

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



Estructures comunicatives	- Quants...creus que...? - Crec que... - Penso que... - Potser...
Vocabulari necessari	Nombres.
Material	Diferents objectes (pilotes, quaderns, llapis, capses...) Cronòmetre
Espai	Exterior
Nombre de participants	Entre 4 i 16
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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 preguntï als de l'altre. D'aquesta manera, tots els jugadors podran practicar la pregunta i la resposta.

Ou, serra, bec o aranya?



Estructures comunicatives	- Què deu ser...? - És probable... - Deu ser...
Vocabulari necessari	
Material	
Espai	Interior
Nombre de participants	De 2 a 8
Disposició inicial	S'escull un jugador perquè pari, que es posa de quatre grapes a terra. Els altres jugadors s'estan drets al voltant seu.
Edat dels participants	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



Estructures comunicatives	- Crec que... - Podria ser...?
Vocabulari necessari	Noms d'objectes.
Material	Un llibre o una bossa ben decorada.
Espai	Interior
Nombre de participants	De 3 a 10
Disposició inicial	Tots els jugadors seuen formant una rotllana. Al centre es deixa el llibre que conté objectes màgics.
Edat dels participants	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 acan 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



Estructures comunicatives	- Crec que... - Possiblement...
Vocabulari necessari	Quadrat, cercle, triangle, rombe i rectangle. Gros, petit.
Material	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
Espai	Petit
Nombre de participants	De 6 a 20
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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



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

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?



Estructures comunicatives	- Crec que... - Penso que...
Vocabulari necessari	Nom dels colls de les cartes; concepte parell o senar; nombres
Material	Una baralla de cartes
Espai	Interior
Nombre de participants	De 4 a 8
Disposició inicial	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.
Edat dels participants	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



Estructures comunicatives	- Crec que... - Podria ser que...? - Penso que...
Vocabulari necessari	
Material	Un fulard o un tros de roba
Espai	Interior
Nombre de participants	De 8 a 15
Disposició inicial	Tots els jugadors es col·loquen formant una rotllana. S'escull algú perquè pari.
Edat dels participants	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



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