

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



**Balaguer, Clara**

Xarranca : jocs per a l'aprenentatge del català oral per a nous  
ISBN 84-393-5945-4

I. Ripoll, Oriol II. Catalunya. Generalitat III. Fundació Jaume Bofill IV. Títol  
1. Català \_ Ensenyament \_ Estudiants estrangers 2. Jocs educatius  
379.82:804.99

**XARRANCA** Jocs per a l'aprenentatge  
del català oral per a nous

**Autors:** Clara Balaguer i Oriol Ripoll

**Amb la col·laboració de:** Eduard Bartrina,  
Elisabet Bartrina, Mar Guillem i Agustí Olivares

**Disseny gràfic:** clic traç, sccl

© De l'edició:



Generalitat de Catalunya  
Departament de la Presidència  
**Secretaria General de Joventut**









Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura  
**Direcció General  
de Política Lingüística**



1a edició: novembre de 2002  
Tiratge: 3.000 exemplars  
Impressió: Torres i Associats  
D.L.: B-49152-2002  
ISBN: 84-393-5945-4

# Sumari

	<b>Presentació</b>	5
	<b>Per què aquest material?</b>	7
	<b>Com utilitzar el fitxer</b>	8
	<b>El paper de l'educador</b>	10
<hr/>		
	<b>1. Expressió d'identificacions socials</b>	11
	1.01. Cor de noms	15
	1.02. Qui va a comprar?	16
	1.03. Sóc un...	17
	1.04. Stop!	18
	1.05. Com et dius?	19
<hr/>		
	<b>2. Expressió d'identificacions físiques</b>	21
	2.01. Descobrir els companys	25
	2.02. Enganxa i desenganxa	26
	2.03. El missatge secret	27
	2.04. El meu amic	28
	2.05. Poemes fotogràfics	29
<hr/>		
	<b>3. Expressió d'identificacions ànimes</b>	31
	3.01. Bon dia, senyor rei	35
	3.02. Busca la parella	36
	3.03. Rotllana de presentacions	37
	3.04. La cadena connectada	38
<hr/>		
	<b>4. Expressió d'accions</b>	39
	4.01. El llop	43
	4.02. Els tres espais	44
	4.03. Passar la frontera	45
	4.04. Ets Dràcula?	46
	4.05. El pagès	47
<hr/>		
	<b>5. Expressió de localitzacions temporals</b>	49
	5.01. Quan menjarem sopes?	53
	5.02. El guardià del castell	54
	5.03. És l'hora!	55
	5.04. Amagar-se	56
	5.05. Mudances	57
<hr/>		
	<b>6. Expressió de localitzacions espacials</b>	59
	6.01. L'escultor	63
	6.02. Torre de control	64
	6.03. On és ...?	65
	6.04. Reptes	66
	6.05. Sesta ballesta	67
	6.06. Cavalls i cavallers	68

<hr/>	
	<b>7. Expressió de possessions</b> <span style="float: right;">69</span>
	7.01. Busca qui ... <span style="float: right;">73</span>
	7.02. El beuratge <span style="float: right;">74</span>
	7.03. El meu també <span style="float: right;">75</span>
	7.04. Les cintes <span style="float: right;">76</span>
	7.05. Els "xinos" <span style="float: right;">77</span>
	7.06. Fórmula per fer equips <span style="float: right;">78</span>
	7.07. El petó <span style="float: right;">79</span>
<hr/>	
	<b>8. Expressió de coneixements</b> <span style="float: right;">81</span>
	8.01. Quina hora és? <span style="float: right;">85</span>
	8.02. Cavallers <span style="float: right;">86</span>
	8.03. L'anell amagat <span style="float: right;">87</span>
	8.04. On és l'anell? (versió per equips) <span style="float: right;">88</span>
	8.05. Puput! <span style="float: right;">89</span>
	8.06. En Joan Blai <span style="float: right;">90</span>
	8.07. La cursa <span style="float: right;">91</span>
	8.08. Poma rodona <span style="float: right;">92</span>
	8.09. La filera <span style="float: right;">93</span>
<hr/>	
	<b>9. Expressió de possibilitats i opinions</b> <span style="float: right;">95</span>
	9.01. El paller <span style="float: right;">99</span>
	9.02. Ou, serra, bec o aranya? <span style="float: right;">100</span>
	9.03. El llibre màgic <span style="float: right;">101</span>
	9.04. El missatge secret <span style="float: right;">102</span>
	9.05. Rellotge interior <span style="float: right;">103</span>
	9.06. Parell o senar? <span style="float: right;">104</span>
	9.07. La sabata incògnita <span style="float: right;">105</span>
	9.08. Massatge circular <span style="float: right;">106</span>
<hr/>	
	<b>10. Expressió de preferències i disigs</b> <span style="float: right;">107</span>
	10.01. T'agraden les teves veïnes? <span style="float: right;">111</span>
	10.02. Picar l'ullet <span style="float: right;">112</span>
	10.03. El gat i el linx <span style="float: right;">113</span>
	10.04. El llop afamat <span style="float: right;">114</span>
	10.05. Monstres i porucs <span style="float: right;">115</span>
	10.06. Sí o no? <span style="float: right;">116</span>
<hr/>	
	<b>11. Expressió d'ordres i obligacions</b> <span style="float: right;">117</span>
	11.01. El botxí <span style="float: right;">121</span>
	11.02. Pepets i pepetes <span style="float: right;">122</span>
	11.03. La vareta de la bruixa <span style="float: right;">123</span>
<hr/>	
	<b>12. Vocabulari</b> <span style="float: right;">125</span>
	12.01. Dibuixos en marxa <span style="float: right;">129</span>
	12.02. El mercat de fruites <span style="float: right;">130</span>
	12.03. El gat afamat <span style="float: right;">131</span>
	12.04. Cursa de nombres <span style="float: right;">132</span>
	12.05. Cursa de cadires <span style="float: right;">133</span>
	12.06. El rellotge de la torre <span style="float: right;">134</span>
	12.07. Repte! <span style="float: right;">135</span>
	12.08. La mona <span style="float: right;">136</span>
<hr/>	
<b>Per saber-ne més...</b> <span style="float: right;">137</span>	
<hr/>	



# Presentació

Una de les principals necessitats de les persones nouvingudes és dominar l'idioma del país on arriben per poder-se incorporar més ràpidament i amb més facilitat a la seva nova societat. *Xarranca* neix, precisament, per reforçar el procés d'aprenentatge oral de la llengua catalana per part dels infants nouvinguts, amb la voluntat de ser una eina útil per als seus educadors. La particularitat del material que teniu entre les mans és que està basat en el principi d'*aprendre jugant*, ja que es tracta d'un material que combina la creativitat i la vivesa del joc amb la voluntat de treballar estructures lingüístiques de la vida quotidiana.

L'edició d'aquest material s'ha impulsat des de *Calidoscopi. Pla d'actuació per a la interculturalitat en el lleure*, continuant amb l'objectiu de donar resposta a la necessitat d'elaborar materials de suport adreçats als educadors, com ja vam fer amb *Sanduk. Guia per a la formació dels educadors i les educadores en interculturalitat i immigració*.

Per acabar, voldríem destacar la importància del treball en comú, que ha fet possible aquest nou material. En aquest cas, es tracta d'una tasca comuna entre dos departaments de la Generalitat de Catalunya -la Secretaria General de Joventut i la Direcció General de Política Lingüística- i la Fundació Jaume Bofill. Estem satisfets d'aquesta col·laboració, de la qual *Xarranca* és només un dels seus resultats. Una col·laboració que posa de manifest que les iniciatives conjuntes entre l'administració i la societat civil poden ser altament gratificants i productives.

Esperem que aquest recull de jocs us sigui útil a l'hora d'ensenyar la nostra llengua i també, perquè no, que gaudiu dels jocs que aquí es proposen.

Rosa M. Pujol  
secretària general  
de Joventut

Lluís Jou  
director general  
de Política Lingüística

Jordi Sànchez  
director de la Fundació  
Jaume Bofill



## Per què aquest material?

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

- És una **situació comunicativa real**. Mentre juguem necessitem buscar les estructures lingüístiques que ens serveixin per poder explicar el joc, com també fer preguntes per comprendre'l millor i comunicar-nos entre els jugadors.
- Com a element comú transversal al fet de jugar hi ha el **tracte d'igualtat** entre els jugadors. Per aquest motiu, qualsevol joc esdevé una manera de **treballar valors** que fan referència a la cooperació entre iguals, a la reflexió i al diàleg.
- Mentre l'educador juga se situa en el mateix pla que els jugadors, cosa que fa que, sense deixar de fer el seu paper, esdevingui molt més proper que en qualsevol altre situació.

En les fitxes del material s'han inclòs molts **jocs tradicionals** que es presenten amb petites diferències en molts llocs del món. Per això constitueixen una poderosa eina de diàleg entre els jugadors i els educadors i contribueixen a fer que cadascú presenti la seva proposta de variant, la qual cosa facilita el treball de l'educació intercultural amb un llenguatge propi del món infantil.



# Com utilitzar el fitxer

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

En una classe de llengua es poden donar els moments següents:

- Presentació de les estructures que es treballaran al llarg de la sessió.
- Utilització de les estructures esmentades d'una manera controlada.
- Realització d'una activitat oberta en la qual s'utilitzen les estructures amb molta més llibertat.

El joc pot ser present en qualsevol d'aquests tres moments. En el repertori del fitxer es poden trobar jocs que, per les seves característiques, s'adiguin més amb un moment que amb un altre. Sigui com sigui, tots els jocs es poden adaptar o modificar per tal que serveixin per a un moment determinat.

Les propostes resten obertes a modificacions pel que fa al contingut o al camp semàntic que es vulgui treballar. Els jocs constitueixen un vehicle que ens ajudarà a aprendre el llenguatge del dia a dia, aquell que fem servir al carrer en la nostra vida quotidiana.

## Banc d'imatges

Molts dels jocs d'aquest material necessiten un recolzament en forma d'imatges. Podeu fabricar-les vosaltres mateixos, amb l'ajut del grup, buscant-les a revistes, a internet o bé fent un taller de dibuix.

En aquesta llista trobareu els temes més quotidians, amb alguns dels elements i personatges que els configuren. Trobareu que alguns dels personatges de les professions són en femení i d'altres en masculí. No està pensat perquè s'hagi de fer tal i com està descrit, sinó perquè en el moment de buscar les imatges, feu especial atenció a trencar els tòpics de professions per a homes i dones.

De la mateixa manera, les llistes de paraules de cada tema es poden modificar en funció de l'època de l'any o de l'entorn en el qual es portin a terme les activitats (per exemple els animals que trobem en el nostre entorn no són els mateixos en una ciutat que en un poble de muntanya o les peces de roba les podem canviar segons l'estació de l'any).

I seguint el mateix raonament, podeu ampliar la llista com vulgueu, afegint nous temes proposats pel grup amb què estigueu treballant, donant vida al material i fent-lo servir com a excusa per parlar d'allò que passa al vostre entorn.

### Accions

baixar  
beure  
córrer  
dormir  
menjar  
jugar  
nedar  
parlar  
plorar  
pujar  
rentar-se  
riure  
saltar

### Accions de joc

ajupir-se  
amagar-se  
atrapar  
donar a corda  
llençar  
perseguir  
saltar  
tocar  
xutar

### Aliments

carn  
enciam  
llet  
pa  
pastanaga  
patates  
peix  
plàtan  
pollastre  
poma  
taronja  
tomàquet

### Animals

cargol  
colom  
gat  
gos  
granota  
mosca  
mosquit  
ocell  
papallona  
peix  
ratolí  
serp

### Jocs i objectes de joc (cal veure la varietat de cada localitat)

baldufa  
bales  
corda (de saltar)  
cromos  
goma  
io-io  
marro (tres en ratlla)  
patacó  
pilota  
xanca  
xarranca

### Meteorologia

calor  
estiu  
fred  
hivern  
llamp  
neu  
pluja  
primavera  
tardor  
termòmetre  
tro  
vent

### Objectes quotidians: casa

armari  
bidet  
catifa  
dutxa  
finestra  
forn  
làmpada  
lavabo  
llit  
mirall  
nevera  
porta  
prestatgeria  
sofà  
tauleta de nit

### Objectes quotidians: ciutat

autobús  
banc (per seure)  
carrer  
farola  
font  
mapa  
paperera  
parada d'autobús  
parada de metro  
pas de vianants  
semàfor  
senyal de trànsit

### Objectes quotidians: escola

bolígraf  
cadires  
goma  
guix  
llapis  
llibre  
llibretes  
maquineta  
pintures  
pinzell  
pissarra  
regla  
taula

### Objectes quotidians: natura

arbre  
bosc  
estrelles  
excursió  
flor  
herba  
llac  
lluna  
mar  
muntanya  
planta  
riu  
sol

### Parts del cos

boca  
braços  
cabell  
cap  
cames  
colze  
dits  
esquena  
genolls  
mà  
melic  
nas  
orelles  
peus  
pit  
ulls

### Professions

advocada  
bomber  
carter  
doctora  
electricista  
enginyera  
lampista  
paleta  
policia  
professor  
sastre  
venedor

### Roba

abric  
barret  
bufanda  
calces  
calçotets  
camisa  
faldilla  
guants  
jersei  
mitjons  
pantalons  
samarreta





# El paper de l'educador

Des d'aquesta perspectiva, l'educador esdevé un mitjà que facilita la comunicació a través 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 presentar el joc i d'assegurar-ne el 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 manera de jugar i si la vol explicar són aspectes tan importants com tots els que s'han desenvolupant durant el transcurs del joc.

Per últim, tornem a remarcar la importància del joc tradicional com a font per facilitar el diàleg i la recerca de noves variants.

# Expressió d'identificacions socials



# Expressió d'identificacions socials

## Estructures comunicatives

### Filiacions

- Mira, aquest/a és el meu/la meva...
- Sóc el seu/la seva...

### Identitat/definició

- Com et dius?
- Em dic (nom i cognom). I tu?

### Professions

- A què et dediques?
- De què treballes?

### Origen/Nacionalitat/Procedència

- D'on ets?/Ets de/d'...?
- Sóc de/d'...
- Sí, sóc de/d'...
- No, sóc...

## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Cor de noms	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qui va a comprar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sóc un...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Stop!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Com et dius?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Com et dius?	Em dic... i sóc...	Es diu...	D'on ets?	Sóc de...	A qui...?	Com estàs?
Cor de noms	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qui va a comprar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sóc un...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stop!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Com et dius?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## Altres jocs que també treballen aquestes estructures

- 2.04. El meu amic
- 3.01. Rotllana de presentacions
- 3.04. La cadena connectada

# Cor de noms



<b>Estructures comunicatives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Com et dius?</li> <li>- Es diu...</li> <li>- Heu de fer...</li> </ul>
<b>Vocabulari necessari</b>	El nom de les persones del grup. En les observacions es fa una proposta d'adaptació per a un camp semàntic.
<b>Material</b>	Una pilota
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 5 a 20
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es posen en rotllana. Un jugador té la pilota.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

- 1.** El que para passa la pilota a un jugador i pregunta:
  - Com et dius?
- 2.** Els jugadors restants han de dir:
  - Es diu ...
- 3.** Si tots els jugadors són capaços de dir el nom del jugador a qui li han passat la pilota, aquest passa la pilota a un altre; 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, aquesta activitat es pot fer servir com a joc de vocabulari. En aquest cas, a cada jugador se li dóna una fotografia (de fruites, verdures, parts del cos, etc.) perquè la porti penjada al coll. A mesura que vagin rebent la pilota, els participants hauran de dir el que mostra cada fotografia.

# Qui va a comprar?



<b>Estructures comunicatives</b>	- A qui...? - A...
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms dels membres de la família.
<b>Material</b>	Una pilota
<b>Espai</b>	Exterior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	S'escull una persona que para, que agafarà la pilota. Els altres jugadors es disposen en rotllana al voltant seu i cadascú pren el nom d'un membre de la família (pare, mare, àvi, àvia, oncle, tia, germà, germana,...)
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

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

## Observacions

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

## Expressió d'identificacions socials

## Sóc un...



<b>Estructures comunicatives</b>	- Em dic...i sóc...? - I tu?
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms d'oficis
<b>Material</b>	Una pilota
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	5-10
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors seuen en rotllana. Un dels jugadors comença i té la pilota a les mans.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

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

## Observacions

Per a la segona part del joc, resulta pràctic tenir imatges d'oficis que puguin penjar-se perquè tothom identifiqui els oficis dels altres jugadors.

# Stop!



<b>Estructures comunicatives</b>	- D'on ets? - Sóc de/d'
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Exterior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador que para. Tots els jugadors es distribueixen lliurement per l'espai.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El jugador que para surt a perseguir tots els altres.
2. Quan el que para toca algú, diu:
  - Ets una estàtua de sal!
3. El jugador que ha estat tocat s'ha de quedar quiet amb les cames separades.
4. Un jugador que ha estat tocat no es pot moure fins que algú altre no li hagi passat per sota les cames i li hagi fet les preguntes següents:
  - Com et dius?
  - D'on ets?
5. Quan un jugador és sota les cames d'un altre no pot ser agafat. Els jugadors que estan quietos només es poden moure quan han respost correctament les preguntes que els facin.

## Observacions

Si es vol, es pot marcar una zona on ningú no pugui ser atrapat (una casa).

# Com et dius?



## Estructures comunicatives

- Com estàs?
- Molt bé, gràcies.
- D'on ets?
- Sóc de/d'
- Com et dius?
- Sóc de/d'...

## Vocabulari necessari

## Material

## Espai

Petit

## Nombre de participants

De 6 a 12

## Disposició inicial

S'escull un jugador perquè pari. Els jugadors restants seuen formant una rotllana. El que para es queda dret fora de la rotllana.

## Edat dels participants

6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

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

## Observacions

Cal que el grup no sigui gaire nombrós per tal que tots els jugadors puguin passar per cadascun dels rols.



# Expressió d'identificacions físiques



# 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Enganxa i desenganxa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El missatge secret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El meu amic	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poemes fotogràfics	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	És...	Són...	Té...	Sembla...	Està...
Descobrir els companys	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Enganxa i desenganxa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El missatge secret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El meu amic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poemes fotogràfics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Expressió d'identificacions físiques

**Descobrir els companys**

<b>Estructures comunicatives</b>	- Ets... - Tens... - Estàs...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius identificadors.
<b>Material</b>	Un fulard per a cada jugador.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Els jugadors es distribueixen en dos equips, i cada equip se situa en un lloc de la sala. Tots els jugadors s'embenen els ulls.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

**Desenvolupament**

1. Quan es fa 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.../ Estàs...
3. Quan un jugador ha estat identificat correctament pel seu nom i la característica, es treu la bena dels ulls i se situa 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 canviï d'equip. D'aquesta manera, el joc acaba quan han estat reconeguts tots els jugadors d'un equip o quan ha passat un temps determinat.

# Enganxa i desenganxa



<b>Estructures comunicatives</b>	Lingüístics Afectivosocials	- Tenim... - Estem...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius qualificatius; parts del cos; peces de roba.	
<b>Material</b>		
<b>Espai</b>	Interior	
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8	
<b>Disposició inicial</b>	Es fa un cercle amb cadires. Tots els jugadors es disposen lliurement per l'espai.	
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	

## Desenvolupament

1. Quan es fa un senyal, tots els jugadors comencen a passejar per l'espai.
2. Si un jugador en troba un altre amb qui comparteix una característica, li diu:
  - Tenim... Estem...
3. Tot seguit es donen la mà i van a seure.
4. Quan tots els jugadors han trobat una parella, el director del joc crida una de les dues paraules següents:
  - Enganxats! (Aleshores 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.

## 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 explicar quina característica tenien en comú. Si el nombre de participants és senar i el director del joc vol observar el funcionament del grup, es pot passar el paper del director a algun jugador. Així, quan es doni l'ordre "Desenganxats" podrà buscar una parella.

# El missatge secret



<b>Estructures comunicatives</b>	- Té...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius qualificatius; parts del cos; peces de roba; colors
<b>Material</b>	Targetes que mostren un cos humà que té pintada només una part del cos (els ulls, el cabell...) Una pilota
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	Es marca una línia de sortida i una d'arribada damunt el terreny de joc, de manera que entre ambdues línies hi quedi un passadís. Es formen dos equips. L'equip A fa una filera i es col·loca en un extrem del terreny de joc. Cada jugador té una de les targetes del cos humà. L'equip B es dispersa per tot el terreny de joc i no pot trepitjar el passadís.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Un jugador de l'equip A llança la pilota enlaire cap al terreny de joc. Després surt corrents cap al passadís.
2. Els jugadors de l'equip B agafen la pilota i intenten tocar amb la pilota el jugador de l'equip A que estigui travessant el terreny. Per tal d'aconseguir aquest objectiu, es poden passar la pilota entre ells.
3. Quan un jugador sigui tocat per la pilota, 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 arriba a l'altra línia, entra al terreny de joc un jugador del mateix equip.
6. El joc 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.

# El meu amic



<b>Estructures comunicatives</b>	- Té...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius qualificatius; parts del cos; peces de roba; colors
<b>Material</b>	Targetes que mostren parts del cos
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	A cada jugador se li dóna una targeta. Després tots seuen formant un semicercle en el qual es nomena un cap i una cua.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- El jugador que es troba situat al cap comença dient:
  - Tinc un amic que es diu...(el nom d'algun dels companys).
  - I com és? (responen tots).
  - Té els ulls blaus.
  - I el cabell? (diu el jugador que té la targeta amb els ulls blaus).
- 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.
- Cada cop que hi ha un canvi, els jugadors deixen la targeta a la cadira i agafen la nova que es troben en una altra cadira.
- El joc acaba quan ho decideix el director del joc.

## Observacions

Abans de començar, caldria fer una ronda per tal que tots els participants exposessin què hi ha a la seva targeta.  
Si es vol canviar el tema de les targetes, cal modificar el diàleg.

# Poemes fotogràfics



<b>Estructures comunicatives</b>	- Sembla/Semblen... - Tens...com...
<b>Vocabulari necessari</b>	Parts del cos; el que aparegui a les targetes.
<b>Material</b>	Una cartolina blanca de mida DIN-A4 per a cada jugador, llapis, llapis de colors i tisores. Targetes que mostren parts de la cara, objectes, aliments, etc.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	Els jugadors s'asseuen els uns davant els altres. S'observen les cares durant un minut, sense dir-se res.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Un jugador agafa una targeta on hi ha dibuixada una part de la cara.
2. Els dos jugadors que seuen l'un davant de l'altre busquen la targeta d'un objecte o aliment que creguin que s'assembla a la cara del company.
3. En veu alta, es diuen:
  - 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'hi han incorporat totes les parts de la cara.

## Observacions

Si es tenen prou fotografies, es poden enganxar amb *blue tack* sobre el model de cara. Caldria tenir un model de cara inventat.  
Prèviament cal repassar quines són les parts de la cara que poden aparèixer (cara, celles, ulls, pestanyes, nas, boca (llavis), dents, galtes, barbeta, orelles, cabell...).

Si no es vol l'activitat en parelles per por que es facin comentaris que resultin molestos, es pot fer sobre un model general inventat.

# Expressió d'identificacions anímiques





# Expressió d'identificacions anímiques

## Estructures comunicatives

- Com estàs?
- Estic...
- Sóc...
- Són...

## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Bon dia, senyor rei	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Busca la parella	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rotllana de presentacions	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La cadena connectada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Com estàs?	Estic/Estem...	Sóc...
Bon dia, senyor rei	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Busca la parella	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rotllana de presentacions	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La cadena connectada	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## Altres jocs que també treballen aquestes estructures

**10.02.** Picar l'ullet

# Bon dia, senyor rei



<b>Estructures comunicatives</b>	- Com esteu? - Estem...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un participant que fa de rei. Els altres jugadors pensen un estat anímic (si cal, el monitor els pot ajudar). Es marca el lloc que serà la casa.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

**1.** Els jugadors s'apropen al rei i comencen el diàleg:

- Bon dia, senyor rei.
- Bon dia. D'on veniu?
- Venim de...
- I com esteu?
- Estem...

Els participants responen aquesta darrera pregunta representant el seu estat anímic.

**2.** Quan el rei l'endevina, surt corrents a intentar atrapar un dels personatges abans que arribin al lloc marcat com a casa.

**3.** El jugador que està atrapat serà el proper rei.

## Observacions

Aquest joc tradicional normalment es fa acompanyat d'una cançó. Atesa la seva dificultat, no es proposa la cançó.

# Busca la parella



<b>Estructures comunicatives</b>	- Com estàs? - Estic... - Sóc...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius.
<b>Material</b>	Parelles de targetes amb expressions dibuixades. Una targeta amb una serp dibuixada. Mocadors per embegar els ulls.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 7
<b>Disposició inicial</b>	A cada jugador se li donen en secret una targeta amb una cara dibuixada, i només un d'ells té la targeta de la serp. Tots els jugadors s'embegen els ulls i es distribueixen lliurement per l'espai.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Quan el director del joc fa un senyal, tots els jugadors es comencen a desplaçar lliurement per l'espai.
2. Quan un jugador en 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 jugadors 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 targeta de la serp no pot preguntar ningú, sinó que s'ha de moure per l'espai esperant que algú faci la pregunta. Quan algú el troba i li fa la pregunta, respon: "Sóc una serp". El jugador que es troba la serp és eliminat del joc i el continua mirant des de fora.
6. El joc s'acaba quan tots els jugadors han trobat la seva parella o han estat eliminats per la serp.

# Rotllana de presentacions



<b>Estructures comunicatives</b>	- Em dic.../Es diu... - Estic.../Està...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors seuen formant una rotllana.
<b>Edat dels participants</b>	6 • 7 • 8 • 9 • 10 • 11 • 12 • 13 • 14

## Desenvolupament

1. Un jugador s'aixeca i diu:  
- Em dic...iestic... (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... iestic...
3. Així, cada jugador presenta el del costat seu i a ell mateix.
4. El joc s'acaba quan tots els jugadors s'han presentat.

## Observacions

El joc es pot dur a terme de manera acumulativa, per tal que cada jugador presenti tots els que formen la rotllana.

# La cadena connectada



<b>Estructures comunicatives</b>	- Em dic... - Sóc... - Estic...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius que serveixin per descriure les persones.
<b>Material</b>	Un llapis per a cada jugador.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	Es reparteix un llapis a cada jugador. Tots els jugadors s'agrupen en un extrem de la sala, mentre que el director es posa dret a l'altre.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 creu que se li pot aplicar el mateix adjectiu per descriure'l s'apropa al director, de manera que entre tots dos aguanten un dels llapis només amb la punta del dit índex.
3. El nou jugador diu la mateixa frase i afegeix un adjectiu que el descriu.
4. El joc s'acaba quan es forma una cadena entre tots els jugadors.

## Observacions

Quan queden pocs jugadors, es fa més difícil trobar adjectius descriptius. Es pot establir una norma que no permeti repetir els adjectius.

# Expressió d'accions



# Expressió d'accions

## Estructures comunicatives

- Què fas?
- Estic...
- Vols...?
- No, no en tinc ganes. / No
- Puc...?
- Que puc...?
- Et...



## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
El llop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Els tres espais	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Passar la frontera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ets Dràcula?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El pagès	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Què fas?	Estic...	Vols...?	No, no en tinc ganes	I tant que sí!	Puc...?
El llop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Els tres espais	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Passar la frontera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ets Dràcula?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El pagès	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Altres jocs que també treballen aquestes estructures

- 8.02.** Quina hora és?
- 10.02.** Picar l'ullet
- 11.01.** El botxí
- 11.03.** La vareta de la bruixa

# El llop



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què fas? - Estic...	- Vols? - No, no en tinc ganes.
<b>Vocabulari necessari</b>	Verbs.	
<b>Material</b>		
<b>Espai</b>	Ampli	
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5	
<b>Disposició inicial</b>	Un jugador 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.	
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	

## Desenvolupament

1. El grup d'infants pregunta al llop què està fent en aquell moment o què li agradaria fer.
  - Llop, què fas?
  - Què estàs fent?
  - Vols...?
2. El llop els respon amb les paraules i les accions del que està fent o del que 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. El jugador que sigui tocat pel llop es converteix en el nou llop.

## Observacions

Aquesta és una versió d'un joc tradicional adaptat a molts llocs del món. Es pot preguntar si els participants coneixen algun joc semblant que es jugui al seu país d'origen.



# Els tres espais



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què fas? - Estic...
<b>Vocabulari necessari</b>	Adjectius.
<b>Material</b>	Guix Un xiulet Cartolines per fer les targetes
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Indefinit (mínim 8)
<b>Disposició inicial</b>	L'espai de joc està dividit en tres parts: ràpid, normal i lent. Cada jugador, exceptuant-ne un, tindrà una targeta amb un rol dibuixat que haurà d'escenificar. Per exemple, si es vol treballar l'escola, es poden fer servir les accions següents: dibuixar, pintar, escriure, escriure amb ordinador, preguntar aixecant la mà, jugar...
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Els jugadors es poden desplaçar per tot l'espai de joc movent-se a càmera lenta, ràpida o normal, segons la part on es trobin.
2. En tot moment han d'expressar corporalment l'acció que els ha estat assignada.
3. Si el monitor fa sonar un cop el xiulet, hauran de preguntar al company més proper: "Què fas?", parlant a la velocitat adequada. Si el company respon correctament, serà aquest qui farà la mateixa pregunta. En cas que tots dos responguin correctament, s'intercanvien els rols i el joc continua.
4. Si el monitor fa sonar dos cops el xiulet, el jugador que no té targeta intentarà atrapar-ne un dels altres, sempre respectant les velocitats. Quan n'agafi un, li preguntarà: "Què fas?", i 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 participants coneguin l'acció que s'ha de representar. Segons el grup de participants, es pot fer un taller previ per confeccionar les targetes.

# Passar la frontera



<b>Estructures comunicatives</b>	- Puc...? / Què puc...? - Jo puc... / Tu no pots... / Pots...
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 2
<b>Disposició inicial</b>	Els participants seuen formant una rotllana. S'explica que per passar la frontera han d'intentar esbrinar quina és la clau que fa servir el monitor.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc escull de quina manera vol passar la frontera. Un cop ho sap, s'apropa al primer jugador.
2. El jugador li pregunta:  
- Que 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 que pots.  
Li respòn negativament (No, no pots / No pots passar la frontera) en cas que no hi correspongui.
4. Quan la major part dels jugadors han passat la frontera, els restants poden fer hipòtesis en veu alta per esbrinar quin és el criteri per passar la frontera.

## Observacions

Aquest joc es pot fer servir per treballar vocabulari específic. Alguns criteris per passar la frontera poden ser:

- Peça de roba que es posi sobre el cos, sobre les cames...
- Objectes d'un color determinat que hi hagi a la sala.
- Objectes que hi pugui haver a l'escola, a la cuina, al carrer...

# Ets dràcula?



<b>Estructures comunicatives</b>	- Vols...? - I tant que sí! - No, no en tinc ganes.
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	Un fulard per a cada jugador.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 6 a 30
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors s'embenen els ulls i es dispersen per l'espai. Un d'ells és nomenat Dràcula, sense que els altres sàpiguen de qui es tracta (per exemple, tocant-li l'espatlla).
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Quan es fa un senyal perquè comenci el joc, tots els jugadors es desplacen per l'espai.
2. Quan un jugador se'n troba un altre, li pregunta:  
- Em vols mossegar?
3. Si el jugador al qual s'ha fet la pregunta és un vampir, respon:  
- I tant que sí!  
I el mossega. El jugador mossegat a partir d'aquest moment també serà Dràcula.
4. Si el jugador al qual s'ha fet la pregunta no és un vampir, respon:  
- No, no en tinc ganes.
5. El Dràcula no pot anar a buscar ningú per mossegar-lo.
6. El joc s'acaba quan tots els jugadors s'han convertit en Dràcula.

## El pagès



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què fas? - Estic...
<b>Vocabulari necessari</b>	Verbs.
<b>Material</b>	Dos sacs (també poden ser dues caixes o bosses d'escombraries), vint objectes (preferiblement pilotes) que es puguin passar dels uns als altres.
<b>Espai</b>	Una pista esportiva
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 6
<b>Disposició inicial</b>	Es col·loca un sac a cada extrem de la pista. Es formen dos equips, cadascun dels quals se situa al costat d'un sac. El director del joc dispersa les pilotes per tot el camp.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc explica que un pagès tenia un camp on vivien dues famílies de follets. Els follets volien ajudar al pagès a recollir les collites abans que es fessin malbé, però entre les dues famílies de follets hi havia una competició per veure qui era el que ajudava més el pagès.
2. El joc s'inicia amb un diàleg:
  - Què fas? (diuen els follets).
  - Estic...(i fa l'acció).
3. A continuació el pagès diu:
  - Correu, que plou!
 I els jugadors de cada equip intenten agafar les pilotes i portar-les al sac que hi ha darrere 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, sinó que cal fer-la avançar per l'aire.
6. No es pot agafar la pilota de les mans d'un jugador de l'equip contrari, però sí interceptar-ne les passades.
7. El joc s'acaba quan totes les pilotes són dins els sacs, i guanya l'equip que n'ha aconseguit més.

# Expressió de localitzacions temporals



# Expressió de localitzacions temporals

## Estructures comunicatives

- Avui és.../ Ahir va ser.../ Demà serà...
- Quina hora és?
- És la.../ Són les...
- Quan...?



## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Quan menjarem sopes?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El guardià del castell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
És l'hora!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amagar-se	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mudances	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Avui és...	Quina hora és?	És la.../Són les...	Quan?
Quan menjarem sopes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El guardià del castell	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
És l'hora!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Amagar-se	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mudances	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## Expressió de localitzacions temporals

## Quan menjarem sopes?



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quan...      - Crec que...
<b>Vocabulari necessari</b>	Dies de la setmana; aliments
<b>Material</b>	Un fulard
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	De 4 a 20
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador perquè pari, que farà de director del joc. Aquest jugador pensa un dia de la setmana. Després agafa un fulard per una punta. La resta de jugadors formen una rotllana.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El que para s'apropa un jugador, i entre tots dos subjecten el fulard per les puntes.
2. El director del joc comença el diàleg:
  - Quan menjarem sopes? (o un altre aliment).
  - Crec que...(i li respon un dia de la setmana).
3. Si la resposta és incorrecta, el director torna a començar el diàleg amb un altre jugador del cercle.
4. Si respon correctament, el que para deixa anar l'extrem del fulard mentre diu:
  - Doncs comença a escalfar-les! (Si la menja és de gènere masculí, dirà: "Doncs, comença a escalfar-los", etc.)
5. El jugador que ara té el fulard surt a perseguir els altres participants intentant tocar-los amb el mocador.
6. Quan el que para ho creu convenient, crida:
  - A la cuina, que se't mengen la farina!!!
7. Llavors tots els jugadors han de tornar al punt de sortida. El darrer d'arribar-hi serà el proper que pari.

## Observacions

Si es creu convenient, el que para pot dir al responsable del joc quin dia de la setmana ha escollit. Amb això s'evitarà que afavoreixi els seus amics. Cal recordar que només es pot tocar els jugadors amb el mocador per sota les espaltes.

# El guardià del castell



<b>Estructures comunicatives</b>	- Avui és...
<b>Vocabulari necessari</b>	Dies de la setmana.
<b>Material</b>	Un guix per marcar el terra.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 10
<b>Disposició inicial</b>	Es dibuixa a terra un cercle d'uns 3 m de diàmetre (mida variable segons el nombre de jugadors), que representarà el castell. Es formen dos equips: un d'atacants i un de defensors. L'equip dels defensors es col·loca sobre la línia del cercle. Els atacants se situen fora del cercle, dispersos per l'espai.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Els atacants comencen el joc provocant els defensors:
  - Aquest castell serà nostre.
2. Un cop cridat el ban, els atacants intenten entrar al castell sense ser tocats.
3. Els defensors només es poden moure tenint un dels peus sobre la línia.
4. Quan un defensor toca un atacant, crida:
  - Tocat! Avui és dilluns!
  - Al segon atacant que sigui tocat, l'anomenaran dimarts. Els atacants es queden quietes allà on els ha 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'aquest 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 dins del cercle. El jugador rescatat ha de fer tres passes cap enrere i tornar-ho a intentar.
7. El joc s'acaba quan un equip arriba a dir un determinat dia de la setmana (pactat prèviament).

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional. Si el nombre de participants és inferior a 14, cap equip no podrà arribar a diumenge. Per tant, s'haurà de pactar el dia en què s'acaba el joc.



## Expressió de localitzacions temporals

## És l'hora!



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quina hora és? - És la.../ Són les... - És l'hora! - Ara!
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres; les hores.
<b>Material</b>	Un fulard
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	Es dibuixa una circumferència a terra. S'escull un jugador perquè pari, que farà de director del joc. Aquest jugador es posa enmig del cercle amb el fulard a la mà. Els altres jugadors formen una rotllana amb un peu dins el cercle. Cada jugador escull una hora.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Els jugadors de la rotllana pregunten al director del joc:
  - A quina hora caurà?
  - I quina hora és?
  - A...(i diu una hora).
  - Són les...
2. Els jugadors de la rotllana van preguntant l'hora fins fa coincidir les dues hores o bé, davant la pregunta respon:
  - Ara!
  - És l'hora!
3. Llavors deixa caure el mocador. El jugador de la rotllana que té l'hora que ha dit surt corrents a agafar el mocador abans que caigui a terra. Un cop l'ha agafat, surt a donar un cop a qualsevol altre jugador.
4. Els altres jugadors surten corrents.
5. El director del joc es queda dins el cercle comptant en veu alta. Quan arriba a 10, diu: "Prou! El temps s'ha acabat!".
6. El jugador que surti corrents abans que es digui l'hora correcta, o bé que hagi estat tocat pel jugador que té el fulard, és el proper a parar.
7. Si no aconsegueix tocar ningú, serà ell qui parerà.

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

# Amagar-se



<b>Estructures comunicatives</b>	- Avui és...
<b>Vocabulari necessari</b>	Dies de la setmana
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli i amb lloc per amagar-se.
<b>Nombre de participants</b>	Més de 4.
<b>Disposició inicial</b>	Es marca el punt d'inici. S'escull algú perquè pari, que farà de director del joc. El director es posa dret sobre el punt de partida. Els altres jugadors es col·loquen al voltant del director del joc.
<b>Edat dels participants</b>	6 • 7 • 8 • 9 • 10 • 11 • 12 • 13 • 14

## Desenvolupament

1. El jugador que 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 li han de tocar 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 es pot avançar tres passes des del punt de partida. Quan veu algú, diu el seu nom i el lloc on creu que s'ha amagat. Si ho encerta, el jugador que ha estat descobert va al punt de partida i ja no es torna a amagar 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. Aleshores el joc torna a començar. Tots els jugadors que estaven amagats surten corrents fins al punt central. El director del joc només comptarà fins al dissabte.
7. El joc continua fins que s'han descobert tots els jugadors. El primer que ha estat descobert és el proper a parar.

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

# Mudances



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quan...? - Quan... - És la... - Són les...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres; les hores.
<b>Material</b>	Una pilota.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	Es dibuixen a terra dos cercles grans que faran de cases. Els cercles han de ser prou grans perquè hi càpiga un equip a l'interior, i han d'estar separats uns 5 m. Es formen dos equips. L'equip d'atacants es col·loca fora del cercle. L'altre equip es posa dins una casa. Un dels jugadors porta la pilota a la mà.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Els jugadors que són 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 el 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 la llença fora del cercle.
4. Tots els jugadors surten corrents d'una rotllana cap a l'altra.
5. Els jugadors de l'equip atacant han de recollir la pilota i passar-se-la per intentar colpejar algun jugador de l'equip contrari.
6. Si ho aconsegueixen, es canvien els papers.
7. Si no, es compta un punt per a l'equip de l'interior del cercle i es torna a començar fent que cada equip torni a tenir el mateix paper.

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

# Expressió de localitzacions espacials



# Expressió de localitzacions espacials

## Espacials

- 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Torre de control	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
On és?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reptes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sesta ballesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cavalls i cavallers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	On és...?	És a...	Adverbis d'espai
L'escultor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Torre de control	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
On és?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Reptes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sesta ballesta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavalls i cavallers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## L'escultor



<b>Estructures comunicatives</b>	
<b>Vocabulari necessari</b>	Parts del cos; adverbis; verbs d'acció.
<b>Material</b>	Dos fulards.
<b>Espai</b>	Petit.
<b>Nombre de participants</b>	Grups de 3
<b>Disposició inicial</b>	Els jugadors s'agrupen en tríos. En cada grup, dos jugadors s'embenen els ulls. Un dels jugadors que duen els ulls embenats agafa una postura. El jugador que duu els ulls destapats serà l'escultor.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El jugador que té els ulls descoberts ha de fer que el tercer jugador adopti la mateixa posició que el model. Per aconseguir-ho, l'anirà guiant amb diferents pautes:
  - Aixeça la mà dreta.
  - Avança el peu esquerre.
  - ...
2. Quan cregui que ho ha aconseguit, traurà les benes dels ulls dels altres dos jugadors.

## Observacions

Es pot fer una versió del mateix joc prèviament a l'explicada.  
Es confeccionen targetes que mostrin imatges de persones en diferents posicions (es poden treure de revistes, còmics, etc.).  
Els jugadors es col·loquen en parelles. Un membre de la parella té una targeta i ha d'anar guiant l'altre perquè es col·loqui en la posició que li ordena.  
Seguint aquesta versió, dues persones fan l'activitat davant de tot el grup, cosa que permet treballar molt bé les expressions.

# Torre de control



<b>Estructures comunicatives</b>	- On és...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Dreta, esquerra, amunt, avall, davant, darrere.
<b>Material</b>	Un objecte per amagar Mocadors per embentar els ulls Objectes (cadires, per exemple) per posar enmig del camí
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador que fa d'avió i s'embena els ulls. La resta de jugadors fan de torre de control. Dins la sala es marca un recorregut de manera que els objectes obstaculitzin el pas.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Un dels jugadors amaga un objecte en un lloc de la sala. Quan el té amagat, diu:
  - Ja el tenim amagat!
2. L'avió pregunta:
  - I on és?
3. Per torns, els jugadors el van guiant intentant que no topi amb cap dels objectes que s'han deixat per la sala. Les expressions que han de fer servir són les següents:
  - Una passa cap a la dreta!
  - Cap a l'esquerra!
  - Amunt!
  - Avall!
  - Davant!
  - Darrere!
  - Compte, que topes!
4. Quan troba l'objecte, un altre jugador fa el paper de l'avió.

## Observacions

Una altra versió del mateix joc consisteix a organitzar el grup en parelles de manera que un és l'avió i l'altre el guia. El guia no pot tocar l'avió i l'ha de guiar des d'un parell de passes de distància. Es proposa que aquesta versió sigui posterior a l'explicada.

## Expressió de localitzacions espacials

## On és...?




<b>Estructures comunicatives</b>	- On és...? - Ets a prop/Ets lluny de... - Ja hi ets? - Hi sóc a prop?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 3
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador perquè pari i se'l fa sortir de la sala. Els altres jugadors amaguen un objecte dins la sala. Quan l'han amagat, diuen al jugador que hi ha fora que entri.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El jugador que entra diu:  
- On és la pilota? (o l'objecte que s'hagi amagat).
2. Els jugadors restants van responent amb frases que es poden treballar per tal de dir-les 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 de pregunta, i cada cop que es juga se'n pot usar una o més d'una:  
- Hi sóc a prop?  
- Encara sóc lluny?  
- És per aquí?  
- ...
4. El que para fa la pregunta cada tres passes fins que troba l'objecte amagat. Quan el troba, s'escull un nou jugador.



# Reptes

<b>Estructures comunicatives</b>	- On...?	
<b>Vocabulari necessari</b>	Davant de, darrere de, a sobre, a sota, a la dreta, a l'esquerra.	
<b>Material</b>	Pilotes petites de malabars (fetes amb globus plens de mill) Petits objectes (capses, estoigs, ...)	
<b>Espai</b>	Interior	
<b>Nombre de participants</b>	En parelles	
<b>Disposició inicial</b>	El grup es distribueix en parelles, i 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. A l'interior de cada zona delimitada per aquestes paral·leles es distribueixen alguns objectes.	
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	

## Desenvolupament

1. Un dels jugadors comença a llançar algun objecte. L'altre el repta i li indica un objecte de la primera zona on ha d'anar a parar 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. Quan falla, es canvien els papers.
5. El joc s'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 lloc de llançament fix.

# Sesta ballesta



<b>Estructures comunicatives</b>	- On és...? - On creus que és...? - Saps on és...?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	Una pedreta o un objecte petit per a cada parella.
<b>Espai</b>	Qualsevol.
<b>Nombre de participants</b>	Més de 2
<b>Disposició inicial</b>	El grup es distribueix en parelles. Un dels jugadors de cada parella s'amaga una pedreta a la mà.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El jugador que s'ha amagat la pedreta 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 triï aquesta!
3. Si ho encerta, s'anota un punt i ara és ell qui amaga la pedreta.
4. Si no ho encerta, el mateix jugador que ha amagat la pedra la tornarà a amagar.
5. Guanya el jugador que arriba primer 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 descobrir un objecte amagat. Val la pena que es demani als nens si en tenen coneixement.

# Cavalls i cavallers



<b>Estructures comunicatives</b>	
<b>Vocabulari necessari</b>	Dreta, esquerra, amunt, avall.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Parells (més de 4)
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips: el dels cavallers i el dels cavalls. Els cavalls formen un cercle i miren cap a l'interior. Els cavallers se situen darrere els cavalls.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- El director del joc va marcant les ordres que han de seguir els cavallers:
  - Amunt! (Els cavallers han de pujar dalt del cavall.)
  - Avall! (Els cavallers han de baixar del cavall.)
  - Dreta! (Els cavallers s'han d'enfilar al cavall de la seva dreta.)
  - Esquerra! (Els cavallers s'han d'enfilar 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 s'intercanvien els papers.)
- Si algun cavaller s'equivoca, ell i el seu cavall s'intercanvien els papers.

# Expressió de possessions



# Expressió de possessions

## Estructures comunicatives

- Quants ...?
- Tinc / Té ...
- Tens un/a ...?
- De qui és ...?
- És meu / teu.



## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Busca qui...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El beuratge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El meu també	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Les cintes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Els "xinos"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Fórmula per fer equips	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El petó	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Quants...?	Tinc / Té...	Tens un/a	És meu / teu.	De qui és...? / Qui té...?
Busca qui...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El beuratge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El meu també	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les cintes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Els "xinos"	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fórmula per fer equips	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El petó	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

# Busca qui...



<b>Estructures comunicatives</b>	Quants...? Tinc /tenim
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres
<b>Material</b>	Pintura de maquillatge de diversos colors. Una targeta per a cada jugador feta amb un quart de full. Cada targeta té quatre colors dibuixats i una xifra al costat. S'han de fer tantes targetes com jugadors hi hagi. Les targetes tenen combinacions de xifres diferents, i n'hi ha dues de de cada combinació.
<b>Espai</b>	Interior ampli
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 10
<b>Disposició inicial</b>	Es reparteixen les targetes. Els participants es distribueixen per parelles. Cadascú pinta al front del seu company tantes rodones de colors com indica la seva targeta. Quan tots els jugadors estan pintats, es distribueixen lliurement per l'espai.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

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

## 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.

En comptes de maquillatge, es pot fer servir una etiqueta amb els punts pintats o bé gomets.

# El beuratge



<b>Estructures comunicatives</b>	- De qui és...?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	Diferents objectes que siguin quotidians per als jugadors Una caixa
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips. Els participants es col·loquen en una filera alternant els jugadors d'ambdós equips. Cada equip es posa un nom, que fa saber al director del joc. A l'altre extrem del camp hi ha una caixa amb els ingredients del beuratge.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc treu de la caixa un objecte i l'ensenya a tothom.
2. Tots els jugadors pregunten:
  - De qui és?
  - De... (i diu el nom d'un equip).
3. En aquest moment, tots els jugadors de l'equip anomenat surten corrents cap a la caixa a recollir l'objecte. Quan un jugador té l'objecte a la mà, només pot fer dues passes.
4. Si vol passar l'objecte a un altre jugador, l'ha de llançar (mai no el pot donar directament a la mà).
5. Un equip aconsegueix quedar-se l'objecte si el fa arribar fins a l'altra banda de la línia.
6. Els jugadors de l'altre equip també surten corrents, i, si aconsegueixen 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 s'acaba quan ja no queden més objectes a la caixa.
8. Guanya l'equip que ha aconseguit més ingredients per al seu beuratge.

# El meu també



<b>Estructures comunicatives</b>	- El meu personatge té... - El meu també.
<b>Vocabulari necessari</b>	Peces de roba; colors.
<b>Material</b>	Papers i colors
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	De 5 a 20
<b>Disposició inicial</b>	Cada jugador dibuixa secretament un personatge i el pinta. Tots els jugadors seuen en rotllana. S'escull un jugador per començar el joc.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El que inicia el joc diu:
  - El meu personatge té el jersei groc (per exemple).
2. Si hi ha algú del grup el personatge del qual també té el jersei de color groc diu::
  - El meu també!
3. El jugador (o jugadors) que té un personatge amb la mateixa característica que el que ha parlat seu damunt seu.
4. Després continua el jugador que seu a la seva dreta.
5. Els jugadors que ja seuen damunt d'algú es poden aixecar i seure damunt d'algú altre.
6. Si algú descobreix una característica que el fa diferent de tota la resta, la propera vegada que li toqui el torn torna a repetir la característica.
7. Si algú diu una característica que no té ningú i té algú assegut damunt seu, tots els que estan asseguts s'aixequen i tornen al lloc on seien al començament.
8. El joc s'acaba quan tots els jugadors han descobert la característica que els fa diferents de la resta.

## Observacions

Si es vol, el joc es pot treballar expressant una característica pròpia: Jot tinc.../ Jo també.



## Expressió de possessions

## Les cintes



<b>Estructures comunicatives</b>	- Teniu...? - No, no en tenim. - Jo la tinc.
<b>Vocabulari necessari</b>	Colors.
<b>Material</b>	Cintes de diferents colors.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	S'escullen dos jugadors perquè parin. Els altres escullen un color per a cadascú.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Un dels jugadors que para s'apropa a la resta del grup i pregunta:  
- Teniu una cinta de color...?
2. Si no hi ha cap jugador que tingui el color demanat, un jugador (o tots) respon:  
- No, no en tenim cap.
3. Si hi ha algú que té aquest color, el jugador respon:  
- Sí, jo la tinc.
4. Després demanar una cinta l'altre jugador que para.
5. El joc continua fins que entre els dos jugadors que paren han recollit totes les cintes de colors. Llavors cada equip que s'ha format fa una filera i s'estira 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 a terra.

## Observacions

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

## Expressió de possessions

## Els "xinos"



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quants...? - Tinc...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	Botons, pedretes, lleties, cigrons...(3 per cada jugador).
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 4
<b>Disposició inicial</b>	A cada jugador se li reparteixen tre botons. Els jugadors es col·loquen en grups de 2, 3 o 4 membres.
<b>Edat dels participants</b>	6 • 7 • 8 • 9 • 10 • 11 • 12 • 13 • 14

## Desenvolupament

1. Cada jugador es posarà a la mà el nombre de botons que vulgui (de 0 a 3) sense que ningú ho vegi.
2. Quan es fa un senyal, tots els jugadors mostren el puny tancat als seus companys evitant que es vegi el que hi ha amagat.
3. Un jugador pregunta al de la seva dreta:
  - Quants botons creus que hi ha?
  - Quants botons creus que tenim entre tots?
4. Aquest respondrà:
  - N'hi ha...
  - En tenim...
5. 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...
6. Finalment es compten els que hi ha en total. Guanya la partida qui hagi encertat el nombre.
7. També s'hi pot jugar fent que guanyi el primer que arribi a un nombre de partides prefixat.

# Fórmula per fer equips



<b>Estructures comunicatives</b>	- De qui és? - Meva!
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 4
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors seuen formant una rotllana. Cadascú es treu una sabata i la deixa al centre de la rotllana.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 darrer agafa una altra sabata i torna a fer la pregunta.
4. Quan s'han collit totes les sabates, els jugadors es posen en l'ordre en què han sortit. Llavors es poden dividir en dos grups.

## Observacions

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

# El petó



<b>Estructures comunicatives</b>	- Vull que... - De qui és...? - Qui té...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	Es fan dos equips amb un nombre igual de jugadors. Es numeren els jugadors de cada equip i formen un cercle intercalant els jugadors d'ambdós equips. S'escull un jugador, que es col·locarà al mig.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El jugador que para diu:
  - Vull que surti qui té el número... (i diu un número diferent del seu).
2. Els dos jugadors que tenen aquest número surten amb dos objectius diferents:
  - El de l'equip contrari al que para intentarà fer 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'n un al seu adversari.
3. El jugador que aconsegueix el seu objectiu serà el proper jugador del mig.

# Expressió de coneixements



# Expressió de coneixements

## Estructures comunicatives

- Quants...té?      - Què...?
- Saps...?
- 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?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavallers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
L'anell amagat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
On és l'anell?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Puput!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En Joan Blai	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La cursa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Poma rodona	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La filera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	Quants.../Quantes...?	Saps...?/Sabeu...?	Què...?	Qui...?/Quina...?	Com...?	Quan...?	D'on...?
Quina hora és?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cavallers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'anell amagat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
On és l'anell?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puput!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
En Joan Blai	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La cursa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poma rodona	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La filera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Altres jocs que també treballen aquestes estructures

- 5.05.** Mudances
- 7.01.** Busca qui...
- 9.05.** Rellotge interior

# Quina hora és?



<b>Estructures comunicatives</b>	Quina...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres (1, 2, 3).
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	De 6 a 30
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es posen en parelles menys dos, que seran el perseguidor i el perseguit. En cas que el nombre de jugadors sigui senar, es pot fer que el monitor també jugui o bé que hi hagi un grup de tres.
<b>Edat dels participants</b>	6 • 7 • 8 • 9 • 10 • 11 • 12 • 13 • 14

## Desenvolupament

- 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!
- Un cop s'ha acabat, el perseguidor surt corrents a intentar agafar el perseguit.
- Per tal de protegir-se, el perseguit es pot agafar a una de les parelles. El tercer membre de la parella, el que es troba a l'altra banda d'on s'ha agafat el perseguit, s'ha de desenganxar i es converteix en el nou perseguit.
- Si el perseguidor atrapa algú, s'intercanvien els papers i es torna a començar el joc amb el diàleg.

## Observacions

Joc de caire tradicional en què s'ha adaptat el diàleg per fer-lo més proper.  
Si el grup de jugadors és molt nombrós, es pot fer que hi hagi més d'un perseguidor i més d'un perseguit.

# Cavallers



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què...? - Quan...?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	Tantes pilotes com parelles
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	De 5 a 20
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es distribueixen en parelles. Si algú no té parella, serà el director del joc; si tothom té parella, el monitor farà de director. En cada parella, un farà de cavall i l'altre de cavaller. Els cavallers munten els seus cavalls. Totes les parelles es col·loquen en cercle, al mig del qual hi ha les pilotes.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Els cavallers i el director del joc enceten 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!
2. 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.
3. El director del joc pot córrer a buscar una pilota, passar per sota les cames de qualsevol cavall i enfilars'hi.
4. El jugador que s'hagi quedat sense cavall serà el proper director del joc.
5. Els cavalls i els cavallers s'intercanvien els papers.

## Observacions

Es tracta d'un joc d'estructura tradicional present en molts indrets. La nostra versió és una variant descrita pel poble Tamazigh. Caldria preguntar als jugadors si coneixen algun joc semblant.



# L'anell amagat



<b>Estructures comunicatives</b>	- Qui...? - Crec que... - Penso que...
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	De 6 a 12
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador perquè pari. Els altres es col·loquen formant una rotllana. Tots els jugadors posen les mans juntes. El jugador que para ajunta les mans i, al seu interior, hi amaga l'anell.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

1. Quan comença el joc, el jugador que para passa les seves mans entre les dels seus companys.
2. En el moment que 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. S'en coneixen algunes versions a l'Amèrica llatina, Polònia i l'Estat espanyol.

# On és l'anell? *(versió per equips)*



<b>Estructures comunicatives</b>	- Qui...? - Crec que... - Penso que...
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 10 a 20
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips. Cada equip seu en semicercle, l'un davant de l'altre. S'escull l'equip que comença a amagar l'anell i el jugador que l'amagarà. Cada equip fa una sèrie de forats a terra, que seran el seu marcador. Es deixa un petit objecte al costat de cada marcador.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

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

## Observacions

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

## Puput!



<b>Estructures comunicatives</b>	- D'on...? - Què...?	- Penso que... - Crec que...
<b>Vocabulari necessari</b>		
<b>Material</b>		
<b>Espai</b>	Exterior	
<b>Nombre de participants</b>	De 6 a 12	
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador que s'embena els ulls. Els jugadors restants formen una rotllana al voltant seu.	
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	

## Desenvolupament

- El joc s'inicia amb un diàleg entre els jugadors de la rotllana i el que és al centre:
  - Puput!
  - Què mana?
  - D'on vens?
  - De Roma.
  - Puput!
  - Què portes?
  - Corona.
  - Què busques?
  - Muller.
  - Doncs, fes tres salts i busca-la bé.
- El jugador del centre fa tres salts i s'apropa a algú de la rotllana. Quan hi és a prop, intenta endevinar de qui es tracta tocant aquesta persona amb les mans.
- Quan sap qui pot ser diu:
  - Penso que és... (i diu el nom).
  - Crec que és... (i diu el nom).
- Si ho encerta, s'intercanvien els papers; si no, continua buscant.

## Observacions

Joc tradicional a molts llocs del món, amb diàlegs diferents.

## En Joan Blai



<b>Estructures comunicatives</b>	- Sabeu qui...?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 3
<b>Disposició inicial</b>	Un jugador para. Els altres seuen formant una rotllana.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

### Desenvolupament

1. El jugador que para enceta un diàleg amb la resta de jugadors:
  - 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 riu perd i ha de pagar una penyora.

### Observacions

Adaptació d'un joc tradicional.

## La cursa



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quantes...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	Una fitxa per cada jugador Tres pedres Un tauler
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 2 a 6 per a cada tauler
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors posen la seva fitxa al començament del circuit. Es preparen uns torns.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El primer jugador s'amaga a la mà unes quantes pedres. Si vol, pot no haver-se'n amagat cap.
2. Tot seguit, pregunta al jugador següent:
  - 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 la seva fitxa tantes caselles com pedres.
4. Si no l'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.

# Poma rodona



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quantes...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors seuen formant una rotllana. S'escull un director de joc, que es posarà al centre de la rotllana.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Tots els jugadors reciten la cançó mentre el director del joc els va assenyalant, 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 assenjala 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. El jugador a qui assenyali quan s'arriba al nombre de dames escollit serà qui pararà.

## Observacions

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

# La filera



<b>Estructures comunicatives</b>	- Com...? - Jo faig...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	Fulards per embenar els ulls.
<b>Espai</b>	Una sala
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es col·loquen formant una filera. Cada jugador escull un so que el caracteritza i el comunica al jugador que té davant seu. Després tots els jugadors s'embenen els ulls i es distribueixen lliurement per l'espai.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Quan es fa un senyal, cada jugador intenta trobar el jugador que tenia al seu davant. Quan en troben un, pregunten:
  - 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 havia davant seu, continuen el joc plegats avançant per l'espai fent una filera.
3. El joc s'acaba quan s'ha aconseguit tornar a compondre tota la filera.

## Observacions

Si hi ha molts jugadors, es pot fer més d'una filera; així el joc pot arribar a esdevenir competitiu.

# Expressió de possibilitats





# Expressió de possibilitats

## Estructures comunicatives

- Què és / Què deu ser aquest/a...
- És probable que...
- Possiblement...
- Podria ser que...
- Crec que / penso que...

## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
El paller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ou, serra, bec o aranya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El llibre màgic	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El missatge secret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rellotge interior	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Parell o senar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La sabata incògnita	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Massatge circular	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Què és/Què deu ser...?  
És probable que...  
Possiblement...  
Podria ser que...  
Crec que / penso que

El paller	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ou, serra, bec o aranya?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El llibre màgic	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El missatge secret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rellotge interior	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Parell o senar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La sabata incògnita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Massatge circular	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## Altres jocs que també treballen aquestes estructures

- 5.01.** Quan menjarem sopes?
- 7.05.** Els "xinos"
- 8.03.** L'anell amagat

- 8.04.** On és l'anell?
- 8.05.** Puput!

## Expressió de possibilitats

## El taller



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quants...creus que...? - Crec que... - Penso que... - Potser...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	Diferents objectes (pilotes, quaderns, llapis, capses...) Cronòmetre
<b>Espai</b>	Exterior
<b>Nombre de participants</b>	Entre 4 i 16
<b>Disposició inicial</b>	Es marquen tantes zones a terra (caus) com equips hi hagi. Al centre del terreny de joc es marca una zona on es col·loquen els objectes. Al seu voltant, separats del centre uns 5 m, es fan equips de 4 persones com a màxim. Cada equip se situa al seu cau, formant una filera.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc pregunta als jugadors de cada equip:
  - Quantes pilotes (per exemple) penseu que agafareu en un minut?
2. La primera persona de la filera li ha de respondre amb les fórmules següents:
  - Crec que...
  - Penso que...
  - Potser...
3. Un cop acabada la ronda, el director fa un senyal. Els primers de cada filera han d'anar corrents fins al centre, agafar una pilota i tornar al seu cau.
4. Quan arribi i piqui la mà del següent jugador de la filera, aquest sortirà corrents cap al centre, i així successivament.
5. L'equip que encerta el nombre d'objectes que ha dit guanya tants punts com objectes hagi aconseguit.
6. Es resta un punt a qui no l'encerta.

## 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 manera, tots els jugadors podran practicar la pregunta i la resposta.

# Ou, serra, bec o aranya?



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què deu ser...? - És probable... - Deu ser...
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 2 a 8
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador perquè pari, que es posa de quatre grapes a terra. Els altres jugadors s'estan drets al voltant seu.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- 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.
  - Ou: col·loca el dit polze i índex en forma de cercle.
  - Serra: separa tots els dits de la mà.
  - Bec: manté tots els dits units.
  - Aranya: fa moure els dits com si corregués una aranya.
- Un cop ha marcat una de les posicions a l'esquena, s'estableix un diàleg entre el cavaller i el cavall:
  - Quina deu ser aquesta posició? (o quin deu ser aquest dibuix, en cas que es tinguin les posicions il·lustrades)
  - És probable que sigui... / Deu ser...
- Si no encerta què és, continua fent de cavall. I hi ha un nou cavaller.
- Si ho encerta, el cavaller passa a ser cavall i entra un nou cavaller.

## Observacions

Joc d'estructura tradicional. Es pot demanar als participants que preguntin a casa si coneixen algun joc semblant.  
Si el grup és molt nombrós, es poden fer dues partides simultànies o més.

# El llibre màgic



<b>Estructures comunicatives</b>	- Crec que... - Podria ser...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms d'objectes.
<b>Material</b>	Un llibre o una bossa ben decorada.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 3 a 10
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors seuen formant una rotllana. Al centre es deixa el llibre que conté objectes màgics.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Per torns, cada jugador treu un objecte de l'interior del llibre i 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'aixequen i ho diuen acau d'orella del jugador. Cal que diguin les frases utilitzant aquestes fórmules:
  - Crec que deu ser...
  - Podria ser...?
3. El jugador que ho encerta es queda al costat del primer jugador i fa la mateixa acció que aquest.
4. El que no ho encerta torna al se lloc.
5. El joc s'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.

# El missatge secret



<b>Estructures comunicatives</b>	- Crec que... - Possiblement...
<b>Vocabulari necessari</b>	Quadrat, cercle, triangle, rombe i rectangle. Gros, petit.
<b>Material</b>	Es confeccionen deu peces de cartolina: - Dos quadrats (un de gros i un de petit) - Dos cercles (un de gros i un de petit) - Dos triangles (un de gros i un de petit) - Dos rombes (un de gros i un de petit) - Dos rectangles (un de gros i un de petit) Dos fulards per embentar els ulls Paper i llapis
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	De 6 a 20
<b>Disposició inicial</b>	Es divideix el grup en dos equips. Cada equip se situa en un extrem de la sala i escull l'ordre en què vol col·locar les seves deu peces de cartolina. Deixa les peces en aquest ordre sobre una taula (és convenient que es busqui una forma d'enganxar-les). Els jugadors escullen un ordre de sortida. El primer jugador de cada equip s'embena els ulls.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Quan es fa un senyal, el primer jugador de cada equip surt en direcció cap a l'altra taula. Els companys el poden guiar donant-li indicacions temporals des del seu lloc.
2. Quan un jugador arriba a la taula on s'han deixat les peces, intenta memoritzar, pel tacte, l'ordre en què estan col·locades.
3. Després torna al lloc on hi ha el seu grup i dicta a un company l'ordre en què creu que es troben. El company dibuixa la distribució en un full. Per dictar, ha de fer servir expressions com les següents:  
 - Crec que...  
 - Possiblement...
4. A continuació el jugador que ha fet el dibuix 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

Perquè les peces no es moguin cada cop que es toquen, es poden enganxar amb *blue tack*, cinta adhesiva o algun altre material.

# Rellotge interior



<b>Estructures comunicatives</b>	- Quant...? - Crec que..
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres
<b>Material</b>	Un cronòmetre
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 4
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es disposen lliurement per l'espai. El monitor avisa que posa el cronòmetre en marxa.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Quan es posa el cronòmetre en marxa, tots els jugadors compten en silenci el temps que creuen que està passant.
2. El director del joc atura el cronòmetre i diu:  
- Prou!
3. Seguidament pregunta a un jugador:  
- Quan temps creus que ha passat?  
- Crec que... / Podria ser que... / És probable que...
4. El director anirà fent aquesta pregunta a tots els jugadors.
5. Qui més s'apropi al temps real serà el proper director del joc.

# Parell o senar?



<b>Estructures comunicatives</b>	- Crec que... - Penso que...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nom dels colls de les cartes; concepte parell o senar; nombres
<b>Material</b>	Una baralla de cartes
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 4 a 8
<b>Disposició inicial</b>	Els jugadors seuen al voltant d'una taula. Es barregen les cartes i es posen de cap per avall formant un piló al centre de la taula. S'escullen torns.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 5 punts i l'oportunitat de tornar a tirar.
3. Si no, perd tot el que tingui acumulat en aquella tirada i passa el torn al jugador següent.
4. Si vol, pot intentar dir el nombre exacte: si l'encerta, guanyarà 15 punts; si no, s'ha de plantar i no perd cap punt. El torn passa al jugador següent.
5. Guanya el primer que aconsegueixi 50 punts.

## Observacions

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

# La sabata incògnita



<b>Estructures comunicatives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crec que...</li> <li>- Podria ser que...?</li> <li>- Penso que...</li> </ul>
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	Un fulard o un tros de roba
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	De 8 a 15
<b>Disposició inicial</b>	Tots els jugadors es col·loquen formant una rotllana. S'escull algú perquè pari.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Tothom es col·loca de manera que se li puguin veure fàcilment les sabates.
2. El que 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, per relacionar les sabates amb el seu amo, 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

Aquest joc es pot fer descobrint les sabates d'una sola persona. En aquest cas, aquesta persona és la que passa a descobrir sabates (aquesta adaptació serviria per a jugadors més petits).



# Massatge circular



<b>Estructures comunicatives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Què és?</li> <li>- Crec que... / Penso que...</li> <li>- Què deu ser...?</li> <li>- És probable...</li> </ul>
<b>Vocabulari necessari</b>	Material d'higiene: sabó, raspall, raspall de dents, dentífric, esponja, boles de massatge, paper higiènic, tovallola.
<b>Material</b>	Un cabàs amb els estris d'higiene enunciats a l'apartat de vocabulari.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	A partir de 4
<b>Disposició inicial</b>	Els jugadors es col·loquen en parelles.
<b>Edat dels participants</b>	6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14

## Desenvolupament

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

## Observacions

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

# Expressió de preferències i desigs



# Expressió de preferències i desigs

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

## Estructures comunicatives

### Expressió de preferències

- Què prefereixes:...?
- Què t'agrada més:...?

### Expressió de desigs

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



## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T'agraden les teves veïnes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Picar l'ullet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El gat i el linx	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El llop afamat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monstres i porucs	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sí o no?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

T'agraden les teves veïnes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Picar l'ullet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El gat i el linx	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El llop afamat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Monstres i porucs	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sí o no?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*T'agraden...?*  
*Qui vol...? / Vols...? / Vull...*  
*T'agradaria... / M'agradaria*  
*Tinc ganes de... / M'agradaria*  
*Què prefereixes?*

# T'agraden les teves veïnes



<b>Estructures comunicatives</b>	- T'agraden?
<b>Vocabulari necessari</b>	Els noms de tot el grup.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Qualsevol
<b>Nombre de participants</b>	De 12 a 16
<b>Disposició inicial</b>	Es forma un cercle. S'escull algú perquè pari.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

1. La persona que para escull un jugador i li pregunta:
  - Joan, t'agraden les teves veïnes? (Les veïnes són aquelles que estan al seu costat).
2. Si el jugador respon afirmativament, la persona que para farà aquesta pregunta a un altre jugador.
3. Si respon negativament, li preguntarà:
  - I qui t'agrada més?
4. En aquest darrer cas, el Joan haurà de dir el nom de dos jugadors.
5. Les veïnes del Joan hauran d'abandonar el seu lloc i se l'intentaran canviar amb les dues jugadores anomenades.
6. La persona que para haurà d'intentar ocupar un d'aquests quatre llocs.
7. Qui es quedi sense lloc serà el proper de parar.

## Observacions

Les veïnes no es poden intercanviar els llocs.

# Picar l'ullet



<b>Estructures comunicatives</b>	- Qui vol...? - T'agradaria...?	- Et ve de gust...?
<b>Vocabulari necessari</b>		
<b>Material</b>		
<b>Espai</b>	Interior	
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8	
<b>Disposició inicial</b>	<p>Tots els jugadors, llevat d'un, es posen per parelles. Es formen dos cercles concèntrics de manera que un jugador de la parella quedi a l'interior i l'altre a l'exterior, separats per una distància d'una passa aproximadament. Els jugadors del cercle exterior tenen les mans al darrere. El jugador que no té parella és el que para; ell també es col·loca dins la rotllana interior.</p>	
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	

## Desenvolupament

- El que 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 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 jugador o a més d'un (que potser no és a qui dirigeix la frase). Qualsevol jugador que vegi que li piquen l'ullet ha de sortir corrents cap al que para. El seu company del cercle exterior podrà intentar agafar-lo perquè no s'escapi.
- Si la parella aconsegueix atrapar-lo, continua parant la mateixa persona. Però si el que ha sortit corrents arriba on és el para abans que l'atrapi la seva parella, el jugador que s'ha quedat sense parella serà el proper a parar.

## Observacions

Joc tradicional.

# El gat i el linx



<b>Estructures comunicatives</b>	- M'agradaria... - Vols...? - Tinc ganes de...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres
<b>Material</b>	Objectes que puguin servir d'obstacles.
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips i es decideix quin equip farà de gat i quin farà de linx. Es dibuixen dues línies separades uns 6 m de distància. En l'espai que queda entremig de les línies es deixen objectes (caixes, cadires...). Cada equip es posa darrere una de les línies.
<b>Edat dels participants</b>	6 • 7 • 8 • 9 • 10 • 11 • 12 • 13 • 14

## Desenvolupament

- 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!  
 - ...
- Si en qualsevol moment del diàleg el gat diu: "Atrapa'm!", el linx intentarà agafar el gat.
- Per salvar-se, el gat pot saltar o passar per sota els obstacles, cosa que el linx no pot fer.
- Els altres jugadors compten fins a 20 en veu alta. Quan arriben a aquesta xifra, tots dos tornen a la seva línia.
- El joc continua fins que tots els jugadors han entrat al terreny de joc.
- Si els linxs atrapen 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. En aquest sentit, es pot treballar una frase diferent per a cada gat i cada linx. Joc practicat per alguns pobles de l'Àfrica.

# El llop afamat



<b>Estructures comunicatives</b>	- Què...? - M'agradaria... - I què prefereixes...?
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Exterior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	S'escullen dos jugadors que fan de llop. Els altres participants formen un cercle agafats de les mans. Els llops es queden fora del cercle.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 a qui preferiu?
  - ...
2. La persona escollida passa a l'interior del cercle.
3. El cercle comença a girar ràpidament mentre els llops intenten entrar per atrapar-la.
4. El llop que ho aconsegueixi se salva. El nou llop serà el jugador que hi ha al mig.

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional. El fet que hi hagi dos llops és per fer més fàcil que n'entri un dins la rotllana.

# Monstres i porucs



<b>Estructures comunicatives</b>	- Prepara't! - Vull que...
<b>Vocabulari necessari</b>	
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Mínim 6
<b>Disposició inicial</b>	S'escullen dos jugadors: un farà de monstre i l'altre farà de poruc. Els jugadors restants es posen a la gatzoneta formant una filera de manera que un mira cap a una banda i l'altre cap a l'altra. El monstre es col·loca en un extrem de la filera, i el poruc a l'altre.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 dir-li:  
- Vull que surtis tu!
5. El jugador que ha estat tocat s'aixeca i surt corrents en la direcció que vol. En fer-ho, deixa el lloc lliure perquè l'antic monstre segueixi.
6. Quan un poruc és agafat per un monstre, seu en 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 quan tots dos jugadors se situen en el lloc inicial.



**Sí o no?**

<b>Estructures comunicatives</b>	- Tens ganes de... - T'agradaria fer... - Vols fer...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Accions, primera, segona, tercera.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Petit
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador perquè pari i se'l fa sortir de la sala. Els jugadors restants escullen tres accions que haurà de fer la persona que para. Decideixen si haurà de fer les accions segons si el jugador respon "sí" o "no".
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

**Desenvolupament**

- 1.** Es fa entrar el que para i se li pregunta:
  - Tens ganes de fer la primera?
  - T'agradaria fer la primera?
  - Vols fer la primera?
- 2.** El que para respon sí o no.
- 3.** Per exemple, es pot haver escollit que la primera acció la farà si diu "no". Si quan se li pregunta respon negativament, l'ha de fer; en cas contrari, se salva.
- 4.** Quan s'han fet totes tres preguntes, un jugador 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, l'educador haurà de controlar el tipus de proves que es proposen. Si es considera oportú, es poden haver preparat una sèrie de targetes on hi hagi dibuixades accions a fer (les poden haver preparat els mateixos jugadors).

# Expressió d'ordres i obligacions



# Expressió d'ordres i obligacions

## Estructures comunicatives

### Impersonals

- No s'ha de...
- No es pot...
- Has de...



## Relació dels jocs amb edats i expressions

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
El botxí	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pepets i Pepetes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La vareta de la bruixa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Has de...
El botxí	<input checked="" type="checkbox"/>
Pepets i Pepetes	<input checked="" type="checkbox"/>
La vareta de la bruixa	<input checked="" type="checkbox"/>

## 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 nombres
- 12.07.** Repte!

## Expressió d'ordres i obligacions

## El botxí



<b>Estructures comunicatives</b>	- Has de...
<b>Vocabulari necessari</b>	Accions.
<b>Material</b>	Dues pedres planes (en una de les cares de cada pedra es dibuixa una creu i l'altra es deixa en blanc).
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 4
<b>Disposició inicial</b>	Tothom seu en rotllana. S'escull qui comença el joc i l'ordre de tirada.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

1. Per torns, cada jugador tira les dues pedres a terra, com si fossin un dau.
2. Segons el resultat de la tirada, s'actua d'una manera o d'una altra:
  - Qui treu les dues cares amb la creu és el rei.
  - Qui treu les dues cares blanques és el deutor.
  - Qui treu una cara de cada se salva.
3. Es van tirant les pedres fins que surti 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

Adaptació d'un joc tradicional. Normalment s'hi jugava amb tabes (petits ossos de la pota del xai o d'altres animals).

# Pepets i Pepetes



<b>Estructures comunicatives</b>	- Heu de...
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms d'animals.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 12
<b>Disposició inicial</b>	Es dibuixen dues línies a terra. Es formen dos equips, cadascun dels quals se situa al darrera d'una de les línies.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. Per començar el joc, el director diu:  
- Pepets, heu de fer un pas de... (i diu el nom d'un animal).
2. L'equip al·ludit ha d'avançar una passa imitant el tipus d'animal que s'ha demanat.
3. Després de fer diverses propostes d'avançament, el director del joc pot dir, per exemple:  
- Pepets, perseguiu les Pepetes! (o feu pessigolles, o...)
4. Llavors tots els Pepets surten a perseguir les Pepetes.

# La vareta de la bruixa



<b>Estructures comunicatives</b>	- Heu de..
<b>Vocabulari necessari</b>	Verbs (accions).
<b>Material</b>	Un pal que fa de vareta.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 4
<b>Disposició inicial</b>	S'escull qui fa de bruixa i se li dóna la vareta. Els jugadors restants es col·loquen en cercle.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- La bruixa va donant indicacions als jugadors:
  - Si mou la vareta cap a la dreta (o l'esquerra), diu: Heu de saltar cap a la dreta (o l'esquerra).
  - Si la mou de pressa, diu: Heu de córrer.
  - Si la mou lentament, diu: Heu d'anar a poc a poc.
  - Si l'abaixa, diu: Heu d'ajupir-vos.
  - Si l'alça, diu: Heu de posar-vos de puntetes.
  - Si la fa saltar, diu: Heu de saltar.
  - Si la deixa caure, diu: Correu, que us atrapo!
- Quan dóna l'última ordre, surt a perseguir a tots els jugadors. El jugador que és atrapat serà la propera bruixa.

## Observacions

Totes les indicacions podrien estar il·lustrades.

# Vocabulari

J)



Els jocs que es troben en aquest apartat estan pensats de manera genèrica, sense donar cap mena d'exemple, per tal que es puguin adaptar a necessitats de vocabulari concretes.

En la resta dels jocs del fitxer, però, també apareixen jocs que fan referència al vocabulari i al seu ús. Per la seva naturalesa, molts podran ser utilitzats com a jocs d'aquest apartat.



## Jocs d'aquest apartat

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Dibuixos en marxa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El mercat de fruites	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El gat afamat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cursa de nombres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cursa de cadires	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El rellotge de la torre	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Repte!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La mona	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## Vocabulari

## Dibuixos en marxa



<b>Estructures comunicatives</b>	- Portes un/una... - Tens un/una...
<b>Vocabulari necessari</b>	Camps semàntics.
<b>Material</b>	Cartells on s'hauran dibuixat les figures que es volen treballar (cada cartell té un cordill per poder-lo dur penjat al coll).
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Es reparteix un cartell a cada jugador, que el durà penjat a l'esquena de manera que no el vegi ningú. Els jugadors es distribueixen per tota la sala.
<b>Edat dels participants</b>	6 ▪ 7 ▪ 8 ▪ 9 ▪ 10 ▪ 11 ▪ 12 ▪ 13 ▪ 14

## Desenvolupament

1. Quan el monitor diu: "Em marxa!", 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, 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/a...
  - Tens un/a
3. El joc s'acaba quan només queda un jugador.

## Observacions

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

## Vocabulari

## El mercat de fruites



<b>Estructures comunicatives</b>	- Avui...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nom de fruites variades: plàtan, poma, maduixa, pera, préssec, albercoc, ... Es poden tenir imatges per tal que cada jugador, en secret, n'esculli una.
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	A partir de 10
<b>Disposició inicial</b>	Els participants es col·loquen per parelles i formen dues rotllanes: una d'interior i una d'exterior.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 mig 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. Tots els que coincideixin amb el nom de la fruita s'hi hauran d'agafar i formaran una cua.
4. La cua s'anirà allargant a mesura que el que dirigeix l'activitat digui noms de fruites.
5. Al final, el conductor de l'activitat dirà:  
- S'ha trencat el cistell!  
- Ha caigut el cistell!
6. Aleshores tots els qui formaven la cua aniran 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.

## Vocabulari

## El gat afamat



<b>Estructures comunicatives</b>	- M'agradaria... - Vull menjar... - Tinc tanta gana que em menjaria...
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms d'aliments
<b>Material</b>	Cadires
<b>Espai</b>	Interior
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	Cada participant agafa una cadira i entre tots les col·loquen formant un cercle (la distància entre les cadires ha de ser, aproximadament, d'1 m). S'escull algú perquè faci de gat, que se situarà al centre de la rotllana. Els altres participants escolliran el nom d'un aliment: formatge, sucre, mel, mantega, melmelada, xocolata, pernil,... Aquests aliments els poden decidir en el moment en què es faci el joc, o bé, el monitor pot tenir preparades unes cartolines amb el dibuix i les paraules que li interressi treballar.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- El gat comença a explicar què li agradaria menjar:
  - M'agradaria menjar...
  - Vull menjar...
  - Tinc tanta gana que em menjaria...
- Quan es diu el nom d'un dels aliments, el jugador que l'ha escollit s'agenolla.
- Després el gat diu:
  - Cap a la cuina!
 Aleshores tots els jugadors que estan agenollats han de tornar ràpidament fins a la seva cadira abans que el gat els atrapi.
- El jugador que sigui tocat pel gat serà el proper a parar.

## Vocabulari

## Cursa de nombres



<b>Estructures comunicatives</b>	- Vull que... - Has de...
<b>Vocabulari necessari</b>	Nombres.
<b>Material</b>	cartolines amb els nombres del 0 al 9.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 10
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips, i cada membre té un nombre. Es dibuixen dues línies: una de sortida i una d'arribada. Els dos equips es posen en fila darrere la línia de sortida.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- Qui dirigeix el joc diu un nombre de dues o tres xifres. Per exemple:
  - Vull que surti el 15!
  - Ha de sortir el 15!
- Els jugadors que tenen les xifres necessàries per formar el 15 surten corrents fins a la línia d'arribada. Un cop allà, han de formar el 15.
- El primer equip que el forma correctament guanya un punt.

## Observacions

Tot i que l'ideal és que els jugadors siguin més de 20, el joc s'ha adaptat a un nombre més reduït de participants. Això permet que a cadascun d'ells se li reparteixi més d'un cartell.

# Cursa de cadires



<b>Estructures comunicatives</b>	
<b>Vocabulari necessari</b>	Camps semàntics.
<b>Material</b>	Un paper i un llapis per a cada equip.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 10
<b>Disposició inicial</b>	Cada jugador agafa una cadira. Es formen equips amb el mateix nombre de jugadors. Cada equip fa una filera amb les cadires. Caldria una il·lustració. Es marca una línia d'arribada.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc suggereix noms d'objectes del camp semàntic proposat. Per exemple:  
- Per tres cadires, heu de dibuixar un cotxe.
2. Cada equip fa el dibuix d'un cotxe i el porta ràpidament al director del joc.
3. El primer equip que 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 jugadors del final de la filera agafen la seva cadira i les passen al davant).
4. El joc s'acaba quan un equip arriba a passar la línia d'arribada.

## Observacions

Aquesta dinàmica ens serveix per treballar qualsevol camp semàntic.  
El director del joc pot demanar que facin altre tipus d'accions.

## Vocabulari

## El rellotge de la torre



<b>Estructures comunicatives</b>	
<b>Vocabulari necessari</b>	Camps semàntics.
<b>Material</b>	Targetes amb imatges d'objectes.
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 8
<b>Disposició inicial</b>	Es formen dos equips. A cada jugador se li reparteix la imatge d'un objecte. Totes les imatges estan repetides, i les tenen un jugador de cada equip. Tots els jugadors, barrejats els d'un equip i de l'altre, seuen formant un cercle.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## 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 1 punt.
4. El director del joc pot dir el nom d'un objecte que no tingui cap dels jugadors. Quan passa això, tots s'han d'aixecar, anar a tocar el director i tornar al seu lloc.
5. El grup que ho aconsegueix primer guanya 3 punts.
6. El joc s'acaba quan un equip arriba a 10 punts.

# Repte!



<b>Estructures comunicatives</b>	- Heu de...
<b>Vocabulari necessari</b>	Camps semàntics definits per les targetes.
<b>Material</b>	Targetes amb fotografies d'objectes (caldrà tenir tres còpies de cada objecte).
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 6
<b>Disposició inicial</b>	Es marca a terra una línia de separació entre dos camps. A cada camp es dibuixen tants cercles separats en l'espai com targetes hi hagi. Es formen dos equips. Cada equip deixa una targeta dins un dels cercles del seu camp. Per començar, cada equip es col·loca en una banda del terreny de joc. El director del joc té un altre paquet de targetes.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

1. El director del joc treu una de les targetes a l'atzar i diu:  
- 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 es troba en terreny 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), el joc s'atura.
5. El joc s'acaba quan un equip ha aconseguit totes les targetes de l'equip contrari o quan es decideixi (segons un temps prefixat).

## Observacions

És 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 dibuixats simètricament per evitar problemes (que uns cercles estiguin més a prop que els altres, per exemple).

## Vocabulari

## La mona



<b>Estructures comunicatives</b>	- On vas? - Què...?
<b>Vocabulari necessari</b>	Noms de llocs de carrer (botigues, carrers, places,...) i noms d'objectes que podem trobar pel carrer (cotxes, papereres, fanals,...).
<b>Material</b>	
<b>Espai</b>	Ampli
<b>Nombre de participants</b>	Més de 5
<b>Disposició inicial</b>	S'escull un jugador que fa de mare i un que fa de mona. La mona es posa a la gatxoneta tocant amb les dues mans a terra, i la mare li posa les mans al cap. Els jugadors restants formen una rotllana al voltant seu.
<b>Edat dels participants</b>	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

## Desenvolupament

- 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!
- Quan s'acaba el diàleg, la mare deixa anar el cap de la mona.
- Els altres jugadors s'aniran movent per intentar donar-li cops suaus a l'esquena. Cada cop que algú li dona un cop, diu en veu alta el nombre corresponent (el primer que doni el cop dirà "u", el segon dirà "dos", etc.).
- La mona, sempre a la gatxoneta, intentarà tocar qualsevol jugador per sota el genoll.
- Quan ho aconsegueixi, el jugador que hagi estat colpejat passarà a ser mona, i el que era mona serà mare.

## Observacions

Adaptació d'un joc tradicional. Se n'han descrit variants a tot Europa, al poble Tamazigh, al Marroc i al Pakistan.



# Per saber-ne més



## Per saber-ne més

L'elaboració d'aquest material ha requerit consultar molts materials. Per tal d'ampliar-ne el repertori, es recomana la lectura d'aquests materials; de ben segur hi trobareu nombrosos recursos per crear diverses adaptacions.

Atesos els motius ja comentats, tots aquests jocs fan referència específicament al joc popular i tradicional.

### Bibliografia

ALLUÉ, Josep Maria (2000). *Un, dos, tres, pica pare!* 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.

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

DIVERSOS AUTORS (1999). *Juegos populares. Una propuesta para la Educación Física*. Editorial Pila Teleña. Madrid.

DIVERSOS AUTORS (2001). *Jocs de sempre, jocs per sempre*. Suplement de la revista "Estris". Fundació Pere Tarrés.

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

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

LAVEGA, P. i OLASO, S. (1999). *1.000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Editorial Paidotribo. Barcelona.

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

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

MEDINA, Arturo (1987). *Pinto Maraña. Juegos populares infantiles*. Editorial Susaeta. Col·lecció "Pompa de jabón". Madrid.

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

POU, Antoni (1980). *Jocs populars*. Editorial Moll. Col·lecció "Biblioteca de les Illes d'Or", núm. 128. Palma de Mallorca.

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

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

## Discografia

DIVERSOS AUTORS (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 pàgina amb una gran quantitat de recursos:  
<http://www.xtec.es/~rbadia/> o <http://www.eixample.com/jocs>