

# 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**

FUNDACIÓ  
*Jaume Bofill*  
**JAUME  
BOFILL**

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