

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



Estructures comunicatives	- Portes un/una... - Tens un/una...
Vocabulari necessari	Camps semàntics.
Material	Cartells on s'hauran dibuixat les figures que es volen treballar (cada cartell té un cordill per poder-lo dur penjat al coll).
Espai	Interior
Nombre de participants	Més de 6
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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



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



Estructures comunicatives	- M'agradaria... - Vull menjar... - Tinc tanta gana que em menjaria...
Vocabulari necessari	Noms d'aliments
Material	Cadires
Espai	Interior
Nombre de participants	Més de 5
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14

Desenvolupament

1. El gat comença a explicar què li agradaria menjar:
 - M'agradaria menjar...
 - Vull menjar...
 - Tinc tanta gana que em menjaria...
2. Quan es diu el nom d'un dels aliments, el jugador que l'ha escollit s'agenolla.
3. 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.
4. El jugador que sigui tocat pel gat serà el proper a parar.

Vocabulari

Cursa de nombres



Estructures comunicatives	- Vull que... - Has de...
Vocabulari necessari	Nombres.
Material	cartolines amb els nombres del 0 al 9.
Espai	Ampli
Nombre de participants	Més de 10
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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



Estructures comunicatives	
Vocabulari necessari	Camps semàntics.
Material	Un paper i un llapis per a cada equip.
Espai	Ampli
Nombre de participants	Més de 10
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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 pasen 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



Estructures comunicatives	
Vocabulari necessari	Camps semàntics.
Material	Targetes amb imatges d'objectes.
Espai	Ampli
Nombre de participants	Més de 8
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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!



Estructures comunicatives	- Heu de...
Vocabulari necessari	Camps semàntics definits per les targetes.
Material	Targetes amb fotografies d'objectes (caldrà tenir tres còpies de cada objecte).
Espai	Ampli
Nombre de participants	Més de 6
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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



Estructures comunicatives	- On vas? - Què...?
Vocabulari necessari	Noms de llocs de carrer (botigues, carrers, places,...) i noms d'objectes que podem trobar pel carrer (cotxes, papereres, fanals,...).
Material	
Espai	Ampli
Nombre de participants	Més de 5
Disposició inicial	S'escull un jugador que fa de mare i un que fa de mona. La mona es posa a la gattoneta 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.
Edat dels participants	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 gattoneta, 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.