un cop molt fort.
4. Tots els jugadors surten corrents de la rotllana cap a l'altra.
5. Els jugadors de l'equip atacant ha de recollir la pilota i passar-se la pilota per intentar colpejar algú de l'altre equip.
6. Si ho aconsegueixen, es canvien els papers.
7. Si no, es compta un punt per l'equip de dins el cercle i es torna a començar amb cada equip ocupant el mateix paper.

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional

6. Localitzacions espacials

| | |
|-----------|--|
| Espacials | <ul style="list-style-type: none"> - On és...? - És a ... - Adverbis d'espai. |
|-----------|--|

Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| L'escultor | | | | X | X | X | X | X | X |
| Torre de control | | | X | X | X | X | X | X | X |
| On és? | X | X | X | | | | | | |
| Cursa de pals | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Sesta ballesta | X | X | X | | | | | | |
| Cavalls i cavallers | | | X | X | X | X | X | | |

| | On és? | És a... | Adverbis d'espai |
|---------------------|--------|---------|------------------|
| L'escultor | | | X |
| Torre de control | X | | |
| On és? | X | X | X |
| Cursa de pals | | | X |
| Sesta ballesta | X | | |
| Cavalls i cavallers | | | X |

6.01. L'escultor

| | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Estructures comunicatives. | | | |
| | | | |
| Vocabulari necessari | Parts del cos, Adverbis, Verbs d'acció | | |
| Material | Dos fulards per embenar els ulls. | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Grups de 3. |
| Disposició inicial | Els jugadors s'agrupen en trios: dos dels jugadors s'embenen els ulls. Un dels jugadors amb els ulls embenats agafa una postura. El jugador amb els ulls destapats serà l'escultor. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El jugador que té els ulls descoberts, ha de fer que el tercer jugador agafi la mateixa posició que el model. Per aconseguir-ho l'anirà guiant amb les paraules:
 - Aixeca la mà dreta.
 - Avança el peu esquerre
 - ...
2. Un cop creu que ho ha aconseguit, traurà les benes dels ulls dels altres dos jugadors.

Observacions

Es pot fer una versió del mateix joc que es pot fer prèviament a l'explicada.

Es fabriquen targetes on hi hagi imatges de persones en diferents posicions (es poden treure de revistes, còmics, etc.)

Els jugadors es posen en parelles i un dels jugadors té una targeta i haurà d'anar guiant l'altre perquè es col·loqui en la posició que li ordena.

Aquesta versió ens permet que només ho facin dos davant de tot el grup i d'aquesta forma es puguin treballar bé les expressions.

6.02. Torre de control

| | | | |
|-----------------------------------|--|-------------------------------|----------|
| Estructures comunicatives. | | | |
| - On és? | | | |
| Vocabulari necessari | Dreta, esquerra, amunt, aval, davant, darrera | | |
| Material | Un objecte per amagar Mocadors per embenar els ulls. Objectes (cadires, per exemple) per posar enmig del camí | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de 6 |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que fa d'avió i s'embenar els ulls. La resta és la torre de control. Dins la sala es fa un recorregut de forma que els objectes obstaculitzin el pas. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Un dels jugadors amaga un objecte a un lloc de la sala. Quan ja el té amagat diu:
 - Ja el tenim amagat!
2. L'avió pregunta:
 - I on és?
3. Per tots els jugadors el van guiant intentant que no xoqui amb cap dels objectes que s'han deixat per la sala. Les expressions que han de fer servir són:
 - Una passa cap a la dreta!
 - Cap a l'esquerra!
 - Amunt!
 - Avall!
 - Davant
 - Darrera
 - Compte que xoques!
4. Quan arriba a trobar l'objecte es canvien els papers per un altre jugador.

Observacions

Una altra versió del mateix joc és organitzar el grup en parelles de forma que un sigui l'avió i l'altre el guia. El guia no pot tocar l'avió i ha de guiar-lo des de un parell de passes de distància.

Es proposa que aquesta versió sigui posterior a l'explicada.

6.03. On és?

| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - On és..? | - Ja hi ets? |
| - Ets a prop/ ets lluny | - Soc a prop? |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|--------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de tres. |
| Disposició inicial | S'escull un nen que la para i se'l fa sortir fora de la sala. La resta amaguen un objecte a la sala. Quan l'han amagat el criden perquè entri. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que entra diu:
 - On és la pilota? (o l'objecte que s'hagi amagat)
2. La resta de jugador li va responent (aquestes frases es poden treballar de forma que diguin fent una petita tonada):
 - Ets a prop!
 - Encara ets lluny!
 - No la trobaràs!
 - És per aquí!
 - Ja hi ets!!!!
3. El jugador avança tres passes i fa una pregunta (es donen diferents models, cada cop que es jugui es pot usar una o més d'una):
 - Soc a prop?
 - Encara sóc lluny?
 - És per aquí?
 - ...
4. El buscador fa la pregunta cada tres passes fins que troba l'objecte amagat. Quan el troba s'escull un nou jugador.

Observacions

6.04. Cursa de pals

| | |
|-----------------------------------|---|
| Estructures comunicatives. | |
| - On...? | |
| Vocabulari necessari | Davant de... Darrera de... A sobre... A sota... A la dreta. A l'esquerra |
| Material | Pilotes petites de malabars (feta amb globus plens de mill) Petits objectes (capses, estoigs...) |
| Espai | Interior Nombre de participants En parelles |
| Disposició inicial | El grup es distribueix en parelles. Cada parella té una pilota. Es dibuixa una línia de sortida i una d'arribada. Entremig de les dues línies es fan diverses línies paral·leles. Dins de cada zona delimitada per aquestes paral·leles es distribueixen alguns objectes entre aquestes dues línies. |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Un dels jugadors comença a llançar. L'altre el repta indicant-li un objecte de la primera zona com ha de deixar la pilota:
 - Davant de la caixa.
 - A la dreta...
2. El llançador tira la pilota. Si aconsegueix deixar-la allà on li han demanat la recull i li demana.
 - On he de tirar?
3. El reptador li proposarà un objecte de la segona zona.
4. Si algun cop s'equivoca, es canvien els papers.
5. El joc acaba quan un dels dos jugadors aconsegueix fer que la pilota travessi la línia d'arribada.

Observacions

La distància entre les línies i el nombre de línies és variable segons la dificultat que es vulgui donar al joc.

Es pot demanar que cada parella tingui un floc fix de llançament.

6.05. Sesta ballesta

| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - On és..? | - Saps on és? |
| - On creus que és? | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | Una pedreta o un petit objecte per a cada parella | | |
| Espai | Qualsevol | Nombre de participants | Més de dos |
| Disposició inicial | El grup es divideix en parelles. Un dels jugadors s'amaga una pedreta a la mà. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | | | | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que s'ha amagat la pedra pregunta:

- On és la pedra?
- On creus que és?
- Saps on és?

2. L'altre, per endevinar-ho, recita una fórmula màgica:

Sesta ballesta
el cor em diu
que trii aquesta!

3. Si ho encerta s'anota un punt i ara és ell qui amaga la pedra
4. Si no el mateix jugador que ha amagat continua fent-ho.
5. Guanya el primer que arriba abans a un nombre determinat de punts.

Observacions

La fórmula utilitzada per descobrir on s'amaga l'objecte pertany a la tradició catalana. Es té constància que a altres llocs del món existeixen formes semblants per a descobrir un objecte amagat. Val la pena que es demani als nens si en tenen coneixement.

6.06. Cavalls i cavallers

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------------------|
| Vocabulari necessari | Dreta, esquerra, amunt, avall | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Parells, més de quatre |
| Disposició inicial | Es fan dos equips, un són els cavallers i l'altre els cavalls. Els cavalls formen un cercle concèntric mirant cap a dins. Un cavaller es situa darrera de cada cavall. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | | |

Desenvolupament

1. El director del joc va marcant les ordres que han de seguir els cavallers. Si diu:
 - Amunt! Tots els cavallers han de pujar-se dalt del seu cavall
 - Avall! Els cavallers han de baixar del cavall
 - Dreta! Els cavallers han d'enfilarse al cavall de la seva dreta
 - Esquerra! Els cavallers han d'enfilarse al cavall de la seva esquerra.
 - Canvi! Els cavalls es canvien entre ells i els cavallers fan el mateix
 - Mitja volta! Els cavalls i els cavallers canvien de paper.
2. Si algun cavaller s'equivoca, ell i el seu cavall s'intercanvien els papers.

Observacions

7. Expressió de possessions.

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Quants ...? - Tinc/ té - Tens un/a..? - És meu/teu... - De qui és...? |

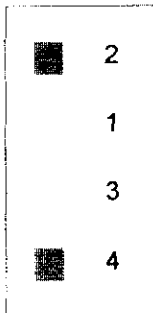
Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Busca a qui | X | X | X | X | X | | | | |
| La pòcima | | | | | X | X | X | X | X |
| El meu també | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Les cintes | X | X | X | X | X | X | X | | |
| Els xinos | | | | | X | X | X | X | X |
| Fòrmula per fer equips | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

| | Quants...? | Tinc/ té... | Tens un/ una | Meu/ teu | De qui és? |
|------------------------|------------|-------------|--------------|----------|------------|
| Busca a qui | X | X | | | |
| La pòcima | | | | | X |
| El meu també | | | | X | |
| Les cintes | | X | X | | |
| Els xinos | X | X | | | |
| Fòrmula per fer equips | | | | X | X |

7.01. Busca a qui...

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quants...? - Tinc/ tenim |

| | |
|-----------------------------|--|
| Vocabulari necessari | Números |
| Material | <p>Pintura de maquillatge de diversos colors Una tarja per a cada nen feta amb un quart de full. Cada tarja té quatre colors dibuixats i un número al costat.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>S'han de fer tantes targetes com jugadors. Les targetes tenen combinacions de números diferents de forma que de cada combinació n'hi hagi dues.</p> |
| Espai | Interior ampli Nombre de participants Mínim 10 jugadors. |
| Disposició inicial | Es reparteixen les targetes. Els nens es distribueixen per parelles de forma que cadascú pinta al front del seu company tantes rodones de colors com indica la seva targeta. Quan tothom ha estat pintat, es distribueix lliurement per l'espai. |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

- Es dona el senyal de començar.
- Cada jugador va a la recerca d'un altre i quan es troben es pregunten:
 - Quantes taques (color) tinc?
 - Tens ... taques (color)
- Quan han obtingut una resposta es canvien de parella.
- Aquest procés continua fins que cada jugador sap quants punts de cada color té pintats al front. Llavors ja pot anar a buscar el jugador que té el mateix nombre de punts.
- El joc acaba quan totes les parelles s'han trobat.

Observacions

Un cop s'ha acabat el joc, es pot fer una ronda de presentació del nombre de punts que porta cada parella.

- Tenim pintats punts blaus.

Si es vol, es poden fer figures diferents en lloc de punts.

Si no es vol fer servir maquillatge es pot enganxar una etiqueta amb els punts pintats o bé uns gomets.

7.02. La pòcima.

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - De qui és? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | Diferents objectes que els siguin quotidians. Una caixa. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | Es fan dos equips que es disposen en una filera alternant els jugadors d'un i de l'altre equip. Cada equip es posa un nom, que fan saber al director del joc. A l'altre extrem del camp hi ha una caixa amb els ingredients de la pòcima. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. El director del joc treu de la caixa un objecte i l'ensenya a tothom.
2. Tots els jugadors li pregunten:
 - De qui és?
 - De... (i diu el nom d'un equip)
3. En aquest moment tots els jugadors de l'equip nomenat surten corrents cap a la caixa a recollir l'objecte. Un cop un jugador té l'objecte només pot fer dues passes amb ell a la mà.
4. Si vol passar l'objecte a un altre jugador, l'ha de llençar, mai el pot donar directament a la mà.
5. Aconsegueixen quedar-se l'objecte si fan arribar-lo fins l'altra banda de la línia.
6. Els jugadors de l'altre equip també surten corrents i si aconseguixen interceptar l'objecte abans que l'altre equip l'hagi recollit o mentre se l'estan passant, el tornen a la caixa.
7. El joc acaba quan ja no queden més objectes a la caixa.
8. Guanya l'equip que ha aconseguït més ingredients per a la seva pòcima.

Observacions

7.03. El meu també

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - El meu ... té - El meu també |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-----------------|
| Vocabulari necessari | Colors. Peces de roba. | | |
| Material | Papers i colors | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | De cinc a vint. |
| Disposició inicial | Cada jugador dibuixa de forma secreta un personatge i el pinta. Tots els jugadors seuen en rotllana S'escull un jugador que comença. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Qui comença el joc diu:
 - El meu personatge té el jersei groc (per exemple)
2. Si hi ha algú del grup que el seu personatge també té el jersei de color groc diu:
 - El meu també!
3. Els jugador o jugadors que tenen el personatge amb la mateixa característica que el que ha parlat, seu al seu damunt.
4. Després continua el jugador que seu a la seva dreta.
5. Els jugadors que ja seuen al damunt d'algú altre, es poden aixecar per tal de seure damunt d'algú altre.
6. Si algú descobreix una característica que l'ha fet diferent a tota la resta, la propera vegada que li toqui el torn torna a repetir la característica.
7. Si algú diu una característica que ningú té i té algú assegut al seu damunt, tots els que estan asseguts s'aixequen i tornen al lloc on seuen al principi.
8. El joc acaba quan tots els jugadors han descobert la característica que els fa diferents a la resta.

Observacions

Si es vol, es pot treballar dient una característica pròpia: Jo tinc... /Jo també.

7.04. Les cintes

| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Teniu...? | - Jo la tinc. |
| - No, no en tenim. | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|--------------|
| Vocabulari necessari | Colors | | |
| Material | Cintes de diferents colors (optatiu) | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de vuit. |
| Disposició inicial | S'escullen dos jugadors que la paren. La resta escull un color per a cadascú. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | X | X | | |

Desenvolupament

1. Un dels jugadors que la para s'apropa a la resta del grup i pregunta:
 - Teniu una cinta de color...?
2. Si cap jugador té el color demanat, un jugador (o tots en cor) respon:
 - No, no en tenim cap.
3. Si hi ha algú que té aquest color, el jugador respon:
 - Si, jo la tinc.
4. Després ve a demanar l'altre jugador que la para
5. El joc continua fins que entre els dos jugadors que la paren han recollit totes les cintes de colors. Llavors cada un dels dos equips que s'ha format fa una filera i s'estiren com si fos el joc d'estirar la corda.
6. Guanya l'equip que fa que l'altra filera es trenqui o bé que arrossega tot l'equip més enllà d'una línia marcada al terra

Observacions

Joc tradicional a diferents parts del món. Als països de cultura cristiana, se sol jugar fent que els jugadors que paren són un àngel i un dimoni.

7.05. Els "xinos"

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quants...? - Tinc... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------------|
| Vocabulari necessari | Nombres | | |
| Material | Botons, pedretes, lleties, cigrons... (tres per cada jugador). | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Mínim 4 jugadors. |
| Disposició inicial | A cada nen se li repartiran tres botons per poder començar a jugar. Els jugadors es disposen en parelles, grups de tres o de quatre. | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

- Cada jugador, sense que ningú hi vegi, haurà de posar-se a la mà el nombre de botons que vulgui (des de zero a tres).
- Quan es fa un senyal, tot els jugadors mostren el puny tancat als seus companys de forma que no es vegi el que hi ha a l'interior
- Un jugador comença preguntant al de la seva dreta:
 - Quants botons creus que hi ha?
 - Quants botons creus que tenim entre tots?
- Aquest li respondrà:
 - N'hi ha...
 - En tenim...
- Quan tots els jugadors hagin dit el nombre de botons que creuen que hi ha, obren les mans i diuen els que tenen:
 - Jo tinc ... botons / En tinc ...
- Finalment es compten els que hi ha en total i guanya la partida qui hagi encertat el nombre.
- Es pot jugar al primer que guanyi un nombre de partides prefixada.

Observacions

7.06. Fòrmula per fer equips

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - De qui és? - Meva! |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|----------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de quatre. |
| Disposició inicial | Tots els jugadors seuen en rotllana. Cadascú es treu una sabata i la deixen al centre. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El director del joc treu una sabata i pregunta:
 - De qui és?
2. El propietari de la sabata s'aixeca i diu:
 - Meva!
3. Aquest agafa una altra i torna a fer la pregunta.
4. Quan s'han collit totes les sabates, els jugadors es posen en l'ordre en que han sortit. Llavors es poden dividir en dos grups.

Observacions

Aquest és un joc senzill que pot servir per crear dos grups o dividir els jugadors en parelles.

7.07. El petó

| | |
|-----------------------------------|-------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Vull que... | - Qui té... |
| - Qui tingui... | |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|----|
| Vocabulari necessari | Nombres | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior ampli | Nombre de participants | +8 |
| Disposició inicial | Es fan dos equips amb un nombre igual de jugadors. Es numeren els jugadors de cada equip i formen un cercle de forma que s'intercalin els d'un equip i els de l'altre. S'escull un jugador que es posa al mig. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El jugador que la para diu:
 - Vull que surti qui té el número... (i diu un número diferent al seu)
2. Els dos jugadors, que tenen aquest número surten amb dos objectius diferents:
 - El de l'equip contrari al que la para intentarà fer-li un petó al jugador del mig.
 - El jugador del mateix equip haurà d'evitar que l'altre li faci un petó al del mig i intentar fer-li ell un al seu adversari.
3. Qui aconsegeixi el seu objectiu serà el proper jugador del mig.

Observacions

8. Expressió de coneixements.

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Quants ... té...? - Saps ...? - Què...? - Qui...?/ Quina...? - Com...? - Quan...? - És un/a.. |

Relació dels jocs amb edats i expressions

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|----------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Quina hora és? | X | X | X | X | X | | | | |
| Cavallers | | | | | X | X | X | X | X |
| L'anell amagat | X | X | X | X | | | | | |
| On és l'anell | | | | | X | X | X | X | X |
| La puput. | X | X | X | | | | | | |
| En Joan Blai | X | X | | | | | | | |
| Poma rodona | X | X | X | X | X | | | | |
| La cursa | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Com et dius | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| La filera | | | | | X | X | X | X | X |

| | Quants...? | Saps...?/ Sabeu...? | Per què...? | Què...? | Qui...?/ Quina...? | Com...? | Quan...? | Sabies que... | D'on...? |
|----------------|------------|---------------------|-------------|---------|--------------------|---------|----------|---------------|----------|
| Quina hora és? | | | | | X | | | | |
| Cavallers | | | | X | | | X | | |
| L'anell amagat | | | | | X | | | | |
| On és l'anell | | | | | X | | | | |
| La puput. | | | | X | | | | | X |
| En Joan Blai | | X | | | | | | | |
| Poma rodona | X | | | | | | | | |
| La cursa | X | | | | | | | | |
| Com et dius | | | | | | X | | | X |
| La filera | | | | | | X | | | |

Altres jocs que també treballen aquestes estructures

5.05. Mudances

7.01. Busca a qui...

9.05. Rellotge interior

8.01. Quina hora és?

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quina...? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|--------------------|
| Vocabulari necessari | Números (1, 2, 3) | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Entre sis i trenta |
| Disposició inicial | Tots els jugadors es posen en parelles menys dos: el perseguidor i el perseguit. En el cas de ser un nombre senar de jugadors, es pot fer que, o bé el monitor també hi jugui o bé que hi hagi un grup de tres. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. El perseguidor i el grup enceten un diàleg:
 - Parelles, parelles, quina hora és?
 - La una!
 - Parelles, parelles, quina hora és?
 - Les dues!
 - Parelles, parelles, quina hora és?
 - Les tres!
 - Que corri qui pugui més?
2. Un cop s'ha acabat, el perseguidor surt corrents a intentar agafar el perseguit.
3. Aquest per protegir-se pot agafar-se a una de les parelles. El tercer membre de la parella, el que es troba a l'altre banda d'on s'ha agafat el perseguit, ha de desenganxar-se perquè és el nou perseguit.
4. Si el perseguidor atrapa algú, s'intercanvien els papers i es torna a començar amb el diàleg.

Observacions

Joc de caire tradicional en el que s'ha adaptat el diàleg a seguir per tal de fer-lo més proper.

Amb un nombre molt nombrós de nens es pot fer que hi hagi més d'un perseguidor i més d'un perseguit.

8.02. Cavallers

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Què...? - Quan...? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | Tantes pilotes com parelles | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Entre cinc i vint |
| Disposició inicial | Tots els jugadors es posen en parelles. Si queda algun desaparellat serà el director del joc. Si no començarà sent-ho el monitor. Un dels jugadors de la parella serà el cavall i l'altre el cavaller. Els cavallers es munten sobre els seus cavalls. Totes les parelles es disposen en cercle. Al mig es deixen les pilotes. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. Els cavallers i el director del joc comencen un diàleg.
 - Cavallers què feu?
 - Estem descansant!
 - Quan estareu preparats?
 - Quan ens ho manis, senyor!
 - Com correreu?
 - Ràpids com el vent!
 - Doncs voleu, que el temps comença!
1. Quan el director diu la darrera frase, tots els cavallers baixen del cavall, passen per sota les seves cames i van corrents a agafar una pilota. Després passant per sota les cames d'algun cavall tornen a la posició inicial.
2. El director del joc pot córrer a buscar una pilota, passar per sota les cames de qualsevol cavall i muntar-lo.
3. El jugador que s'hagi quedat sense cavall, serà el proper director del joc.
4. Els cavalls i els cavallers s'intercanvien els papers.

Observacions

Es tracta d'un joc d'estructura tradicional a molts llocs. La nostra versió és una variant descrita pel poble tamazigh. Caldria parlar amb els nens si coneixen algun joc semblant.

8.03. L'anell amagat

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Qui... ? | - Penso que... |
| - Crec que... | |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Entre sis i dotze |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que la para. La resta es disposa en rotllana. Tots els jugadors posen les seves mans juntes. El jugador que la para ajunta les mans i, al seu interior, amaga l'anell. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. Quan comença el joc, el jugador que la para passa les seves mans entre les dels seus companys.
2. En el moment que ell ho decideixi, i sense que ningú ho vegi, deixa caure l'anell a les mans d'algun jugador.
3. Un cop ha passat per tots els jugadors seu a la rotllana i ensenya que no té res entre les mans. Després pregunta:
 - ... (el nom d'algú) qui creus que té l'anell?
 - Crec que el té ... (i diu el nom de qui pensa).
4. El jugador al·ludit ha d'ensenyar les mans. Si no el té, el jugador que creia que el tenia ell fa de nou la pregunta.
5. El joc continua fins que algú descobreix qui té l'anell.

Observacions

Joc tradicional català. Es coneixen algunes versions a llatinoamèrica, Polònia i l'Estat Espanyol.

8.04. On és l'anell? (versió per equips)

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Qui...? | - Penso que... |
| - Crec que... | |

| | |
|-----------------------------|--|
| Vocabulari necessari | |
| Material | |
| Espai | Interior Nombre de participants Entre deu i vint |
| Disposició inicial | Es fan dos equips. Cada equip seu en semicercle, un davant de l'altre. S'escull l'equip que comença a amagar l'anell. S'escull un jugador que serà el que l'amagarà. Cada equip fa al terra una sèrie de forats: és el seu marcador. A l'extrem de cada marcador es deixa un petit objecte. |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

- Tots els jugadors de l'equip que amaga l'anell ajunten les mans.
- El jugador que té l'anell va passant les seves mans entre les dels seus companys i el deixa caure en algunes.
- Un cop ha passat per totes les mans mostra als jugadors de l'equip contrari que ja no té l'anell i els pregunta:
 - Qui té l'anell?
- Cada jugador de l'altre equip diu:
 - Crec que el té... (i diu el nom)
 - Penso que el té... (el nom)
- Un cop tots han dit el que pensen, decideixen un nom i el diuen:
 - Creiem que el té...
- Si encerten fan avançar un lloc el seu marcador. Si fallen avança l'equip que ha amagat l'anell.
- Després s'intercanvien els papers.
- Guanya el primer equip que fa avançar el seu marcador fins el final.

Aquest joc estaria molt bé poder-lo il·lustrar (sobretot el marcador)

Observacions

Variació per equips del joc de l'anell. S'han trobat descrites versions a diferents països de l'Àfrica.

8.05. Puput!

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|----------------|
| - D'on...? | - Penso que... |
| - Què...? | - Crec que... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Exterior | Nombre de participants | Entre sis i dotze |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que s'embena els ulls. La resta fan una rotllana al seu voltant. | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | | | | | | | |

Desenvolupament

1. El joc s'inicia amb un diàleg entre la rotllana i el que és al centre:
 - Puput!
 - Què mana!
 - D'on vens?
 - De Roma
 - Què portes?
 - Corona
 - Què busques?
 - Muller
 - Doncs dóna tres salts i busca-la bé.
2. El jugador del centre dóna tres salts i s'apropa a algú de la rotllana. Quan el troba intenta endevinar de qui es tracta tocant-lo amb les mans.
3. Un cop sap qui pot ser, li diu:
 - Penso que és... (i diu el nom)
 - Crec que és... (i diu el nom)
4. Si ho encerta s'intercanvien els papers. Si no continua buscant.

Observacions

Joc tradicional a molts llocs del món amb diàlegs diferents.

8.06. En Joan Blai

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Sabeu qui... ? |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de tres |
| Disposició inicial | Un jugador la para. La resta seu en rotllana. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | | | | | | | |

Desenvolupament

1. El jugador que la para enceta un diàleg amb la resta:
 - Sabeu qui era en Joan Blai?
 - No l'he vist mai
 - Doncs sempre feia així!
2. Llavors es posa a fer ganyotes que tots han d'imitar. El que es riu perd i ha de pagar una penyora.

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional

8.07. La cursa

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quantes...? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------------------------|
| Vocabulari necessari | Números | | |
| Material | Una fitxa per a cada jugador Tres pedres Un tauler (caldrà tenir-lo il·lustrat) | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | De dos a sis per cada tauler |
| Disposició inicial | Tots els jugadors posen la seva fitxa a l'inici del circuit. Es preparen uns torns. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El primer jugador s'amaga a la mà unes quantes pedres. Si vol pot no haver-se amagat cap.
2. Li pregunta al següent jugador:
 - Quantes pedres creus que tinc?
 - ... (li respon un nombre)
3. Si el jugador a qui han preguntat encerta el nombre de pedres amagades, fa avançar tantes caselles com pedres.
4. Si no encerta, el jugador que havia amagat les pedres avança tantes caselles com la diferència entre el que havia dit i les pedres amagades.
5. Després amaga les pedres el jugador a qui ara s'havia preguntat.
6. Guanya el primer que fa que la seva fitxa arribi al final del tauler.

Observacions

Aquest joc s'ha adaptat a partir de la reconstrucció d'un joc trobat a les tombes de l'Antic Egipte.

8.08. Poma rodona

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quantes...? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Números | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | Tots els jugadors seuen en rotllana. S'escull un director de joc que es posa al centre de la rotllana. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. Tots els jugadors reciten la cançó mentre el director del joc va assenyalant-los, un per un.

Poma rodona,
Cas de Cardona;
Pinzell, martell,
Quantes dames hi ha al castell?

2. Quan diu la síl·laba "tell" el jugador a qui assenyala ha de dir el nombre de dames que vulgui:

- Hi ha ... dames.

3. Després tots els jugadors compten en veu alta el nombre de dames. A qui li s'assenyali quan s'arriba al nombre de dames escollida, és qui la para.

Observacions

A tot el món existeixen cançons de repartir. Resulta interessant demanar si en coneixen algunes.

8.09. La filera

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Com...? - Jo faig... |

| | |
|-----------------------------|---|
| Vocabulari necessari | |
| Material | Fulars per embentar els ulls |
| Espai | Una sala Nombre de participants |
| Disposició inicial | Tots els jugadors es posen en filera. Cada jugador escull un so que el caracteritza i li comunica al jugador que té al seu davant. Després tots els jugadors s'embenen els ulls i es distribueixen lliurement per l'espai. |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. Quan es dona un senyal, cada jugador intenta trobar el jugador que tenia al seu davant. Per aquest motiu quan es troba un altre li pregunta:
 - Com fas?
 - Jo faig... (l'altre li respon amb el so que ha escollit)
2. A mesura que es troben els jugadors amb els que hi ha al seu davant, continuen el joc plegats avançant per l'espai fent una filera.
3. El joc acaba quan s'ha aconseguit recomposat tota la filera.

Observacions

Si hi ha molts jugadors es poden fer més d'una filera. D'aquesta forma el joc pot arribar a convertir-se en competitiu.

9. Expressió de possibilitats

Estructures comunicatives

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Què deu ser aquest/a... - És probable que... - Possiblement ... - Podria ser que... - Crec que... |
|--|---|

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|

| | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| El paller | | | | X | X | X | X | X | X |
| Ou, serra, bec o aranya? | X | X | X | X | X | X | | | |
| El llibre màgic | X | X | X | X | | | | | |
| El missatge secret | | | | | X | X | X | X | X |
| Rellotge interior | | | X | X | X | X | X | | |

| | Què deu ser... | És probable que... | Possiblement | Podria ser que... | Crec que |
|--------------------------|----------------|--------------------|--------------|-------------------|----------|
| El paller | | X | X | X | X |
| Ou, serra, bec o aranya? | X | X | X | | X |
| El llibre màgic | X | | | X | X |
| El missatge secret | | | X | | X |
| Rellotge interior | | X | X | | X |

Altres jocs que també treballen les mateixes expressions

5.01. Quan menjarem sopes?

7.05. Els "xinos"

8.03. L'anell amagat

8.04. On és l'anell? (versió per equips)

8.05. Puput!

9.01. El paller

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Quants... creus que...? | - Penso que... |
| - Crec que... | - Potser... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|--------------|
| Vocabulari necessari | Números | | |
| Material | Diferents objectes (pilotes, quaderns, llapis, capses, ...). Cronòmetre | | |
| Espai | Exterior | Nombre de participants | Entre 4 i 16 |
| Disposició inicial | Es marquen tantes zones al terra (els caus) com equips. Al centre del terreny de joc es marca una zona on es col·loquen els objectes. Al seu voltant, separats del centre uns cinc metres, es fan equips de màxim 4 persones. Cada equip es situa al seu cau, en filera. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

- El director del joc comença a preguntar als jugadors de cada equip:
 - Quantes *pilotes* penses que agafareu en un minut?
- La primera persona de la filera li ha de respondre amb les fórmules:
 - Crec que...
 - Penso que...
 - Potser
- Un cop acabada la ronda, el director fa un senyal. Els primers de cada fila han d'anar corrents fins al centre, agafar una pilota i tornar al seu cau.
- Quan arribi i piqui la mà del següent de la filera, aquest sortirà corrents cap al centre, i així successivament.
- L'equip qui encerta el número d'objectes que ha dit, guanya tants punts com objectes ha aconseguit.
- Qui no ho encerta, se li resta un punt.

Observacions

És important que cada cop la primera persona de la filera sigui diferent, perquè tothom pugui practicar l'expressió de la possibilitat.

El director del joc també pot canviar a cada ronda. Es pot fer que un jugador d'un equip preguntí als de l'altre. D'aquesta forma tots els jugadors podran fer la pregunta i la resposta.

9.02. El llibre màgic

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Crec que... - Podria ser...? |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Noms d'objectes. | | |
| Material | Un llibre o una bossa ben decorada. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | De tres a deu |
| Disposició inicial | Tots els jugadors seuen en cercle. Al centre es deixa el llibre que treu objectes màgics. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Per torns cada jugador treu un objecte de dins del llibre i treu alguna cosa. Després fa una acció relacionada amb l'objecte que ha tret.
2. Els jugadors que creuen que saben què ha tret i quina acció està fent s'aixeca i li diu a cau d'orella del jugador. És necessari que li digui la frase amb aquesta forma:
 - Crec que deu ser...
 - Podria ser...?
3. Si ho encerta, es queda al costat del primer jugador fent la mateixa acció.
4. Si no, torna al seu lloc.
5. El joc acaba quan tots els jugadors són al centre.
6. Després continua un altre jugador.

Observacions

Aquest joc és molt útil després d'haver treballat un camp semàntic. En aquest cas es pot marcar una restricció.

9.03. Ou, serra, bec o aranya?

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Què deu ser? - És probable | - Deu ser... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|----------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | De dos a vuit. |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que fa para. Aquest es posa de quatre grapes al terra. La resta de jugadors s'està dret al seu voltant. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | | | | |

Desenvolupament

1. Un dels jugadors (el cavaller) s'asseu sobre el que està de quatre grapes (el cavall) i li fa una de les quatre posicions a l'esquena.

Seria convenient que aquestes posicions estiguessin il·lustrades:

- Ou: el dit polze i índex en forma de cercle.
 - Serra:
 - Bec: tots els dits units
 - Aranya: fa moure els dits com si estigués corrent una aranya.
2. Un cop ha marcat una de les posicions a l'esquena hi ha un diàleg entre el cavaller i el cavall:
 - Què deu ser aquest dibuix? veure
 - És probable que sigui...
 - Deu ser....
 3. Si no ho encerta, continua fent de cavall. I hi ha un nou cavaller.
 4. Si ho encerta el cavaller passa a ser cavall i entra un nou cavaller.

Observacions

Joc d'estructura tradicional. Es pot demanar als nens que preguntin a casa si saben algun joc semblant.

Si el grup és molt nombrós es poden fer dues partides o més simultànies

9.04. El missatge secret

| | | | |
|---|---|-------------------------------|----------------------------|
| Estructures comunicatives. | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Crec que... - Possiblement | | | |
| Vocabulari necessari | <ul style="list-style-type: none"> - Quadrat, cercle, triangle, rombe i rectangle. - Gran/petit. | | |
| Material | <p>Es fan deu peces de cartolina:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quadrat gran i petit - Cercle gran i petit - Triangle gran i petit - Rombe gran i petit - Rectangle gran i petit <p>Dos fulars per embentar els ulls. Paper i llapis. Alguna substància per enganxar les peces.</p> | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Entre sis i vint jugadors. |
| Disposició inicial | <p>Es divideix el grup en dos equips. Cada equip es situa en un extrem de la sala i escull l'ordre amb que vol disposar les seves deu peces de cartolina. Deixa les peces en aquest ordre sobre una taula. Els jugadors escullen un ordre de sortida. El primer jugador de cada equip s'embena els ulls.</p> | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | | X | X | X | X | X | |

Desenvolupament

1. Es fa un senyal i el primer jugador de cada equip surt en direcció l'altre taula. Els companys poden guiar-lo dient-li les indicacions temporals des del lloc.
2. Quan un jugador arriba a la taula on s'han deixat les peces, intenta memoritzar, pel tacte, l'ordre amb que estan ordenades algunes d'elles.
3. Després torna a on és el seu grup i dicta a un company l'ordre en que creu que estan. El company ho dibuixa en un full. Per dictar ha de fer servir expressions:
 - Crec que...
 - Possiblement...
4. Després el jugador que ha dibuixar s'embena els ulls i surt per tal d'obtenir més informació.
5. Guanya el primer equip que aconsegueix saber l'ordre de totes les peces de l'equip contrari.

Observacions

Per tal que no es moguin cada cop que es toquen, es poden enganxar les peces amb blue tack, cel·lo o algun altre sistema.

9.05. Rellotge interior

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Quant? - Crec que... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Numerals | | |
| Material | Un cronòmetre | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de quatre |
| Disposició inicial | Tots els jugadors es disposen lliurement per l'espai. El monitor avisa que posa el cronòmetre en marxa. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | | | |

Desenvolupament

1. Quan es posa el cronòmetre en marxa tots els jugadors, en silenci, compten el temps que creuen que està passant.
2. El director del joc atura el cronòmetre i ho avisa:
 - Prou!
3. Després pregunta a un jugador:
 - Quant temps creus que ha passat?
 - Crec que...
 - Podria ser que...
 - És probable que...
4. Aquest li farà la pregunta a un altre, i així fins que tots els jugadors hagin estat preguntats.
5. Qui més s'apropi al temps real, serà el proper director del joc.

Observacions

9.06. Parell o senar?

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Crec que... - Penso que... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Nom dels colls de cartes. Concepte parell o senar. Números | | |
| Material | Una baralla de cartes. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Entre 4 i 8 |
| Disposició inicial | Els jugadors seuen al voltant d'una taula. Es barregen les cartes i es posen boca avall fent un piló en el centre de la taula. S'escullen toms. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | | | | | |

Desenvolupament

1. El primer jugador diu com creu que serà la propera carta:
 - Crec que serà parell.
 - Crec que serà senar.
2. Si ho encerta guanya cinc punts i l'oportunitat de tornar a tirar.
3. Si no, perd tot l'acumulat en aquella tirada i passa el torn al següent jugador.
4. Si vol pot intentar dir el número exacte. Si ho encerta guanyarà quinze punts. En el cas que no, haurà de plantar-se i no perd cap punt. El torn passa al següent jugador.
5. Guanya el primer que aconsegueixi 50 punts.

Observacions

Si es vol es pot fer amb el coll de les cartes (només deixant dos colls)

9.07. La sabata incògnita

| | |
|-----------------------------------|-----------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Crec que... | - Suposo que... |
| - Em sembla que... | - Diria que... |
| - Podria ser que...? | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-----------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | Un fulard o un tros de roba | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | De 8 a 15 |
| Disposició inicial | Tots els jugadors es posen en rotllana. S'escull algú que la para. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | | | | |

Desenvolupament

1. Tothom es col·loca de manera que se li puguin veure fàcilment les sabates.
2. El que la para observa amb atenció les sabates dels seus companys durant una breu estona i es tapa els ulls.
3. Els altres jugadors es treuen les sabates i les deixen ben visibles perquè el jugador que s'ha tapat els ulls les pugui veure i posteriorment les pugui relacionar amb el seu propietari.
4. El jugador que té els ulls tapats se'ls destapa i relaciona les sabates amb el seu amo i diu:
 - Crec que són les sabates de...
 - S'assemblen a les sabates de...
 - Suposo que...
5. Un cop ha fet la relació, qualsevol de les altres persones ha de fer d'endeví.

Observacions

Pot fer-se descobrint només les sabates d'una sola persona. Aleshores aquesta persona és la que passa a descobrir sabates. En aquest cas, el joc estaria adaptat a nens més petits.

9.08. Massatge circular

| Estructures comunicatives. | | |
|----------------------------|---|--|
| - Què és? - Què sembla? | - Què pot ser? - Penso que... - Podria ser... | - Sembla que... - M'imagino que és... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Material d'higiene: sabó, raspall, raspall de dents, dentífric, esponja, boles de massatge, paper de wàter, tovallola, | | |
| Material | Un cabàs amb els estris d'higiene que hem anunciat al vocabulari | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | A partir de 4 |
| Disposició inicial | Per parelles | | |

| Edat dels participants | | | | | | | | | |
|------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

- Un cop col·locats els jugadors per parelles, un dels components de la parella haurà de cercar un estri d'higiene que hi haurà dins d'un cabàs i, sense que el vegi el company, li haurà de fer un massatge al seu company.
- Aleshores dirà:
 - Què és això?
 - Què sembla?
 - Què pot ser?
- El company a qui se li fa el massatge respondrà:
 - Penso que...
 - Podria ser...
 - Sembla que...
 - M'imagino que és...
- Un cop endevinat l'objecte s'intercanvien els papers.

Observacions

Es pot endevinar l'objecte a partir d'una definició, descripció, sensació i, finalment, dient-ne el nom.

10. Expressió de preferències i desitjos.

EXPRESSIÓ DE DESITJOS

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|--|
| | M'agradaria... Vols...? Tinc ganes de... Vull... Qui vol...? |

EXPRESSIÓ DE PREFERÈNCIES.

| Estructures comunicatives. | |
|----------------------------|---|
| | Què prefereixes...? Què t'agrada més...? |

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|-----------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| T'agraden les teves veïnes? | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Picar l'ullet | | | | X | X | X | X | X | X |
| Un gat i un linx | X | X | X | X | | | | | |
| El llop afamat | X | X | X | X | | | | | |
| Monstres i porucs | X | X | X | | | | | | |
| Si o no? | | | | X | X | X | X | X | X |

| | T'agraden...? | Qui vol? Vols? Vull | T'agradaria...? / M'agradaria | Tinc ganes de... | Què prefereixes? |
|-----------------------------|---------------|---------------------|----------------------------------|------------------|------------------|
| T'agraden les teves veïnes? | X | | | | |
| Picar l'ullet | | X | X | X | |
| Un gat i un linx | | X | X | X | |
| El llop afamat | | | X | | X |
| Monstres i porucs | | X | | | |
| Si o no? | | | X | X | |

10.01. T'agraden les teves veïnes?

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - T'agraden...? |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---------------------|
| Vocabulari necessari | Els noms de tot el grup | | |
| Material | Cap | | |
| Espai | Qualsevol | Nombre de participants | Entre dotze i setze |
| Disposició inicial | Es forma un cercle. S'escull algú que para. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. La persona que para, escull una jugadora i li pregunta:
 - Fatima, t'agraden les teves veïnes? (les veïnes són aquelles que estan al seu costat)
2. Si la jugadora respon que sí, la persona que para li ha de preguntar-li a una altra
3. Si respon que no li torna a preguntar:
 - I qui t'agrada més?
4. En aquest darrer cas, la Fatima haurà de respondre el nom de dues jugadores.
5. Les veïnes de la Fatima hauran de sortir del seu lloc i intentar canviar-se de lloc amb les dues jugadores anomenades.
6. La persona que parava ha d'intentar ocupar un d'aquests quatre llocs.
7. Qui es queda sense lloc, passa a parar.

Observacions

Les veïnes no poden intercanviar-se els llocs.

10.02. Picar l'ullet

| | |
|-----------------------------------|------------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Qui vol? - T'agradaria? | - Et ve de gust? |

| | |
|-----------------------------|---|
| Vocabulari necessari | |
| Material | |
| Espai | Interior Nombre de participants Més de vuit |
| Disposició inicial | <p>Tots els jugadors es posen en parelles menys un.</p> <p>Es formen dos cercles concèntrics de forma que un jugador de la parella quedi en l'interior i l'altre a l'exterior, separats una passa, aproximadament. Els jugadors del cercle exterior tenen les mans al darrere.</p> <p>El jugador que no té parella, és el que la para. Ell també es posa dins la rotllana interior.</p> |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

- El que la para enceta un diàleg amb la resta dels jugadors:
 - Estic sol. Qui voldria venir amb mi?
 - Nosaltres estem bé aquí!
 - Doncs vigileu, que començo!
- A partir d'aquest moment el que la para es dirigeix als jugadors del cercle interior:
 - T'agradaria venir amb mi?
 - Vols estar al meu costat?
 - Et ve de gust estar amb mi?
- En qualsevol moment pot picar l'ullet a un o més d'un jugador (que potser no és a qui li dirigeix la frase). Qualsevol jugador que senti que li piquen l'ullet ha de sortir corrents cap el que la para. El seu company del cercle exterior podrà intentar agafar-la perquè no s'escapi.
- Si la parella aconsegueix atrapar-lo, continua parant el mateix. Però si el que ha sortit corrents arriba on és el que la para abans que l'atrapi la seva parella, el jugador que s'ha quedat sense parella és ara qui la para.

Observacions

Joc tradicional.

10.03. Un gat i un linx

| | |
|-----------------------------------|--------------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - M'agradaria... | - Tinc ganes de... |
| - Vols? | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Números | | |
| Material | Objectes que puguin servir d'obstacles | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | Es fan dos equips i es decideix quin equip vol ser gat i quin linx. Es dibuixen dues línies separades uns sis metres de distància. En l'espai que queda entre mig de les línies es deixen objectes (caixes, cadires...) Cada equip es posa darrera d'una de les línies. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Un membre de cada equip entra en el terreny de joc i comença a provocar l'altre:

El linx:

- Tinc molta gana. M'agradaria menjar-te.
- Quina pota t'agradaria que et mengés primer?
- ...

El gat:

- Vols intentar-ho?
- Tinc ganes de veure-ho!
- ...

2. Si en qualsevol moment del diàleg el gat diu: "atrapa'm!", el linx intentarà agafar el gat.
3. El gat, per salvar-se, pot saltar per sobre els obstacles o passar per sota d'ells. El gat per la seva banda, no pot fer-ho.
4. La resta dels companys compten fins a vint en veu alta. Quan arriben a aquesta xifra, tots dos tornen a la seva línia.
5. El joc continua fins que tots els jugadors han entrat al terreny de joc.
6. Si els linx atrapen a més de la meitat dels gats guanyen. En cas contrari, guanyen els gats.

Observacions

Resulta interessant que s'arribin a inventar les frases que serveixen de provocació. Es pot treballar per a cada gat i cada linx una frase diferent.

Joc practicat per alguns pobles de l'Àfrica.

10.04. El llop afamat

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Què...? | - I què prefereixes...? |
| - M'agradaria... | |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Exterior | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | S'escullen dos jugadors que fan de llop. La resta es posa en cercle agafats de les mans. Els llops es queden fora del cercle. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Els llops enceten un diàleg amb la resta del grup:
 - Tinc molta gana!
 - I què voleu?
 - M'agradaria fer un bon menjar
 - I qui de nosaltres prefereixes?
 - ...
2. El nom escollit passa ràpidament dins del cercle.
3. El cercle comença a girar ràpidament mentre els llops intenten entrar per atrapar-lo.
4. El llop que ho aconsegueixi es salva. El nou llop serà el jugador que hi ha al mig

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

La variant de fer que hagi dos llops és per fer més fàcil que n'entri un dins la rotllana.

10.05. Monstres i porucs

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Prepara't - Vull que... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------|
| Vocabulari necessari | | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Mínim 6 |
| Disposició inicial | S'escullen dos jugadors: un fa de monstre i l'altre de poruc. La resta de jugadors es posen a la gatzoneta posant-se en una filera de forma que un miri cap una banda i l'altre cap a l'altra. El monstre es posa a un extrem de la filera i el poruc a l'altre. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. Quan comença el joc, el monstre avisa el poruc:
 - Prepara't que surto!
2. El monstre surt corrents en una direcció, i no pot canviar-la al llarg de tot el joc.
3. El poruc surt corrents en la direcció que vol.
4. Quan el monstre està cansat, pot canviar de personatge. Per fer-ho ha de tocar l'esquena de qualsevol dels que hi ha a la filera i li diu:
 - Vull que surtis tu!
5. El jugador a qui han tocat s'aixeca i surt corrents en la direcció que vol deixant el lloc lliure perquè l'antic monstre segueixi.
6. Quan un poruc és agafat per un monstre, seu a un extrem de la fila. El jugador que queda a l'altre extrem s'aixeca i serà el nou poruc. El joc torna a començar posant-se tots dos jugadors en el lloc inicial.

Observacions

10.06. Si o no?

| | |
|-----------------------------------|------------------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - Tinc ganes de... | - Vols fer la primera? |
| - T'agradaria fer... | |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Accions, primera, segona, tercera | | |
| Material | | | |
| Espai | Petit | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que la para i se'l fa sortir fora de la sala. La resta escull tres accions que ha de fer el de fora. Escullen si cada acció es fa si el jugador diu sí o si diu no. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

- Es fa entrar el que la para. Se li pregunta:
 - Tens ganes de fer la primera?
 - T'agradaria fer la primera?
 - Vols fer la primera?
- El que respon diu si o no.
- Per exemple es pot haver escollit que la primera acció la farà si diu no. Si quan se li pregunta diu que no, l'ha de fer. En cas contrari se salva.
- Quan s'han fet les tres preguntes, un nen li diu les accions que ha de fer :
 - Has de...

Observacions

En els jocs de penyores el paper de l'educador és molt important. Per aquest motiu haurà de controlar el tipus de proves que es proposen.

Si es creu oportú es poden haver preparat una sèrie de targetes on estiguin dibuixades accions a fer (les poden haver preparat els mateixos jugadors)

11. Expressió d'obligacions.

| | |
|-------------|---|
| | Expressions comunicatives. |
| IMPERSONALS | <ul style="list-style-type: none"> - No s'ha de ... - No es pot... - Has de... |

| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|------------------------|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| El botxí | | | X | X | X | X | X | X | X |
| Pepets i pepetes | X | X | X | X | X | | | | |
| La vareta de la bruixa | X | X | X | | | | | | |

| | Has de... |
|------------------------|-----------|
| El botxí | X |
| Pepets i pepetes | X |
| La vareta de la bruixa | X |

Altres jocs que també treballen aquestes estructures

- 1.01. Cor de noms
- 6.01. L'escultor
- 6.02. Torre de control
- 10.06 Sí o no?
- 12.04. Cursa de números
- 12.07. Repte!

11.01. El botxí

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Has de... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Accions | | |
| Material | Dues pedres planes. A una de les cares de cada pedra es dibuixa una creu i l'altre es deixa en blanc. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de quatre |
| Disposició inicial | Tothom seu en rotllana. S'escull qui comença i l'ordre de tirada | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Per tots cada jugador tira les dues pedres al terra, com si fossin un dau.
2. Segons el resultat de la tirada s'actua d'una forma o una altra:
 - A qui li surten les dues cares amb la creu és el rei.
 - A qui li surten les dues cares blanques és el deutor.
 - A qui li surt una cara de cada se salva.
3. Es van tirant les pedres fins que ha sortit un rei i un deutor. Quan això passa, el rei imposa una penyora al deutor:
 - Has de fer...
4. El joc continua fent tantes rondes com es cregui necessari.

Observacions

Aquesta és l'adaptació d'un joc tradicional. Normalment es jugava amb tabes (petits ossets de la pota del xai o d'altres animals).

11.02. Pepets i pepetes

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Heu de... - Imperatius |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|--|
| Vocabulari necessari | Noms d'animals | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | |
| Disposició inicial | Es dibuixen dues . Es fan dos equips i es posa un equip a cada banda de la línia. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | | | | |

Desenvolupament

1. El director del joc diu:
 - Pepets heu de fer un pas de... (i diu el nom d'un animal)
2. L'equip nomenat ha de d'avançar una passa del tipus que s'ha demanat.
3. Després de fer varies propostes d'avançament, el director del joc pot dir, per exemple:
 - Pepets, perseguiu a les pepetes!
4. Llavors tots els pepets surten a perseguir les pepetes

Observacions

11.03. La vareta de la bruixa

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Heu de... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Verbs d'accions. | | |
| Material | Un pal que fa de vareta | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de quatre |
| Disposició inicial | S'escull qui fa de bruixa i se li dona la vareta. Tota la resta es col·loca en cercle. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | | | | | | | |

Desenvolupament

1. La Bruixa va donant indicacions als jugadors:

Si mou la vareta cap a la dreta (l'esquerra) diu:

- Heu de saltar cap a la dreta (o l'esquerra)

Si la mou ràpid

- Heu de córrer

Si la mou a poc a poc

- Heu d'anar a poc a poc

Si la baixa

- Heu d'ajupir-vos

Si la puja

- Heu de posar-vos de puntetes

Si la fa saltar

- Heu de saltar

Si la deixa caure

- Correu que us atrapo!!!

2. Un cop ha dit això, surt a perseguir a tota la resta. El jugador que és atrapat serà la propera bruixa.

Totes les indicacions podrien estar il·lustrades.

Observacions

12.01. Dibuixos en marxa

| |
|---|
| Estructures comunicatives. |
| <ul style="list-style-type: none">- Portes un/ una...- Tens un/ una... |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Camps semàntics | | |
| Material | Es preparen uns cartells on s'hauran dibuixat figures que es volen treballar. Cada cartell té un cordill per penjar-lo al coll. | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de sis |
| Disposició inicial | Es reparteix a cada jugador un cartell que el porta penjat a l'esquena de manera que no el vegi ningú. Es distribueixen els jugadors per tota la sala. | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El monitor diu: en marxa! I tots els jugadors es mouen lliurement per l'espai intentant veure el dibuix que porten els seus companys a l'esquena.
2. En el moment que un jugador aconsegueix veure un cartell li diu al seu propietari el nom del que porta. Si ho diu correctament, el propietari surt del joc i se'l mira des de fora.
 - Portes un...
 - Tens una...
3. El joc acaba quan només queda un jugador.

Observacions

El vocabulari dels cartells pot ser qualsevol que s'hagi treballat.

12.02. Mercat de fruites

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Avui... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|---------------|
| Vocabulari necessari | Nom de fruites variades: plàtan, poma, maduixa, pera, préssec, albercoc... Es poden tenir imatges i que cada jugador, en secret, n'esculli una. | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | A partir de 9 |
| Disposició inicial | Col·locats per parelles i formant dues rotllanes: una interior i una exterior | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. El company de la rotllana exterior diu al company de la rotllana interior el nom d'una fruita a l'orella.
2. El conductor de l'activitat se situa al centre de la rotllana i diu el nom d'una fruita, utilitzant la frase següent:
 - Avui he anat al mercat i he comprat... (nom de la fruita)
3. Si la fruita que diu coincideix amb la de la parella, el company de la rotllana interior surt corrents cap al centre i s'agafa a la cintura del conductor de l'activitat. Tothom que coincideixi amb el nom de la fruita s'haurà d'agafar i haurà de formar una cua.
4. La cua s'anirà allargant a mesura que el que dirigeix l'activitat vagi dient noms de fruites.
5. Arribarà, però, un moment en què dirà:
 - S'ha trencat el cistell!
 - S'ha caigut el cistell!
6. Aleshores tots els qui formaven la cua van a buscar un lloc al costat de les persones que formaven la rotllana exterior. La persona que es quedi sense parella passarà al centre i tornarà a començar el joc.

Observacions

12.03. El gat afamat

| | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| Estructures comunicatives. | |
| - M'agradaria | - Tinc tanta gana que em menjaria... |
| - Vull menjar... | |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|--------------|
| Vocabulari necessari | Noms d'aliments | | |
| Material | Cadires | | |
| Espai | Interior | Nombre de participants | Més de cinc. |
| Disposició inicial | <p>Cada nen agafa una cadira i les col·loquen formant un cercle (la distància entre les cadires ha de ser, aproximadament, d'un metre).</p> <p>S'escull algú que faci de gat. El gat es situarà al centre de la rotllana</p> <p>La resta de nens escollirà el nom d'un aliment: formatge, sucre, mel, mantega, melmelada, xocolata, permil... (que les poden decidir en el moment en que es faci el joc o bé el monitor pot portar preparades unes cartolines amb el dibuix i les paraules que l'interessi treballar).</p> | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

- El gat comença a explicar què li agradaria menjar:
 - M'agradaria menjar-me...
 - Vull menjar...
 - Tinc tanta gana que em menjaria...
- Quan es cita el nom d'un dels aliments, el jugador que l'ha escollit, es posa de genolls a terra.
- En el moment que el gat diu:
 - Cap a la cuina!

tots els jugadors que estan de genolls han de tomar ràpidament fins a la seva cadira abans **que** el gat l'atrapi.
- Si el **gat** toca a algú, aquest serà el proper que la parerà.

Observacions

12.04. Cursa de números

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Vull que... - Has de... |

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Números | | |
| Material | Cartolines amb els números del 0 al 9. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de deu |
| Disposició inicial | Es fan dos equips. Cada membre d'un equip té un número. Es dibuixa una línia de sortida i una d'arribada. Els dos equips es posen en fila darrera la línia de sortida. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| | | X | X | X | X | X | | | |

Desenvolupament

1. Qui dirigeix el joc diu un número de dues o tres xifres. Per exemple:
 - Vull que surti el quinze!
 - Ha de sortir el...
2. Els jugadors que tenen els números que són necessaris per formar el quinze surten corrents fins a la línia d'arribada. Un cop allà han de formar el número quinze.
3. El primer equip que el forma correctament, guanya un punt.

Observacions

Tot i que l'ideal és que els jugadors siguin més de vint, s'ha adaptat a un nombre més reduït de participants. D'aquesta forma a cadascun se li reparteix més d'un cartell.

12.05. La cursa de cadires

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
|-----------------------------------|

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|------------|
| Vocabulari necessari | Camps semàntics | | |
| Material | Un paper i un llapis per a cada equip. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de deu |
| Disposició inicial | Cada jugador agafa una cadira. Es fan equips amb mateix nombre de jugadors. Cada equip fa una filera amb les cadires. Caldria una il·lustració Es marca una línia d'arribada. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|---|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

- El director del joc va proposant noms d'objectes del camp semàntic proposat.
 - Per tres cadires, heu de dibuixar un cotxe (per exemple)
- Cada equip fa un dibuix d'un cotxe i li porta ràpidament al director del joc.
- L'equip que primer porta un dibuix correcte, avança el nombre de cadires demanat. Per avançar, s'agafen les cadires del final de la filera i es posen al davant (si han d'avançar tres cadires, els tres del final de la filera agafen la seva cadira i les passen al davant).
- El joc acaba quan un equip arriba a passar la línia d'arribada

Observacions

Aquesta dinàmica ens serveix per treballar qualsevol camp semàntic.

12.06. El rellotge de la torre

| | | | |
|-----------------------------------|--|-------------------------------|-------------|
| Estructures comunicatives. | | | |
| | | | |
| Vocabulari necessari | Camps semàntics | | |
| Material | Targetes amb imatges d'objectes. | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de vuit |
| Disposició inicial | Es fan dos equips. A cada jugador se li reparteix una imatge d'un objecte. Cada imatge està repetida de forma que la tingui un jugador d'un equip i un d'un altre. Tots els jugadors seuen en cercle, barrejats els jugadors dels dos equips. | | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|--|
| Edat dels participants | | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| X | X | X | X | | | | | | |

Desenvolupament

1. El director del joc diu:
 - El rellotge de la torre diu que surti... (i diu el nom d'un objecte).
2. Els jugadors que tenen el dibuix d'aquest objecte surten corrents, fan una volta al cercle i tornen al seu lloc.
3. El primer jugador que arribi al seu lloc guanya un punt.
4. El director del joc pot dir el nom d'un objecte que no el tingui cap dels jugadors. Llavors tots han d'aixecar-se anar a tocar al director i tornar al seu lloc.
5. El grup que ho aconsegueixi primer, guanya tres punts.
6. El joc s'acaba quan un equip arribi als deu punts.

Observacions

12.07. Repte!

| |
|-----------------------------------|
| Estructures comunicatives. |
| - Heu de... |

| | |
|-----------------------------|---|
| Vocabulari necessari | Camps semàntics definits per les targetes |
| Material | Es fan targetes amb fotografies d'objectes. De cada objecte caldria tenir tres còpies. |
| Espai | Ampli Nombre de participants Més de sis |
| Disposició inicial | Es marca al terra una línia de separació entre els dos camps. A cada camp es dibuixen tants cercles separats en l'espai com targetes. Es fan dos equips. Cada equip deixa una targeta dins d'un dels cercles del seu camp. Per començar cada equip es posa en una banda del terreny de joc. El director del joc es queda amb un altre paquet de targetes. |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Edat dels participants | | | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| | | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. Es director del joc treu, a l'atzar una de les targetes. Diu en veu alta.
 - Heu d'anar a buscar... (i el nom del que ha sortit)
2. Els jugadors de cada equip han d'intentar entrar al camp contrari per agafar la targeta que correspongui i portar-la al seu camp.
3. Quan un jugador està en el terreny del contrari i és tocat per algun jugador de l'altre equip, s'ha de quedar quiet fins que el rescatin. Per rescatar un jugador cal que algú del mateix equip el toqui (ja sigui corrents o bé perquè s'ha fet una cadena des del camp propi per anar-lo a salvar).
4. Quan un jugador aconsegueix la seva fita (arribar on és la targeta de l'objecte) s'atura el joc.
5. El joc s'acaba quan un equip ha aconseguit totes les targetes de l'equip contrari o quan es decideixi per temps.

Observacions

Es recomanable que un jugador sigui el director del joc un cop, i que després ho sigui un de l'altre equip.

Els cercles haurien d'estar posats simètricament per evitar problemes (que uns cercles estiguin més a prop que els altres, per exemple)

12.08. La mona

Estructures comunicatives.

- On vas?
- Què ...?

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------|-------------|
| Vocabulari necessari | Noms de llocs del carrer (botigues, carrers, places). Noms d'objectes que podem trobar pel carrer (cotxes, papereres, fanals...) | | |
| Material | | | |
| Espai | Ampli | Nombre de participants | Més de cinc |
| Disposició inicial | S'escull un jugador que fa de mare i un que fa de mona. La mona es posa a la gatzoneta tocant amb les dues mans al terra. La mare li posa les mans al cap. Tota la resta de jugadors fa una rotllana al seu voltant | | |

Edat dels participants

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X |

Desenvolupament

1. La mare enceta un diàleg amb la mona:
 - On vas, Mona?
 - Al carrer (o qualsevol altre lloc)
 - I què buscaràs
 - Una moto (o qualsevol altre objecte)
 - Que me l'ensenyaràs!
 - No la veuràs!
2. Quan acaba el diàleg, la mare deixa anar el cap de la mona.
3. La resta de jugadors s'aniran movent per intentar donar-li cops a l'esquena. Cada cop que algú li dóna un cop (suau) diu en veu alta el número corresponent (el primer que doni el cop dirà ú, el segon dos...)
4. La mona, sempre a la gatzoneta, intentarà tocar a qualsevol jugador per sota el genoll.
5. Quan ho aconsegueixi, el jugador que ha estat colpejat passarà a ser mona i el que ho havia estat a ser mare.

Observacions

Adaptació d'un joc tradicional. S'has descrit variants a tota Europa, al poble Tamazigh, al Marroc i al Pakistan.

Per saber-ne més...

Per a l'elaboració d'aquest material s'han consultat molts materials. Per tal de poder ampliar el repertori es recomana la lectura d'aquests materials. De ben segur allà hi podreu trobar molts recursos per poder fer les pròpies adaptacions.

Pels motius ja comentats, tots aquests jocs fan esment específic al joc popular i tradicional.

BIBLIOGRAFIA

ALLUÉ, Josep Maria (2000). **Un, dos, tres, pica paret!**. Ed. La Galera. Barcelona

BAROJA, V i RIPOLL, O (2001) **A la veri i a la menti**. Ed Claret. Barcelona.

BUSQUÉ I BARCELÓ, Montserrat. (1996). **Ximic: jocs tradicionals**. Ed. Amalgama. Berga.

COSTAFREDA I CASTILLO, A. (1997). **Jocs i entreteniments populars**. Artesa de Lleida. Pagès editors. Lleida.

COSTES I RODRÍGUEZ, Antoni (1997). **Emborrapà!: jocs de carrer jugats a Amposta**. Ajuntament d'Amposta.

GRANDA, DOMÍNGUEZ i ELQUARIACHI (1998) **El juego popular y tradicional como mediador cultural**. Ed Cims. Barcelona

GRUPO CORVERA (1997) **Juegos de ayer para niños de hoy**. Edició pròpia

LAVEGA, P i OLASO, S. (1999) **1000 juegos y deportes populares y tradicionales**. Ed. Paidotribo. Barcelona.

MAESTRO, Fernando. (1996). **Del Tajo a la Replaceta: juegos y divertimentos del Aragón rural**. Ediciones 94. Zaragoza

MARÍN, I. i PARDO, O (1996) **El Jugar de l'Amades. Vol I i II**. Biblioteca Joan Amades. Ed. El Mèdol. Tarragona.

MEDINA, Arturo. (1987). **Pinto Maraña. Juegos populares infantiles**. Ed. Susaeta. Col. Pompa de jabón. Madrid.

PINTO, F. (1999) **Juegos Saharauis para jugar en la arena**. Miraguano Ed. Madrid.

POU, Antoni (1980). **Jocs populars** Ed. Moll. Col. Biblioteca de les illes d'or, 128. Palma de Mallorca.

RIPOLL, Oriol (2002). **Vols Jugar? Més de 120 jocs d'arreu del món.** Ed Molino. Barcelona.

VARIS (1993) **Juegos infantiles en Vasconia. Gobierno Vasco y Gobierno de Navarra.** Bilbao.

VARIS (1999). **Juegos populares. Una propuesta para la Educación Física.** Ed. Pila Teleña. Madrid.

VARIS (2001) **Jocs de sempre, jocs per sempre.** Suplement de la Revista Estris. Fundació Pere Tarrés

VIOLANT i SIMORRA, Ramon (1996) **La joguina tradicional. Construida pels mateixos infants emprant plantes, flors, fruits, canya, fusta, fang, paper, cartró i altres materials.** Col. El Pedrís. Barcelona. Altafulla

DISCOGRAFIA.

VARIS. (1998). **Cançons d'infantesa.** Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana. Generalitat de Catalunya.

GIMÉNEZ, M. **Canta-me'n una, canta-me'n dues.** Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura.

WEBGRAFIA

Jocs infantils. Una plana amb una gran quantitat de recursos.

www.xtec.es/~rbadia/ o www.eixample.com/jocs

Banc d'imatges

Per tal de completar el material, caldria que al final, en un format fotocopiable, hi hagués un banc ple d'imatges (em traç, sense color) amb els següents temes:

- Professions
- Roba
- Parts del cos
- Objectes quotidians: casa, escola, natura, ciutat
- Animals
- Accions
- Aliments
- Metereologia