Jocs d'expressió oral i escrita

El joc a l'aula pas a pas

Dolors Badia Armengol
Montserrat Vilà Santasusana

Eumo Editorial

Primera edició: juny de 2016

Disseny de la coberta: Natàlia González
Maquetació: Nèlia Creixell
Il·lustracions: Albert Alforcea

© Dolors Badia Armengol i Montserrat Vilà Santasusana

© d'aquesta edició:
Eumo Editorial. C. de Perot Rocaguinarda, 17. 08500 Vic
www.eumoeditorial.com - eumoeditorial@eumoeditorial.com
—Eumo és l'editorial de la Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya—

Imprès a Liberdúplex

Dipòsit legal: B 12603-2016
ISBN: 978-84-9766-572-8

Índex

Aprendre jugant agrada a tothom 7

Estructura i organització del llibre 9

Jocs de sempre 13
Els paquets 15
Còctel de lletres 18
Els encadenaments 21
El quinto 25
Els vaixells 33
Qui busca troba! 39
Les 10 diferències 41
Barrufes? 44
El detectiu 45
Qui és qui? 47
El penjat 48
El trencaclosques 50
El dibuix abstracte 53
Fer fer mots encreuats 55
Fer fer sopes de lletres 60
Fer fer jocs de preguntes i respostes 63

Jocs amb diccionaris 67
La paraula misteriosa 69
L'aprenent d'escriptor 73
El dau 75
El dragó del drapaire 77
Fulls enlaire 78

Jocs de simulació 79
El naufragi 81
El globus 86
El congrés d'inventors 90

Jocs expressio oral i escrita.indd 5 23/05/16 12.25

Textos que roden 93
Rodes de papers 95
El ressò 98
Un relat d'intriga 100
La notícia de primera plana 103
Descriure fil per randa 108
Rodes de temps verbals 111

Textos que neixen i creixen 113
El missatge 115
Qualitats trivials 116
Les pistes 118
La millora del producte 120
La història improvisada 122
Un gargot, una paraula 124
Un text enriquit 128
Pluja de preguntes 131

Quadre-resum 135

Solucions 139

Jocs expressio oral i escrita.indd 6 23/05/16 12.25

Aprendre jugant agrada a tothom

El joc lingüístic obre la porta a la creativitat i a l'enginy i reforça les capacitats de raonament sobre la llengua. D'una banda, perquè fa que alumnes de qualsevol edat i nivell s'engresquin a parlar i a escriure, alhora que els manté atents i interessats. De l'altra, perquè incentiva l'actitud crítica sobre tot allò que es diu o que s'escriu durant el joc.

Aquest llibre va destinat, doncs, a tots els docents convençuts que cal treballar la llengua d'una manera lúdica. Els recursos que hi oferim enfortiran els arguments dels qui estan avesats a proposar jocs i activitats creatives a classe, els transmetran idees suggeridores i nous punts de vista sobre els jocs que ja coneixen i, sobretot, els animaran a continuar ensenyant la llengua d'una manera activa, motivadora i reflexiva.

Però també va dirigit a tots els que encara dubten sobre la conveniència d'introduir els jocs lingüístics a les seves classes per falta de temps o perquè els consideren una pràctica trivial o poc sistemàtica. Tant els convençuts com els reticents hi trobaran especificades les competències lingüístiques i discursives que es treballen en cada joc i les habilitats que s'hi desenvolupen, i podran seguir pas a pas el procediment per dur a terme el joc a l'aula. Així, podran organitzar la interacció entre els alumnes de manera que s'aprofiti el temps i que s'afavoreixi un clima de reflexió i de cooperació.

Durant la pràctica del joc, l'ambient de l'aula cavalca entre l'atenció i la desinhibició i l'error té una funció diferent: l'alumne no té la mateixa por d'equivocar-se que en altres situacions de classe. D'una banda, perquè el context lúdic té un component de simulació que atenua la sensació de fracàs, sobretot si l'actitud del mestre sap tenyir aquestes situacions d'un punt d'humor que ajudi a encaixar les errades. D'altra banda, perquè es multiplica l'atenció que l'alumne presta als propis errors i encerts i detecta amb més facilitat les incorreccions dels altres. Finalment, perquè els errors de l'alumnat són una font d'informació per al professorat i representen un punt de partida per organitzar altres activitats o pràctiques sistemàtiques.

Jocs expressio oral i escrita.indd 7 23/05/16 12.25

Aquest llibre pot ser útil en qualsevol nivell educatiu, des de l'educació infantil fins a la formació de persones adultes. Tot depèn de l'adaptació que cada docent faci de les propostes d'acord amb l'estil personal i les característiques de les classes. Només cal afegir que, com totes les pràctiques, s'ha de fer un bon ús dels jocs lingüístics perquè l'alumnat mantingui l'interès en l'aprenentatge.

Aprendre una llengua és una tasca difícil que requereix esforç, no solament per part dels alumnes, sinó també per part del professorat. Estem convençudes que la pràctica del joc a l'aula compensa amb escreix aquest esforç perquè l'atenció i la reflexió metalingüística creixen en la mesura que creix l'interès pel joc.

Dolors Badia Armengol
Montserrat Vilà Santasusana
Maig de 2016

Jocs expressio oral i escrita.indd 8 23/05/16 12.25

Estructura i organització del llibre

La gestió de la interactivitat és un dels grans reptes del procés d'ensenyament i aprenentatge perquè trenca les barreres tradicionals d'unes formes de comunicació unidireccionals que van del docent a l'alumne i obre el camí a la riquesa que té la comunicació multidireccional. La varietat i qualitat de les interaccions entre l'alumnat i amb el professor o professora esdevé l'element clau per gestionar la construcció del coneixement. Precisament és una de les dificultats més habituals a l'hora d'ensenyar llengua oral. No és fàcil imaginar la manera d'enfilar pas a pas el procediment didàctic d'una activitat, ni és fàcil situar-se en la multiplicitat de formes d'interacció regulades i obertes que es poden intercalar i cavalcar per fer que tothom participi activament a classe.

Les tècniques d'organització de la interacció a l'aula que s'expliquen obren un ventall de possibilitats que van més enllà dels jocs que hi ha recopilats en aquest llibre. La nostra intenció és il·lustrar una gran varietat de formes regulades de gestió de l'aula per treballar la llengua, considerant la riquesa i la diversitat de les situacions comunicatives que genera la classe per si mateixa. Des del nostre punt de vista, el millor aliat de què disposem per ajudar a aprendre és el mateix alumnat. Amb això no volem pas dir que els materials audiovisuals o bé els recursos materials no siguin útils. Però, sens dubte, és clau l'habilitat del docent per implicar a tothom i per mantenir un ritme de treball que equilibri i intercali els temps d'atenció amb els temps de distensió.

Tipologia de jocs

El llibre s'organitza en cinc blocs, que agrupen les diferents tipologies de jocs: des dels més coneguts i de dinàmica més senzilla —en què es treballa l'ampliació de vocabulari o l'ortografia, per exemple— fins als més complexos, de producció de textos, que requereixen un nivell més alt de l'alumnat —en què es treballa l'adjectivació, els connectors o les figures retòriques, entre d'altres.

Jocs expressio oral i escrita.indd 9 23/05/16 12.25

Jocs de sempre

És una recopilació de jocs coneguts o que tenen una dinàmica relativament senzilla. La intenció és oferir una bateria de jocs fàcils i coneguts, fins i tot pels mateixos alumnes, en què es treballin, sobretot, aspectes vinculats a la competència lingüística.

Jocs amb diccionaris

Es tracta d'un conjunt de jocs per aprendre a fer anar qualsevol diccionari, de paper o en suport digital, a estructurar les definicions i a ampliar el vocabulari. S'ha pensat perquè els alumnes s'acostumin a ser rigorosos i precisos en l'ús del vocabulari, aprofundeixin en els significats de les paraules i enriqueixin el capital de lèxic de què disposen.

Jocs de simulació

És un conjunt de propostes contextualitzades que simulen situacions polèmiques, versemblants o imaginàries i que bàsicament tenen l'objectiu de treballar l'estructura argumentativa i el debat oral o la defensa d'un punt de vista.

Textos que roden

S'hi presenten un conjunt de propostes en la producció de l'escrit de les quals intervenen diversos alumnes de la classe. Els textos «roden» literalment: passen d'una mà a una altra, d'un alumne a un altre, d'una parella a una altra o, fins i tot, d'un grup a un altre, de manera que en la producció de cada text hi pot arribar a intervenir mitja classe o tota la classe sencera.

Textos que neixen i creixen

S'hi proposa crear situacions a l'aula que fomentin la generació d'idees i, sobretot, l'expansió de les idees dins l'organització lògica del text. Es pretén, doncs, que d'una idea nuclear se'n faci un text complet i coherent, ben fet. Els textos creixen, s'eixamplen literalment perquè s'hi van afegint idees i complements lingüístics i retòrics.

Jocs expressio oral i escrita.indd 10 23/05/16 12.25

Estructura dels jocs

Fitxa didàctica

A l'inici de cada joc s'indiquen quines de les quatre habilitats lingüístiques s'hi treballen prioritàriament i quines competències hi intervenen. Es fa difícil delimitar la noció de *competència* i classificar les competències en un àmbit tan complex i multidimensional com és el de la llengua, però reconeixem que, per raons funcionals, aquesta distinció és útil. La fitxa inicial de cada joc inclou els punts següents:

- **Habilitats lingüístiques**: parlar, escoltar, llegir i escriure.
- **Competència lingüística**: l'ús i la reflexió sobre els elements estrictament lingüístics que conformen la llengua (la prosòdia i la fonètica, l'ortografia, el lèxic i la morfologia i la sintaxi).
- **Competència discursiva**: l'ús i la reflexió sobre les propietats del discurs oral i escrit (la coherència i la cohesió textuals, la varietat discursiva [el relat, el debat, la conferència i la notícia] i l'adequació als paràmetres del context [el registre lingüístic segons el destinatari i l'espai social]).
- **Altres habilitats**: les que es refereixen a altres aspectes necessaris per reeixir en el joc, com ara la memòria, la creativitat, l'enginy, l'agilitat mental, etcètera.
- **Durada**: una aproximació del temps que cal per a cada joc.
- **Organització del grup**: indica el tipus d'agrupament dels alumnes (joc col·lectiu, per parelles, en petit grup o individual).
- **Material**: s'indica si cal material específic per realitzar el joc.

En realitat, en la major part dels casos hi ha moments en un mateix joc en què els agrupaments i la durada són variables: depenen del nombre de jugadors, del nivell de llengua i del ritme que pren el joc, entre altres factors.

Pas a pas

En aquest apartat s'indica, pas a pas, com organitzar el joc. S'hi explica la manera de fer transcórrer el joc, les persones amb qui els alumnes poden treballar i el moment en què cada fase del joc entra en funcionament. A més, en alguns casos el joc s'il·lustra amb exemples extrets d'experiències de classes de diferents nivells educatius, a fi que el lector tingui una visió més clara i concreta dels resultats de cada proposta.

Jocs expressio oral i escrita.indd 11 23/05/16 12.25

Variants

Finalment, la major part dels jocs inclouen variants amb la intenció que cada mestre pugui triar la més adequada per als alumnes que té al davant, o bé perquè pugui tornar a fer el mateix joc però d'una manera diferent, precisament per mantenir viu l'interès per jugar.

Jocs expressio oral i escrita.indd 12 23/05/16 12.25

Jocs de sempre

És una recopilació de jocs fàcils o que tenen una dinàmica relativament senzilla. La intenció és oferir una bateria de jocs coneguts, fins i tot pels mateixos alumnes, en què es treballin, sobretot, aspectes vinculats a la competència lingüística: l'ampliació del vocabulari, l'ortografia, la pronominalització, etc. D'altra banda, cal remarcar el punt més singular d'aquest bloc: la idea de «fer fer»; és a dir, que els alumnes no solament juguin, sinó que ells mateixos preparin el joc, de manera que passin de fer únicament el paper de jugadors a fer també el paper de «productors de jocs». Així, doncs, es tracta de fer que els alumnes muntin els jocs els uns per als altres i que tots facin la doble funció: la preparació del joc per als companys i la resolució del joc preparat pels altres. Aquest canvi de perspectiva té un interès didàctic indubtable, perquè implica que el grau de reflexió metalingüística és superior al de la manera de jugar més tradicional, en què els alumnes actuen únicament per resoldre el joc que se'ls proposa.

Jocs expressio oral i escrita.indd 13 23/05/16 12.25

Els paquets

Consisteix a trobar, en un temps limitat (quatre minuts, per exemple), el màxim nombre de paraules que reuneixin unes determinades característiques.

Aquest joc permet treballar gairebé tots els aspectes ortogràfics d'acord amb la consigna que es doni. Podem fer fer paquets de sons, de grafies o de síl·labes. També se'n poden fer de paraules agrupades segons el significat o segons els trets morfològics.

Habilitats lingüístiques: llegir i escriure.
Competència lingüística: ortografia, pronunciació, lèxic, morfologia del nom o de l'adjectiu i derivació.
Altres habilitats: memòria, enginy i agilitat en l'ús del diccionari.
Durada: ± 15 minuts.
Organització del grup: activitat en petit grup.
Material: fulls per escriure.

Pas a pas

1. Es fan parelles o petits grups i es dóna una consigna (vegeu diferents exemples a la pàgina següent).

   Per exemple: *paraules que continguin la essa sonora.*

2. Cada grup anota en un full totes les paraules que pot en un temps determinat (amb l'ajut o sense l'ajut del diccionari).
3. Passat el temps, han de deixar d'escriure i amagar els bolígrafs. Demanem el nombre de paraules que ha trobat cada grup i un representant del que n'ha trobades més surt a la pissarra i les escriu.
4. Es demana si hi ha cap grup que tingui alguna paraula que no sigui a la pissarra. I així fins a escriure totes les paraules de tothom. Guanya el grup que ha aconseguit escriure més paraules correctes.

Es pot establir un sistema de puntuació. Per exemple, atorgar 1 punt per cada paraula al grup que n'ha trobades més. I atorgar 2 punts per cada paraula als grups següents que tinguin paraules diferents de les escrites pel primer grup.

Jocs expressio oral i escrita.indd 15 23/05/16 12.25

Consignes per fer paquets de sons, grafies i síl·labes

a) Paraules que continguin una vocal determinada.
Per exemple, la I: p*i*, c*i*rc, *i*r*i*s, tr*i*st, l*i*t*i*g*i*, f*i*l…

b) Paraules que continguin el diftong AI en qualsevol posició.
Per exemple: *ai*re, esp*ai*, m*ai*, xerr*ai*re, espl*ai*…

c) Paraules que comencin amb el prefix EN-.
Per exemple: *en*davant, *en*riquir, *en*filar, *en*fonsar, *en*caixar…

d) Paraules que continguin el so de vocal neutra amb la grafia E.
Per exemple: par*e*, mar*e*, piràmid*e*, class*e*…

e) Paraules que puguin acabar amb una consonant muda.
Per exemple, R muda o T muda: sabate*r*, malal*t*…

f) Paraules que acabin en una, dues o tres consonants que es pronuncien.
Per exemple: peti*t*, ca*rn*, se*rps*…

g) Paraules monosíl·labes: mar, sort…
Paraules bisíl·labes: ca-mí, tas-sa…
Paraules trisíl·labes: es-co-la, ins-ti-tut…
Paraules agudes, planes o esdrúixoles.

h) Paraules amb un nombre de lletres determinat.
Per exemple, de cinc lletres: camió, moble…

Altres consignes per fer paquets de paraules

a) Objectes que reuneixin unes característiques determinades.
Per exemple: que siguin de fusta, de vidre, de metall…

b) Noms comuns.
Per exemple: fruites, animals, pobles…

c) Morfologia del verb.
Per exemple: participis irregulars acabats en -UT (beg*ut*, mog*ut*…).
Per exemple: verbs de la tercera conjugació que siguin incoatius (*seguir*, *decidir*…).

d) Morfologia del substantiu i de l'adjectiu.
Per exemple: noms que facin el plural en -ONS (*macarrons*…).
Per exemple: adjectius invariables en el gènere (*intel·ligent*, *feliç*…).

Jocs expressio oral i escrita.indd 16 23/05/16 12.25

Variants

Qui en sap més? O l'Stop

a) Consisteix a trobar el màxim nombre de paraules a partir de diferents consignes. Posem com a condició que les paraules comencin per una lletra determinada.

Exemple: *paraules que comencin amb la lletra B.*

Animals	*Objectes que puguin ser de fusta*	*Llocs*	*Objectes que puguin ser vermells*	*Accions*
balena burro bou bacallà …	barana banc …	biblioteca bar bosc …	bola barca …	buscar beure barallar-se …

b) Consisteix a escriure només una paraula que comenci en una lletra determinada en un temps molt més reduït (± 1 minut), també a partir de diferents consignes.

Exemple:

Lletra	*Monosíl·labs*	*Paraules esdrúixoles*	*Verbs*	*Paraules acabades en dues o més consonants*	*Adjectius de dues terminacions*
B T …	bol tap	bàscula tàpera	buscar trinxar	bosc temps	bo trist

Jocs expressio oral i escrita.indd 17 23/05/16 12.25

Còctel de lletres

Consisteix a combinar les lletres d'una paraula en l'ordre que es vulgui, de manera que en surtin altres paraules.

Habilitats lingüístiques: llegir i escriure.
Competència lingüística: ortografia, lèxic i derivació.
Altres habilitats: agilitat en l'ús del diccionari, memòria i enginy.
Durada: ± 15 minuts.
Organització del grup: activitat individual, per parelles o en petit grup.
Material: fulls per escriure.

Pas a pas

1. La paraula base elegida s'escriu a la pissarra en lletres majúscules (es pot triar un mot difícil d'escriure per fer que els alumnes s'hi fixin i exercitin també la memòria visual).
   Per exemple: *E M M A G A T Z E M A R*
2. Organitzem els alumnes. Hi poden jugar per parelles, individualment o en petits grups. En un temps limitat (2 o 3 minuts) hauran d'escriure el màxim nombre de paraules que surtin de les lletres que té la paraula-base.
   Exemples: *ma, ema, mag, gat, rama, ramet, ram, amagar, mare, rata, gat, gata…*
3. Passat el temps, han de deixar d'escriure i amagar els bolígrafs. Demanem el nombre de paraules que ha trobat cada alumne o cada grup i el que n'ha trobades més surt a la pissarra i les escriu.
4. Es demana qui té alguna paraula que no sigui a la pissarra. I així fins a escriure totes les paraules de tothom. Guanya qui ha aconseguit escriure més paraules correctes.

Es pot establir un sistema de puntuació. Per exemple: el grup que més paraules ha trobat obté 1 punt per paraula i els altres grups obtenen 2 punts per cada paraula diferent de les escrites pel primer grup.

Jocs expressio oral i escrita.indd 18 23/05/16 12.26

Variants

Si es vol augmentar el grau de dificultat es pot proposar que:

a) Les paraules que s'obtinguin siguin, com a mínim, bisíl·labes.
b) No s'admetin derivats.
c) Es busqui la paraula més llarga.
d) Es busquin paraules derivades, de la mateixa família.
e) Es busquin paraules noves sense canviar l'ordre de les lletres.
Exemple: *E M M A G A T Z E M A R*

Combinacions: *ema*,
mata,
gat,
gata,
mar

f) Cada síl·laba sigui l'inici d'una o més paraules noves.
Exemple:

EM-	*MA-*	*GAT-*	*ZE-*	*MAR-*
embolicar	mag	gat	zebra	mart
empastifar	martell	gatell	zero	març
embranzida	màquina	gatet	zel	marina
…	…	…	…	…

g) A partir de cada lletra de la paraula se'n busquin de noves.
Exemple:

E = *elefant*
M = *mirall*
M = *martell*
A = *arbre*
G = *girafa*
A = *ala*
T = *timó*
Z = *zero*
E = *escola*
M = *muntanya*
A = *avió*
R = *ratolí*

Jocs expressio oral i escrita.indd 19 23/05/16 12.26

h) Es busqui més d'una paraula per a cada lletra o bé fer que totes pertanyin a una determinada categoria gramatical (noms, verbs, adjectius…) o també a un camp semàntic (noms d'aliments, d'animals, ciutats, etc.).

Exemple: verbs

E = estirar
M = mirar
M = menjar
A = anar
G = girar
A = alimentar
T = tirar
Z = zelar
E = escoltar
M = mastegar
A = avançar
R = restar

Exemple*:* animals

E = escarabat
M = mico
M = mona
A = aranya
G = girafa
A = àguila
T = tauró
Z = zebra
E = elefant
M = mosquit
A = abella
R = rinoceront

Possibles paraules-base:

EMBRANZIDA
BARRABASSADA
PENJARELLA
TEMPTEJAR
ENTREBANCAR
BARDISSA
DISBARAT
ESQUITXAR
DESLLORIGADOR
TERRATRÈMOL
ESGARRAPADA
EIXAMPLAR
AIXAFAR
LLAMINADURA
BATZEGADA
ENSOPEGAR
TREPITJAR
ESCLETXA
EMPREMTA
EMPROVAR
LLEFISCÓS
ESCABELLAR

Jocs expressio oral i escrita.indd 20 23/05/16 12.26

Els encadenaments

Consisteix a encadenar paraules o frases a partir d'un codi prèviament establert. Aquest codi pot ser molt variat i, per tant, es poden fer diversos tipus d'encadenaments.

Pas a pas

1. Després de donar la consigna, el primer alumne diu una paraula.
2. El segon alumne haurà de repetir la paraula del primer i dir-ne una de nova.
3. El tercer alumne repetirà la paraula de l'alumne anterior i en dirà una de nova. I així successivament fins que un alumne s'encalla, diu una paraula que no és adequada o en repeteix alguna que ja s'ha dit.

Joc d'encadenar sons, grafies i síl·labes

Consisteix a encadenar paraules que comencin, continguin o acabin en un determinat so, grafia o síl·laba de l'última paraula pronunciada per l'alumne anterior.

Habilitats lingüístiques: parlar i escoltar.
Competència lingüística: lèxic, ortografia i pronunciació.
Altres habilitats: atenció, memòria, enginy i agilitat mental.
Durada: ± 10 minuts.
Organització del grup: activitat col·lectiva o en petits grups.
Material: —

Els jocs d'encadenar sons, grafies i síl·labes són molt indicats per treballar, a més del lèxic, la correspondència so-grafia (en especial els emmudiments, els finals consonàntics i el vocalisme àton).

L'encadenament de síl·labes pressuposa el coneixement de la separació sil·làbica (dígrafs, diftongs…).

Jocs expressio oral i escrita.indd 21 23/05/16 12.26

Exemple:

	Alumne 1	*Alumne 2*	*Alumne 3*	*Alumne 4*	…
SONS	casa	establiment	nen	ninot	
GRAFIES	pera	abundant	terrat	tap	
SÍL·LABES	tassa	sabata	taverna	nació	

Exemple:

SO [ʃ]	*Alumne 1*	*Alumne 2*	*Alumne 3*	…
Al començament de paraula	xocolata	xinès	xiular	
Al mig de paraula	caixa	bruixa	maduixa	
Al final de paraula	peix	calaix	guix	

Per augmentar el grau de dificultat, podem establir que les paraules que es diguin pertanyin a un camp semàntic determinat o hi tinguin una certa relació.

Exemple: *els aliments*

	Alumne 1	*Alumne 2*	*Alumne 3*	*Alumne 4*	…
SONS	poma	enciam	menjar	all	
GRAFIES	poma	amanir	raïm	mel	
SÍL·LABES	poma	mató	tomàquet	quetxup	

Les transformacions

Consisteix a encadenar paraules a partir d'un mot inicial canviant cada vegada només una lletra.

Exemple: *a partir de la paraula PONT*

	Alumne 1	*Alumne 2*	*Alumne 3*	*Alumne 4*	*Alumne 5*	*Alumne 6*
PONT	punt	munt	ment	mena	mina	…

Jocs expressio oral i escrita.indd 22 23/05/16 12.26

Joc d'encadenar noms, verbs i frases completades

Habilitats lingüístiques: parlar i escoltar.
Competència lingüística: lèxic, ortografia, pronunciació i complementació de la frase.
Altres habilitats: atenció, enginy, memòria i agilitat mental.
Durada: ± 20 minuts
Organització del grup: activitat col·lectiva o en petits grups.
Material: —

a) Noms

Consisteix a encadenar paraules d'un mateix camp semàntic.

Exemple: *aliments*

Al. 1: *Avui per dinar menjaré amanida d'enciam.*
Al. 2: *Avui per dinar menjaré amanida d'enciam i tonyina.*
Al. 3: *Avui per dinar menjaré amanida d'enciam, tonyina i tomàquet.*
Al. 4: *Avui per dinar menjaré amanida d'enciam, tonyina, tomàquet i olives.*
Al. 5: …

b) Verbs

Consisteix a encadenar accions més o menys consecutives.

Exemple: *accions quotidianes*

Al. 1: *Cada dia em llevo…*
Al. 2: *Cada dia em llevo i em dutxo.*
Al. 3: *Cada dia em llevo, em dutxo i esmorzo.*
Al. 4: *Cada dia em llevo, em dutxo, esmorzo i em vesteixo.*
Al. 5: …

c) Frases

Consisteix a encadenar frases afegint-hi cada vegada un complement.

Exemple: *accions quotidianes*

Al. 1: *Cada dia em llevo…*
Al. 2: *Cada dia em llevo a les set.*
Al. 3: *Cada dia em llevo a les set i em dutxo.*
Al. 4: *Cada dia em llevo a les set i em dutxo amb aigua freda.*
Al. 5: …

Jocs expressio oral i escrita.indd 23 23/05/16 12.26

Joc d'encadenar històries

Habilitats lingüístiques: parlar i escoltar.
Competència lingüística: lèxic, ortografia, pronunciació i complementació de la frase.
Competència discursiva: estructura narrativa, coherència i cohesió textuals.
Altres habilitats: atenció, enginy, memòria i agilitat mental.
Durada: ± 20 minuts.
Organització del grup: activitat col·lectiva, en petits grups o per parelles.
Material: imatges (opcional).

a) Històries conegudes

Consisteix a explicar l'argument d'una pel·lícula, novel·la, conte, llegenda, esdeveniment social o polític. Un alumne n'explica un fragment i els companys, per torns, continuen el relat fins al final. Cal assegurar prèviament que tothom conegui bé el tema.

Exemple: *notícia*

Al. 1: *Ahir a la nit,*
Al. 2: *el president del govern francès,*
Al. 3: *que es trobava de visita oficial a Barcelona,*
Al. 4: *va fer unes declaracions,*
Al. 5: …

b) Còmics

Consisteix a explicar l'argument d'un còmic a partir de les imatges. Es reparteixen les vinyetes d'un còmic que ha estat treballat a classe i cada alumne explica la que li ha tocat fins a completar la historieta.

Jocs expressio oral i escrita.indd 24 23/05/16 12.26

El quinto

Consisteix a marcar les caselles d'una carta de joc a mesura que algú les va cantant. Guanya qui primer té marcades totes les caselles.

El quinto és un joc de molta tradició, especialment a la comarca del Vallès. S'hi juga pels voltants de les festes de Nadal i té una terminologia molt particular. Es diu *cantar* al fet de dir, a l'atzar, els números que els jugadors han de marcar. S'anomena *lloro* qui canta els números. *Fer quinto* és marcar tot el cartró de joc. *Fer línia* és marcar una línia horitzontal i *falsa alarma* quan algú, per error, diu haver fet línia o quinto.

Pas a pas

1. Es tria l'aspecte que volem treballar en el quinto.

   Exemple:
   - numerals
   - paraules que continguin uns sons determinats
   - paraules que pertanyin a un mateix grup ideològic
   - paraules que presentin uns determinats morfemes
   - …

2. Cada alumne diu una o més paraules o xifres que escriurem a la pissarra classificades en columnes. A cada columna hi escriurem de vuit a deu paraules o xifres. Després cada alumne en triarà tres de cada columna per omplir la seva carta de joc.

   Exemple: *numerals*

Columnes a la pissarra

1 xifra	*2 xifres*	*3 xifres*	*4 xifres*	*5 xifres*
7	45	926	1.984	73.298
9	32	673	5.639	74.297
5	91	925	8.529	95.361
4	80	421	8.730	28.516
6	29	639	8.345	65.925
2	34	862	7.219	74.278
…	…	…	…	…

Jocs expressio oral i escrita.indd 25 23/05/16 12.26

Carta de joc que omple cada alumne

9	32	862	7.219	65.925
6	91	926	5.639	28.516
5	…	…	…	…

3. Quan tothom té a punt la carta de joc, el professor o un alumne canta les xifres a l'atzar i les ratlla a la pissarra. Els alumnes que tenen la xifra cantada a la seva carta de joc també la ratllen.
4. El primer jugador que aconsegueix marcar cinc xifres en línia horitzontal crida: *Línia!*
5. Es comprova que sigui correcte, i el joc continua. Guanya qui aconsegueix marcar tota la carta de joc i crida: *Quinto!*
6. Es comprova que sigui correcte i el joc s'acaba.

El quinto de sons

Permet fer un treball de qualsevol aspecte de fonologia i ortografia que presenti dificultats de discriminació i de producció.

Habilitats lingüístiques: escoltar i llegir.
Competència lingüística: pronunciació, ortografia i lèxic.
Altres habilitats: atenció i memòria.
Durada: ± 20 minuts.
Organització del grup: activitat individual, col·lectiva o en petits grups.
Material: fulls per escriure i pissarra.

Exemple: *consonants oclusives en posició final*

Cada alumne diu una o més paraules que acabin amb una consonant oclusiva final i que escriurem a la pissarra. Després triarà tres paraules de cada columna per omplir la seva carta de joc.

Jocs expressio oral i escrita.indd 26 23/05/16 12.26

Columnes a la pissarra

-p	*-ps*	*-t*	*-ts*	*-c*
llop	draps	dit	buits	ric
cop	taps	net	nets	ruc
cap	pops	empat	vestits	poruc
rap	tubs	menut	edats	Enric
estrip	ceps	petit	petits	atac
pop	naps	nit	pots	foc
…	…	…	…	…

Carta de joc

rap	taps	nit	edats	ric
pop	naps	petit	pots	ruc
cop	ceps	empat	petits	atac

Observacions

- Després de cada partida, podem canviar una columna de paraules de la pissarra i fer fer nous cartrons de joc.
- Amb les paraules recollides a la pissarra, es poden inventar embarbussaments o demanar a cada alumne que faci un embarbussament utilitzant tantes paraules com sigui capaç de la seva carta de joc.

Jocs expressio oral i escrita.indd 27 23/05/16 12.26