

El joc de *Scrabble* com a
estratègia d'aprenentatge a l'àrea
de llengua catalana

Josep Vinyals Iglesias
Projecte de llicència d'estudi retribuïda
per al curs 2005 - 06 IES XXVa Olimpíada. Dept. de
Llengua catalana

INDEX TEMÀTIC DEL QUADERN DISTRIBUCIÓ DE CONTINGUTS

1.- GUIÓ DE LA MEMÒRIA

1. A	Introducció al treball	7
1. B	Objectius i resultats	8
1. C	El pla de treball i la metodologia	9
1. D	Recursos usats	10
1. E	El producte del treball (Quina mena de material teniu entre mans?)	11
1. F	Com està estructurat aquest material?	13
1. G	Amb quin material cal comptar per fer el crèdit?	15
1. H	Possibles aplicacions	15
1. I	Agraïments	16
	Bibliografia usada en aquest treball	18

2.- UNITAT 1 **PER COMENÇAR A JUGAR**

1.-	Introducció	20
2.-	Una mica d'explicació	21
	1. A. Coneguem l'Scrabble.	
	1. B. En què consisteix el joc	
	1. C. Elements del joc	
	1. D. Formació de paraules	
3.-	Alguns exercicis	26
	3. A Exercicis de definició de mots encreuats	
	3. a. 1 Sobre la forma de les lletres	
	3. a. 2 La clau a l'inici de paraula	
	3. a. 3 La clau al mig de la paraula	
	3. a. 4 La clau al final de la paraula	
	3. a. 5 La clau al principi i final de paraula	
	3. a. 6 Jugar amb les lletres	
	3. a. 7 Definicions que inclouen anagrames	
	3. B Exercicis de creuaments de mots fora del tauler i recompte de punts	
4.-	Per treballar a l'aula d'informàtica	32

- 4. A La pàgina d'ABABOLS
- 4. B La pàgina oficial de Scrabble
- 4. C La pàgina de la Biblioteca Digital Josep Sesé (BDJS)
- 4. D La pàgina del club Queimada
- 4. E La pàgina oficial del DOSC
- 4. F La pàgina del Club de Scrabble de Matadepera
- 4. G La pàgina de la Unió Faristolaire
- 4. H La pàgina d'Enigma Card
- 4. I Altres pàgines (en llengua castellana)

3.- UNITAT 2 MOTS AL TAULER

1.- Introducció	39
2.- Una mica d'explicació	40
2. A El tauler de Scrabble	
2. B Les caselles amb premi	
2. C Anotació simple	
3.- Alguns exercicis	44
3. A. Exercicis de posar paraules damunt del tauler i comptar el seu valor	
3. A. a. Exercicis amb el tauler BUIT	
3. A. b. Exercicis amb una sola paraula posada al tauler.	
3. A. c. Exercicis amb tres paraules posades al tauler	
3. A. d. Exercicis amb sis paraules posades al tauler	
4.- Per treballar a l'aula d'informàtica	53

Els Tests 1 i 2 de la Biblioteca Digital Josep Sesé (BDJS)

4.- UNITAT 3 VOCABULARI DEL JOC

1.- Introducció	59
2.- Una mica d'explicació	60
2. A. - Vocabulari de jugades	
2. B. - Vocabulari de situacions al tauler	
2. C. - Altres mots del joc	

3.- Alguns exercicis 69

- 3. A. Exercicis de reconeixement
- 3. B. Exercicis d'actuació

4.- Per treballar a l'aula d'informàtica 73

Exercicis de vocabulari escaclístic de la BDJS

5.- UNITAT 4 BARREGEM LES LLETRES (ELS ANAGRAMES)

1.- Introducció 78

2.- Una mica d'explicació 78

3.- Alguns exercicis 81

- 3. A. Exercicis d'onogrames
- 3. B. Exercicis amb faristols preparats.
- 3. C. Exercicis amb mots subhastats.

4.- Per treballar a l'aula d'informàtica 92

Els Tests 3 i 4 de la Biblioteca Digital Josep Sesé (BDJS)

6.- UNITAT 5 NORMES I CONSELLS PER JUGAR

1.- Introducció 100

2.- Una mica d'explicació 101

- 2. A. Normes bàsiques del joc de Scrabble
 - 2. A. a. Per començar a jugar
 - 2. A. b. A tenir en compte
 - 2. A. c. Allò que NO es pot fer
 - 2. A. d. Validesa de les paraules
 - 2. A. e. Acabament de la partida
 - 2. A. f. Alguns consells pràctics a l'hora de jugar

2. B. Sistemes d'anotació

3. Alguns exercicis 114

- 3. A. De l'apartat 2. A. a.
- 3. B. De l'apartat 2. A. b.
- 3. C. De l'apartat 2. A. c.

- 3. D. De l'apartat 2. A. d.
- 3. E. De l'apartat 2. A. e.
- 3. F. De l'apartat 2. A. f.
- 3. G. De l'apartat 'Sistemes d'anotació'

4.- Per treballar a l'aula d'informàtica 121

Rejugar partides duplicades segons el programa de la BDJS

7.- UNITAT 6 DICCIONARI DE REFERÈNCIA

1.- Introducció 127

2.- Una mica d'explicació 129

- 2. A. Com usar el diccionari?
 - 2. A. a. Els codis
 - 2. A. b. Les formes verbals
 - 2. A. c. Les variants dialectals
 - 2. A. d. Altres utilitats del diccionari
 - 2. A. d. 1 La taula de mots de dues lletres.
 - 2. A. d. 2 Els llistats de mots de tres lletres.
 - 2. A. d. 3 Les taules de mots amb fitxes cares.
 - 2. A. d. 4 Altres

3.- Alguns exercicis 136

- 3. A. Exercicis genèrics amb el diccionari
- 3. B. Exercicis amb formes verbals

4.- Per treballar a l'aula d'informàtica 141

Ús de l'Hiperdiccionari i propostes de joc a la pàgina del DOSC

8.- UNITAT 7 JUGUEM A L'AULA (I A FORA)

1.- Introducció 148

2.- Una mica d'explicació 149

- 3. A. Treball a partir de jugades puntuals
- 2. B Treball a partir de partides duplicades preparades

- 2. C Exemple pas a pas de partida duplicada
- 2. D Competicions a l'aula
- 2. E. Juguem tots sols

3.- Activitats 164

- 4. 1. Duplicada de matemàtiques
- 3. 2. Duplicada de Música
- 5. 3. Quadres de puntuació

4.- Per treballar a l'aula d'informàtica 170

GUIÓ DE LA MEMÒRIA

1. A. Introducció al treball

És prou sabut que la utilització d'estratègies lúdiques en l'aprenentatge, i especialment a l'àrea de llengua, és un vehicle idoni per a la fixació dels coneixements curriculars. Pel que fa a la llengua catalana, s'han usat i s'usen encara els jocs per tal d'ampliar el lèxic, per consolidar l'aprenentatge de les estructures morfosintàctiques, així com també per a la fixació de la correcta ortografia dels mots.

Aquest treball pretén sobretot oferir al/la docent de llengua catalana la possibilitat d'organitzar un Crèdit Variable de l'assignatura al voltant d'una experiència lúdica i engrescadora com és (o pot ser) el joc de l'Scrabble.

Tal i com ja s'explica a la primera unitat, el joc de l'Scrabble no està considerat un joc pròpiament lingüístic, però sí que és un joc on cal saber aprendre i enriquir el propi llenguatge. Així, per tant, alhora que l'alumnat aprèn a jugar, alhora es trobarà reforçant i enriquint el seu bagatge lingüístic en català.

Hem volgut elaborar un recurs didàctic en forma d'unitats que poden ser treballades en un crèdit variable o bé per treballar a l'aula puntualment o continuada, inserit en la programació curricular habitual d'un crèdit de llengua catalana, adaptable a interessos i nivells de diversos cursos.

Però també aquest material pretén interessar i engrescar a l'alumnat en l'aprenentatge de la llengua catalana mitjançant el coneixement i la utilització d'estratègies determinades de joc, és a dir que hi ha un element lúdic i competitiu important que creiem que pot esperonar positivament l'alumne a aprendre i a millorar el seu llenguatge alhora que aprèn una estratègia de joc necessària per avançar i obtenir un bon nivell. D'alguna manera una cosa va lligada a l'altra: sense un bon coneixement de la llengua (ortografia, morfologia i lèxic) és difícil que aprengui a jugar bé i que s'hi engresqui i també si no aprèn unes normes del joc, unes estratègies i unes possibilitats de millorar és difícil que pugui assolir un bon nivell de llengua.

1. B. Objectius i resultats.

Quan vam pensar en fer aquest treball vam dissenyar uns possible objectius que hauríem d'assolir en el nostre producte final. Alguns d'ells eren els següents:

- Fomentar entre el professorat de secundària el coneixement i ús del joc de l'Scrabble com a estratègia d'aprenentatge de la llengua catalana.
- Posar de relleu les potencialitats didàctiques que té aquest joc, i establir-ne els eixos de treball per una pràctica docent pensada per a un treball a l'aula d'unes 30 sessions aproximadament i alhora oferir les eines necessàries i la temporalització adequada dels continguts que es poden treballar en un crèdit variable que serveixi d'iniciació a la pràctica lúdica de l'Scrabble.
- Oferir els continguts i les normes del joc adaptats a les necessitats i ritmes de l'aula per tal de poder desplegar adequadament la temporalització curricular segons el nivell de l'alumnat i els objectius d'aprenentatge que es vulguin assolir.
- Establir les possibles pautes d'avaluació dels continguts assolits al llarg del crèdit, mitjançant la presentació de problemes i situacions de joc per resoldre, amb una gradació prevista segons els nivells i ritmes d'aprenentatge existents al grup-classe
- Fomentar entre l'alumnat els valors de cooperació, de respecte a les normes de joc establertes i d'acceptació dels propis errors com a mitjà per dominar una estratègia determinada. Interessar, en definitiva, l'alumnat en la pràctica d'aquest joc com a vehicle idoni de la seva pròpia formació personal i dins de l'àrea de llengua fer-li veure que pot aprendre llengua tot jugant.

Quant als resultats obtinguts al final de l'elaboració d'aquest material hem de dir que s'ha assolit la major part de tot el que ens proposàvem, tot i que al llarg de la realització del treball hem hagut d'anar deixant de banda alguns aspectes. Entre ells l'aproximació específica de l'ús d'aquest material en el treball a l'Aula d'Acollida. Aquest material s'ha fet, essencialment per a un alumnat de 2n curs d'ESO, tot i que alguna vegada s'hi puguin troba exercicis o pautes de treball, potser més adequades per a nivells més elevats, tal i com queda ja indicat en cada cas.

Creiem que amb la periodització de l'aprenentatge que aquest material suposa es pot assolir un bon nivell de coneixement del joc alhora que amb determinats exercicis (especialment els de l'Annex I) es treballen de forma més precisa continguts gramaticals, sense però, deslligar-los de la pràctica lúdica.

A partir de l'experiència de la posada en pràctica aquest curs 2005-06, durant la planificació i realització d'aquest material, d'un crèdit variable dedicat específicament a l'Scrabble, hem vist com alguns nois i noies anaven experimentant un interès creixent en el joc, en la seva dinàmica, i també com tractaven de consultar el diccionari així que podien per validar o no un mot, que ells o els seus contrincants havien posat damunt del tauler. Això volia dir que s'engrescaven en el joc i que alhora milloraven el seu nivell de llengua, si més no pel que fa a la seva utilització en el joc. Dels alumnes participants al crèdit hi ha hagut un grupet que al llarg de tot el curs s'han anat interessant pel joc i s'han quedat sovint fora de l'horari escolar per jugar una estona. No cal dir que valorem molt positivament, doncs, l'experiència i, per tant, el material que presentem, fet en bona part a mesura que es duia a terme la pràctica.

El resultat, doncs, és un material farcit d'exercicis pràctics sobre cada una de les parts en què es divideix el crèdit, amb el seu solucionari corresponent. Però també, de forma perioditzada, hi ha una explicació sobre el joc, la seva mecànica, el seu vocabulari, la seva estratègia, la introducció d'un diccionari específic per la validació de jugades, etc. En definitiva, creiem que és un material que pot ser força útil i esperem que ho sigui.

1. C El pla de treball i la metodologia.

El pla de treball dut a terme per a la realització d'aquest material ha consistit, malgrats les dificultats, a l'elaboració de les diverses unitats didàctiques a mesura que s'anava progressant en la recopilació de material, la seva ordenació, i en alguns casos, la seva aplicació a classe. Val a dir que determinats exercicis o propostes van haver de ser modificades en funció de la seva experimentació a l'aula.

A part de l'estructuració de continguts per a cada unitat, ha estat important també la preparació de les bateries d'exercicis que es preveien per a cada unitat i per a la part de 'Treballem la Gramàtica'. Tots ells tenen el seu corresponent solucionari a l'Annex 2. El que si cal dir, és que

primerament es va dissenyar una unitat didàctica tipus i la mateixa estructura s'ha anat mantenint per a la resta d'unitats, tret dels Annexos. A més, com que diversos dels materials que han integrat el treball s'anaven fent i experimentant al temps que es duia a terme el crèdit, en acabar aquest ja hi havia una part del material elaborat, malgrat que calgués revisar-lo i/o modificar-lo o completar-lo abans de donar-lo per a definitiu.

1. D Recursos usats.

D'una banda, el material que s'anava elaborant durant la impartició del crèdit, és a dir, exercicis, textos explicatius de contingut, graelles de puntuació, etc.... Això ha estat una tasca relativament laboriosa ja que corria paral·lela a les necessitats pràctiques del desenvolupament del crèdit a l'aula. També citar algunes de les definicions dels crucigrames que publica periòdicament l'Anna Genís a El Periòdico de Catalunya i que han estat utilitzades com a material d'exercicis a la primera unitat.

D'una altra tot el material gràfic utlilitzat, que és el següent:

- El programa de reconstrucció de partides de la pàgina Ababols. Xavier Gil va tenir l'amabilitat de donar-me'n una còpia per tal que jo pogués elaborar altres models de partides i usar-ne la imatge gràfica necessària. Això ha resolt un dels esculls importants del treball: trobar un material gràfic versemblant i utilitzable.
- El programa per rejugar partides del Dr. Lluís de Yzaguirre, que s'utilitza en la seva pàgina de la BDJS i que permet copiar-hi una partida duplicada preparada per a l'aula, sempre que prèviament hagi estat adequadament codificada.
- Les sèries de partides del diari Avui, cedides amablement per Miquel Sesé, l'autor del problema de Scrabble en aquest diari i que he utilitzat en algunes unitats, amb format PDF i amb una força bona qualitat d'imatge.
- Les fotografies de les partides o situacions en el tauler necessàries per a la construcció dels Tests 3 i 4, accessibles des de la Biblioteca Digital Josep Sesé. I a més la partida fotografiada i anotada que apareix a l'Annex 3.

- El DVD del programa de TV2 'Gran Angular' que amb el títol de 'Paraules en joc' es dedicà al joc de l'Scrabble i que va ser emès el mes de setembre de 2005 i que va ser amablement cedit per Lurdes Cortès, la seva directora. Lamentablement, a l'hora de redactar aquestes línies no sabem encara si podrà constar com a material annex d'aquest treball.

1. E El producte del treball (Quina mena de material teniu entre mans?)

En primer lloc, hem de dir que **el treball presentat essencialment és un material adreçat al professorat que vulgui impartir de forma total o parcial un crèdit variable sobre el joc de Scrabble**, dins l'àmbit de l'assignatura de llengua catalana. O també una eina per ser usada puntualment a partir d'alguns exercicis que s'hi presenten. Això vol dir que si bé es tracta d'un material pràctic, amb exercicis i propostes diverses, creiem que no és un material que es pugui donar directament a l'alumnat sense una revisió/preparació prèvia per part del professorat i, és clar, un seguiment adequat de l'activitat per poder valorar-la i avaluar-la correctament.

En segon lloc, dir que d'una forma general, aquest material està pensat per ser usat en un 2n curs d'ESO, però hi ha exercicis i propostes que poden ser usats perfectament en cursos superiors (De fet, alguns d'ells són clarament per a cursos superiors i així s'indica en cada cas).

Aquest material està estructurat en forma de CRÈDIT VARIABLE, dividit en SET UNITATS I DOS ANNEXOS, Hi podeu trobar tot de propostes programades de forma progressiva de tal manera que el o la docent que ho vulgui utilitzar, es trobi amb una gradació de continguts segons diversos graus de complexitat entre les diverses unitats. Tot i així, si seguíssim aquest raonament hauríem de pensar que la setena unitat és la més difícil, però és necessàriament així, ja que aquesta planteja la qüestió de les competicions, de la qual no es pot parlar abans d'haver vist tota la resta de continguts del crèdit. Però no vol dir, en tot cas, que sigui una qüestió més complexa.

Pel que fa a la periodització, inicialment estava programat per fer-se servir en un trimestre lectiu, però en realitat, hi ha molt més material del que faríem servir en unes 32/35 sessions -que és el que acostuma a durar un Crèdit Variable- i, per tant, és possible de seleccionar allò que sigui útil

en cada cas segons l'orientació que es vulgui donar al crèdit, segons la periodització que prèviament s'hagi fet i/o segons la tipologia de l'alumnat que hi hagi a l'aula.

Les necessàries orientacions didàctiques per usar el material de cada unitat es troben incloses en el text introductori de cada unitat i/o en les acotacions que sovint es donen en la presentació dels exercicis. Però això no treu que poguem donar aquí l'explicació d'alguns elements que componen el treball i fer **ALGUNS ADVERTIMENTS**, el primer dels quals és el que ve a continuació:

Encara que ja el fem a diversos apartats del material, cal que en fem esment aquí: És el fet que podem trobar dues versions diferents del joc de Scrabble en català, la qual cosa pot complicar l'adequada realització del crèdit. Des de fa algun temps l'empresa Mattel -distribuidora del joc a Espanya- va treure al mercat una versió del joc on figuraven al tauler les coordenades en sentit invers a com havien aparegut en versions anteriors. En aquesta nova versió, les lletres queden als laterals (dreta i esquerra) i els números a la part superior i inferior del tauler mentre que abans estaven disposat a l'inrevés. En aquesta nova versió, a més, les lletres dels laterals que hi apareixen no tenen en compte la versió en català que prescindeix d'algunes lletres que són presents a la versió en castellà, de tal manera que cal adaptar els taulers que s'utilitzin a l'aula modificant l'ordre de les lletres, concretament prescindint de la K -que no s'utilitza en la versió catalana- i afegint una lletra més a la sèrie, la P. Això ens ha complicat una mica l'anotació de cada jugada i/o partida que hem inclòs al projecte de tal manera que donem de cada coordenada dues versions: en primer lloc, fora de parèntesi, la versió antiga, ja que ens hem basat en aquesta per incorporar-hi tots els gràfics que hem usat i, entre parèntesi, les coordenades corresponents a la nova versió per tal que pugui ser utilitzat perfectament en totes dues, ja que possiblement els jocs que puguin trobar els alumnes o que estiguin a l'aula, siguin de la versió nova.

Un segon aspecte que cal comentar és que sovint ens estarem adreçant -especialment a primer cicle d'ESO- a alumnes amb un bagatge limitat de lèxic i de coneixement de la llengua escrita i, sovint travessat per interferències de la seva llengua d'ús, majoritàriament el castellà però també altres llengües en el cas dels alumnes nouvinguts. Caldrà tenir en compte això a l'hora d'estructurar els continguts bàsics que vulguem treballar, si més no en els nivells inicials. No sense oblidar, és clar, que el que es pretén amb aquest crèdit és reforçar l'aprenentatge de la llengua

catalana, especialment entre l'alumnat que no té el català com a llengua d'ús, reforçar les estratègies d'aprenentatge i habilitat estratègica i engrescar l'alumnat en un joc, i que si bé demana un esforç, lògic en tot procés d'aprenentatge, en tant que joc competitiu, permet a l'alumnat anar avançant amb certa facilitat i engrescament en el coneixement i domini del joc.

El tercer aspecte sobre el que volem fer esment, és que en el projecte inicial es parlava de la possible adaptació del material per a ser usat a l'Aula d'Acollida, amb alumnes nouvinguts, amb escàs o nul domini del català.

Doncs bé, pel que fa a la utilització d'aquest material en una Aula d'Acollida, cal dir que el nivell de llenguatge que s'hi fa servir - especialment el nivell lèxic - és elevat. Això voldrà dir que caldrà usar mots molt més senzills per treballar els diferents aspectes del joc, fragmentar els blocs d'aprenentatge presentats usant només allò imprescindible, i/o fer una presentació del joc i les seves normes més bàsiques d'una forma senzilla. No oblidem, però, que ens podem trobar que alguns alumnes coneguin ja el joc per haver-hi jugat en la seva llengua d'origen, la qual cosa ens pot facilitar molt més la introducció del material. En cap cas, però, considerem oportú que sigui aquesta una eina per ser usada de forma prioritària a l'Aula d'Acollida, sinó que s'ha d'entendre com a un complement puntual a altres materials més adequats a aquests aprenentatges.

I pel que fa al treball a l'aula d'informàtica, a cada unitat hi ha un apartat dedicat a aquest treball, però que requereix un seguiment i un control per part del professorat que imparteixi la matèria, potser més elevat que el que caldria utilitzar en una altra mena de material. Com ja diem en alguna unitat, **recomanem en alguns casos el treball amb el canó de projecció** més que no pas deixant l'alumnat sol davant l'ordinador si el que es vol és que hi hagi un aprofitament homogeni del treball realitzat.

1. F Com està estructurat aquest material?

Com ja hem dit, el crèdit està dividit en 7 unitats didàctiques. Cada una d'elles manté una mateixa estructura, tot i que en algun cas hi hagi alguna de les parts que no s'ha considerat oportú incloure-la, tal com ja s'indica. Les parts de què consta cada unitat són:

- Una introducció.
- Uns exercicis expressament elaborats segons el bloc temàtic de què es tracti.
- Una part per treballar a l'aula d'informàtica.

Inicialment es preveia incloure com un apartat més de cada unitat una part dedicada a treballar determinats aspectes gramaticals. Però finalment es va veure més convenient agrupar aquest material en un annex.

Donat que a l' Scrabble hi entren en joc tres variants fonamentals -coneixement de la llengua, estratègia i sort-, caldrà dedicar primerament unes sessions de descripció i informació sobre el joc a partir de les seves normes fonamentals. Les Unitats 1, 2 i 3 fan aquesta funció, amb els seus exercicis corresponents. La unitat 4 tracta bàsicament d'una de les habilitats que haurà d'aprendre i dominar l'alumnat: la barreja de lletres d'un mot per per noves paraules. La 5 dóna normes (allò que cal fer per jugar correctament) i consells per jugar i la 6 parla del diccionari específic per jugar a Scrabble, com a eina de referència. La unitat 7 i darrera parla de les competicions a dins i a fora de l'aula.

Lògicament, segons a quin públic vagi adreçat aquest crèdit (primer o segon cicle d'ESO), caldrà que el o la docent estableixi una gradació en la introducció de les normes, de més senzilles a més complexes, comptant també amb la possibilitat d'anar complicant les normes a mesura que es vagi avançant. Nosaltres ens hem limitat a oferir el material en blocs temàtics (Unitats) el contingut de les quals, però, pot ser segmentat o usat només en part, segons el públic al qual vagi adreçat.

L'ANNEX 1, que porta per títol TREBALLEM LA GRAMÀTICA ja hem explicat perquè s'ha constituït a part de les unitats. Aquest Annex presenta un treball específicament gramatical, buscant a través d'exercicis relacionats amb el joc - buscar mots d'una única categoria gramatical, per exemple-, atribuint continguts ortogràfics, morfològics o lexicals a cada unitat, estabint una progressió de més senzill a més complex. L'estructuració és la següent:

Unitat 1	Ortografia 1 . Vocalisme		
Unitat 2	Ortografia 2 Consonantisme		
Unitat 3		Morfologia 1	Subs
Unitat 4	Morfologia 2 Formes verbals I		

Unitat 5	Morfologia 3	Formes verbals II
Unitat 6	Lèxic i Significació	1
Unitat 7	Lèxic I Significació	2

Encara que prengui com a referència cada unitat per la distribució de continguts gramaticals, totes elles formen part de l'Annex 1

L'ANNEX 2 és el SOLUCIONARI de tots els exercicis presentats dins de cada unitat, estructurat segons correspon a la distribució que es troba a cada unitat. Inclou també les solucions corresponents als exercicis de l'Annex 1, donat que aquest conté nombrosos exercicis per realitzar a l'aula o fora d'ella.

1. G Amb quin material cal comptar per fer el crèdit?

En realitat, es podria fer només amb el material que aquest treball presenta i amb el treball programat per a l'aula d'informàtica. Però ja hem dit que consideràvem important l'aspecte lúdic d'aquest crèdit i això vol dir que cal engrescar l'alumnat amb el joc fent precisament això, jugant. I per jugar, recomanem, com a mínim, que es compti amb el següent material:

- Diversos jocs de Scrabble en Català. Si feu grups entre els alumnes, de tres o quatre persones. No de dos, ja que en aquest nivell dóna poc de sí i no de més ja que el joc està previst per un màxim de 4 jugadors (hi ha 4 faristols), llevat que es vulgui fer una duplicada.
- Un o dos Diccionaris Oficials de Scrabble en Català (DOSC) per aula (això en cas de fer sessions simultànies).
- Fotocòpies del tauler (en color!!) per a cada alumne.
- Canó de projecció, per a algunes sessions a l'aula d'informàtica.
- Accés a ordinadors, un o dos alumnes per ordinador, però no més (si és possible)
- Una mena de plafó representant un tauler per penjar a l'aula i on s'hi puguin adherir les fitxes de joc (**Això, de fet, és opcional i caldria que us el féssiu.**)

1. H Possibles aplicacions

Ho hem repetit nombroses vegades, però ho tornem a dir. Malgrat que està pensat per ser desenvolupat en un curs d'alumnat de 2n d'ESO, es pot

adaptar per ser utilitzat en cursos superiors i/o inferior, depenent sempre del nivell de coneixement del català que es tingui i de la capacitat d'implicar-se en un joc que es tingui.

Creiem que depèn en bona part de l'habilitat del/de la professor/a el fet que l'alumnat s'arribi a enganxar al crèdit que és, en realitat, una eina més per consolidar i ampliar l'aprenentatge quotidià de llengua catalana.

També, és clar, si es treballa amb Llengua Castellana la majoria de models d'exercicis es poden utilitzar, però els exercicis prpopsat ho són en català i, per tant, caldrà adaptar-los en cas de necessitat.

1. I Agraïments

En primer lloc, agrair al Dr. Lluís de Yzaguirre i Maura, professor de l'IULA-UPF, l'ajuda facilitada, l'assessorament i les facilitats donades per incorporar al projecte el seu material accessible en diverses pàgines web. Sense els seus suggeriments, és molt probable que aquest projecte no s'hagués pogut portar a terme.

Igualment agrair a Xavier Gil, informàtic que manté en ple funcionament la web de partides setmanals de Scrabble, per les facilitats donades per poder usar el seu programa de joc i permetre l'aprofitament de bona part d'imatges del seu programa per a aquest crèdit.

També agrair a Miquel Sesé, autor des de fa anys del problema de Scrabble al diari AVUI, el fet d'haver-me cedit imatges i alguna partida de les seves en format PDF i permetre'm utilitzar-ho per a aquest crèdit. Així mateix a Anna Genís, autora de nombrosos mots encreuats de El Periòdico de Catalunya agrair-li el permís donat per utilitzar en una unitat alguns dels seus materials. Com també a Lurdes Cortès, directora del programa de TV2 Gran Angular, el fet d'haver-me passat una còpia del seu programa realitzat sobre el joc de Scrabble, 'Paraules en Joc'.

No puc deixar de citar tampoc als col·legues Antoni Farriols de l'IES Valerià Pujol de Premià de Mar, i Josep M. Clopés, de l'IES d'Argentona, autors del taller 'Scrabble i altres Jocs de Llengua' presentat als XII Tallers de Llengua i Literatura Catalanes (Febrer de 2006) que des de fa anys porten a terme una més que lloable tasca de difusió i treball sobre el joc de Scrabble entre l'alumnat de secundària, organitzant competicions intercentres.

I, finalment, agrair a tothom que en algun moment m'ha donat idees, comentaris, suggeriments o ànims per poder portar a bon port aquest material, ja que en alguna mesura també és una mica de tots ells.

BIBLIOGRAFIA USADA EN AQUEST TREBALL

- COMAS i COMA, Oriol: **EL MÓN EN JOCS.** *Més de cent jocs indispensables.* RBA/La Magrana, Barcelona, Març del 2005.
- COMAS i COMA, Oriol: **Jugar a la classe de llengua.** Article dins Revista Articles, nº 24, pp. 7-15, Abril 2001, Editorial Graó, Barcelona 2001.
- DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís i COMAS i COMA, Oriol: **DICCIONARI OFICIAL DE L'SCRABBLE EN CATALÀ.** Col·lecció Dictionaris Complementaris, 6. Enciclopèdia catalana, Barcelona, 2000.
- DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís: **L'Scrabble.** Article dins Revista Articles, nº 24, pp. 49-59, Abril 2001, Editorial Graó, Barcelona 2001.
- FARRIOLS, A. i CLOPÉS, J.M. **Scrabble i altres jocs de llengua.** Ponència presentada als XII Tallers de Llengua i literatura. Barcelona, febrer del 2006.
- LÓPEZ DEL CASTILLO, Lluís: **Literatura i jocs de llengua en el currículum escolar.** Article dins Revista Articles, nº 24, pp. 39-47, Abril 2001, Editorial Graó, Barcelona 2001.
- SERRA i ROIG, M. **MANUAL D' ENIGMÍSTICA.** Columna Edicions, S.A., Primera edició, Barcelona, abril de 1991.
- SERRA i ROIG, M. **VERBÀLIA.** *Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari.* Col·lecció Biblioteca universal, 150. Ed. Empúries, Barcelona 2000
- SERRA i ROIG, M. **VERBÀLIA.COM.** *Jugar, llegir, tal vegada escriure.* p. 26 - 43 Col·lecció Biblioteca universal, 165. Ed. Empúries, Barcelona, 2002

UNITAT 1

PER COMENÇAR A JUGAR

UNITAT 1 : PER COMENÇAR A JUGAR

1.- INTRODUCCIÓ.

Comencem aquest crèdit d'iniciació al joc de l'Scrabble, un dels més coneguts arreu del món, amb la pretensió que ens sigui una eina útil per a l'aprenentatge de la llengua, en el nostre cas, del català.

A diferència d'altres jocs utilitzats sovint de forma didàctica per treballar aspectes diversos de l'aprenentatge, l'Scrabble té un component d'atzar força menor i, com a mínim, hi té un pes equivalent tant el coneixement de la llengua, com la capacitat estratègica del jugador.

Es tracta d'un joc competitiu on, en una partida determinada, cal saber desenvolupar una estratègia i mantenir un nivell de joc que et permeti anar sumant punts que són guanyats, és clar, en detriment dels altres participants. Això vol dir que no entraria dins els paràmetres dels qui valoren sobretot en un joc la capacitat de col·laborar, la sociabilització deduïble d'un joc, o la creativitat de cada jugador. Tot i que aquest darrer aspecte vot fer-se evident, justament en l'estratègia que s'utilitzi.

Però per poder competir cal saber. Cal saber llengua -sobretot- i cal saber calcular el valor de la jugada o jugades que cal efectuar en un moment determinat. Caldrà, per tant, aprendre unes normes, unes regles de joc determinades, sense les quals no podrem jugar, o, si més no, no podrem avançar en el coneixement del joc i, per tant en l'enriquiment personal d'allò que haguem après. I això ho dic, perquè si bé és important que els alumnes juguin, també ho és que percebin que tot aprenentatge requereix un esforç i que per jugar correctament i passar-s'ho bé fent-ho cal haver après abans algunes coses. Que no es tracta tant de posar els alumnes davant del tauler, donar-los el saquet de fitxes i dir-los: "au, va, jugueu...", com de fer-los veure que es tracta d'un joc que té unes normes relativament senzilles però que cal aprendre, que també permet adquirir una notable riquesa lingüística i que, a més, s'ho poden passar bé jugant, perquè d'això es tracta, de jugar. Però que per això cal haver après abans, no només algunes normes bàsiques i la mecànica elemental del joc, si no també, i segons el nivell que s'estigui jugant, determinats llistats de paraules que potser no farem servir més que per jugar, però que ens enriqueiran el nostre bagatge lèxic i també les possibilitats estratègiques a l'hora de jugar.

Però que aquests advertiments no facin enrere a ningú, ans al contrari, que esperonin a aquells que hagin trobat la gràcia al joc a millorar el seu nivell com a jugadors, i alhora millorin també el seu nivell competencial en llengua catalana.

2.- UNA MICA D'EXPLICACIÓ

A.- CONEGUEM L' SCRABBLE.

Tot i que el joc de Scrabble no és considerat un joc estrictament lingüístic, si no més aviat un joc de tauler, si que és un joc on cal saber, aprendre i enriquir el propi llenguatge per jugar-hi millor i amb més ganes.

I precisament aquesta importància del llenguatge és allò que reivindica Màrius Serra en la presentació que fa del joc per al programa "Gran Angular" (*Gran Angular: Paraules en Joc*, TV2, tardor del 2005) quan diu: "L'Scrabble té la força dels jocs clàssics perquè es fonamenta en un dels mecanismes més primaris, més simples, de l'escriptura, que és la recombinació dels elements, les lletres, que formen l'alfabet, que és el gran invent de lla humanitat..."

Poc es podia pensar Alfred Butts, un arquitecte nord-americà en atur a causa de la Gran Depressió econòmica i social dels inicis dels anys 30 del s. XX, que el seu invent hauria d'esdevenir un dels jocs més populars -i clàssics alhora- a tot el món i que seria traduït a moltes llengües. Al començament, a l'any 1931, Butts el va anomenar *Lexico* i s'hi jugava sense tauler. Feia els jocs ell mateix i no estava comercialitzat encara. L'any 1938 hi va incorporar un tauler i va batejar el joc amb el nom d'*Alph*, però no fou fins l'any 1948 que James Burnot, amic i col·laborador de Butts, va iniciar-ne la comercialització i en va registrar el nom amb que avui el coneixem, SCRABBLE, que no vol dir altra cosa que "barreja". De seguida va assolir un gran èxit de vendes i una gran difusió.

Actualment, com diu Oriol Comas en el seu llibre (*El món en Jocs*, O. Comas i Coma, RBA Ed, Barcelona, 2005), és "un joc practicat en trenta-una llengües per milions de persones, des de l'anglès original fins al grec, l'afrikaans, el suec o el català, passant entre altres per l'èuscar" Ha esdevingut un referent clàssic en el món dels jocs de tauler i també com a joc idoni per aprendre llengua.

En castellà, n'existia també una altra versió sota el nom d' *INTELECT*, que va deixar de comercialitzar-se quan la casa Mattel -actual empresa que comercialitza en exclusiva el joc- va comprar-ne la llicència. La primera versió en català del joc va ser presentada l'any 1990, en un primer campionat escolar duplicat de Scrabble que va tenir lloc dins del Saló de l'Ensenyament d'aquell any i que va ser dirigit per Avel·lí Artís-Gener, *Tisner*, el gran mestre i renovador dels jocs de mots en llengua catalana.

B.- EN QUÈ CONSISTEIX EL JOC ?

Cada jugador té un faristol amb set fitxes de lletra i ha de compondre un mot en un temps limitat i col·locar-lo damunt del tauler de joc. L'objectiu, és doncs, construir mots i, segons les fitxes que cada jugador faci servir, tindrà més o menys punts i també segons on les col·loqui del tauler de joc aquest valor es veurà duplicat o triplicat. I si aconsegueix fer un mot amb totes les fitxes que té al faristol i col·locar-lo al tauler rep una bonificació de 50 punts. Haurà fet un "Scrabble". Si els punts aconseguits totals passen de 99, haurà fet una centenària, una molt bona jugada.

La partida es desenvolupa entre un mínim de 2 jugadors i un màxim de 4 i es tracta d'anar fent tants punts com sigui possible, acabant les fitxes del saquet. Guanyarà el jugador que posi primerament el seu mot al tauler, acabant totes les fitxes del seu faristol, després que ja no quedin fitxes al saquet.

Aquest joc combina, doncs, com a mínim, tres elements: **la sort** que pot tenir cada jugador amb les lletres que tingui al seu faristol, **el coneixement de la llengua** que tingui o demostrï tenir aquest jugador i **la capacitat estratègica** que es posi en pràctica durant la partida.

Tothom acostuma a recordar-se del primer Scrabble que ha fet mentre començava a jugar, dels punts que tenia i de la correcta ortografia d'aquest mot (ja que probablement aquest aspecte li ha permès construir correctament la paraula) i per això parlem del valor didàctic de la pràctica d'aquest joc, el qual, a més, familiaritza el/la jugador/a amb aspectes morfològics, ortogràfics i lexicals de la llengua que li serviran per millorar, sens dubte, el seu nivell competencial en matèria lingüística

C.- ELEMENTS DEL JOC.

Hi ha un tauler de 15 x 15 caselles identificades amb lletres i números, a mode de coordenades, i un saquet de 100 fitxes amb les lletres de l'alfabet (98 fitxes de lletres i 2 fitxes en blanc, els "escarrassos"). Cada lletra hi té una presència determinada al joc, depenent de la freqüència d'ús en la llengua en que es jugui.

A part del tauler, del qual en parlarem més endavant, hi ha altres elements fonamentals que convé conèixer:

- Els faristols: són una mena de regles petits on es col·loquen les set fitxes que cada jugador ha triat a l'atzar. Permeten, tan que el jugador pugui mesclar còmodament les seves lletres, com que el(s) jugador(s) del costat no puguin veure les fitxes pròpies. N'hi ha 4 a cada joc.
- El saquet verd: És el sac que conté les 100 fitxes del joc i que cal remenar bé per triar cada jugador les seves set fitxes. Per saber qui surt primer, cada jugador extreu una fitxa del sac. El qui treu la fitxa més propera a la A és el qui comença primer.
- El rellotge: Element indispensable per controlar el temps de les jugades. Normalment s'utilitza un Standard de 2 minuts, però se'n poden usar més en funció dels coneixements del participants. És important aprendre a jugar amb rellotge, ja que així som més conscients del temps real que tenim, i de les possibilitats de fer o no una jugada determinada.
- Les fitxes: Són l'element fonamental del joc i, com ja hem dit, n'hi ha 98 de lletres i dues de blanques, els "escarrassos". El nombre de lletres i la quantitat de cada una d'elles varia en funció de la llengua que s'utilitza. Els criteris per la presència major o menor d'una lletra, tenen relació amb la freqüència d'ús d'aquesta lletra en la llengua en que estem jugant. En català, hi ha, p.e., 12 "A" i només 4 "U", i només una fitxa dels dígrafs o de les consonants menys freqüents.

El nombre de fitxes en català és el següent:

De vocals, n'hi ha: E= 13, A= 12, I= 8, O= 5, i U= 4.

De consonants, les més freqüents són la R i la S, de les quals en trobem 8 fitxes de cada una; A continuació tenim 6 fitxes de la N i 5 de la T; Després trobem 4 fitxes de la L, 3 de la C, 3 de la D i 3 de la M; Trobem només 2 fitxes de la B, la G i la P; De les altres consonants menys freqüents i més difícils de jugar només en trobem una sola fitxa; són les de la Ç, la F, la H, la J, la L·L, el dígraf NY, la Q, la V, la X i la Z

I cal comptar, a més, amb dues fitxes blanques, que són els escarrassos, que es poden utilitzar en lloc de qualsevol lletra.

El català presenta, doncs, unes diferències respecte a jocs de Scrabble fets en altres llengües ja que incorpora unes lletres pròpies, com ara la Ç, la L·L o el dígraf NY i en suprimeix d'altres com la K, la Y, o la W, més presents en altres llengües, però inexistents o d'escassa presència a la llengua catalana.

Cada lletra, a més, té un valor. De fet, durant el joc, cada lletra -i per tant les paraules que construïrem- tenen dos valors definits Són els que anomenem **valor facial** i **valor de posició**.



Això que anomenem **valor facial** d'una fitxa, no és altra cosa que el nombre petit que porta cada fitxa de lletra. És a dir, si la A porta un 1, la B porta un 3, o la F porta un 4, vol dir que aquest és el valor de cada una d'aquestes lletres. En l'exemple que posem més amunt, la paraula SABÓ, combinada fora del tauler, valdria 6 punts, la suma dels valors facials de cada una de les seves lletres. I la paraula BONY en valdria 14.

En català, com també passa en altres llengües, aquest valor de cada fitxa ve donat per la freqüència d'ús de cada lletra. Hi haurà, doncs, lletres força corrents en català (com ara algunes vocals o la N, la R o la S que només tenen un punt de valor, i lletres escasses o poc corrents que en funció també de la dificultat d'ús poden valer, 4, 8 o 10 punts (la V, la H o la L·L, per exemple) Aquestes lletres menys freqüents i que també costen més de posar en el joc, lògicament tenen un valor facial més alt que les altres.

Exemples: Mots amb L·L, com ara RAL·LI, AL·LÈ, O TIL·LA són mots gairebé clàssics que cal recordar per poder usar correctament la fitxa de la L·L i, si pot ser, damunt d'una casella valuosa.

Valor facial de les lletres en català

A, E, I, O, U, L, N, R, S, i T = 1 punt

C, D, M, = 2 punts

B, G, P, = 3 punts

F, V, = 4 punts

H, J, Q, Z, = 8 punts

Ç, L·L, NY, X, = 10 punts

D.- FORMACIÓ DE PARAULES.

Per formar paraules i creuar les diverses jugades i comptar el valor de cada jugada cal que tingueu en compte aquestes observacions i que després reproduïm en els diagrames que vénen a continuació:

- a. Les paraules han de creuar-se sempre Poden allargar-se i en formen de noves o només es creuen entre elles aprofitant les lletres ja existents.
- b. Quan hem de comptar una paraula creuada, si hem modificat la que ja hi havia, l'hem de comptar de nou, ja que es tracta d'un mot diferent (Ex: PESA val 6 punts Si afegim TERRAT posant la primera R al final de la paraula que ja hi havia, ens dóna PESAR i és, per tant, una paraula nova. Quan comptem, les comptarem totes dues: 7 punts de PESAR i 6 de TERRAT = 13 punts)
- c. Si en posar un mot creuem més d'una paraula però NO en modifiquem cap, lògicament només comptarem el valor de les lletres que posem i prou. Però si fem coincidir diverses lletres amb alguna de les que ja hi havia -en el cas d'una "paret de maons" per exemple- comptarem el valor de totes les paraules noves que es formin (vegeu diagrames de jugada 5 i jugada 6)

- d. Fixeu-vos que comptem sempre que la Q porta la U afegida, és a dir, que per fer QUE, usarem només dues fitxes, la Q i la E.

Jugada 1: 6 punts

P ₃	E ₁	S ₁	A ₁		

Jugada 2: 13 punts (6+7)

				T ₁	
				E ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	A ₁	R ₁	
				R ₁	
				A ₁	
				T ₁	

Jugada 3: 20 punts

				T ₁	
	Q ₈	E ₁		E ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	A ₁	R ₁	
				R ₁	
				A ₁	
				T ₁	

Jugada 4: 13 punts

				T ₁	
	Q ₈	E ₁		E ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	A ₁	R ₁	
	D ₂			R ₁	
	E ₁			A ₁	
	N ₁			T ₁	

Jugada 5: 10 punts

		R ₁		T ₁	
	Q ₈	E ₁		E ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	A ₁	R ₁	
	D ₂	E ₁		R ₁	
	E ₁	S ₁		A ₁	
	N ₁			T ₁	

Jugada 6: 9 punts

		R ₁		T ₁	
	Q ₈	E ₁		E ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	A ₁	R ₁	
	D ₂	E ₁		R ₁	
P ₃	E ₁	S ₁	C ₂	A ₁	R ₁
	N ₁			T ₁	

3.- ALGUNS EXERCICIS

En aquesta primera unitat presentem dos tipus d'exercicis. D'una banda, i donat que hem parlat del **valor facial** de les fitxes, caldrà fer alguns exercicis per acostumar els alumnes a combinar les lletres per poder construir mots. De l'altra, i donada la semblança entre els objectius del joc de l'Scrabble i els d'altres jocs de llengua, proposem en aquesta unitat i en altres posteriors, alguns exercicis no pròpiament de Scrabble però que tenen també com objectiu la construcció de mots, el desfer l'enigma de les lletres. alguns exercicis més propers, potser, a l'enigmística, però que poden ajudar a l'alumne a familiaritzar-se amb els jocs de paraules, en definitiva aquest vessant lúdic de la lingüística, i que els poden fer reflexionar sobre l'objecte del nostre treball, les grafies, els mots i la seva combinació.

3. A.- EXERCICIS DE DEFINICIIONS DE MOTS ENCREUATS.

Així doncs, presentem alguns exercicis de sèries de mots, indicant el valor que han de fer a l'hora de creuar-les i la suma total de punts que els dóna tota la sèrie completa. Cal remarcar que això no funciona així en el joc, llevat que comptem els punts totals d'un jugador o jugadora. Però en aquest cas, això pot anar bé per acostumar-los a comptar correctament els punts totals dels mots que juguin.

És convenient que els alumnes tinguin de cada sèrie alguns còmputos de mots buits per tal que ells mateixos ho calculin, així com deixar també algun còmput total per fer. Ells poden treballar-ho a casa -ja han anotat el valor de les lletres- o treballar-ho a l'aula i donarem llavors punts per respostes correctes d'equip o individuals.

En aquesta unitat presentem diverses definicions extretes de mots encreuats publicats a El Periódico¹ (Anna Genís, 2005) agrupades segons el seu objectiu:

3.A.1 Sobre la forma de les lletres:

1.- Porteria de Rugby	(1 Lletra).....	
2.- Canvi de Sentit	(1 Lletra).....	
3.- Les Muntanyes Russes	(1Lletra)	
4.- Una Roda de Moto	(1 Lletra)	O
5.- Quart Creixent	(1 lletra)	C

3. A.2 La clau a l'inici de paraula:

1.- El Cap de sèrie	(1 lletra)	
2.- A principis d' octubre	(3 lletres)	
3.- Entra en matèria	(3 lletres)	
4.- Inici de Vacances	(1 lletra)	V
5.- A principis d' agost	(2 lletres)	AG

3. A.3 La clau al mig de la paraula:

1.- El centre de la diana	(1 lletra)	
2.- Al mig del poble	(1 lletra)	
3.- Nucli magnètic	(2 lletres)	
4.- Centre de càlcul	(2 lletres)	LC
5.- Pinyol de préssec	(1 lletra)	S

¹ GENÍS, Anna *Mots encreuats de El Periódico de Catalunya*, 2005

3. A.4 La clau al final de la paraula:

- | | | | |
|---------------------------|--------------|-------|----|
| 1.- Tanquen la classe | (2 lletres) | | |
| 2.- S'acaben les vacances | (2 lletres) | | |
| 3.- Peus de porc | (2 lletres) | | |
| 4.- Al peu de la lletra | (1 lletra) | | A |
| 5.- Tanquen l'escamot | (2 lletres) | | OT |

3. A.5 La clau al principi i final de paraula :

- | | | | |
|-----------------------------|-------------|-------|----|
| 1.- Les fronteres de França | (2 lletres) | | FA |
| 2.- Límits territorials | (2 lletres) | | TS |
| 3.- Gots sense res a dins | (2 lletres) | | |
| 4.- Les cases deshabitades | (2 lletres) | | |
| 5.- Les fronteres de Mèxic | (2 lletres) | | |

3. A.6 Jugar amb les lletres :

- | | | | |
|----------------------------------|-------------|-------|------|
| 1.- Es triplica per fer respecte | (1 lletra) | | |
| 2.- La moto sense rodes | (2 lletres) | | |
| 3.- Tres per tocar la campana | (1 lletra) | | |
| 4.- Les bessones del bessó | (2 lletres) | | SS |
| 5.- Totes quatre fan el pallasso | (2 lletres) | | L, S |

3. A.7 Definicions que inclouen anagrames :

- | | | | |
|--|-------------|-------|--------|
| 1.- Parlarà el radi de la circumferència | (4 lletres) | | DIRÀ |
| 2.- Engendra la pera | (4 lletres) | | PARE |
| 3.- Mostri els peixos | (6 lletres) | | EXPOSI |
| 4.- Curi amb licor dolç | (4 lletres) | | |
| 5.- Bossa per posar sorra i arròs | (5 lletres) | | |

En donem aquí només alguns exemples i de cada grup en posem la solució d'alguns, però la resta les deixem en blanc per tal que l'alumne vagi experimentant i sigui capaç, a l'aula o a casa, de resoldre-les. A l'ANNEX en proposem més exemples per poder treballar-los a l'aula.

Es recomanable, potser no fer-los fer tots, ja que l'alumne pot cansar-se'n, especialment si veu que no és capaç d'anar-les resolent. I tanmateix es tracta d'exercicis paral·lels a l'objecte de la nostra feina, l'Scrabble.

3. B.- EXERCICIS DE CREUAMENTS DE MOTS FORA DEL TAULER I RECOMPTE DE PUNTS.

Abans de posar-nos a treballar amb el tauler de Scrabble, cosa que fem a la segona Unitat, creiem important de familiaritzar els alumnes amb el valor facial de les lletres i amb les seves possibilitats de creuament. A més, els hem d'acostumar a buscar totes les solucions possibles i no només la que puguin veure al primer cop d'ull. Un cop vistes totes, han de saber veure quina els dóna més punts. Per això cal, prèviament a jugar amb el tauler, fer diversos exercicis de creuament de mots i de còmput de paraules sense caselles multiplicadores. Creiem que això els facilitarà la rapidesa posterior a l'hora de comptar els punts de les jugades que facin.

1.- Recompteu el valor total de les següents paraules, tenint en compte el valor facial de les seves lletres :

1.- PORTA----TORT-----TRAÇA----OEST----TELA =

2.- HORT----JOU ----HOMES ----COETS ----XERÈS =

3.- PINÇA ----OLI ---- PLATJA ----ARBRE ----ANY =

4.- MATAR ----VOTAR ---- DELTES ----BEURE ----SOM =

2.- Ara, creueu les mateixes paraules com si fossin al tauler de joc i torneu a comptar el seu valor total. Recordeu que potser estalvieu alguna lletra de les paraules que poseu, ja que aprofiteu lletres de mots anteriors.

Exemple:

1.- PORTA----TORT-----TRAÇA----OEST----TELA

=33 Punts

			O ₁		
		T ₁	E ₁	L ₁	A ₁
	T ₁		S ₁		
P ₃	O ₁	R ₁	T ₁	A ₁	
	R ₁				
	T ₁	R ₁	A ₁	Ç ₁₀	A ₁

Aquesta n'és una possibilitat, però n'hi ha d'altres

2.- HORT----JOU ----HOMES ----COETS ----XERÈS =

3.- ENÇÀ ----AHIR ---- RAJAR ----CANÇÓ ---- ESQUER =

4.- MATAR ----VOTAR ---- DELTES ----BEUREM ----SOM =

5.- BANYES ---- SUA ----TURCS ---- SOU ---- ASSEUS ---- REPÀS =

(en aquests exercicis hi ha diverses possibilitats A veure si trobeu la combinació de paraules que us doni més punts. En principi, partim de totes les lletres que formen les paraules que proposem)

3.- Aquest tercer exercici de combinació de fitxes fora del tauler de joc és molt semblant als dos exercicis anteriors, però ara us donem una puntuació exacta que cal buscar, tot combinant i creuant les paraules.

Exemple:

1.- BROU --- GRAPAT ---- BAIXAR --- XEC --- ANYS = 59 Punts

				G ₃		
			B ₃	R ₁	O ₁	U ₁
				A ₁		
				P ₃	¹	
B ₃	A ₁	I ₁	X ₁₀	A ₁	R ₁	A ₁
			E ₁	T ₁		NY ₁₀
			C ₂			S ₁

(Recordeu-vos que la Q porta sempre la U afegida!!)

2.- ROBEN ---- GENIS ---- CONYAC ---- RAVES --- RECS = 45 Punts

3.- SETZENA ---ZONA --- COTXE --- MOC ----XOC --- FONS = 84 Punts

4.- PINÇA ---- ALÇO ---- PLATJA ---- ARBRE ---- PANYS = 68 Punts

5.- QuedAR ---- FIL ----TXEC ---- MERLOT ----GARBÍ = 82 Punts

4.- En aquest quart i últim exercici d'aquesta sèrie de combinació de lletres i creuament de paraules fora del tauler us proposem que primer de tot sigueu vosaltres mateixos qui composeu els mots que després creuareu

No us donem sempre set lletres -que és el que faríeu servir si estiguéssim jugant a Scrabble- sinó només les necessàries per formar el mot. Encara que us podeu trobar que poden formar més d'un mot....

I no us oblideu de comptar el valor total de cada paraula i que el valor final de l'exercici ha de coincidir amb el que nosaltres us donem.

Cal dir també que per raons de complicació excessiva en les lletres barrejades, en aquest exercici NO aprofitem cap lletra existent, totes les que posem són noves; Si estiguéssim jugant al tauler, aprofitaríem algunes de les lletres que trobéssim.

Exemple:

1.- E, E, S, T, Z --- D, E, O, R, S, V --- E, N, O, Q_U, T --- C, I, I, M, T
= 59 punts

				S ₁	E ₁	T ₁	Z ₈	E ₁		
V ₄	E ₁	R ₁	D ₂	O ₁	S ₁					
					T ₁	O ₁	Q _U ₈	E ₁	N ₁	
						M ₂	I ₁	T ₁	I ₁	C ₂

2.- E, R, S, NY, O ---- A, A, R, T, T, U --- E, N, V---- I, P, T --- L·L, A, O, T
= 79 Punts

3.- A, B, I, R, T, U, --- A, I, R, S, U --- A, N, P, S --- A, E, T, V --- C, J, O,
= 53 Punts

4.- H, I, M, T, U --- E, I, T, X --- G, O, R, S --- A, C, M, R ---
E, E, E, M, NY, P, R
= 84 Punts

5.- A, E, N, P, S, S --- A, H, O, R, T --- E, O, Q_U, S ---- E, I, I, L, X ----
A, B, C, O, R
= 88 Punts

4. - PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

En aquesta primera unitat ens limitem a fer una presentació de les webs el contingut de les quals es relaciona amb el joc de Scrabble i que, amb algunes de les quals treballarem al llarg d'aquest crèdit.

Aquest crèdit pot durar un trimestre (unes 30-35 sessions) més o menys. D'aquestes sessions, val la pena que en dediquem algunes (potser una per setmana?) a fer treball a l'aula d'informàtica. Això vol dir que entrarem a algunes webs i practicarem alguns dels exercicis que hi trobem o rejugarem algunes de les partides que hi ha exposades. Alguns d'aquests exercicis, com ja veurem, estan pensats per ser interactius, amb preguntes i respostes de solució immediata, d'altres, en canvi, trobarem que els podem practicar a l'aula i haurem de buscar-ne la solució prèviament o de forma col·lectiva (especialment quan rejuguem partides ja realitzades)

Comencem, doncs, presentant algunes d'aquestes pàgines.

4. 1. la pàgina d'ABABOLS

La referència és <http://www.ababols.net/ababols.htm>

Ababols és un club virtual d'Scrabble en català on es juguen partides duplicades a raó d'una jugada cada setmana. Aquesta web inclou, també, unes normes bàsiques del joc, unes normes de les partides duplicades i comentaris sobre la validesa dels mots a les jugades, que prenen com a referència, és clar, el DOSC (Diccionari Oficial de Scrabble en Català).

Per jugar-hi cal només enviar-hi la pròpia adreça electrònica i no oblidar-se cada setmana d'anar enviant la jugada corresponent abans del termini establert. Si bé des d'un punt de vista didàctic i de cara als alumnes no té un més interès que el de poder seguir i comentar les jugades, de cara al professorat pot ser interessant de demanar altres partides anteriors ja jugades -que es facilen- per tal de rejugar-les a l'aula.

O també pot ser una excel·lent forma d'enganxar als alumnes fent que cada setmana enviïn col·lectivament la seva jugada i comentar entre tots les possibilitats i la solució adoptada pel *màster* de la partida.

4. 2.- la pàgina oficial de SCRABBLE

La referència és: <http://www.mattelscrabble.com/es/adults/index.html>

En realitat és la web dels fabricants, l'empresa MATTEL, que no es troba en llengua catalana, però sí en castellà, anglès, francès i italià. L'únic motiu d'incloure-la aquí, per tal que els alumnes la vegin, és el de presentar els productes diversos que hi ha al voltant del joc i també perquè ofereix un apartat de "Juegos" on presenta alguns problemes interessants, dividits en tres nivells, a partir d'uns faristols i d'un tauler preparat. Però poca cosa més, llevat que es vulgui contactar amb l'empresa per a alguna qüestió, com ara que cedeixin material al centre per organitzar un torneig per Sant Jordi, p.e., cosa que segons com, acostumen a fer.

4.3.- la pàgina de la BDJS

La referència és: <http://bibliotecadigital.josepsese.info>

És, de lluny, la més interessant pàgina web sobre Scrabble amb un apartat, a més, dedicat als i les docents. Està realitzada pel Dr. Lluís de Yzaguirre i Maura i ens convida a fer-hi aportacions a partir de les experiències didàctiques de cadascú i/o en l'elaboració de materials susceptibles de ser-hi inclosos.

D'una banda hi trobarem un seguit de comentaris sobre la pàgina i el material que s'hi pot trobar. Clicant als diversos apartats del menú de la dreta, hi veurem una recopilació de terminologia, unes orientacions per als/les docents i un parell de tests per poder passar als alumnes, que veurem en una altra unitat. Hi ha també una pantalla d'ajuda pel que fa als símbols emprats.

De l'altra hi veiem un apartat dit 'Menú de partides', on hi podem trobar des de solitaris jugats fins les partides del Queimada d'anys diversos i, a més les partides jugades en una competició escolar a El Masnou l'any 2002. Cal dir que no sempre totes les partides es poden rejugar i a vegades, aquelles que porten el símbol adequat, tampoc. Una cosa interessant de la pàgina és que clicant a les partides de la Lliga Queimada tenim la possibilitat de deconstruir-les, és a dir de rejugar-les però sense saber el faristol complet que tenia cada jugador, sinó només les lletres que va fer servir per a la jugada.

4.4. - La pàgina del club Queimada

La referència és: <http://193.145.43.51/dsc/qeimada/>

El Club Queimada fa força anys que funciona, tot i que ha anat variant la gent, amb la participació de nous i noves interessats/des en la competició del joc. La cita és cada dimecres a partir de les 8 del vespre.

Trobem la pantalla dividida en tres caselles i a cada una d'elles hi ha un menú, o una sèrie d'enllaços que recomanem.

A la primera casella trobem els resultats dels anys diversos en cada lliga. Acostuma a estar actualitzat, per la qual cosa els i les jugadors/es poden consultar la seva puntuació a partir d'unes determinades variables, que donen una visió de la marxa de cada jugador en totes les partides que ha fet.

A la segona casella, hi trobem un reglament de joc de la Lliga Queimada que, de fet, s'està estenent més enllà del club. Em refereixo, per exemple, a la necessitat o no que la Q porti la U o que calgui posar-la. Al Queimada es juga sense la U, però hi ha altres llocs que la fan servir.

Hi ha, en segon lloc, un formulari d'anotació de partides que és l'habitual al club, per a partides de 3 ò 4 jugadors. Naturalment es pot baixar i utilitzar a l'aula, tot i que, en principi, no ho recomanem per la seva complexitat. En relació a això, vegeu la Quarta Unitat.

Hi podem trobar, a continuació, un apartat de vídeos i imatges escaquístiques. Entre ells hi ha un excel·lent programa de TV2, emès la tardor del 2005, dins el programa '*Gran Angular*', realitzat per una de les sòcies habituals del Queimada. Us el recomanem vivament per passar-lo amb un canó a l'alumnat del crèdit. Dóna una bona visió del que és el joc i la seva factura és excel·lent.

La tercera casella de la pàgina està dedicada als enllaços. Hi trobem l'enllaç a la pàgina principal del DOSC, que veurem a continuació, a la pàgina d'Ababols, a la Lliga del Queimada (La UF, Unió Faristolaire), una pàgina d'activitats lúdiques del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya i un enllaç per a consultar mots que veurem més endavant.

4.5.- La pàgina oficial del DOSC

La referència és: http://193.145.43.51/dsc/Jocs_2000-03-29.htm

Tot i que més endavant hi farem referències més precises, presentem a continuació la pàgina oficial del DOSC ja que ens permetrà conèixer algunes coses interessants. Anomenada 'Seu Internàutica del DOSC' , d'una forma gràfica -color verd- de seguida ens fa veure que estem en una pàgina de Scrabble i, com que el DOSC és editat per Enciclopèdia Catalana hi ha un enllaç seu a la mateixa portada. Si el cliquem -i ho farem més endavant- trobarem diversos usos del Diccionari de la Llengua que ens poden servir per validar mots i/o per conèixer-ne el seu significat. És d'accés lliure a diferència d'altres enllaços de la mateixa pàgina de l'Enciclopèdia on per usar-los cal registrar-s'hi.

Tornant a la pàgina del DOSC hi trobem un apartat de Jocs de Presentació -el problema que es va donar amb la targeta de presentació del diccionari i altres- on podrem trobar-hi utilitats diverses per treballar a l'aula. L'enllaç al problema de presentació ens remet a una combinació determinada de 7 vocals i consonants que poden fer Scrabbles directes o indirectes amb la combinació d'alguna altra lletra (SET + UN). Al quadre que trobem, podem veure-hi totes les combinacions possibles amb el faristol proposat, la qual cosa ja ens pot donar material suficient per plantejar problemes a l'alumnat, triant potser els mots més usats d'entre els que hi figuren, segons el nivell.

A l'altre enllaç de la pàgina de presentació, i sempre a l'apartat de 'Jocs de Presentació' , hi trobem la proposta de diversos faristols treballats a partir d'un dels problemes de Miquel Sesé publicats al diari AVUI. Tots els faristols ens remetent a un quadre semblant al que apareixia a l'anterior enllaç, amb totes les combinacions possibles de mots per formar Scrabbles directes o indirectes (SET + UN) i que es poden col·locar al tauler adjunt.

I al final hi ha un enllaç que ens remet a tots els faristols possibles que poden donar un nòuple a partir de la imatge proposada-agafant dues caselles de triple premi de paraula- sempre que hi hagi una altra lletra que ens ocupi un dels vuit espais que hi ha entre una i altra casella, que en aquest cas són la N o la A. Fent-ho exhaustivament, de cada un d'ells podrem trobar diverses combinatòries possibles per a formar un nòuple que ens significarà una bonica centenària.

4.6. La pàgina del Club de Scrabble de Matadepera

La referència és: <http://www.pancarta.net/scrabble/>

Pàgina on s'informa de les activitats del Club d'aquesta població del Vallès. Amb les informacions sobre els diversos campionats organitzats pel club i sobre la Lliga de cada curs. De caràcter local. Conté un enllaç a la Hiperenciclopèdia d'Enciclopèdia Catalana, igual que la pàgina del DOSC.

4.7. La pàgina de la Unió Faristolaire

La referència és: <http://iescasablancas.xtec.es/~jmarti/>

Amb tots els resultats dels campionats i la Copa de la UF -que es juga cada curs al bar Queimada, de Barcelona- i els diversos torneigs ('Opens') organitzats per la UF (Entre ells el Primer Campionat Mundial de Scrabble en Català, organitzat a Viladecavalls, el 2005), així com les classificacions dels diversos jugadors de la lliga Queimada segons un barem Amitjanat (BARRUF). Hi ha també un apartat de Normes i Reglament intern de la UF.

4.8. La pàgina d'Enigma Card

La referència és: <http://usuarios.lycos.es/enigmacard/scrabble.html>

Donem aquesta referència no sense prevencions en el sentit que és molt poc activa. Hi ha un tauler i un faristol amb lletres i els/les jugadors/es han de construir la seva paraula i enviar-la per correu electrònic. Hi ha l'aventatge que les lletres es poden desplaçar lliurement pel tauler de joc, per mirar de buscar la millor jugada. De totes maneres, sembla que té pocs visitants i s'actualitza molt de tant en tant. Amb data de juliol de 2006 encara hi ha posada la pàgina del mes de gener. Tenen també una pàgina en castellà, curiosament, amb el mateix faristol i que tampoc s'actualitza (apareix amb la mateixa data).

Donem també la referència d'algunes pàgines en llengua castellana, de les moltes que hi ha, a part de la del fabricant actual, Mattel. Ens poden servir perquè els nois i noies coneguin també altres enllaços encara que no siguin en llengua catalana.

- Pàgina de la Asociación Española de Jugadores de Scrabble.

Referència: <http://www.ajscrabble.org/>

- Pàgina del Club Queimada de Scrabble en castellà, de Barcelona.

Referència: <http://www.geocities.com/scrabblequeimada/>

- Pàgina de la Federació Internacional de Scrabble en 'español', donat que aquest joc té molts seguidors a Llatinoamèrica.

Referència: <http://www.fisescrabble.org/>

- Pàgina del Club de Scrabble de Lloret de Mar, en castellà. Passeu per alt els errors ortogràfics en la presentació feta en català.

Referència: <http://projecte.xtec.es/~bfiguera/scrababl.htm>

- Pàgina de DUPLI - SCRABBLE en castellà -i allotjada a la Xtec!- de Blai Figueras, (Campió Mundial de Scrabble en llengua espanyola el 1998) on es presenten alguns problemes del joc extrets de partides duplicades reals. Interessant per treballar en llengua castellana.

Referència: <http://www.xtec.es/~bfiguera/scrabb.html>

UNITAT 2

MOTS AL TAULER

UNITAT 2 : MOTS AL TAULER

1.- INTRODUCCIÓ

En aquesta segona unitat veurem l'altre gran element del joc: El tauler de Scrabble. Com ja hem dit abans, aquest joc va ser concebut en la seva primera versió l'any 1931 sense tauler específic. No va ser fins l'any 1938 quan hom va decidir d'afegir-hi un tauler similar al dels mots encreuats, és a dir, dividit en caselles numerades i que contenia caselles de valor especial, la qual cosa multiplicava les possibilitats del joc. I així és com ara el coneixem nosaltres, amb lletres i números al voltant per identificar clarament cada una de les caselles que conté, la qual cosa ens permet d'anotar perfectament totes les partides mitjançant aquest sistema de coordenades.

En la versió que es comercialitzava a casa nostra fins no fa gaire hi apareixien les lletres a la part superior i les xifres al laterals. Però des de fa uns anys l'empresa Mattel, -que comercialitza el joc- va decidir de treure al mercat una versió nova amb l'ordre canviat. És a dir, en les versions més noves ens trobem que les lletres són als laterals i els números a la part superior. Això ens complica una mica la descripció, els exercicis i el treball didàctic que proposem.

Resulta que les versions que hem trobat del joc per poder incorporar digitalment els diversos elements a aquest treball són encara en el format antic. I, per tant els exercicis que hem dissenyat fan referència a aquesta versió del joc. Però, en canvi, és molt probable que els alumnes quan hi juguin i realitzin els exercicis proposats es trobin que les indicacions que donem no els són vàlides.

Per tractar de resoldre aquest entrebanc hem donat de cada coordenada dues versions, la que donem directament i la que posem entre parèntesi. La primera correspon al tauler que proposem com a exemple en aquest capítol i al llarg del crèdit, i l'altra, la notació entre parèntesi, la que probablement correspondrà al tauler que tinguin els alumnes a casa seva o que es pugui fer servir a l'aula.

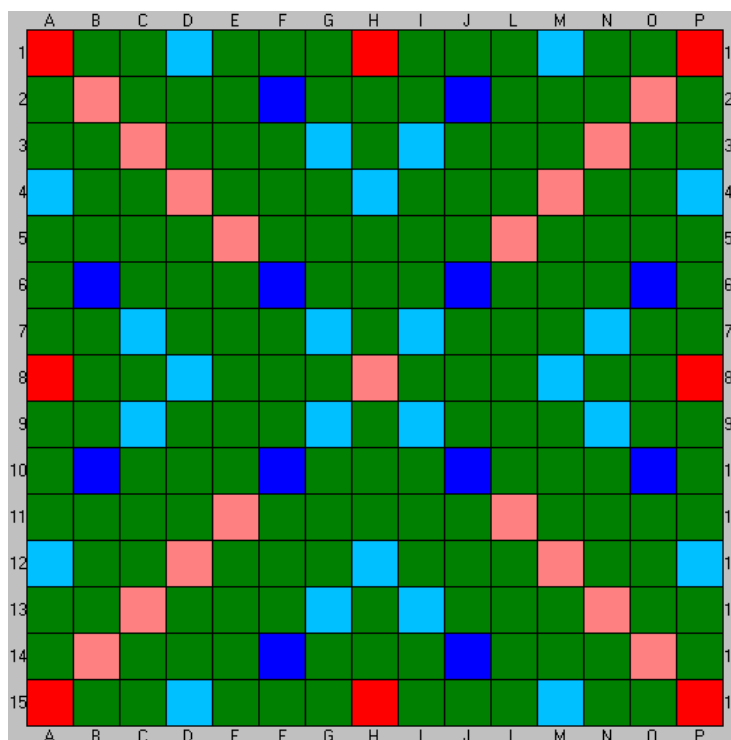
Cal tenir, doncs, en compte això que acabem de dir per seguir els exercicis que en aquesta unitat proposarem.

2.- UNA MICA D'EXPLICACIÓ

2. A - EL TAULER DE

S	C	R	A	B	B	L	E
1	2	1	1	3	3	1	1

Es tracta d'una quadrícula simètrica de 15 x 15 caselles similar a la que coneixem per a altres jocs de mots, especialment els encreuats. A la part externa hi ha uns números i unes lletres que ens serviran per fer les anotacions. Al joc que utilitzareu probablement trobareu els números a les parts inferior i superior i les lletres als laterals. A la imatge de tauler que us posem a continuació i que apareixeran a les fotocòpies que us passarem és exactament a l'inrevés.



Veureu que la majoria de caselles del tauler són de color verd (recordeu que les fitxes de les lletres són de color blanc) però que hi ha també altres caselles de colors vermell blau i rosat. I a la notació externa del tauler pel que fa a les lletres hi figuren les 15 primeres lletres de l'alfabet català (la K no hi és). Veureu que aquestes coordenades serveixen per anotar de forma precisa les paraules jugades, com en els escacs. El sistema d'anotació el veurem més endavant.

A mes, quan un jugador faci la seva jugada haurà de tenir sempre el tauler encarat cap a ell en el sentit del joc i haurà de tenir el mot "SCRABBLE" a la part inferior de la quadrícula.

2. B. - LES CASELLES AMB PREMI

Fixeu-vos que les caselles del tauler mantenen una disposició simètrica i que, per exemple, les caselles de color salmó (o rosat) convergeixen visualment a la casella central. Sabríeu dir per què?

Si podeu doblegar el vostre tauler veureu que una meitat és exactament igual a l'altra i que per tant hi ha el mateix nombre i disposició de caselles amb premi a una banda que a l'altra. Justament està pensat perquè sigui quin sigui el desenvolupament de la partida sempre hi hagi les mateixes oportunitats (i per tant, també les mateixes dificultats) per a cada jugador d'arribar a les caselles amb premi, les que a continuació veurem.

Al tauler de joc hi ha caselles de color verd i caselles d'altres colors. Aquestes de colors diversos són les que anomenem caselles amb premi o caselles cares. Quan alguna lletra o paraula hi caigui veureu que fan duplicar o triplicar el seu valor. Anem a comprovar-ho.

Les caselles vermelles:



Les anomenem M3, és a dir, són caselles que TRIPLIQUEN el valor de les paraules que hi posem damunt. N'hi ha 8 a tot el tauler i estan situades als quatre angles i als punts del mig de cada línia de divisió simètrica del tauler. Per exemple, si posem PARE (que val 6 punts) i qualsevol lletra del mot cau damunt la casella roja fa que el valor total de la paraula es multipliqui per 3, i en aquest cas valdria 18 punts. Si amb l'ajut d'una lletra situada entre alguna d'aquestes caselles vermelles som capaços de col·locar una paraula que comenci i acabi en aquestes caselles, haurem de multiplicar dues vegades per tres, és a dir, per nou, el valor de la paraula que haguem posat, a més de comptabilitzar un Scrabble si en tenim. D'aquesta jugada se'n diu un NÒNUPLE i dóna molts punts, especialment si hem usat lletres cares.

Les caselles salmó (o rosat, o taronja,...):



Les anomenem M2, és a dir, són caselles que DUPLIQUEN el valor de les paraules que hi posem damunt. N'hi ha 16 a tot el tauler que convergeixen des dels angles cap al centre, a més de la casella central que també té el mateix color i que serveix per començar el joc. Així, la primera jugada que es faci valdrà sempre el doble dels seus punts per estar, justament, damunt la casella central de color salmó.

Si anem ascendint des del centre als extrems observarem que les caselles de color salmó més properes entre si disten set caselles, incloses les dues d'aquest color i que a mesura que ens allunyem del centre la distància entre les dues és més gran: Passa de set a nou, de nou a onze i d'onze a tretze caselles. I aquesta proporcionalitat, lògicament, es manté entre tots quatre eixos de caselles salmó del tauler. Vol dir això que entre les més properes podrem posar una paraula de set lletres que comenci i acabi en casella salmó. En les més distants, això serà més difícil. Si una paraula agafa dues d'aquestes caselles salmó, llavors el valor de la paraula es QUADRIPLICA, l'hauré de multiplicar per quatre en lloc de per dos com fóra habitual, comptant, a més l'Scrabble, si en tenim. Per això, d'aquesta jugada en diem un QUÀDRUPLE. Aquestes jugades valen molts punts, tants com quatre vegades el valor de la paraula que haguem posat.

Les caselles blau fosc:



Les anomenem L3, és a dir, són caselles que TRIPLIQUEN el valor de la lletra que hi posem damunt. N'hi ha 12 a tot el tauler i estan disposades seguint els eixos de caselles salmó fins arribar al centre i als costats de les quatre caselles vermelles que no són als angles. Si hi posem al damunt una lletra cara, de 10 punts, per exemple, aquesta ens valdrà 30 punts. Aquestes caselles, doncs acostumen a anar molt buscades per fer-hi coincidir alguna lletra cara. Si, a més, fem un Scrabble comptarem, és clar els punts que ens toquin. Però, si la paraula que hem posat cau en una de les caselles que hem vist abans -vermella o salmó-, a més del triple de lletra comptarem també el doble o triple de paraula que calgui.

Les caselles blau clar:

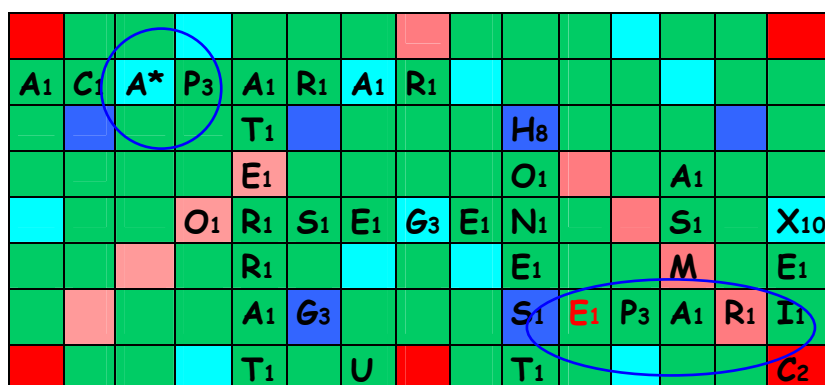


N'hi ha 24. Les anomenem L2, és a dir, són caselles que DUPLIQUEN el valor de la lletra que hi posem damunt. Amb una paraula, és clar, podem tapar dues d'aquestes caselles i afectaran, lògicament, només a les lletres que hi corresponguin, no pas a tota la paraula, excepte que passi, com acabem de dir per a les caselles blau fosc, que la paraula posada abasti també alguna casella salmó o vermella.

ATENCIÓ!!!

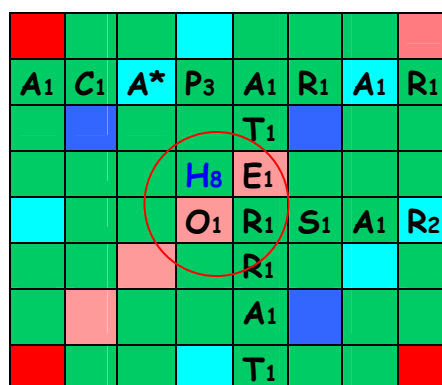
Les caselles que tenen premi, les L2, L3, M2 i M3, només les comptarem una vegada, la primera que hi posem una lletra o una paraula i no pas cada

vegada que allarguem la paraula. Si observem el diagrama inferior, que correspon a la meitat inferior d'un tauler, veurem que la paraula PARI cobra doble puntuació de paraula (12 punts). Però si posem una 'E' entre la 'P' i la lletra que la precedeix, la 'S', farem la paraula SEPARI. Aquesta paraula NO cobrarà pas el doble de paraula, que ja l'hem cobrat abans ni tampoc el triple de lletra de la 'S', que l'hem cobrat en posar HONEST



Fixeu-vos que la fitxa blanca (escarràs) no val res i, per tant, no comptarà cap punt. Si la posem damunt d'una casella L2 ò L3, com passa a la paraula ACAPARAR on la segona 'A' cau damunt una casella blau clar, lògicament no es duplicarà ni triplicarà. En aquest exemple l'hem marcada amb un asterisc i no té cap puntuació de lletra. Aquestes fitxes blanques només es poden fer servir una vegada i no es poden substituir durant el joc.

Fixeu-vos, en canvi en l'exemple següent. Si nosaltres col·loquem una 'H' - que val 8 punts- davant la 'E' del mot ATERRAT i la 'O' de ORSAR formarem els mots 'HE' i 'HO'. Creieu que cobrarem aquesta vegada el doble de paraula de cada una en fer dues paraules noves?



No, tampoc no el cobrarem, ja que malgrat haver fet dues paraules noves aprofitant lletres ja existents, les caselles salmó ja havien estat ocupades

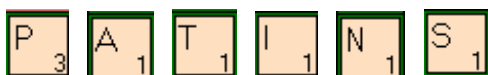
anteriorment i només es poden cobrar una sola vegada!! Cobrarem només els 18 punts d'haver fet els mots HE i HO.

2. C. - ANOTACIÓ SIMPLE

Quan posem un mot damunt del tauler ens caldrà anotar-ne les dades correctament per saber on queda col·locat exactament i poder refer la jugada si ens interessa. Per això usem el sistema de coordenades horitzontal- vertical del qual hem parlat abans. De l'anotació més completa de les jugades d'una partida en parlarem en unitats posteriors.

I recordem un altre cop que usem les coordenades dels diagrames de que ens servim en les unitats, és a dir amb les lletres a dalt i a baix i els números als laterals. Al joc real potser ho trobareu canviat per canvis fets en edicions posteriors del joc. A tal efecte, i com ja hem dit, les notacions que donem en primer lloc corresponen a exemples de taulers que usem en les unitats i posem entre parèntesi les dades que corresponen realment al tauler de joc que potser trobareu a l'aula. En qualsevol cas, si ens equivoquem, el màxim que pot passar és que la posició dels mots al tauler surti alterada, però la partida podrà rejugar-se igualment.

Tenim en compte primer el sentit de la paraula. Si l'escrivim de dalt a baix, posarem en primer lloc la lletra i després el número. Si l'escrivim d'esquerra a dreta, anotarem en primer lloc el número i després la lletra (a l'inrevés, al joc real). Per exemple:

Posem per cas el mot PATINS. Escrit  d'esquerra a dreta i posat a la casella vermella de l'angle superior esquerre la seva notació seria **1A** Però escrit de dalt a baix, a la mateixa casella, hauríem d'escriure **A1**. Tenint en compte les caselles amb premi que el mot ocupa, la seva puntuació seria de 27 punts (9 del valor total del mot, comptant que la 'I' ens cau en una casella blau clar, multiplicat per tres de la casella vermella), en tots dos casos. Això no és sempre així, és a dir, que pot variar de coordenades i/o puntuació si la posem horitzontal o vertical.

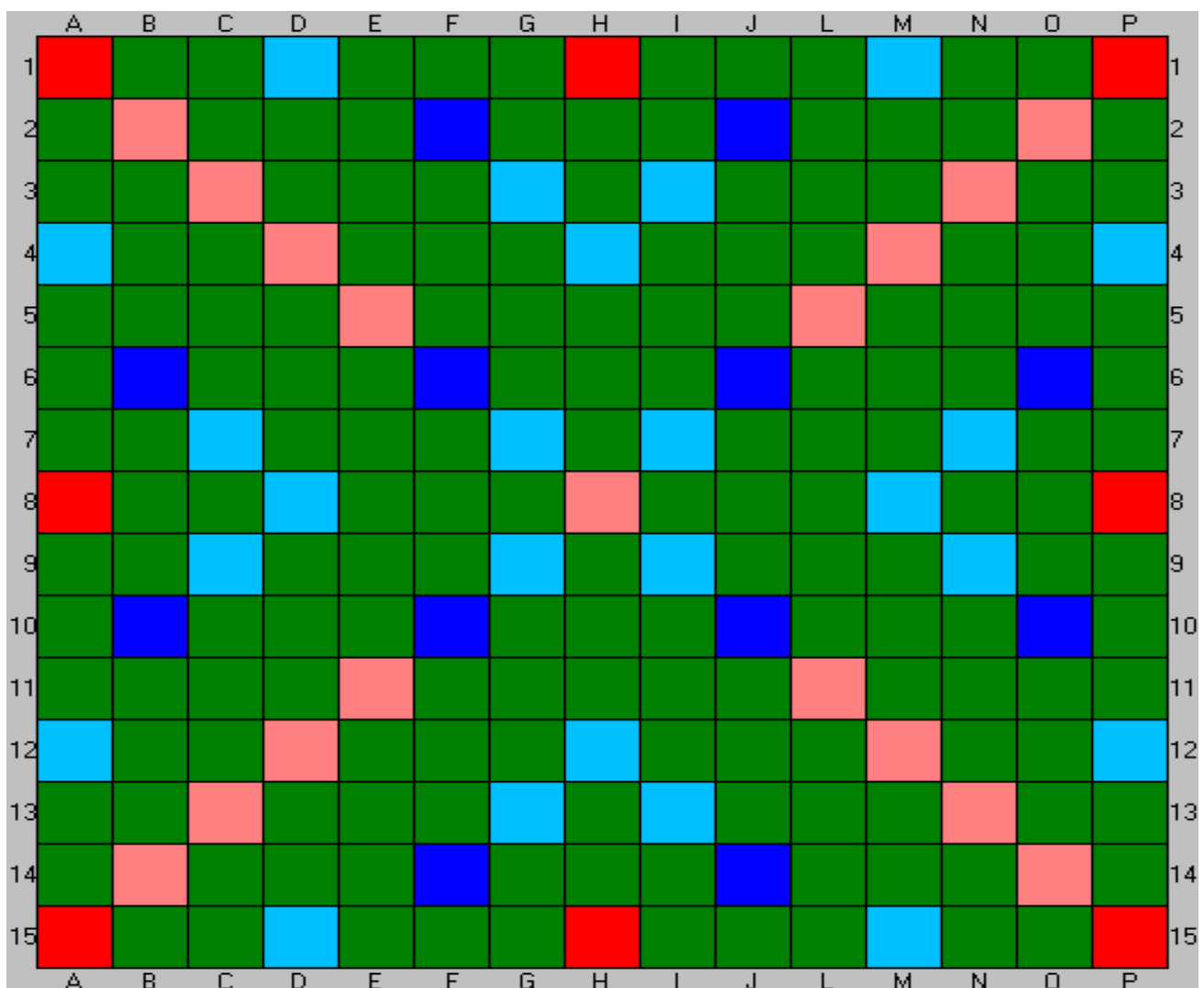
3.- ALGUNS EXERCICIS

A continuació presentarem diversos exercicis que hem ordenat seguint el següent criteri:

En primer lloc, presentarem exercicis de col·locació de mots i recompte de punts damunt del tauler buit, és a dir, abans de començar la partida.

L'objecte d'aquests exercicis no és altre que familiaritzar els alumnes amb la col·locació i recompte de punts tenint en compte el que hem vist en l'explicació anterior sobre les caselles amb premi. Donem primerament algunes mostres dels exercicis i a continuació en proposem alguns amb gradació de dificultat, de nivell senzill a més complex.

Incloem, a més, un tauler gran per tal que els alumnes puguin practicar escrivint (recomanem amb llapis) o amb lletres retallades, si s'escau.



3. A. - EXERCICIS DE POSAR PARAULES DAMUNT DEL TAULER I COMPTAR EL SEU VALOR.

Comencem amb alguns exercicis que heu de fer damunt el tauler buit per tal de conèixer bé les possibilitats de trobar una bona jugada fixant-nos a quines caselles col·loquem aquests mots.

3. A. a. EXERCICIS AMB EL TAULER BUIT

Us proposem sis paraules que haureu de col·locar damunt del tauler. Però no a qualsevol lloc. Haureu de veure on les podeu posar perquè valguin més punts. Caldrà que compteu i digueu quants punts creieu que val la paraula posada. Us recordem que de les coordenades entre parèntesi, la primera és la que correspon al tauler que reproduïm més amunt i la segona la que eventualment correspondria al joc real, amb un tauler d'edicions noves.

Exemple 1 : La paraula MARTA.

- Si la poseu verticalment a E6 (5 F) només us valdrà el valor que ja té cada lletra. Us valdrà 6 punts.
- Si la poseu verticalment a M2 (12 B), com que la lletra R us cau damunt una casella salmó, comptarem doble puntuació de paraula. Us valdrà 12 punts.
- Si la poseu verticalment a P5 (15 E), com que la lletra T us cau damunt una casella roja, comptarem triple puntuació de paraula. Us valdrà 18 punts.
- Si la poseu verticalment a D8 (4H), com que la M us cau damunt una casella blau clar i la paraula damunt una casella salmó, primer comptareu el valor doble d'aquesta lletra i després el valor doble de la paraula. Us valdrà 16 punts.
- Si la poseu verticalment a A4 (1D), com que la M us cau damunt una casella blau clar i la paraula damunt una casella roja, primer comptareu el valor doble d'aquesta lletra i després el valor triple de la paraula. Us valdrà 24 punts.
- Si la poseu verticalment a B10 (2J), comptareu el valor triple de la M i després el valor doble de tota la paraula, ja que ocupeu una casella salmó. Us valdrà 20 punts.

PREGUNTES:

- 1.- Haureu observat que tots els exemples anteriors estaven col·locats en vertical. Us valdrien el mateix si les col·loquéssiu en horitzontal, a 5F (E6), 5I (D10), --(--), 12H (M8), --(--), i 14J (O10) per exemple? Comproveu-ho! (fixeu-vos que el tercer i el cinquè exemples no el podem col·locar en horitzontal!!)
- 2.- Mireu el tauler i digueu si és possible o no amb la paraula MARTA cobrar un triple de lletra i un triple de paraula alhora. Per què?

(Si us hi fixeu, veureu que MAI no podem posar una paraula damunt una casella triple de lletra i triple de paraula alhora.)

Si en lloc de posar MARTA, la paraula posada fos TRAMPES, fixeu-vos que tenim alguna possibilitat més encara de recompte de punts. Si la posem verticalment a la casella E5 (5E) la M ens cau damunt una casella salmó i la S damunt d'una altra. En aquest cas, el valor de la paraula serà quàdruple. Us valdrà 40 punts.

I si la paraula fos PRESSIONS encara podríem col·locar-la a A4 (D1) i comptaríem els valors dobles de la P i de la S i després el triple de paraula: Us valdrà $15 \times 3 = 45$ punts.

I per treure més punts encara, si aquesta mateixa paraula (PRESSIONS) la col·loquem a A1 (1A) haurem de comptar primer el valor doble de la S i després els dos valors triples per les dues caselles roges que ocupa la paraula. Us valdrà $12 \times 9 = 108$ punts.

En aquest cas tindríem una CENTENÀRIA, que així s'anomena a la paraula que val més de 100 punts. Cal dir, però, que durant un joc mai no podem posar aquesta paraula sencera en una sola jugada, perquè té més de 7 lletres, que són les que tenim al faristol. Hauria d'haver-hi alguna lletra d'algun altre mot, amb el qual ens creuaríem, col·locada anteriorment. Si la lletra anteriorment posada fos la que ocupa la casella de doble puntuació de lletra, lògicament, no la cobraríem ja que hauria estat cobrada abans.

I si hagués estat posada abans la paraula PRESSIÓ i nosaltres ens limitéssim a allargar-la posant la N i la S de la flexió de nombre, només cobraríem un triple de paraula, ja que l'altre hauria estat cobrat abans.

En canvi, un bon exemple de nòuple amb la mateixa paraula fóra el següent: tenint posada al tauler la paraula RES a A2 (1B), nosaltres hi afegiríem la "P" per dalt i "SIONS" per baix i ara sí que podríem cobrar els dos triples.

Exemple 2 : La paraula BÈL·LICS

Si la posem a G7 (7G) obtindrem 31 punts

Si la posem a H2 (8B) obtindrem 28 punts

Si la posem a E3 (5C) obtindrem 36 punts

...però si us hi fixeu encara hi ha algunes altres possibilitats que ens donen més punts. N'hi ha una que ens en dóna 38. I una altra que ens dóna 63 punts Sabeu quines poden ser? Busqueu-les!

EXERCICIS

1.- Amb el tauler buit col·loqueu les paraules següents, mirant de buscar la millor puntuació possible. Recordeu que ara estem treballant amb paraules soles, sense creuaments.

	Coordenada i Puntuació més alta trobada
ENGINEY	
XOC	
XOQUEU	
CALÇAT	
FAVERA	

2.- Amb el tauler buit col·loqueu les paraules següents, mirant de buscar la millor puntuació possible. Recordeu que ara estem treballant amb paraules soles, sense creuaments. Fixeu-vos que són paraules de 7 lletres o més.

	Coordenades i Puntuació més alta trobada:
FRENAVEN	
PARAL·LELA	
HABITACIÓ	
PEIXERES	

3.- Busqueu al vostre diccionari QUATRE paraules de set lletres que tinguin una o dues vegades alguna lletra cara i col·loqueu-la al tauler buscant la millor puntuació possible. Recordeu que encara estem treballant paraules soles, sense creuaments. Proveu primer de fer la de l'exemple i després anoteu les vostres a continuació.

Exemple: XAMPANY

Paraula 1 : Puntuació més alta trobada:

Paraula 2: Puntuació més alta trobada:

Paraula 3: Puntuació més alta trobada:

Paraula 4: Puntuació més alta trobada:

3. A. b. EXERCICIS AMB UNA SOLA PARAULA POSADA AL TAULER.

Us proposem ara algunes paraules que haureu de col·locar damunt del tauler.

Però a diferència d'abans, ara hi ha una paraula posada, Les haureu de col·locar, doncs, en contacte amb aquesta paraula. Haureu de veure on les podeu posar perquè valguin més punts. Caldrà que compteu i digueu quants punts creieu que val cada paraula posada. Us recordem el que hem dit abans sobre les coordenades.

Exemple: Partim de la paraula PALMA, a 11B (L2)

Sobre aquest mot hi creuem els altres mots que proposem. En el cas de XOC, col·locant-lo a 10 F (J6), ens dóna 64 punts ja que aprofitem dues vegades la casella de triple puntuació de lletra (casella blau fosc). Però en cada paraula cal explorar bé totes les possibilitats. Amb la paraula RENY a F8 (6H) obtenim RENYA i comptabilitzem la casella blau fosc amb la NY, que ens dóna 33 punts. Podem, fins i tot, fer altres paraules amb la paraula proposada. Tal és el cas si situem RENY a F11, la qual cosa ens forma ARENY i val també 33 punts.

Però també podem prescindir d'algunes lletres de la paraula que hem de posar i així obtenim més possibilitats. És el cas de MANTA col·locada a F10 (6J) on prescindim d'una A i obtenim 12 punts. O si del mateix mot

prescindim de la N i posem MALTA a D9 (4I) i fem 12 punts aprofitant el doble de paraula (casella salmó).

Hi ha, doncs, diverses possibilitats que cal explorar.

EXERCICIS

Cal advertir que els exercicis que presentem a continuació poden ser treballats de diverses maneres. Aconsellem que es treballin en grups reduïts o en parelles, però no de forma individual, si més no a l'aula. No cal dir que és necessari que cada grup disposi d'un joc real o d'una simulació. Es poden treballar donant totes les paraules d'un exercici als grups d'alumnes i marcar un temps perquè els resolguin, com si d'un problema de matemàtiques es tractés. Però també es pot treballar donant a cada grup una de les paraules, demanar-los que busquin la major puntuació que trobin i que ho expliquin als altres companys. És més lent, però potser així s'assegura que les treballin totes i no només que ho faci el professor. També se'n pot donar una perquè la busquin a casa, treballat llavors de forma individual.

Com també, és clar, no cal pas fer-los tots, si es comprova que ja han assolit el que es pretenia, el còmput de mots i la correcta anotació.

Exercici 1

Després d'haver col·locat la paraula MARES a E3 (5C) afegiu-hi les següents paraules, mirant de buscar la possibilitat que us doni més puntuació. En tots els casos haureu d'utilitzar totes les lletres de cada paraula que us proposem. I abans de posar la següent haureu de treure la que acabeu de posar. Recordeu també que a la paraula QUOTA la Q i la U són una sola lletra.

CAPITÀ COSIRÍEM AJUSTAR QUOTA TAXI

Exercici 2

Teniu al tauler la paraula BARRET a 8A (H 1). Col·loqueu-hi els següents mots buscant les possibilitats que us donin més puntuació. Igual que abans, heu d'aprofitar alguna lletra de la paraula posada. Penseu que us pot sobrar alguna lletra de la paraula que poseu i que cada vegada heu de treure la paraula posada anteriorment.

RIMARÀ XUTAR MARQUI CANYES

[LES SOLUCIONS D'AQUESTS EXERCICIS LES TROBAREU A L'ANNEX }

3. A. c. EXERCICIS AMB TRES PARAULES POSADES AL TAULER.

A mesura que es va complicant l'exercici -que fonamentalment és el mateix d'abans- es pot incrementar l'interès de l'alumne si ja ha assolit prèviament els coneixements mínims i si se li presenten aquests casos com una incipient competició. Vull dir que alhora que compliquem els exercicis també augmentem el nivell de resolució col·lectiva dels problemes i es facilita que les possibilitats i la solució siguin explorades conjuntament amb el grup petit o bé amb tot el grup classe.

En aquest cas us proposem complicar-vos la vida una mica més. Us posem al tauler tres paraules que poden ser d'una partida tot just començada. La vostra feina consistirà, igual que abans, a situar-hi les paraules que nosaltres us donem, comptant que les heu de creuar amb les que ja hi ha i que pot ser que us sobri alguna de les lletres de la paraula que us donem. Com sempre, es tracta de trobar la major puntuació possible per a cada cas.

Exercici 1

1.- Teniu posades al mig del tauler la paraula RESAR [H4 (8D), la paraula APRENEN [5E (E 5), i la paraula TAP [7G (G 7). Heu de col·locar-hi els mots que a continuació us donem, tot buscant la combinació més valuosa. Penseu que us pot sobrar alguna lletra de la paraula que us donem per col·locar.

SUÀVEM AJEC QUANT HIENA FEIX

Exercici 2

2.- Igualment que abans, teniu posades tres paraules al tauler. Aquesta vegada són: SARDINA, a 11E (L5), MELSA, a M9 (12I) i VALIA, a 13L (N11). Es tracta de fer el mateix d'abans, només que ara proposem paraules més llargues i amb alguna lletra cara. Això, és clar, reduirà les possibilitats de col·locar les paraules. En cas d'estar jugant una partida, a aquests mots que proposem se'ls hauria d'afegir a la seva puntuació la bonificació per haver col·locat totes set lletres. Excepte, és clar, en cas

que no utilitzem totes les set lletres, tot i formant el mateix mot. Tanmateix veureu que les solucions proposades per a aquest exercici són limitades i solen fer referència a les mateixes coordenades, ja que hi ha pocs llocs per posar els mots proposats.

MAREJAT METÀLIC EMPRENYA RECOLZA

3. A. d. EXERCICIS AMB SIS PARAULES POSADES. AL TAULER

Encara us ho compliquem una mica més. Imaginem-nos que al tauler hi ha sis paraules posades, és a dir, en una partida de tres han jugat ja dues vegades cada jugador i ara li toca al primer jugador tirar de nou. La vostra feina consistirà, igual que abans, a situar-hi les paraules que nosaltres us donem, comptant que les heu de creuar amb les que ja hi ha i que pot ser que us sobri alguna de les lletres de la paraula que us donem. Com sempre, es tracta de trobar la major puntuació possible per a cada casa més, al segon exercici, us donarem paraules amb lletres cares.

Aquests exercicis són els que s'acosten més a situacions reals de joc dins d'una partida. Per afegir-hi més dificultat i, sobretot, si es juga per equips, es pot posar un temps límit per a cada jugada.

Exercici 1

Teniu posades al tauler les paraules SUCAR a 8D (H4), TORN a 7G (G7), PAM a 9G(I7), AIGÜES A D3 (4C), BLE a C2 (3B) i MUNTAR a E7 (5G). Heu de col·locar-hi els mots que a continuació us donem, tot buscant la combinació més valuosa. Penseu que us pot sobrar alguna lletra de la paraula proposada.

VIES DONES ROENT BOGAR HO

Exercici 2

Amb les mateixes paraules de l'exercici anterior col·locades al tauler, us proposem de combinar-hi els següents mots, tots ells amb alguna **lletra cara**. Penseu que us pot sobrar alguna lletra de la paraula que us donem.

AL·LENS TEIXITS COQUES ALÇAT JURAT

4.- PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

En aquest apartat, com ja hem dit, volem suggerir algunes activitats al voltant del joc de Scrabble que podem realitzar si ens cal fer alguna sessió a l'aula d'informàtica. Es tracta d'activitats ja preparades -no pas per nosaltres- existents en determinades pàgines i que ens poden anar molt bé per posar en pràctica el que s'ha explicat a cada unitat.

I en aquesta segona unitat volem remetre'ns a una de les millors -si no la millor- pàgines que hi ha sobre el joc de Scrabble, des d'un punt de vista didàctic, i que ja hem presentat a l'anterior unitat. Es tracta de la **Biblioteca Digital Josep Sesé (BDJS)**

Abans de començar a practicar, recomanem de llegir l'apartat de '[Codificacions](#)' que hi ha al menú de la pàgina principal. Ens dona algunes orientacions de com es representen determinades lletres del joc en el sistema per rejugar partides que s'hi utilitza.

Ja clicant a la pestanya de '[Orientacions per a les/els docents](#)' hi trobem algunes orientacions sobre possibles activitats a l'aula, semblants a les que anem presentant al llarg d'aquest crèdit. Val a dir que en aquesta mateixa pàgina hi falta encara ressaltar els Tests nº 3 i 4, dels quals parlem més endavant.

Però ens aturarem a la pestanya que diu '[Segur que ja estàs a punt?](#)' on podrem trobar-hi alguns Tests de pràctica de nivell inicial sobre el joc, que a continuació presentem.²

Per començar en trobem dos, el Test 1 i el Test 2 ordenats de menys a més segons el grau de dificultat. Comencem, doncs per el primer. El trobem a :

<http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test1.htm> i ens demana de clicar al mot 'aquí' per començar a practicar. Cada jugada que se'ns proposa hi ha la següent informació: La **paraula jugada** a cada pantalla, **les altres paraules** que es formen i **els bonus que podem cobrar** amb la jugada amb què se'ns posa a prova. Perquè el que realment se'ns demana és que aprenguem a comptar els punts de cada jugada. A la part inferior de la pantalla hi trobem una casella on hem d'escriure els punts que creiem que es fa amb la jugada de la imatge. Si ens equivoquem (tant si passem de llarg com si no hi arribem) ens surt un missatge amb algun comentari,

² Agraïm al Dr. Lluís de Yzaguirre i Maura la facilitat donada per poder incloure aquests exercicis i els de lliçons posteriors en aquest treball.

sovint curiós, sobre l'errada que hem comès i no se'ns permet passar a la jugada següent sense haver resolt l'anterior.

El treball amb aquest i altres Tests el podem fer individualment a l'aula d'informàtica, deixant cada alumne (o cada dos) davant del seu ordinador i fer que vagin treballant sols, mentre el professor vigila i aclareix dubtes, o bé fer-ho de forma col·lectiva utilitzant el canó de projecció i demanant respostes col·lectives al test i donant algun tipus de bonificació a qui contesti correctament. Tant la primera modalitat com la segona tenen els seus avantatges i els seus inconvenients.

Si ho treballem segons la primera modalitat, posant cada alumne davant l'ordinador i fent que treballin autònomament ens podem trobar que o bé alguns ho acabin de seguida i hagin d'esperar els que són més lents, o bé que s'ho diguin entre ells de tal manera que qui no sap comptar, acabi copiant el que els seus companys li diuen i tiri endavant. Òbviament no és aquest el resultat que busquem. Però, en canvi, ens permet que cada alumne vagi tirant endavant segons les seves capacitats i interessos i que qui s'hi interessa realment ho pugui aprofitar. En aquest cas, és clar, ens caldrà tenir preparades altres activitats 'alternatives' pels que acabin més aviat.

Si optem per la segona modalitat, fent servir la pantalla com si fos la pissarra de l'aula, ens permetrà anar donant totes les explicacions necessàries de cada jugada i presentant-t'ho com una competició de tipus individual o per parelles. Però també té l'inconvenient que ens fa la pràctica massa lenta i potser una mica feixuga, cosa que tampoc ens interessa.

Si ens cal avaluar l'activitat, tant en un cas com l'altre, podem, p.e. facilitar una graella a l'alumnat on hagin d'anar anotant els punts que donen a cada jugada i amb quants intents ho han fet. Tot i que, per haver-ho posat en pràctica a l'aula, la pràctica per ella mateixa resulta difícil d'avaluar d'una forma objectiva. Si és que així pretenem fer-ho, ens caldrà buscar un sistema que ens doni uns resultats fiables, ja sigui convertint els Tests en proves individuals i donar-los el tractament que donem habitualment a cada prova -i evitant, per tant, la 'comunicació oral' entre l'alumnat- ja sigui donant un temps de realització passat el qual s'aturarà la prova i es puntuarà a cadascú segons on hagi arribat.

A continuació us facilitem la graella de resultats de cada pantalla, amb la puntuació correcta per a cada mot proposat i segons la dificultat de cada

pantalla, per tal que puguem anar seguint el desenvolupament del Test. No cal dir que aquesta graella és d'ús exclusiu per al professorat i que no l'han de veure els i les alumnes. Val a dir, també, que a vegades la informació que es dona a la pantalla, no sempre és del tot certa i que té per objectiu tractar de confondre l'alumnat i obligar-lo a mirar-s'ho bé cada vegada.

Més endavant, també us facilitarem la graella corresponent al segon Test, ja de nivell més elevat, com hem comentat.

BIBLIOTECA DIGITAL JOSEP SESÉ

Test 1: Càlcul de paraules damunt del tauler.

	Paraula	Punts
1	Etè	6
2	Ari	9
3	Ni	10
4	Alè	10
5	Rap	11
6	Toia	12
7	Sauna	12
8	Bau	14
9	Criar	17
10	Ozó	26
11	Mels	23
12	Tendó	24
13	Dutxa	28
14	Exo	22
15	Cel·la	28
16	Xo	37
17	Ah	37
18	He	36
19	Quins	31
20	Faç	40
21	Fent	44
22	Mitjanes	82
23	Randers	93
24	Partides	63
25	Caçares	85

26	Releguin	72
27	Cenyiràs	131
28	Demolia	92

Si volem passar al Segon Test ens caldrà clicar a la paraula 'segon' de la pantalla que ens apareix després d'haver acabat el primer.

La referència per passar-hi directament és:

<http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test2.htm>

Tai com se'ns avisa, la dificultat d'aquest segon Test és més gran i conté alguns paranys que caldrà tenir en compte. A més, no se'ns indica els bonus que es cobren amb la jugada.. Igualment que abans, hem de clicar damunt el mot 'aquí' que trobem a la part inferior de la pantalla.

En aquest segon Test hi trobem menys mots que a l'anterior, però igualment, ens cal fixar-nos-hi bé per donar el nombre de punts exactes a cada jugada. També com abans us facilitem una graella amb els mots i els resultats corresponents, on obsevem que hi ha molts zeros, la qual cosa ens diu que diversos mots dels proposats contenen errades, generalment de validesa al tauler; però també hi tronem diverses paraules repetides. Pensem que poden ser vàlides en una posició però no en totes, depenent de les paraules amb què es creuin i de la casella que ocupin.

BIBLIOTECA DIGITAL JOSEP SESÉ

Test 2: Càlcul de paraules damunt del tauler.

	Paraula	Punts
1	Ral·li	0
2	Ral·li	0
3	Ral·li	17
4	Ral·li	0
5	Quina	0
6	Quota	26
7	Quatre	0
8	Humà	0
9	Ham	26
10	Habia	0
11	Havia	38
12	Jai	0
13	Jau	0

14	Judes	61
15	Ajudes	64
16	Jures	0
17	Màquines	115
18	Màquines	0
19	Cel·lules	129
20	Cel·lules	0
21	Xumem	0
22	Xofer	0
23	Xofer	80

El pas d'una pantalla a l'altra, igualment que en el Test anterior, és automàtic i requereix només donar la resposta correcta a la pregunta plantejada. De totes maneres, si es vol passar per alt algun dels problemes plantejats -especialment si ens cal preparar-nos la classe abans de fer-la davant l'alumnat- haurem de modificar l'adreça web canviant a la referència el número de l'exercici. Per exemple, passariem de la número 21 a la 23 canviant el dígit corresponent:

http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test2_21.htm?resposta=0

http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test2_23.htm?resposta=0

Com a recmanació final, i per treballar davant l'alumnat, direm que convindrà no córrer i assegurar-se que s'ha entès el perquè de cada puntuació de pantalla. De fet, veurem que hi ha algú a l'aula que sempre voldrà anar més de pressa que els altres, a vegades encertadament i a vegades, no. En tot cas, sempre podrem saltar-nos la pantalla que ens convingui per no fer excessivament repetitiu l'exercici.

UNITAT 3

VOCABULARI DEL JOC

UNITAT 3 : VOCABULARI DEL JOC

1.- INTRODUCCIÓ

En aquesta unitat sistematitzarem el vocabulari usual en la pràctica del joc de Scrabble. Generalment es tracta de termes usats habitualment, tot i que alguns d'ells han sorgit de la pràctica diària dels jugadors del Queimada, però se n'ha generalitzat l'ús.

De cara als alumnes, sovint aprendre mots nous aplicables a determinats moviments d'un joc o a jugades bones els serveix d'al·licient. Saber unes paraules precises és com si accedissin a una clau 'secreta' apta només per a iniciats que els afegeix valor a l'aprenentatge i a la participació. I sobretot els distingeix dels companys que no coneixen el joc i que s'hi interessen, només pel fet de saber unes paraules claus que els altres no coneixen. Cal que el professor utilitzi adequadament aquest recurs per engrescar l'alumnat potencialment interessat en el joc de Scrabble i per fer-los conèixer el vocabulari que es trobaran al llarg del joc i que hauran d'utilitzar.

Que això s'ha fet correctament es podrà veure, si més no, en algunes partides que es facin a l'aula, dirigides o lliures, i que quan aparegui un moviment, una posició al tauler o una jugada que s'hagi estudiat hi hagi algun alumne que preguntí si allò que s'ha fet és tal jugada o tal altra. Voldrà dir, doncs, que han assimilat el concepte i que són capaços de reconèixer-lo i d'utilitzar-lo.

Lògicament caldrà fer una gradació dels termes més usats en funció del nivell de joc que es vulgui assolir i del nivell general dels alumnes. I potser fins i tot jugant amb alumnes de l'aula d'acollida, p.e., no caldrà aprendre gaires d'aquests noms. En qualsevol cas, sempre és més interessant que els alumnes aprenguin a jugar i s'engresquin en el joc que no pas que es capfiquin per aprendre algun nom d'aquest vocabulari. Si de cas, això ja anirà sorgint mentre juguin.

Això últim ho esmentem especialment perquè és molt important que els alumnes vegin amb exemples precisos els mots d'aquest vocabulari i no pas que se n'estudiïn una llista deslligada del desenvolupament del joc. De totes maneres, si volen assolir un determinat nivell de joc cal que sàpiguen aquestes paraules i que ells mateixos en vegin la necessitat d'aprendre'ls.

Començarem, doncs, pels més freqüents, alguns dels quals ja hem esmentat abans, donant exemples de cada un i continuem pels més especialitzats.

2. - UNA MICA D'EXPLICACIÓ

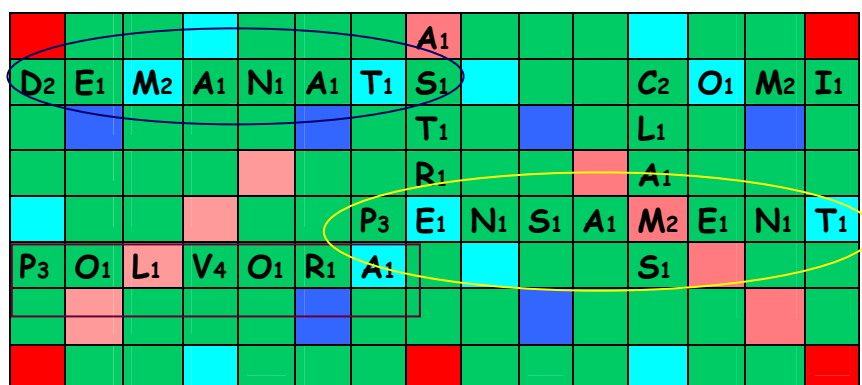
2. A. - VOCABULARI DE JUGADES

Vegem primer de tot aquelles paraules que fan referència a jugades concretes i que tenen efecte en el còmput de punts de la jugada.

Comencem pel primer i més evident, ja que dóna nom al joc.

SCRABBLE: JUGADA en què es gasten les set fitxes del faristol i que té una bonificació de 50 punts. És la més buscada durant el joc i la que dóna més punts i, lògicament, sempre s'ha de posar en contacte amb alguna altra ja existent al tauler. Requereix sovint habilitat i paciència, a més d'un cert coneixement de la llengua, per tal d'escriure correctament els mots i per evitar paraules incorrectes en català, per molt que es digui que s'utilitzen habitualment (pensem que poden ser errors freqüents per interferència lingüística, especialment del castellà,). Per resoldre això ens és molt útil tenir a classe un diccionari de referència, si pot ser el DOSC (Diccionari Oficial de Scrabble en Català, del qual en parlarem més endavant).

Si la paraula col·locada al tauler és de 7 lletres fa un *SCRABBLE DIRECTE*. Si la paraula es forma amb una de les que hi ha al tauler, direm que és un *SET + UN*. I si la paraula es forma aprofitant dues lletres del tauler, serà un *SET + DOS*. Aquesta, però és una jugada difícil que si podeu fer us donarà força punts. Vegem-ne alguns exemples:



La paraula PÓLVORA és un mot de set lletres que col·loquem directament al tauler de tal manera que la seva última lletra coincideix amb la 'P' que ja hi era i forma el mot PA. Es tractaria en aquest cas d'un *SCRABBLE DIRECTE* ja que no allarguem cap mot ni aprofitem cap lletra existent per formar la nostra paraula. Posar aquesta jugada al tauler ens valdria doncs 26 punts del valor de les lletres usades, per haver posat la 'A' en casella de valor doble de lletra i per col·locar la paraula en casella de valor doble de paraula, més 5 punts de la paraula nova formada (PA) -cal recordar que el valor d'una casella amb premi es cobra en tots els sentits la primera vegada que s'ocupa-, i 50 punts de bonificació per haver fet Scrabble. En total, 81 punts.

En canvi, la paraula DEMANATS que col·loquem al tauler aprofitant la 'S' del mot ASTRES que ja hi era i que ens permet fer la flexió del plural, es tractaria d'un *SET + UN*, tot i que nosaltres ja teníem al faristol la paraula DEMANAT -que és un Scrabble- però que allarguem amb la 'S'. Ens valdria en total 63 punts (10 del valor de les lletres + el valor de les lletres col·locades en una casella blau clar + 50 de la bonificació).

I la paraula PENSAMENT que hem col·locat al mateix quadre és un exemple de *SET + DOS*, ja que aprofitem dues lletres que ja hi eren (la 'E' de ASTRE i la 'M' de CLAMS) i que ens permeten construir la nostra paraula gastant totes les lletres del faristol. Fixeu-vos que en aquest cas, a diferència dels anteriors, nosaltres NO teníem l'Scrabble fet al faristol i que només podem posar la paraula aprofitant lletres ja existents. En aquest cas, el valor de la paraula posada serà de 13 punts pel valor de les lletres posades i el valor doble de la 'T' última (recordeu que el valor doble de la 'E' i el valor doble de paraula a la 'M' ja s'han cobrat abans i no es poden tornar a cobrar), més els 50 punts de la bonificació. En total 63 punts.

Moltes vegades ens trobarem que hem combinat les set lletres del faristol però no podem posar-les al tauler perquè no hi ha lloc o perquè no el sabem trobar. Llavors és com si no el tinguéssim i haurem de fer alguna altra jugada.

QUÀDRUPLE: JUGADA en què es cobren dos dobles de paraula ja que dues de les lletres d'aquest mot han caigut en caselles de color salmó. Generalment és una jugada que es fa amb Scrabble llevat que aprofitem alguna lletra ja col·locada en caselles sense premi però que ens permetin posar el nostre mot abastant les dues caselles salmó .

CENTENÀRIA: JUGADA en que el jugador cobra més de 99 punts. No ha de ser necessàriament amb Scrabble, tot i que si es fa així, lògicament s'aconsegueixen més punts. És el cas de la paraula EMISSARI que acabem de veure. Com que hem aprofitat les caselles vermelles i hem cobrat una bonificació per Scrabble ens han sortit 140 punts. Algunes vegades s'aconsegueix una centenària sense fer Scrabble, però és molt menys freqüent. Un bon jugador acostuma a poder fer sovint jugades com aquestes. Hi ha encara una jugada que és el somni de tot jugador i que obté la màxima puntuació en una jugada. És la que anomenem QUADRICENTENÀRIA que és dóna només quan es cobren més de 399 punts en una sola jugada. Seria el cas de poder jugar un Scrabble, per exemple, amb la paraula *fil·loxera* a A1 (1A) comptant ja amb una lletra posada anteriorment que no fos cap de les cares.

ARRISSADA: JUGADA final d'una partida en que el jugador tanca el joc fent un Scrabble. Es diu així perquè el que la fa *arriba* (cobra, s'emporta...) els punts que els altres jugadors tenen encara al faristol. Aquests punts se sumen als que ja té el que arriba i es resten dels punts dels altres jugadors. És fàcil veure, per tant, que no convé quedar-se amb fitxes cares cap al final de la partida ja que por donar-se el cas que algun altre jugador *arribi* i acabi cobrant ell els punts d'aquestes lletres, alhora que se'ns descomptaran a nosaltres. Però sovint passa que ens pugen aquestes lletres cap a les darreres jugades. Aleshores convé, si es pot, desfer-se'n el més aviat possible.

ATENCIÓ: Si algun jugador tanca la partida sense fer Scrabble amb la seva última jugada, llavors no es considera *arribada*, tot i que també es cobrin els punts dels faristols dels altres jugadors.

2. B. - VOCABULARI DE SITUACIONS AL TAULER

Vegem ara els mots que fan referència a situacions concretes de col·locació de paraules al tauler i quina conseqüència tenen pel que fa al còmput de mots.

ALLARGAMENT: JUGADA en que el mot que juguem n'allarga un altre creuant-s'hi per l'inici o pel final. Això sol passar quan fem un plural un mot que era en singular o quan completem una forma verbal afegint-hi alguna altra lletra, quan allarguem un mot que ja hi era, posant-hi un prefix al davant o un sufix al darrere o també quan aprofitem una paraula que ja hi era i la canviem totalment, afegint-hi una lletra. En aquest últim cas no

haurem format cap mot nou si només afegim alguna lletra a un que ja hi era, excepte en el cas que aquesta lletra afegida formés part d'una paraula nova que nosaltres col·loquem.

Cal recordar que sempre que variem d'alguna forma qualsevol mot present al tauler cobrarem els punts de tot el mot. És el cas de formar la flexió de gènere o nombre d'un substantiu o d'un adjectiu o de modificar la terminació verbal. I que en cas que aquest allargament d'un mot preexistent ens caigui damunt d'una casella amb premi de paraula (doble o triple) cobrarem multiplicat pel factor corresponent la totalitat de la paraula que en resulti i no només de les lletres que hi afegim (d'aquesta jugada se'n diu un BENJAMÍ). Lògicament, en canvi, si la paraula prèvia ja ocupava una casella de premi -i, per tant, ja l'havia cobrat- nosaltres no cobrarem aquesta bonificació per molt que la modifiquem.

A continuació en veurem algun exemple.

Si mirem el quadre següent, veurem que la paraula AULES la formem aprofitant la 'U' del mot DURAR i que, alhora, al col·locar-la modifiquem la paraula DESTRIAR que ja hi era abans. El que era un infinitiu verbal ho hem convertit en la 3a persona de singular del Futur Simple del mateix verb. Això vol dir que cobrarem la paraula que hem posat i també la paraula nova resultant, DESTRIARÀ, encara que només haguem afegit una lletra. No cobrarem, però ni el doble de paraula de DESTRIAR, ni el doble de paraula de DURAR que creuem, perquè ja han estat cobrats abans. Si que comptarem, en canvi, el doble de lletra de la 'S' d' AULES, ja que aquesta casella blau clar s'ocupa per primera vegada.

							E1							E1
							S1			T1	I1	R1	E1	M2
							T1	O1	T1	A1				E1
	P3			D2	E1	S1	T1	R1	I1	A1	R1	A1		T1
R1	U1	T1	A1				E1			D2	U1	R1	A1	R1
	R1	E1	U1				N1				L1			A1
	E1	S1	S1	A1			A1			G3	E1	L1	O1	S1
											S1			

De la mateixa manera, al posar el mot GELÓS completem la forma verbal EMETRÀ que ja hi era. De la 3a persona passem a la 2a persona en singular del mateix temps verbal. Això vol dir que NO cobrarem el valor de triple de la paraula EMETRÀ, que ja s'havia cobrat abans en ocupar la

casella vermella, però sí el valor facial de les lletres que componen la nova paraula construïda, EMETRÀS. Fixeu-vos, però, que amb aquesta paraula GELÓS, que construïm aprofitant la 'E' de AULES, sí que cobrarem la puntuació que ens dóna la casella salmó, que ocupem per primera vegada.

També hi podem veure un exemple de paraula allargada, en aquest cas per dalt i per baix, afegint-hi només algunes lletres. És el cas de TREN que allarguem posant-hi una 'E' i una 'S' al davant i una 'A' al darrera, modificant així la paraula prèvia i convertint-la amb una altra de ben diferent, ESTRENA.

PARET DE MAONS: JUGADA també anomenada *ENVÀ*. És la jugada que en posar-la al tauler es construeixen al mateix temps tres o quatre altres mots transversals. Es cobren tots els punts que la jugada produeix, és a dir, els de la paraula posada i els que fa en creuar-se amb altres mots per formar els transversals. Al quadre anterior en trobem algun exemple (encerclat en vermell) amb els mots RUTA, REU, ESSA que verticalment formen també els mots PURÉ, TES, DAUS. Vegem també aquest exemple a la quadrícula següent:

2	Z	E	T	A		
3		X	O	Q	U	
4			I	N		

Els mots ZETA, XOQUEU i IN, formen una *PARET DE MAONS* en ser posats al tauler, ja que formen altres paraules en els punts on coincideixen. Són les paraules EX, TO i AQUÍ que s'han format en ajuntar els mots anteriors. No hi ha cap límit en la construcció d'una paret. Dependrà sempre de l'habilitat del jugador i de les possibilitats de continuar que ens hagi deixat el jugador del torn anterior a nosaltres. I també, és clar, de les lletres que la composin: si hi ha lletres cares o menys freqüents, serà molt difícil de poder-la fer, però també comptarà més punts. Acostuma a ser útil per fer-ne saber uns quants mots monosíl·labs que ens poden ajudar a combinar correctament amb els que ja hi ha posats al tauler.

COMAS El nom d'aquesta jugada ve del seu promotor inicial, l'Oriol Comas i Coma, que va ser, juntament amb Lluís de Yzaguirre, el responsable de la versió catalana d'aquest joc i del seu diccionari. És una jugada que es fa amb una lletra cara, de vuit o deu punts situada en una casella

multiplicadora i que afecta a dues paraules ja existents al tauler. Aquesta fitxa cara l'hem de poder situar en una casella de doble (blau clar) o triple (blau fosc) de lletra, o doble (salmó) o triple (vermell) de paraula. Vegem-ho a la quadrícula:

D ₂	E ₁	D ₂	I ₁	C ₂	A ₁	R ₁	A ₁		D ₂						
E ₁	X ₁₀			O ₁	H ₈				O ₁					Ç ₁₀	A ₁
B ₃				S ₁					L ₁	E ₁	S ₁	I ₁	O ₁	N ₁	
U ₁			S ₁	I ₁	G ₃	N ₁	A ₁	V ₄	E ₁	S ₁		M ₂		I ₁	
T ₁				N ₁					N ₁			A ₁		R ₁	
A ₁				E ₁					T ₁	R ₁	E ₃	N ₁	C ₂	A ₁	
				S ₁					A ₁			T ₁			

En posar aquesta lletra en aquest lloc formarem dues paraules i les cobrarem totes dues, amb el doble o triple corresponent, ja que és la primera vegada que una lletra cau en aquesta casella. Fixem-nos en el diagrama que la 'X' col·locada en una casella blau fosc triplica el seu valor en formar paraula amb les dues 'E'. Per tant aquesta jugada, aparentment simple, ens donarà 62 punts. Igualment, la 'H' situada entre la 'A' i la 'O' ens comptarà triple dues vegades i ens donarà 50 punts. Així mateix, la 'Ç' que ens fa ÇA i ÇO la cobrarem triple dues vegades i obtindrem també 62 punts. Per a aquesta mena de jugades sol ser molt útil recordar paraules curtes que es fan amb lletres cares, de l'estil de AH, EH, HE, OH, EX, XA, XO, ANY, NYU, QUI, QUA, QUE, JO, etc...

REMULTIPLICACIÓ: És aquella tirada feta amb una paraula que conté una lletra cara i que aquesta cau en una casella que duplica o triplica. Alhora, el conjunt de la paraula cau en una casella de doble de paraula (salmó) o de triple de paraula (roig). És una jugada especialment bona si la lletra cara fa Comas al mateix moment. És el cas dels dos exemples d'aquest diagrama. La paraula QUECA triplica el seu valor ja que ocupa una casella vermella i alhora la 'Q' doble el seu valor caient en una casella blau clar. La jugada ens val 60 punts. I també la paraula CANCEL·LI ens dobra el valor per ocupar una casella salmó alhora que la 'L·L' ens ocupa una casella de triple valor de lletra. La paraula ens valdrà 76 punts. Fixem-nos també que la paraula GAL·LA que formem al posar les dues 'A' i aprofitant la L·L ja

		F ₄	I ₁	C ₂	A ₁	R ₁	A ₁								
	Q ₈			O ₁											
				S ₁											
Q ₈			S ₁	I ₁	G ₃	N ₁	A ₁								
E ₁				N ₁	A ₁										
C ₂	A ₁	N ₁	C ₂	E ₁	L·L ₁₀	I ₁									
A ₁				S ₁	A ₁										

existent no cobra el triple de lletra que ja s'ha cobrat amb CANCEL·LI i ens farà només 19 punts.

2. C. - ALTRES MOTS DEL JOC

Us parlem ara d'altres mots del joc que afecten especialment a situacions determinades del joc.

CANVIAR: ACCIÓ de passar (de no jugar cap paraula) per tenir dret a canviar les fitxes que ens convingui. Quan no trobem al faristol cap paraula bona per posar al tauler o quan ens convé no tirar per poder canviar alguna fitxa que ens incomoda o no ens lliga podem canviar algunes fitxes del nostre faristol. Podem canviar tantes fitxes com vulguem del nostre faristol, tot i que el més usual és canviar-ne de 2 a 5. Apartarem del faristol les fitxes que volem canviar, les col·locarem cap per avall i n'agafarem tantes altres del sac com fitxes haguem apartat. Després posarem les apartades al sac. Amb aquesta jugada perdrem el nostre torn a la partida i ens caldrà esperar al següent torn per poder jugar de nou. Com que passem de jugar, la puntuació serà ZERO. Quan queden menys de SET fitxes al sac, NO ES PODEN FER CANVIS. Cal remarcar que passar de jugar per canviar lletres pot ser una estratègia força útil en determinades circumstàncies.

SENYORS: ACCIÓ del joc consistent a canviar totes les lletres del faristol quan aquestes són totes vocals o totes consonants. Per fer això el jugador mostrarà el seu faristol als altres jugadors tot dient "Senyors" i tornarà les set fitxes al sac. Llavors n'agafarà altres set de noves i no perdrà el seu torn de jugada. Cal dir que això es fa quan el jugador ha acabat d'agafar fitxes noves després d'haver jugat i comprova que totes les que ha extret del sac són totes vocals o totes consonants i abans que el següent jugador agafi les seves. Si una de les fitxes que ha agafat la primera vegada és un ESCARRÀS (fitxa blanca) aquest canvi no es podrà fer. Amb aquest canvi NO ES PERD LA JUGADA i tampoc no es podrà fer si queden menys de set fitxes al sac.

El nom té el seu origen en una època en què les competidores femenines eren escasses i es deia "senyors!" referint-se als altres jugadors en el moment d'ensenyar als altres jugadors el faristol que es volia canviar.

ZERO: És la jugada nul·la, tota ocasió en que no es cobren punts. Es pot donar ja sigui per haver canviat les fitxes (en un canvi d'algunes lletres del faristol, perdent el torn de joc) o per haver posat una paraula

no vàlida en català (amb algun error ortogràfic, p.e., o que no figuri al diccionari de referència) al tauler.

HAT TRICK: Encara que és un terme usat també en altres competicions (el golf, p.e.) s'aplica al joc de Scrabble quan un jugador aconsegueix fer tres o més Scrabbles en una mateixa partida i, lògicament, els cobra. També, quan se'n fan (i cobren) més de tres.

TANCAR: ACCIÓ de situar al tauler alguna paraula que redueix o dificulta les possibilitats de jugar dels altres que juguen a continuació. Es diu que el joc *'està molt tancat'* quan hi ha poques possibilitats de col·locar paraules al tauler per la disposició de les paraules posades. En aquestes situacions convé poder col·locar paraules curtes i, si pot ser, que ens donin uns quants punts. Quan tenim al faristol alguna lletra cara i diem que el joc *'està tancat'* ens convindrà gastar-la com sigui (encara que no ens doni molts punts) per tal de no haver de *'menjar-nos-la'*, és a dir, que no la poguem tirar quan algú acaba la partida i ens resti punts a nosaltres. També se'n diu TANCAR a acabar la partida. Recordem que si un jugador tanca amb un Scrabble, fa una ARRISSADA.

QUEDADA Es tracta d'una jugada estratègica. Consisteix a usar només una part de les fitxes del faristol, no pas perquè no es poden combinar amb les altres, si no per tractar de conservar algunes fitxes que ens aniran bé o ens donaran més punts en una propera jugada que no pas si les juguem en la jugada present. Se sol fer sovint quan es té un ESCARRÀS i es vol guardar-lo per més endavant poder fer una jugada de Scrabble.

ANOTACIÓ ESTÀNDAR: Sovint ens interessarà anotar les jugades d'una partida per poder revisar-la o rejugar-la posteriorment. Hi hem de fer constar cada mà amb la jugada feta, les coordenades de la jugada, si n'hi ha (en el cas d'una jugada de zero punts, no n'hi ha), els punts obtinguts en aquella jugada i la suma total del jugador fins al moment. Si la jugada fa Scrabble, dibuixarem un cercle al voltant de la quantitat que representa els punts obtinguts en aquesta jugada. Si ha jugat una paraula utilitzant un ESCARRÀS, anotarem la lletra que aquest representa i a continuació un asterisc i després continuarem amb les altres lletres del mot. Ja en parlarem més endavant. Hi ha també la varietat anomenada ANOTACIÓ ABREVIADA on només s'anoten els punts obtinguts per cada jugador, sense les coordenades de la jugada.

De l'exercici anterior us facilitem l'ordre en que han estat fetes les jugades, que us servirà d'ajut: **1** AVISE; **2** ARIES; **3** DEDICARÀ; **4** COSINES; **5** DEBUTAR; **6** SEXES; **7** SEQUERA; **8** TRENCA; **9** AMANT; **10** SOMIA; **11** HOME; **12** EMA; **13** CAMINARÀS

Exercici 2

Igualment que abans, es tracta de reconèixer algunes de les jugades i/o situacions estudiades. En el diagrama n. 2 hi heu de trobar 1 Remultiplicació, 2 allargaments i 1 quàdruple.

Diagrama 2

							R ₁				P ₃	R ₁	O ₁	U ₁
							E ₁						M ₂	
							S ₁						E ₁	
C ₂							S ₁						T ₁	
O ₁							E ₁						R ₁	E ₁
R ₁							N ₁						E ₁	S ₁
D ₁							T ₁							T ₁
A ₁							I ₁	B ₃	E ₁	S ₁				I ₁
D ₂	E ₁	D ₂	I ₁	C ₂	A ₁	R ₁	A ₁		L ₁					M ₂
E ₁							I ₁		E ₁	S ₁				I ₁
S ₁							E ₁		V ₄	O ₁	L ₁	I ₁	E ₁	N ₁
							U ₁		O ₁	M ₂				
										E ₁				
										R ₁				
									M ₂	A ₁	Ç ₁₀	O ₁	N ₁	S ₁

L'ordre dels mots jugats és: **1** TIBES; **2** SENTIA; **3** TRIEU; **4** DEDICARÀ; **5** CORDADES; **6** ELEVO; **7** VOLIEN; **8** SOMERA; **9** MAÇONS; **10** ESTIMIN; **11** METRE; **12** LLENCEU; **13** RESENTIES; **14** PROU

Exercici 3

En aquest cas proposem un faristol sobre el que cal respondre les preguntes següents.

FARISTOL 1

A ₁	U ₁	E ₁	O ₁	E ₁	O ₁	A ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

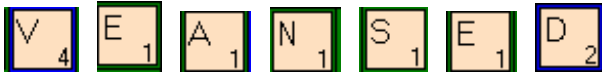
Què faríeu amb un faristol com aquest? Quines conseqüències tindria?
I amb aquests altres dos?

FARISTOL 2 

FARISTOL 3 

Exercici 4

Mireu aquest faristol que us donem. Podeu formar alguna de les jugades que hem esmentat abans? Si la situéssiu a l'angle superior esquerre, en vertical, faríeu un nòUPLE? Expliqueu per què.

FARISTOL 4 

3. B. EXERCICIS D' ACTUACIÓ

En aquests exercicis us proposem que vosaltres mateixos busqueu la forma de col·locar les lletres que us donem, de manera que facin, en cada cas, alguna de les jugades que hem vist abans.

Exercici 1

Proposem aquest tauler i aquests faristols perquè treballem una mica. Es tracta de que trobeu allò que us indiquem i que ho col·loqueu adequadament al lloc que correspon.

												P3	A1	R1	T1
														A1	
														T1	
														E1	H8
		R1												R1	E1
		A1						T1						E1	L1
F4	A1	R1	I1	A1			T1	U1	S1					S1	I1
I1		E1					O1	B3	E1	S1	A1				X10
G3	E1	S1	T1	I1	O1		C2		R1						
U1					N1	I1	A1	V4	E1	S1					
R1										O1	L1				
E1							A1	T1	O1	M2					
U1										R1					
										I1					
										S1					

- c) Amb les lletres d'aquest faristol podreu fer un quàdruple si les poseu al seu lloc. Potser no caldrà fer-les servir totes. Les que us proposem són: **S, Q, E, A, E, I, R.**

4.- PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

Sempre sense moure'ns de la pàgina de la Biblioteca Digital Josep Sesé, (<http://bibliotecadigital.josepsese.info>) i donat que en aquesta unitat treballem el vocabulari esscrablístic, proposem un treball basat en els exemples que hi trobem en un dels seus apartats.

Si ens situem a la pàgina principal, tenim dues opcions: L'una és clicar l'apartat '*Orientacions per als/a les docents*' des d'on se'ns remet a la pàgina del DOSC on hi ha la Terminologia Esscrablística, però sense exercicis ni activitats i a la mateixa BDJS (Biblioteca Digital Josep Sesé), i l'altra anar directament des de la pàgina d'entrada de la BDJS a l'apartat '*Terminologia*' des d'on podrem accedir als diversos exemples que hi ha plantejats de cada concepte.

Nosaltres recomanem aquest darrer camí. Cliquem, doncs, en el menú de la dreta de la pàgina d'inici, la pestanya que diu *Terminologia*. Ens apareix una pantalla on a la dreta de la qual hi trobem un altre menú amb els més importants '*Conceptes Esscrablístics*' damunt dels quals anirem clicant per torn.

Ho fem amb el primer d'ells, el que diu [Scrabble](#). Hi veurem un espai en blanc a l'esquerra i un altre menú a la dreta on trobarem una explicació de cada concepte i les seves variants -tal i com hem vist al llarg d'aquesta unitat- i una sèrie de jugades que ens serveixen d'exemple. Vegem-ne algunes quantes: Cliquem damunt la primera: [HEPT0011 - jugada 9](#) i veurem que a l'espai de l'esquerra ens hi apareix un tauler amb una jugada d'una partida, una jugada que inclou el concepte treballat a cada apartat.

La feina que proposem a cada cas és que l'alumnat, davant cada pantalla de cada concepte vagi :

- A. - Intentant localitzar el mot que és l'exemple del concepte treballat i amb quins altres mots té relació.
- B. - Calculant els punts que dona el mot que serveix d'exemple.

- C. - Buscant altres exemples possibles en el mateix tauler i/o buscant altres llocs amb més puntuació on col·locar els mots ja trobats

Aquesta feina, si la volem fer per a cada concepte i de forma exhaustiva ens prendrà molt de temps. Es pot treballar a l'aula fent un exemple de mostra de cada concepte i deixant els altres perquè l'alumnat ho treballi a casa o en un altre moment. O imprimint per a tothom la pàgina en qüestió i posant-ho com a treball per fer a casa. Recomanem nosaltres d'anar fent aquest treball a l'aula d'informàtica encara que sigui poc temps.

En la nostra experiència i donat que vam fer un crèdit variable limitat a un trimestre de durada, teníem una sessió de cada tres a l'aula d'informàtica i això ens limitava relativament la feina que podíem fer-hi. Tot i així, vam treballar aquests conceptes amb els exemples de la BDJS ja esmentats, a raó d'un exemple per concepte, donat que ja ho havien vist i posat en pràctica a classe en les altres sessions.

Anem a veure uns exemples d'alguns dels conceptes que ens interessa treballar:

Entrem primer al primer concepte que hi figura, el de l'Scrabble, i cliquem damunt l'exemple del *Set+dos*: [HEPT0005 - jugada 20](#)

Ens apareixerà una pantalla amb un tauler d'una partida força avançada. Si demanem a l'alumnat que localitzin el mot que serveix d'exemple, de seguida trobaran que el mot MAINADERA és l'exemple que busquem, situat a P7, ja que aprofita altres dos mots preexistents (PUÇA i OI) per formar l'Scrabble i arribar fins a la casella de triple valor de paraula. Si volem calcular el seu valor, veurem que el valor facial de les seves lletres és 11, ja que la D cau en una casella de doble valor de lletra, i l'última fitxa, la A, és un escarràs i té valor zero. Però això ho hem de multiplicar per 3 ja que caiem dins una casella de triple valor de paraula, i ens dóna 33 punts. Finalment, encara a això hi haurem de sumar els 50 punts de bonificació per haver fet Scrabble i en total ens dóna 83 punts pel mot MAINADERA.

Caldrà fer un comentari similar al que acabem de fer per a cada jugada, per tal d'assegurar-se que l'alumnat hagi entès bé l'objectiu de l'exercici i hagi estat capaç d'assolir-lo correctament. Val a dir que citem els exemples més productius, ja que, per exemple, en aquest mateix apartat de *Scrabble* ens apareix la jugada [HEPT0011 - jugada 1](#) al tauler de la qual hi trobem una sola paraula, molt fàcil per tant. En canvi, ens pot permetre més directament buscar altres possibilitats ja que coneixem TOT el faristol usat per a la jugada.

Busquem ara algun exemple d'altres conceptes:

1.- Des de la pantalla de '[Terminologia escrablística](#)' cliquem damunt del concepte de '[Quàdruple](#)', una de les bones jugades possibles que hem vist en aquesta unitat. Hi veiem dos exemples, i agafem el primer d'ells, el [HEPT0005 - jugada 3](#), que ens mostra una jugada inicial d'una partida. En aquest cas és molt fàcil de detectar el *Quàdruple* proposat ja que hi ha poques paraules posades. És tracta del mot TAPARÍEM, situat a E4. I si en volem calcular el seu valor ens cal tenir en compte que una de les seves fitxes -la primera A- és un escarràs i que haurem de multiplicar el valor de tot el mot per 4.

És a dir si el mot val 10 punts -no hi ha cap casella de premi de lletra i l'escarràs val zero- l'haurem de multiplicar per 4, és a dir, seran 40. I encara a aquesta paraula li haurem d'afegir els 50 punts de l'Scrabble de tal manera que el total seran 90 punts per la paraula TAPARÍEM.

2.,- Des de la pantalla de '[Terminologia escrablística](#)' cliquem damunt del concepte de '[Remultiplicació](#)'. Si cliquem damunt del primer exemple ([HEPT0010 - jugada 13](#)) veurem que accedim a una pantalla a amb una partida a mitges, que ens permet força bé buscar el mot que ens interessa. Veurem que el mot que busquem, d'acord amb la definició que se'ns dona prèviament, és EIXIES, a 8J. Fixem-nos que la X cau damunt una casella blau clar de doble puntuació de lletra (M8) i alhora la paraula sencera cau damunt una casella roja de triple puntuació de paraula (P8). Fixem-nos, però, que no formem cap Scrabble. La suma total de punts que obtindrem amb aquest mot jugat és de 75 punts, ja que a la lletra cara, que es dobla, també la multipliquem per tres, com totes les altres del mot.

Si en busquem un altre exemple, el de la jugada [HEPT0011 - jugada 18](#) veiem que ens apareix un tauler quasi complet. Si ens hi fixem, veurem que la jugada que fa *Remultiplicació* és la del mot HEL·LENA on la L·L ens cau en una casella de doble puntuació de mot (M9) i la lletra A cau en una casella de triple puntuació de paraula (P8) i que per tant remultiplica per tres tot el mot. No fem cap Scrabble, però tot i així la puntuació és força alta, 96 punts, ja que la paraula, a més, està formada per una altra lletra cara, la H.

Al mateix tauler, però, hi ha altres mots amb lletres cares que fan força bona puntuació però que no fan jugada de *Remultiplicació*, com ara TENYIM, a 9A o IXIS, a 6A on la lletra cara cau en una casella de doble o

triple de lletra, o bé la jugada del mot COREJO, a 15J, que és triple de paraula però que la lletra cara no cau en cap casella valuosa.

3.- Ho provem ara amb un *Comas*, jugada que consisteix a fer que una lletra cara caigui en una casella multiplicadora per dos o per tres i que afecti a dues paraules alhora. En trobem diversos exemples. Vegem-ne algun.

Des de la pantalla de '[Terminologia escrablística](#)' cliquem damunt del concepte *Comas*, el segon que trobem. Hi apareixen diversos exemples i en triem un, el [HEPT0006 - jugada 9](#). A la pantalla que ens apareix veiem que la paraula que ens interessa és XEFS (14J) on la lletra X cau en una casella de triple valor de lletra i on, a més, compon la paraula XA, llegida verticalment. En aquest cas comptarem, doncs, el valor de la X dues vegades i la jugada, sense fer Scrabble ens donarà la puntuació de 70 punts, comptant també el mot EC.

A una altra pantalla de les que hi ha sota el mateix epígraf, la [HEPT0005 - jugada 21](#) trobem la paraula EX (B9) que compon també el mot IX i on la lletra X cau en casella de triple valor de lletra i, per tant, s'haurà de comptar dues vegades i ens donarà 66 punts per a la jugada ja que comptem també el mot VE.

4.- Vegem, finalment, un exemple de *Nòuple*, jugada on la paraula cau en dues caselles de triple de paraula, cosa que ens pot donar molts punts i més si una de les seves lletres és una lletra cara.

Des de la pantalla de '[Terminologia escrablística](#)' cliquem damunt del concepte [Nòuple](#) on trobem només una sola jugada. Com ja hem comentat a la unitat, aquesta jugada de 8 lletres només es pot compondre si ja hi tenim prèviament una lletra d'una altra paraula posada. Cliquem a [HEPT0010 - jugada 16](#) i de seguida veiem la paraula AJAÇARES que conté dues lletres cares, encara que cap d'elles cau en casella multiplicadora. La lletra prèviament existent és la A segona del mot DELATADA. En aquest cas haurem de multiplicar 25 -valor facial de les lletres més la doble puntuació de lletra de la tercera A- per 6 -dos triples de mot- la qual cosa ens donarà 150 punts.

Podem treballar també altres exemples diversos dels que hem triat aquí, ja dins dels mateixos conceptes ja en conceptes diferents, però la metodologia serà idèntica.

UNITAT 4

BARREGEM LES LLETRES (ELS ANAGRAMES)

UNITAT 4 : BARREGEM LES LLETRES (ELS ANAGRAMES)

1. - INTRODUCCIÓ

Hem cregut important dedicar una unitat sencera als anagrames donat que aquests són a la base del joc que estem treballant. De fet, també molts altres jocs de paraules són útils a l'hora d'aprendre a jugar a Scrabble. Alguns d'ells, com ara el *subhastat*, els *mots seriats* o el mateix *logogrif*, ens els explica i en demostra les seves possibilitats didàctiques Màrius Serra en l'adaptació pràctica del seu *Verbàlia*³, així com també recentment ho han exposat els professors Antoni Farriols i Josep m. Clopés⁴ explicant les seves experiències docents amb alumnes de secundària.

Així doncs, per jugar a Scrabble caldrà que els nois i noies aprenguin a moure i recombinar amb una certa rapidesa les lletres del faristol per poder trobar la jugada adequada, la que els pugui donar més punts. Per poder fer això, és clar, caldrà també tenir uns mínims coneixement de llengua catalana, que s'aniran eixamplant i fixant a mesura que s'avanci en el coneixement i pràctica del joc.

Us proposem doncs, en aquesta unitat un seguit d'exercicis amb diversos graus de complicació que es poden anar practicant a l'aula, preferentment amb l'ajuda del DOSC (Diccionari Oficial de Scrabble en Català), del qual parlarem més endavant, el DGECC, o d'una bona base de dades lexical de referència de les que es poden trobar i consultar a la xarxa. Lògicament segons quin sigui el nivells dels alumnes caldrà partir d'un vocabulari més senzill i/o prèviament adaptat.

2. - UNA MICA D'EXPLICACIÓ

Si considerem que un ANAGRAMA és la combinació de les lletres d'una paraula per treure'n una altra, veurem que per jugar a Scrabble això ens és enormement útil. De fet ja n'hem vist diversos exemples amb les paraules que hem construït en les unitats precedents, però ara es tracta que hi dediquem especial atenció, que aprenguem a veure-hi totes les possibilitats i que en vegem la utilitat que pot tenir per jugar a Scrabble. Recordem que la jugada amb premi especial de cada tirada consisteix

³ SERRA, M. *VERBÀLIA.COM. Jugar, llegir, tal vegada escriure*. p. 26 - 43

Col·lecció Biblioteca universal, 165. Ed. Empúries, Barcelona 2002

⁴ FARRIOLS, A. I CLOPÉS, J.M. *Scrabble i altres jocs de llengua*. Ponència presentada als XII Tallers de Llengua i literatura. Barcelona, febrer del 2006.

precisament en això, en construir una paraula nova usant totes les lletres que hem agafat i que tenim al faristol.

Segons ens explica Màrius Serra al seu llibre VERBÀLIA⁵, els anglosaxons distingeixen entre *anagrama* i *transposició*, dels quals el primer tindria un sentit semàntic afegit aproximat al mot de partida i, en canvi, el segon seria una mera combinació de lletres. Aquest segon és el que en realitat ens interessa per poder jugar a Scrabble, poder treure'n el màxim profit d'unes lletres donades prèviament. Com a pràctica prèvia suggerim jugar amb les lletres dels noms dels alumnes, fent ONOGRAMES. En aquests sí que hi buscaríem un significat afegit.

Un ONOGRAMA no és altra cosa que un ANAGRAMA construït amb el nom (i cognom/s) d'algú i del qual es diu que serveix per esbrinar el destí de qui el porta, tal i com ens indica Màrius Serra al seu llibre VERBÀLIA⁶. Seria els casos molt coneguts de AVIDA DOLLARS que André Breton va construir amb el nom de Salvador Dalí o bé el de (Luis) ROLDÁN - LADRÓN, construït amb el cognom de qui fou ministre de Defensa del govern de Felipe González i que fugí d'Espanya amb una fortuna considerable.

Per jugar a l'aula podem els noms i cognoms (a vegades un de sol) dels mateixos alumnes i construir una paraula o frase nova a partir de les lletres que els componen. Es tracta d'un joc que els sol engrescar força i de seguida veuen que hi poden jugar amb relativa facilitat, i que els dona més recursos per jugar amb les lletres davant el tauler de Scrabble. Òbviament el fet de comportar un element semàntic afegit els dona un atractiu especial, tot i que no sempre resulten fàcils de trobar. Vegem a continuació alguns d'ells extrets a partir dels noms i primers cognoms d'alguns alumnes que han cursat enguany segon d'ESO.

Cèlia RICART	CRIT A CAL REI
Mireia ROJAS	JA SÉ MIRAR, OI?
Dani QUEROL	QUI L'ADOREN?
Ferran RABASSA	FRENARÀS ÀRABS
Adrià BIARNÈS	ARRIBES DIANA?

Si aquest joc es fa per equips es poden donar punts a cada equip per cada un que n'obtinguin a partir d'un nom i cognoms donats, tenint en compte

⁵ SERRA, M. VERBÀLIA. *Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari*. p.98-99
Col·lecció Biblioteca universal, 150. Ed. Empúries, Barcelona 2000

⁶ *Ibid.*, p. 98-99

que han de ser noms o frases amb sentit, sense afegir ni treure cap lletra i correctament escrits en català. Si es fa individualment, podem fer que se'ls vagin passant perquè els puguin anar recombinant, atorgant més puntuació a aquells alumnes que n'hagin resolt més. Lògicament, aquesta segona opció s'ha de presentar a alumnes més avançats.

Pel que fa al joc de Scrabble, hem de tenir en compte que moltes vegades l'alumnat no serà capaç de construir cap paraula utilitzant totes les lletres. Això no ha de suposar cap dificultat ni cap entrebanc, ja que hem de tenir en compte que, si bé la jugada més valuosa de composició - l'Scrabble- i que porta un premi afegit de 50 punts és la que ens caldrà buscar en cada faristol, moltes vegades això no serà possible i ens caldrà fer una jugada usant només una part de les lletres, tractant però de buscar la màxima puntuació possible en la situació de la partida en que ens trobem. Tanmateix caldrà explicar també que moltes vegades ens anirà millor, en el transcurs d'una partida, reservar determinades lletres per assegurar-nos un bon Scrabble en una jugada posterior. Tot això ho veurem quan presentem algunes partides duplicades expressament construïdes per a aquest treball.

En tercer lloc presentarem alguns exercicis de mots subhastats que també ens poden anar molt bé per exercitar l'alumnat en la combinació de lletres i composició de mots. Es tracta d'exercicis semblants als que ens presenta Màrius Serra en un dels seus llibres ja comentats anteriorment⁷.

Es tracta que partint d'un mot breu proposat s'hi vagin afegint lletres noves de tal manera que creixi, per davant o darrera o recombinant-les, i en surti una nova paraula vàlida. De fet, també estarem fent exercicis d'*addició* o *encast* en tant que podem afegir al mig de la paraula altres lletres que serviran per formar paraules noves, però sabent que, a més, podem recombinar-les com fem en el joc de l'Scrabble.

Si partim, per exemple d'una paraula curta com ROC, hi podem afegir una A o una S al darrera i ja n'hem fet una de diferent. Però si hi afegim la lletra P i les recombinem podem fer també el mot PORC. I si al mig hi afegim la U, tindrem la paraula PORUC. Sense arribar a les limitacions del subhastat que proposa Màrius Serra, podem tanmateix fer que els alumnes vagin familiaritzant-se amb la combinació de lletres i la formació de mots nous que és el que ens ha de servir per jugar a Scrabble.

⁷ SERRA, M. *VERBÀLIA.COM. Jugar, llegir, tal vegada escriure*. p. 33 - 38
Col·lecció Biblioteca universal, 165. Ed. Empúries, Barcelona 2002

Podem atorgar una puntuació acordada a cada equip que aconseguixi modificar el mot i, a més, una bonificació si ho fa amb una lletra de les que en Scrabble anomenem 'cares'. Òbviament arribarà un moment que ja no serà possible allargar o modificar més el mot. En aquest cas podem donar una bonificació extra a l'equip que hagi tancat el joc. Pel que fa al temps de cada jugada podem acordar un 2 ò 3 minuts per jugada, sense allargar innecessàriament aquella jugada que es vegi tancada. Per això, és clar, caldrà que el professor porti preparades les paraules que proposi i el major nombre de possibilitats previstes.

A continuació, alguns exercicis per començar a practicar, tenint en compte tanmateix que la mateixa pràctica a l'aula ens pot proporcionar altres exemples que nosaltres no havíem previst en preparar-los. Val a dir que aquests exercicis que presentem són també una pràctica de logogrif tal i com ens ve explicada en el pràctic llibre de Màrius Serra ja citat⁸.

3.- ALGUNS EXERCICIS

3. A. EXERCICIS D'ONOGRAMES

Exercici 1

Us donem primerament els noms d'alguns nois i noies que caldrà barrejar per treure'n altres paraules amb sentit. Tots ells tenen solució, només es tracta d'escalfar-se el cap i pensar una mica, Les solucions les trobareu al solucionari de l'Annex. Al final de cada exercici us proposem una graella de puntuació per a cada equip que realitzi l'exercici. Aquesta puntuació es pot acordar prèviament i també el temps necessari per a cada exercici, segons el seu grau de dificultat. En cada cas i cada exercici caldrà adaptar-les a les necessitats de l'aula. Lògicament, si es juga individualment, caldrà fer una graella adaptada al nombre d'alumnes que hi hagi.

a) MARIA b) MARTA c) NÚRIA d) MÒNICA e) CARME

f) ANDREU g) LLUÍS h) CARLES i) XAVIER j) ANTONI

l) ADRIÀ m) TERESA n) ROSER o) FERRAN p) MARINA

⁸ *Op. Cit.* p. 26 - 33

ONOGAMES / EQUIPS	A	B	C	D	E	F	Total
MARIA							
MARTA							
NÚRIA							
MÒNICA							
CARME							
ANDREU							
LLUÍS							
CARLES							
XAVIER							
ANTONI							
ADRIÀ							
TERESA							
ROSER							
FERRAN							
MARINA							

Exercici 2

El mateix d'abans però ara amb un nom i un cognom. Cal dir que en aquest cas el nivell de complexitat és força més elevat i que potser caldria presentar aquests exercicis més endavant, Però els posem aquí per presentar tots els onogrames junts .

a) ENRIC POU b) CARLES GARCIA c) FINA LOPEZ

d) LORENA ALARCÓN e) JOSEP AMADO f) JOAN ANGUERA

g) CELIA PASCUAL h) ORIOL FOLCH i) CARME FONT

ONOGAMES / EQUIPS	A	B	C	D	E	F	Total
ENRIC POU							
CARLES GARCIA							
FINA LOPEZ							
LORENA ALARCÓN							
JOSEP AMADO							
JOAN ANGUERA							
CÈLIA PASCUAL							
ORIOL FOLCH							
CARME FONT							

3. B. EXERCICIS AMB FARISTOLS PREPARATS.

En aquests exercicis, que recomanem que es juguin per equips, partirem de faristols de set lletres -com trobem en una jugada de Scrabble- que en principi constaran de tres vocals i alguna consonant freqüent (R, S, N,...) com a mínim per facilitar la combinació i que es poden anar complicant amb reducció de vocals o amb la introducció de lletres difícils (les que anomenem lletres cares). Aquests exercicis, a més cal que es practiquin a l'aula amb la possibilitat de consultar diversos diccionaris, especialment el de referència per a l'Scrabble (DOSC), ja que un dels avantatges d'aquest joc és que familiaritza i incentiva l'alumnat a utilitzar el diccionari. Val a dir, també, que tractem de presentar faristols preparats amb els quals és possible de fer, com a mínim, un Scrabble directe. Lògicament, combinant-los amb lletres existents al tauler les possibilitats augmenten, tot i que aquí nosaltres ens limitem a proposar les lletres del faristol, no analitzarem situacions concretes amb lletres al tauler.

Podem graduar-ne els nivells, ja sigui reduint el temps de cada jugada, ja sigui marcant el límit mínim de lletres de les paraules a construir (de 3, de 4, etc.) o triant les lletres a combinar. I podem fer-ho donant un punt per cada lletra d'una paraula correcta i una bonificació quan s'aconsegueixi l'anagrama complet (l'Scrabble) D'això ens en trobem diversos exemples de joc a les propostes del *Verbàlia.com*, de Màrius Serra⁹

1.- Faristols proposats per combinar lletres fora del tauler.

EXEMPLE: Tenim el faristol següent: T, A, L·L, M, I, C, E, i tractem d'extreure'n totes les paraules possibles de tres o més lletres que siguin vàlides en català. En aquest cas hi posem una lletra difícil, la L·L geminada. A veure què trobem. Totes les paraules que vénen a continuació són correctes en català, validades pel diccionari de referència. A l'exemple i al solucionari, en negreta hi posem l'anagrama o anagrames complets que hi ha a cada faristol.

MAC, MEC, MAT, MET, MATÍ, METÀ, MEAT, MATE, MICA, MICET,
MIETA, MITE, TEI, TIA, TAC, TEC, TECA, TECI, TIC, TIM, TEM,
TEMA, TEMI, , CIA, CIEM, CIM, CIMA, CIMÈ, CITA, CITEM, CETÀ,

⁹ SERRA, M. *VERBÀLIA.COM. Jugar, llegir, tal vegada escriure*. p. 26 - 33
Col·lecció Biblioteca universal, 165. Ed. Empúries, Barcelona 2002

CEL·LA, AL·LÈ, TIL·LA, TAL·LI, TÀL·LIC, **METÀL·LIC**, AMÈ, AMI, AMIC, AMIT, ÀMEC, ÀTIC, ATIEM, EMA, ETI, ÈTIC, ÈTIM...

Els exercicis que proposem a continuació parteixen, doncs, d'una situació predeterminada, que és la de tenir el tauler completament buit i, per tant, jugarem només tractant de formar paraules amb les lletres que tenim. Més endavant podem proposar que aquestes mateixes paraules o les més llargues que s'hagin trobat es col·loquin al tauler, tractant de buscar la millor puntuació possible. Quan ja haguem practicat una mica la combinatòria de lletres i la col·locació al tauler buit per treure'n el màxim de punts, podem fer exercicis semblants amb paraules ja existents prèviament al tauler.

Exercici 1

En primer lloc donarem a l'alumnat unes lletres que componen un faristol, com si els haguessin sortit del sac. Si es juga per equips, cada equip tindrà el mateix faristol preparat -caldrà, doncs, disposar de diversos jocs a l'aula- i amb un temps límit de 2 ó 3 minuts (o els que es consideri oportú en cada cas i segons el nivell) l'alumnat ha de trobar tantes paraules vàlides com pugui. Igual que anteriorment, us facilitem unes graelles de puntuació per a cada exercici. Les solucions les trobareu a l'Annex.

Faristols que proposem:

- a. E, E, A, S, T, N, R
- b. E, E, A, M, R, N, P
- c. U, I, E, R, S, M, N

FARISTOLS	Mots trobats per l'equip A	Mots trobats per l'equip B	Mots trobats per l'equip C	Mots trobats per l'equip D
E, E, A, S, T, N, R				

El joc de Scrabble com a estratègia d'aprenentatge a l'àrea de llengua catalana

FARISTOLS	Mots trobats per l'equip A	Mots trobats per l'equip B	Mots trobats per l'equip C	Mots trobats per l'equip D
E, E, A, M, R, N, P				
U, I, E, R, S, M, N				

Exercici 2

A continuació, han de fer el mateix exercici però aquest cop es tracta de col·locar les paraules al tauler -on encara no hi tenim cap altra paraula posada- de tal manera que busquin la millor puntuació possible mirant d'aprofitar les caselles amb premi que ja coneixeu. Poden posar totes les fitxes (que llavors es comptaria un Scrabble) o només unes quantes. Cada equip decideix quina és la millor jugada que ha trobat. Cal que diguin exactament les coordenades de la paraula que posen. Per fer això els donarem només 2 minuts si agafen les paraules que ja han trobat en l'exercici anterior i 5 minuts totals si agafen aquests faristols nous que els presentem a continuació.

Faristols que proposem:

d. O, I, E, S, R, C, M

e. V, R, I, E, M, S, A

f. S, A, E, T, I, N, P

FARISTOLS	Mots trobats per l'equip A	Mots trobats per l'equip B	Mots trobats per l'equip C	Mots trobats per l'equip D
O, I, E, S, R, C, M				
V, R, I, E, M, S, A,				
S, A, E, T, I, N, P				

Exercici 3

És el mateix exercici d'abans, però ara amb algunes lletres cares i amb algunes consonants menys freqüents. En aquest exercici i un cop ja han fet els dos anteriors, cal que combinin les lletres del vostre faristol i col·loquin la paraula decidida al tauler, buscant sempre la major puntuació possible. Que no es quedin amb el primer mot que els vingui al cap, Que barregin les lletres i facin llistes de mots possibles Recordeu que la Q s'usa sense la U i que no hi ha cap paraula al tauler. Podem donar un total de cinc minuts per cada jugada i donarem 10 punts només a l'equip que

El joc de Scrabble com a estratègia d'aprenentatge a l'àrea de llengua catalana

proposi la millor paraula i més ben situada. Han de donar les coordenades correctament.

Faristols que proposem:

a. A, E, I, S, Q, T, M

b. O, I, E, A, H, N, R,

c. A, E, I, D, T, X, S

d. E, E, O, R, S, S, NY

e. E, E, A, Z, T, S, N,

FARISTOLS	Mots trobats per l'equip A	Mots trobats per l'equip B	Mots trobats per l'equip C	Mots trobats per l'equip D
A, I, E, S, Q, T, M				
O, I, E, A, H, N, R				
A, E, I, D, T, X, S				

E, E, O, R, S, S, NY				
E, E, A, Z, T, S, N				

El pas següent fóra mirar de col·locar aquests mots construïts amb aquests o amb altres faristols que es proposin en el tauler de joc, amb una situació de joc prèviament existent. Però això ja ho hem vist a la segona unitat i ho tornarem a veure més endavant, per la qual cosa considerem excessivament reiteratiu tornar-hi en aquesta unitat.

De totes maneres, cal esmentar que sovint pot passar que trobem una paraula que conté totes les lletres del faristol que tenim i amb la qual fem un Scrabble, però que no la podem posar enlloc. En aquest cas, l'Scrabble que haguem fet no ens servirà de res. Caldrà buscar, doncs, la paraula que es pugui situar al tauler que ens doni la major puntuació possible, la qual cosa no vol pas dir la paraula més llarga. L'alumnat haurà de saber quines altres possibilitats hi ha i quina els pot proporcionar més punts de joc en situar-la al tauler. Cal que PENSIN BÉ quina jugada els pugui donar més punts en cada cas.

3. C. EXERCICIS AMB MOTS SUBHASTATS.

Partint dels mots proposats han de construir-ne de nous afegint lletres per davant, per darrera o recombinant les existents. Es compta com a mot nou la flexió de gènere o de nombre en els substantius o adjectius i les flexions de conjugació en els verbs, tal i com es considera vàlid al joc de Scrabble

Val a dir que a mesura que es va fent aquest exercici la complexitat dels mots augmenta notablement i, per tant, segons el nivell de l'alumnat que jugui i segons la seva competència lingüística la generació de mots serà més aviat escassa. Cal intentar, però, arribar a mots de 7 lletres.

Exercici 1

- A) COP (es pot arribar a un mot de 9 lletres)
- B) SET (es pot arribar a un mot de 10 lletres)
- C) CAS (es pot arribar a un mot de 9 lletres)
- D) RUC (es pot arribar a un mot de 9 lletres)
- E) NOM (es pot arribar a un mot de 9 lletres)

MOT INICIAL PROPOSAT	EQUIP A Mot nou proposat	EQUIP B Mot nou proposat	EQUIP A Mot nou proposat	EQUIP C Mot nou proposat	EQUIP D Mot nou proposat
COP					
SET					
CAS					

El joc de Scrabble com a estratègia d'aprenentatge a l'àrea de llengua catalana

RUC					
NOM					

Exercici 2

El mateix d'abans però amb una 'lletra cara' al mot de partida.
Lògicament la dificultat augmenta i es pot ser més permissiu del que ho
seríem jugant a Scrabble pel que fa a sufixos i prefixos.

- F) XOC (es pot arribar a un mot de 8 lletres)
- G) SENY (es pot arribar a un mot de 8 lletres)
- H) AQUÍ (es pot arribar a un mot de 10 lletres)
- I) JEU (es pot arribar a un mot de 8 lletres)
- J) ARÇ (es pot arribar a un mot de 10 lletres)

MOT INICIAL PROPOSAT	EQUIP A Mot nou proposat	EQUIP B Mot nou proposat	EQUIP A Mot nou proposat	EQUIP C Mot nou proposat	EQUIP D Mot nou proposat
XOC					
SENY					
AQUÍ					

JEU					
ARÇ					

Es poden fer més combinacions amb altres lletres cares (Z, L·L, H), però o bé surten només derivats o la sèrie és massa curta per poder jugar.

Exercici 3

En aquest cas proposem de fer variacions sobre els dos tipus d'exercicis presentats fins ara. És a dir, provar de fer les sèries de mots pel procediment d'addició i/o encastrament i, a més, tractar de situar-los al tauler de joc i tractar de buscar la posició més favorable, la que doni més puntuació. Això vol dir que en aquest cas, a més de donar punts per les paraules trobades en podem donar més per les majors puntuacions aconseguides damunt del tauler de Scrabble. Lògicament caldrà comptar amb un tauler i un sac de fitxes per equip i que els jugadors donin la solució dient les coordenades corresponents a cada cas.

Exemple: si proposem el mot de partida PANY (amb lletra cara) i la sèrie es va desenvolupant PANY --- NYAPS --- PANYES --- ESPANYI --- PINYATES caldrà que en cada mot els alumnes busquin a quina casella del tauler posaran el mot tractant de fer coincidir la lletra cara amb una casella de doble o triple valor de lletra o mot.

Com a complement als exercicis 1, 2 i 3 ajuntem una possible taula de puntuació (en les graells anteriors no havíem posat caselles de punts ja que valoràvem més la quantitat de mots possibles i, en canvi aquí valorem més la possibilitat de trobar l'anagrama complet) per a cada jugador (si es juga per parelles o equips cal adaptar-la) on se'ls dona una puntuació per

lletra utilitzada (1 o 2 punts) i una bonificació extra (10 punts, per exemple) si aconseguixen construir l'anagrama complet o Scrabble. Val a dir que tots els faristols proposats permeten fer un Scrabble directe.

Nom I Cognoms	Faristol proposat E,I,I.R,U,U, V		Faristol proposat A,A,E.I.M.N.R		Faristol proposat A,B,E.L.N,Qu, S	
	Mot construït	Punts	Mot construït	Punts	Mot construït	Punts
1 Paola	Viure	10				
2 Adrià	Veu	6				
3 Laura	Viuríeu	14+10				
4 Albert			Reia	8		
5 Melodi			Minar	10		
6 Andrea			Minaré	12		
7 Roberto			Amanir	12		
8 Maya			Amaniré	14+10		
9 Paola P.					Quan	6
10 Elisabet					Bel	6
11 Cristián					Blans	8
12 Júlia A.					Quals	8
13 Patrícia					Blanques	14+10
14 Clàudia						

4.- PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

Igualment que hem fet a la segona unitat, proposem aquí de continuar treballant amb els Tests d'avaluació que podem trobar a la pàgina de la BDJS (<http://bibliotecadigitaljosepsese.info>). Ens aturarem a la pestanya número 10 que diu '[Segur que ja estàs a punt?](#)' del menú de la pàgina d'inici. A més dels dos tests ja exposats a la segona unitat, podrem trobar-hi també altres dos Tests de pràctica i/o d'avaluació sobre el joc, dels quals parlem a continuació.

Abans però, comentar, com hem fet abans, la forma de treballar a l'aula un exercici com aquest. Ja hem comentat els avantatges -al meu entendre-

de treballar amb un canó de projecció i no de posar l'alumnat davant l'ordinador i deixar que vagi fent. Si el que es pretén és que l'alumnat vagi progressant de forma individual en el seu aprenentatge i no es controla prou el treball a l'aula d'informàtica, aquest pot esdevenir fàcilment una activitat caòtica. I que no aconsegueixi, és clar, els objectius marcats. Recomanem, doncs, un treball seguit i assessorat constantment pel professor o professora per tal que no es converteixi la sessió en una estona d'esbarjo. Això depenent, és clar, del tipus d'alumnat.

Però hi ha encara una altra possibilitat que no havíem esmentat. És la de poder usar aquests tests com a proves d'avaluació de l'alumnat, després d'unes sessions explicatives i d'experimentació per part del professorat. No oblidem que es posa a prova, a més, els coneixements que l'alumnat pugui tenir del català. En aquest cas, caldrà controlar encara més el silenci i el treball individual a l'aula -pensem que es tracta d'una prova com qualsevol altra- i marcar un temps de realització fixat prèviament, per tal que no s'entretinguin excessivament davant la pantalla. Per a aquesta minutació ens caldrà, és clar, haver-ho provat prèviament nosaltres. En tot cas, facilitem a continuació una possible graella d'avaluació vàlida per a qualsevol dels 4 tests que trobem a la pàgina de la BDJS -només ens caldrà canviar l'encapçalament-, ja sigui treballant en equips -recomanem reduïts, de tres alumnes màxim- o de forma individual. Facilitem, també, un model de fitxa de treball de l'alumnat per a la realització d'aquests tests.

BDJS TEST 1
GRAELLA DE PUNTUACIÓ PER EQUIPS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
E1																														
E2																														
E3																														
E4																														

BDJS TEST 1
GRAELLA GLOBAL DE PUNTUACIÓ INDIVIDUAL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Joan..																														
Anna...																														
Cristià																														
Òscar																														
Jessica																														
Mercè																														
Laura																														
Jordi																														
Lluís																														
Elisabeth																														
Clàudia																														

Com es pot veure, la validació de les respostes serà de 'Correcta o Incorrecta' i en funció d'això s'anirà puntuant segons els encerts de cada alumne o equip que hi participi. En el cas d'haver d'avaluar per equips es fa una mica difícil de precisar ja que sempre hi ha algú a cada grup que respon totes les preguntes i qui no en respon cap i ens cal puntuar per grup i, per tant, per igual a cada membre de l'equip.

BDJS TEST 1
FITXA DE RESPOSTES DE L'ALUMNE O
ALUMNA.

Fixeu-vos que a cada pregunta o exercici donem a l'alumnat que està fent el test tres possibilitats. Després de la tercera podem fer que salti a l'exercici següent. Òbviament es valorarà que no gastí les tres oportunitats.

Per tal de saltar d'un exercici a l'altre sense haver resolt el precedent només ens caldrà fer el que ja hem comentat a la segona unitat:

A la barra d'adreça de la pàgina, hi canviarem el dígit corresponent a l'exercici que estem fent pel número de l'exercici que volem fer a continuació (el 01 pel 08) i la pantalla se'ns canviarà a la pregunta triada amb la seva imatge corresponent

És a dir, si tenim

http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test1_01.htm

Passarem a

http://bibliotecadigitaljosepsese.info/test/test1_08.htm

Però dèiem al començament que en aquesta unitat proposàvem un treball sobre altres tests diferents dels que hem vist a la segona unitat. Es tracta dels Tests 3 i 4 que tenen unes característiques lleugerament diferents dels primers.

Nom i Cognoms			
	1ª	2ª	3ª
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

El Test 3 proposa unes dificultats lèxiques que l'alumnat ha d'anar resolent. Entre totes les paraules proposades n'hi ha que són incorrectes en català -i que, per tant, donaran puntuació 0- i d'altres que fonèticament ho semblen però que no ho són. A més, també hi haurà incorreccions pròpies del joc (d'una errònia disposició de les fitxes al tauler) que també donaran puntuació 0. Això és el que caldrà anar resolent.

A continuació donem la graella amb les respostes i la puntuació corresponent a aquest Test 3, graella que, lògicament, l'alumnat NO ha de tenir.

BIBLIOTECA DIGITAL JOSEP SESÉ

Test 3: Còmput de paraules damunt del tauler (amb errors lèxics i/o de posició)

	Paraula	Punts
1	Atrossa	66
2	Emblant	11
3	Tacanyes	40
4	Barrenys	0
5	Anyins	39
6	Simfí	0
7	Símfils	86
8	Assemblant	11
9	Aïna	25
10	Almeja	0
11	Anys	40
12	Teixiria	0
13	Sucaré	0
14	Placer	22
15	Afinitats	63
16	Xeienne	97
17	Xalar	52
18	Anyer	33
19	Anyat	0
20	Guiaves	90
21	Espenyerà	91
22	Espanya	52
23	Visquent	0
24	Ràpels	24

25	Pizza	0
26	Pizza	39
27	Pizzeria	114
28	Atroces	91
29	Ço	64

L'adreça per accedir a aquest tercer test és:

http://bibliotecadigitaljosepsease.info/test/test3_01.htm

I l'altre test proposat, el Test 4 funciona exactament amb la mateixa dinàmica que els anteriors, però aquest ha estat dissenyat incloent-hi errades ortogràfiques o morfològiques que els alumnes han de veure, però no corregir. Només han de donar la puntuació total de la jugada. És clar, si la paraula proposada inclou algun error ortogràfic o morfològic, la puntuació serà 0, igualment que si hi ha una errada de col·locació de la fitxa al tauler.

En aquest test també es juga amb la versemblança fonètica que pot induir a l'alumnat a donar per bones paraules que no ho són i a l'inrevés. Hi ha un cas, el de la pregunta 21, on s'utilitza un escarràs i, tant a la imatge com a la informació que es dona, no es diu a quina lletra està substituint. Serà l'alumnat qui haurà de decidir de quina es tracta i, en funció d'això, validar o no la paraula proposada i donar-ne la puntuació correcta si s'escau.

L'adreça per accedir-hi és:

http://bibliotecadigitaljosepsease.info/test/test4_01.htm

Quan acaba cada un dels quatre tests proposats hi ha una pantalla que permet continuar amb el següent o sortir-ne per tornar al menú d'inici de la pàgina.

També, com abans, us donem la graella amb les solucions i puntuacions corresponents per a aquest Test 4.

BIBLIOTECA DIGITAL JOSEP SESÉ

Test 4: Càlcul de paraules damunt del tauler (amb errors ortogràfics, morfològics o de posició)

	Paraula	Punts
1	Pegaries	64
2	Negatius	116
3	Pocas	0
4	Cel·la	42
5	Fresa	13
6	Fressa	14
7	Fressada	84
8	Tila	0
9	Noguera	10
10	Menes	0
11	Menaria	110
12	Aturis	10
13	Captureu	69
14	Aturessi	0
15	Resant	14
16	Apressant	80
17	Apresant	0
18	Reien	0
19	Citaven	22
20	Visitaba	0
21	Visitav*a	20
22	Braç	35
23	Abraça	39
24	Braza	0
25	Abràs	0
26	Toquis	36
27	Quec	36
28	Quepis	42
29	Joguem	0
30	Ajeus	60

Així doncs, després d'aquests exercicis, ja podem passar a rejugar les partides proposades en aquesta mateixa pàgina o introduir exemples de partides nostres en el programa per veure-les en gràfics al tauler, tal i com proposem a la següent unitat, la Cinquena.

UNITAT 5

NORMES I CONSELLS PER JUGAR

UNITAT 5 : NORMES I CONSELLS PER JUGAR

1.- INTRODUCCIÓ

En aquesta unitat presentem, d'una banda les normes bàsiques per jugar a Scrabble, i de l'altra diversos consells que poden fer que l'alumnat aprengui determinades estratègies, adquireixi una més bona pràctica de joc i, en definitiva, s'interessi per aquest crèdit.

Cal remarcar que si bé és important presentar aquest crèdit com una pràctica essencialment lúdica, on els alumnes poden passar-s'ho bé tot jugant, també és important fer-los veure que per fer això, per jugar i adquirir un bon nivell de joc, han d'aprendre unes determinades normes, mínimes o màximes segons el nivell en que es jugui, i que això també vol dir que s'hi ha d'esforçar. Amb això volem dir que cal dir-los que no sempre podran estar fent preguntes al professor, que no sempre podran estar consultant el diccionari o que no sempre hauran d'esperar que algú els resolgui els dubtes.

De fet, quan l'alumnat veu un crèdit que va de jocs, de seguida s'hi volen apuntar. Però que aquest impuls inicial els disminueix considerablement quan veuen que també cal "estudiar" (paraula maleïda) per anar seguint el crèdit i que cal fer uns determinats exercicis per assolir un bon nivell de joc. I que això, a més, té a veure amb saber més llengua o amb aprendre més ortografia.

Diversos alumnes faran preguntes a l'aula sobre allò que no saben com resoldre o sobre com millorar el seu joc. Això vol dir que s'hi interessin i que el joc els agrada. Però arribarà un cert moment del crèdit on es consideri que aquests dubtes ja els poden resoldre ells mateixos sense ajuda del professorat. I que caldrà que així ho entenguin i que s'esforcin a aprendre normes de joc i consells que els poden fer més atractiu el fet mateix de jugar.

Aquesta és la carta amagada que haurà de jugar el docent. Tractar de fer veure a l'alumnat que cada cosa nova que aprenen o cada dubte que els és resolt, en realitat, els serveix a ells per avançar en el seu nivell de joc, que els ajuda a ser més autònoms i que els fa que s'apassionin més per jugar millor. I d'això no en queda pas exclòs un cert sentit competitiu que, si es treballa adequadament a l'aula, els pot ser molt positiu tant pel que fa a la dinàmica del joc com, de forma indirecta, per millorar la seva competència lingüística en llengua catalana.

Bona part de l'èxit d'un crèdit variable com aquest estarà en el fet que el professorat sigui capaç de trobar l'equilibri útil i necessari entre la part lúdica i la part d'aprenentatge que el joc comporta. Potser aquest procés ja s'anirà produint de forma automàtica entre l'alumnat interessat, sense que calgui explicitar-lo. Però sempre caldrà, al mateix temps, insistir en aquest fet de cara a l'alumnat que els costa més, que es despenguen quan veuen que no només juguen i prou o que consideren que té un vessant "massa d'assignatura". En aquest cas, i també pel que fa al ritme d'exercicis que es posin (i més si se'n posen com a "deures") caldrà que el professorat insisteixi en aquesta doble vessant que preveu el crèdit. Tot i així, com passa habitualment, aquest crèdit pot no agradar a tothom i això no ens ha d'estranyar ni de desanimar.

Les normes que a continuació explicarem poden graduar-se o seleccionar-se segons el nivell de l'alumnat o el nivell de joc que es pretengui assolir. També és cert que previ acord es poden alterar o canviar determinades reglamentacions per tal que les partides siguin més senzilles (i aconseguim així, per exemple, engrescar més l'alumnat) o perquè presentin una dificultat determinada que n'augmenti el nivell. En cap cas pensem que ha de ser un sistema rígid i inalterable, que es pot adaptar fàcilment a les necessitats de l'aula, sempre que es tinguin presents un mínim. Aquestes "adaptacions" poden tenir lloc sovint en competicions escolars per tal d'augmentar-ne l'interès o el grau d'implicació dels jugadors i jugadores.

2. - UNA MICA D'EXPLICACIÓ

2. A. NORMES BÀSIQUES DEL JOC DE SCRABBLE

Hem dividit aquesta part en diversos apartats per tal de facilitar al docent la recerca d'allò que interessa ensenyar en cada moment. No estan ordenats per grau de dificultat i potser podrien agrupar-se d'una altra manera o ser esmentats diversament. A nosaltres ens sembla útil aquesta estructura i aquest desenvolupament que presentem, seguint possibles dubtes de joc o situacions que cal aprendre a mesura que es juga. Escrivim en lletra cursiva les anotacions, els comentaris o els afegits que poden ajudar a entendre el perquè de la norma o les possibles variacions que se'n puguin fer. Els apartats són:

- 2. A. a. Per començar a jugar
- 2. A. b. A tenir en compte
- 2. A. c. Allò que NO es pot fer

2. A. d. Validesa de les paraules
2. A. e. Acabament de la partida
2. A. f. Alguns consells pràctics a l'hora de jugar

2. A. a. Per començar a jugar.

- Sigui en partides de dos, de tres o de quatre jugadors, es jugarà per torn. Cal, doncs, establir-lo. Primer de tot, cada jugador agafarà del sac una lletra. Qui tingui la lletra més propera a la A és qui començarà la ronda. La ronda seguirà cap a la dreta d'aquest jugador o jugadora. *Habitualment, és aquest jugador o jugadora qui anotarà les paraules jugades, la puntuació seva i dels seus companys o companyes de joc i, si s'escau, les coordenades de la jugada.*
- Qui comenci, primer agafarà del sac set lletres a l'atzar i verificarà que hi hagi consonants i vocals. *Encara que només hi hagi una vocal i la resta siguin consonants (o a la inversa) el faristol és vàlid i ja es pot jugar. Recordeu que un escarràs (fitxa blanca) pot ser tant vocal com consonant i, per tant, compta com a lletra diferent de les altres.*
- En cas de tenir tot el faristol NOMÉS amb consonants o NOMÉS amb vocals, qui jugui aquell torn té el dret de canviar totes les lletres SENSE perdre'l. Mostrarà el faristol als seus companys de joc dient "Senyors!" (o "Tot vocals" / "Tot consonants"), les tornarà al sac, remenarà i n'extraurà altres set. *Si aquesta situació es torna a repetir, ho podrà fer un altre cop fins que li surtin fitxes de consonant i de vocal. Es pot fer un màxim de tres vegades.*
- Cal vigilar de tenir SEMPRE set lletres al faristol. Després d'haver jugat -i, per tant d'haver gastat algunes o totes les lletres del faristol- caldrà tornar a agafar del sac les lletres que faltin per completar el nombre de set. El/la següent jugador/a no podrà agafar cap lletra fins que el seu precedent ho hagi fet i tingui de tot (consonants i vocals)
- En la majoria de partides es juga amb un temps per a cada jugada. Qui jugui en aquell moment té el temps que s'acordi (normalment 2 minuts) per fer la seva combinació de lletres i col·locar-la al tauler.

En nivells d'iniciació es pot jugar sense temps, però evitant que les jugades s'allarguin massa, ja que això alenteix la partida.

- Si es juga la primera tirada de la partida, alguna lletra de la paraula jugada ha de caure SEMPRE damunt la casella central (color salmó) del tauler. Aquesta jugada sempre valdrà el doble de punts que aconsegueixi. Si el primer jugador passa o canvia fitxes, aquest dret passa al següent jugador. Això, lògicament, ja no val per als altres jugadors successius.
- Si un jugador o jugadora decideix passar o canviar ALGUNES FITXES, ho podrà fer però PERDRÀ EL TORN i la seva puntuació serà zero. *Això es pot donar en totes les jugades de la partida sempre i quan hi hagi set o més fitxes al sac. Així doncs, al final de la partida no es poden ja canviar les fitxes.*

2. A. b. A tenir en compte.

- o Les paraules es posaran al tauler de dreta a esquerra i de dalt a baix i MAI en cap altre sentit. No s'admeten, per tant, paraules que no es puguin llegir així (per exemple, no són vàlides paraules en diagonal o llegides a l'inrevés). *És aconsellable de girar cada vegada el tauler de cara al jugador que li toqui jugar en aquell moment.*
- o Les paraules que es posin al tauler quan ja hi hagi altres paraules posades -a partir de la primera jugada- cal que estiguin en contacte amb les paraules ja existents i han de formar altres paraules vàlides, creuant o allargant les que ja hi ha, o formant mots nous de dues o més lletres, com si es tractés d'uns mots encreuats. *És important recordar que cada fitxa nova que es posi i que estigui en contacte amb una altra del tauler, ha de formar algun mot nou vàlid.*
- o Segons el sistema d'anotació que es segueixi, la persona que anota els punts comptarà en cada jugada els punts que facin totes les paraules noves que apareguin al tauler, sigui en el sentit que sigui. La jugada serà nul·la si alguna lletra de les posades al tauler en la nova jugada no forma cap paraula vàlida amb alguna de les amb què entra en contacte.
- o Per comptar el valor d'una paraula, cal comptar el valor facial de les lletres que posem més els factors de multiplicació que s'escaiguin si

aquestes lletres cauen en alguna casella amb premi (L2, L3, M2, o M3) El valor de les caselles amb premi només comptaran la primera vegada que s'ocupin i no es comptaran, per exemple, en cas d'allargar una paraula ja existent que ocupa una d'aquestes caselles.

- o L'escarràs sempre val ZERO i es posa en lloc d'alguna altra lletra per formar una paraula. Aquesta fitxa NO es podrà retirar mai de l'àrea de joc i equivaldrà sempre a la lletra que el jugador que l'hagi jugada decideixi. *En nivells inicials, es pot, fins i tot, no tenir en compte aquesta norma i permetre substituir a un altre jugador aquest escarràs per una lletra del seu faristol.*
- o A l'hora d'anotar els punts d'una jugada, cal recordar que els valors de les caselles amb factors multiplicadors són acumulables i primer comptarem els que afecten a una sola lletra (L2 o L3) i després els que afecten a tota la paraula (M2 o M3) i així obtindrem el valor total de la jugada.
- o Quan un jugador fa Scrabble, és a dir, col·loca al tauler totes les set fitxes que té al faristol, tot formant una paraula nova o modificant-ne alguna de les que ja hi ha al tauler, guanya 50 punts extres de premi que s'afegiran al valor de la paraula un cop haguem comptat tant el valor facial de les lletres jugades, com el valor de les caselles amb premi on aquestes vagin a parar.

2. A. c. Allò que NO es pot fer.

- ❖ No es pot canviar cap fitxa de lloc un cop ja s'hagi jugat. *Tot i que això es pot permetre en nivells inicials abans de la següent jugada i si no alenteix la partida.*
- ❖ NO es pot posar les fitxes d'una paraula que volem jugar al tauler només per comprovar si va bé o és bona i després retirar-les en cas d'error. Fitxes que s'han posat al tauler són fitxes jugades. Si la paraula no va bé o no és vàlida, cal retirar-les, es perd la jugada, passa el torn al següent i es fan zero punts. També en aquest punt recomanem la flexibilitat en nivells inicials.
- ❖ No es poden posar al tauler paraules que no siguin vàlides o que tinguin errors ortogràfics. És a dir, que si algú juga una paraula que

va bé amb alguna altra que creua, però forma algun mot inexistent o escriu malament la paraula nova, la jugada NO serà vàlida i valdrà ZERO punts. *En nivells inicials es pot permetre retirar el mot posat i deixar que jugui una altra cosa. Pensem, però, que també ens pot ajudar el valor zero de la jugada a que l'alumnat vegi el seu error, se'n recordi i no el torni a fer més endavant.*

- ❖ Òbviament, quan un jugador treu les fitxes que necessita del sac i no li agraden, NO POT tornar-les al saquet i agafar-ne d'altres. S'ha de quedar amb les que li han tocat. Si n'agafa més de les que toquen, un altre jugador li'n retira una a l'atzar (sense veure-la) i la torna al sac.
- ❖ No es pot mirar el faristol del company o companya de joc per fer la pròpia jugada. Cada jugador ha de jugar amb les lletres que té, canviar-les o passar la jugada, perdent torn i puntuant zero. *Tampoc no es pot comentar la jugada amb els companys, ajudar-los o sol·licitar ajuda a ells o al professor. Això és una cosa que l'alumnat acostuma a fer molt sovint, tot i que es pot permetre en nivells inicials, tractant, però, de que no endarrereixi innecessàriament el joc.*
- ❖ Quan queden al sac menys de set fitxes no es poden canviar lletres ni passar el torn, com ja hem esmentat anteriorment.
- ❖ No es pot posar al tauler paraules no vàlides en la llengua que es jugui -en el nostre cas, el català-. Caldrà sempre consultar el diccionari de referència (en el nostre cas, el DOSC) per validar la paraula jugada. En una partida regular, el jugador NO pot consultar el diccionari ABANS de jugar. S'ha d'arriscar i si un altre jugador dubta de la validesa de la paraula i impugna la jugada, llavors es consulta el diccionari. En aquest cas, si la paraula consultada no és vàlida, es retira del tauler i el jugador que l'ha jugada perd el torn i obté zero punts.

2. A. d. Validesa de les paraules.

- Cal jugar sempre amb un diccionari de referència. En el nostre cas, serà el Diccionari Oficial de Scrabble en Català (DOSC)¹⁰ del qual

¹⁰ DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís i COMAS i COMA, Oriol: *Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català*. Col·lecció Diccionaris Complementaris, 6. Enciclopèdia catalana, Barcelona, 2000.

en parlarem en una altra unitat. Es pot jugar també amb el Gran Diccionari de la Llengua Catalana d'Enciclopèdia Catalana, a partir del qual s'ha fet el DOSC.

- Considerarem vàlides, doncs, totes les paraules que apareguin al DOSC o al diccionari de referència que s'utilitzi i les seves flexions de gènere i nombre en el cas de noms i adjectius o formes conjugades en el cas dels verbs.
- Lògicament seran erronis aquells mots que continguin alguna errada ortogràfica, aquells que no es trobin en els diccionaris esmentats o els que pertanyin a una altra llengua i no estiguin reconeguts, per molt que s'utilitzin. *Val a dir que en el cas del DOSC s'accepten també formes llatines determinades usades en expressions habituals o en llenguatges específics (dret o medicina, per exemple).*
- No són vàlides: Paraules que siguin noms propis (de persona, de lloc, etc.), ni abreviatures, ni sigles, ni paraules que s'escriuen amb guió o apòstrof, ni prefixos o sufixos sols. Són bons, la majoria de pronoms febles, exceptuant el cas del -NE, entès com la partícula que va afegida darrera de la forma verbal (tot i que amb això hi ha diversos criteris).
- Qualsevol combinació de lletres pot ser bona per rara que ens sembli, encara que no "ens soni". Si ens arrisquem a jugar el mot, es consulta el DOSC i se surt de dubtes. *I pot donar-se també el cas contrari: juguem un mot del qual n'estem absolutament segurs, però al consultar el DOSC no hi és. Pot passar que no sigui un mot vàlid o que es tracti d'una forma no acceptada o un modisme més o menys local.*
- El DOSC conté també lèxic d'altres àmbits lingüístics del català, a part de la llengua del Principat. Dependrà sempre del lèxic que s'acordi utilitzar, ja sigui un lèxic específic (és a dir, propi d'una matèria determinada), ja un lèxic d'un altre àmbit lingüístic distint del que es juga. (català estàndard, valencià, balear, rossellonès o alguerès). Normalment s'utilitza el lèxic (i les seves flexions nominals, adjectivals i verbals) de l'Àmbit general que sol incloure formes pròpies de la variant valenciana, tal i com especifica el DOSC.

- La validació d'un mot jugat la pot fer un altre jugador de la partida o qualsevol persona externa al joc, però no el mateix jugador que ha posat el mot. La validació la pot demanar el mateix jugador o qualsevol altre de la partida. *Un cop ja ha continuat el joc, encara que hi hagi un mot erroni al tauler i si ningú no ha dit res sobre la validesa d'un mot,, se sol acceptar la jugada per tal de no desfer les jugades posteriors. Cal, però, estar atent al que es col·loca al tauler.*
- A les partides duplicades, subhastades o als campionats generals sol haver-hi una comissió de validació que accepta o rebutja els mots jugats o bé una base lexical en un programa d'ordinador a la qual poden accedir qualssevol jugadors en cas de dubte, aturant momentàniament el joc.

2. A. e. Acabament de la partida.

- ♦ Quan un jugador o jugadora agafa les darreres fitxes del sac la partida entra en l'última ronda. *En aquest cas és important haver-se desfet de les lletres difícils de col·locar, llevat que per mala sort li hagin arribat a un jugador a l'últim cop que ha agafat fitxes, el qual, és clar, intentarà desfer-se'n.*
- ♦ Quan en aquesta última ronda un jugador utilitza totes les fitxes que té al faristol, tanca el joc, és a dir, s'acaba la partida.
- ♦ Si en aquesta última tirada un jugador utilitza totes les set lletres que té al faristol, és a dir, tanca el joc amb un Scrabble, fa una ARRISSADA. Això no passa si s'acaba amb menys de set lletres.
- ♦ Quan un jugador acaba i tanca la partida, ja sigui amb Scrabble o no, es resta del total de punts de cada jugador el valor facial de les lletres que li han quedat al faristol. És important tenir això en compte per saber si es restaran pocs o molts punts del total de cada jugador, especialment si a algú li han quedat fitxes cares al faristol.
- ♦ El jugador o jugadora que tanca la partida afegeix al seu total el valor dels punts de les fitxes que han sobrat als altres jugadors i que els han estat restades prèviament. *Això és important de tenir*

en compte quan els altres jugadors no han pogut jugar les fitxes sobreres del seu faristol i algunes d'aquestes són lletres cares, ja que tots aquests punts van a parar al total obtingut per qui acaba la partida. A vegades passa que es pot guanyar una partida d'aquesta manera, sobretot si hi ha puntuacions molt ajustades entre els jugadors.

2. A. f. Alguns consells pràctics a l'hora de jugar.

- ✓ L'Scrabble és un joc on no s'ha de córrer, però tampoc s'ha de ser extremadament lent, especialment si es juga amb temps màxim per jugada. Per tant, no cal córrer ni atabalar-se en jugar una paraula. *Jugant massa de pressa podríem perdre una bona jugada i ens quedaríem amb pocs punts o amb zero. Cal pensar, doncs, què es posa al tauler.*
- ✓ Si s'estableix un temps per cada jugada, - normalment són dos o tres minuts- cal intentar no superar aquest límit i jugar. Altrament es pot perdre la jugada i anotar zero. *Si s'està massa estona es fa alentir la partida (i es dona més temps per pensar als altres companys de joc)*
- ✓ Cal barrejar bé les lletres al faristol. Poden sortir paraules que no s'havien vist al primer cop d'ull. Després caldrà veure si és possible posar-la al tauler. *A vegades passa que tenim un Scrabble molt bonic al faristol però que no hi ha lloc al tauler per posar-lo. Llavors és com si no el tinguéssim i ens cal ràpidament fer una altra jugada si no es vol perdre el torn.*
- ✓ Cal veure de seguida si les lletres del faristol permeten fer alguna terminació verbal o la flexió de gènere o nombre d'alguns substantiu o adjectiu. Es pot deixar aquestes lletres de banda i barrejar les altres. Probablement en sortirà alguna cosa.
- ✓ Es bo aprendre's algunes paraules curtes, especialment les que es poden fer amb lletres cares. Això ajudarà a poder col·locar aquestes lletres al tauler i evitar que es quedin arraconades al faristol perquè no sabem que fer-ne.

- ✓ Si es té clar que es pot o es vol posar, cal mirar bé les possibilitats que hi ha de col·locar-ho al tauler. Cal buscar de seguida les caselles amb premi que hi hagi lliures i mirar si s'hi pot posar res.
- ✓ Cal mirar bé si es pot jugar alguna lletra amb què s'allargui o modifiqui alguna paraula posada i que permeti cobrar força punts. *Això és especialment interessant ja que amb una escassa inversió (poques lletres) haurem obtingut un bon rèdit (força punts).*
- ✓ No cal jugar moltes lletres a cada jugada per fer molts punts. A vegades jugant només dues o tres lletres ben col·locades potser farem més punts que si juguem una paraula sencera.
- ✓ Si es té la sort que ens ve un escarràs al faristol, cal guardar-lo per quan hi hagi la possibilitat de fer un Scrabble. No és aconsellable malgastar-lo construint una paraula de pocs punts.
- ✓ Quan vingui al faristol una lletra cara, que a més sigui difícil de col·locar, és millor tractar de jugar-la aviat. Que no es quedi massa jugades al faristol. *Pot passar que algú altre acabi la partida i els punts d'aquesta lletra cara es resten del total del jugador que la té i no l'ha col·locada.*
- ✓ Si es pot jugar la lletra cara, cal buscar bé on col·locar-la, i si pot ser en una casella amb premi. Millor encara si es pot doblar o triplicar el seu valor col·locant-la en una casella amb premi que faci dues paraules noves. S'haurà fet un Comas i s'obtindran més punts.
- ✓ A vegades convindrà fer alguna cosa diferent de la que s'havia pensat fer. Si un jugador que ha tirat abans ha deixat una casella amb premi on s'hi pot col·locar fàcilment alguna lletra i fer punts, no cal pensar-s'ho dues vegades. Pot ser que es facin més punts que amb la paraula que s'havia pensat col·locar abans. *D'això se'n diu en argot Queimada,¹¹ una "voltorada"*
- ✓ I com que no hem d'oblidar que s'està competint en punts amb altres jugadors, cal veure si quan juguem un determinat mot ho estem posant molt fàcil al o als qui juguen després. *És aconsellable*

¹¹ Quan es parla de "l'argot Queimada" es fa referència als mots usats habitualment per la gent que juga periòdicament a Scrabble en aquest bar de Barcelona, alguns dels quals hem incorporat al vocabulari presentat en aquest crèdit.

no fer "regals" d'aquesta mena ja que això pot girar-se en contra nostre.

- ✓ Encara que sembli obvi dir-ho, si es tenen diverses opcions de joc, (si es poden posar paraules diferents o se'n pot posar una a llocs diferents) cal calcular ràpidament quina jugada pot donar més punts i si jugant-la, no en sortim perjudicats a curt o mitjà termini.
- ✓ Sovint passa que es té un faristol dolent. Es pot optar per canviar lletres o jugar alguna paraula curta. També es pot provar de provocar un "Senyors" fent una jugada amb la o les lletres poc presents al faristol i en agafar les lletres del següent torn pot ser que ens vinguin les que falten per tenir tot vocals o tot consonants i així es podrà canviar tot el faristol sense perdre el torn. *Però això és un càlcul una mica arriscat, ja que no se sap quines lletres ens vindran en agafar novament del sac, i pot sortir bé o no.*
- ✓ Tot jugant s'aprenen paraules noves que no es coneixien. Això anirà bé per ampliar el lèxic, i si resulta que s'han posat en una jugada que ha donat molts punts, segur que ja no s'oblidaran.
- ✓ Els jugadors experimentats juguen per ells i contra els altres. Això vol dir que calculen quina jugada els pot anar més bé a ells, però també quina de les possibles pot anar pitjor per als altres, tapant-los, per exemple, alguna casella amb premi o no deixant massa espais buits perquè els altres puguin posar paraules. És obvi que res d'això és aplicable a jugadors o jugadores que s'estan iniciant, però sí que alguns d'aquests elements d'estratègia podem anar introduint-los amb l'alumnat que fa temps que hi juga o que té un nivell alt de llengua i/o de joc.
- ✓ Com ja s'ha dit, no s'ha d'oblidar que l'Scrabble és un joc que combina tres coses: Sort, coneixement de la llengua i estratègia. I que cal saber una mica de les dues últimes per jugar bé. La sort pot ser que ens afavoreixi o no, però si es té una bona competència lingüística, segur que es tindran més possibilitats de fer bones jugades.

2. B. SISTEMES D'ANOTACIÓ

Hi ha diverses formes d'anotació de partides, unes més simples i altres més complexes, tot i que totes elles tenen en comú unes convencions mínimes que a continuació explicarem. L'objecte de l'anotació pot ser simplement el de veure els punts que fa cada jugador i, per tant, saber qui guanya o el de poder a posteriori reconstruir la partida i estudiar-ne les jugades. En una competició escolar se sol adoptar la forma més senzilla d'anotació per, com a mínim, dues raons:

- a) Interessa no allargar excessivament la partida, simplificar-la i fer-la atractiva a l'alumnat, evitant, per tant elements que la compliquin massa.
- b) Tractarem d'iniciar l'alumnat en l'anotació de partides. Hauran de ser ells mateixos els que s'acostumin a anotar les partides que juguin i, per tant, és millor que ho aprenguin fàcilment que no pas que s'encallin en convencions massa elevades.

En el mateix DOSC¹² els seus autors ens faciliten exemples d'anotació simples o més complexes en funció del que es pretengui. Nosaltres en reproduïm també algunes graelles que ens poden anar bé, tot i que a l'Annex en reproduïm altres exemples més complexos.

Jugada	Nom jugador / a			
	Scbble	MOT JUGAT	Punts jug.	Punts acumul.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

¹² DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís i COMAS i COMA, Oriol: *Op cit*, pags 16 i 19, 20 i 21.

Aquesta graella és per a un sol jugador. Això mateix reproduït en un full tantes vegades com jugadors hi hagi a la partida ens pot servir com a full d'anotació simple de la partida.

També podem fer-hi constar les coordenades del mot jugat, per tal de poder refer la partida sobre el tauler, tot i que si no coneixem el faristol preexistent de cada jugador abans de la jugada, no podrem rejugar-la completament. La modificació de la graella anterior ens podria servir d'exemple per l'anotació amb coordenades.

Jug.	Nom jugador / a					
	Scb	Coord.		MOT JUGAT	Punts jug.	Punts acumul.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

1.- Algunes normes i convencions per a l'anotació de partides.

- ✘ El jugador que surt en primer lloc sol ser l'encarregat d'anotar a la graella corresponent les jugades seves i dels altres companys durant tota la partida. *És aconsellable que alguna vegada tothom que juga anoti les puntuacions, és a dir que el fet d'anotar sigui rotatori ja que es tracta que tothom n'aprengui.*
- ✘ Caldrà anotar en el full corresponent, com a mínim, la paraula jugada i la puntuació de la jugada. Aquesta se sumarà a la puntuació ja existent del jugador, de tal manera que a mesura que el joc avanci puguem saber ràpidament quants punts totals té cada jugador. Si es juga anotant les coordenades, s'apuntaran a les caselles que correspongui.

- ✧ Si s'anota la partida amb coordenades cal posar a la primera de les caselles preparades per això la lletra o la xifra corresponent a la primera lletra de la paraula que s'hagi situat al tauler, ja sigui en vertical o en horitzontal. A la segona casella hi posarem l'altra lletra o xifra que correspongui. EX: H8, C4, O12, o 8H, 4C, 12O. Si la paraula és vertical posarem primer les lletres i si és horitzontal, les xifres¹³, tot depenent del tauler que s'utilitzi.
- ✧ Cal recordar que a l'hora de comptar tindrem en compte totes les paraules noves que un jugador faci amb la seva jugada. Primer comptarem els punts de la paraula nova jugada i després els altres que faci modificant les paraules que ja hi ha al tauler.
- ✧ Si el jugador col·loca una fitxa en una casella amb premi (L2, L3, M2 o M3) es comptarà els punts que doni per lletra (casella blau clar o blau fosc) i per paraula (casella salmó o vermell). *Convé recordar que aquests premis de casella s'apliquen NOMÉS la primera vegada que s'ocupa la casella. Això vol dir que si una paraula ocupa una casella amb premi se li comptaran els punts corresponents, però si en una jugada posterior algun jugador modifica aquesta paraula (per exemple, l'allarga) ja no es tornarà a comptar la casella amb premi que ocupava la primera paraula i comptarem només el valor facial de les lletres que hi hagi.*
- ✧ Tot i que ja ho hem esmentat a la Unitat 2, recordem que quan col·loquem un escarràs a una casella amb premi de lletra (blau clar o blau fosc) no comptarem aquest premi ja que l'escarràs val zero. Però si el col·loquem damunt d'una casella amb premi de paraula (salmó o vermell) sí que comptarem els punts que faci ja que aquestes caselles afecten a la paraula sencera i no només a la lletra. A l'hora d'anotar un escarràs, primer anotarem la lletra que substitueix i a continuació i entre parèntesi l'asterisc, la qual cosa ens indica que aquella lletra és, en realitat un escarràs. Ex: En el mot PUG(*)EM, la lletra G serà un escarràs.

¹³ Això dependrà, és clar, de la versió del joc que s'utilitzi. A les darreres versions del joc les coordenades apareixen a l'inrevés de com acabem de dir. En aquest punt hem utilitzat la versió de tauler presentada a la Unitat 2. En tot cas, caldrà veure com estan disposades al taules les lletres i les xifres i adaptar-hi l'anotació. Cal recordar que en els exercicis de la Unitat 2 hem esmentat entre parèntesi les coordenades corresponents a la nova versió.

- ✎ Quan es formen dues o més paraules en una jugada (en cas que fem una paret, per exemple) s'anoten els punts de totes elles. Això vol dir que si posem, per exemple, una lletra cara en una casella amb premi de lletra o de paraula que fa una paraula bona en sentit horitzontal i una altra també bona en sentit vertical, comptarem els punts de totes dues paraules, la qual cosa donarà molts punts utilitzant poques lletres.
- ✎ Quan algun jugador fa més de 99 punts en una sola jugada, diem que ha fet una centenària. Pot ser que faci aquests punts amb un Scrabble o sense. Com en altres jugades, anotarem els punts que ha fet en aquesta i els sumarem als que ja tenia el jugador. A l'hora d'anotar un Scrabble, encerclarem el mot que el faci o bé la puntuació que el jugador o jugadora hagi obtingut en la jugada.
- ✎ Si hem d'anotar les lletres del faristol per tal de poder rejugar després la partida ens caldrà fer-ho de la següent manera: Després de la jugada, lògicament, el jugador o jugadora ha d'agafar del sac noves fitxes fins completar les set del seu faristol. Per separar les fitxes que han quedat al faristol de la jugada anterior de les noves que s'hagin agafat, utilitzarem el signe (+) per poder veure clarament la composició del nou faristol. Ex: AAC+AABV; ECFL+ENR; I+AERSTU
Quan hi ha un canvi de fitxes i qui el fa perd el torn, a part d'anotar zero punts a la casella de puntuació, usarem també el signe (+) per separar les lletres que li han quedat i les noves producte del canvi que ha fet.
També, a l'hora d'anotar, s'acostumen a posar les lletres dels faristols en ordre alfabètic, però no és pas imprescindible fer-ho així. Es tracta, simplement d'una convenció.

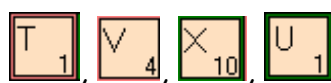
3.- ALGUNS EXERCICIS

3. A. De l'apartat 2. A. a.

- a. Quin dels jugadors que hagi tret les següents fitxes començarà primer? I per què?



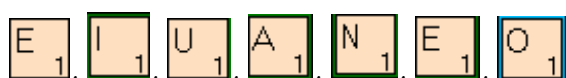
- b. I entre les següents fitxes, qui començarà primer? I qui li seguirà? I qui jugarà tercer? I qui en quart lloc? Cal raonar les respostes.



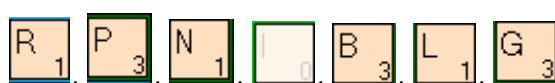
- c. Si el FARISTOL que ha sortit del sac és el que hi ha a continuació,
Què haurà de fer el qui jugui?



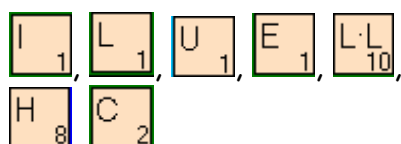
- d. I si és el següent?



- e. I en aquest altre? En tots tres casos, l'alumnat haurà de raonar les respostes,

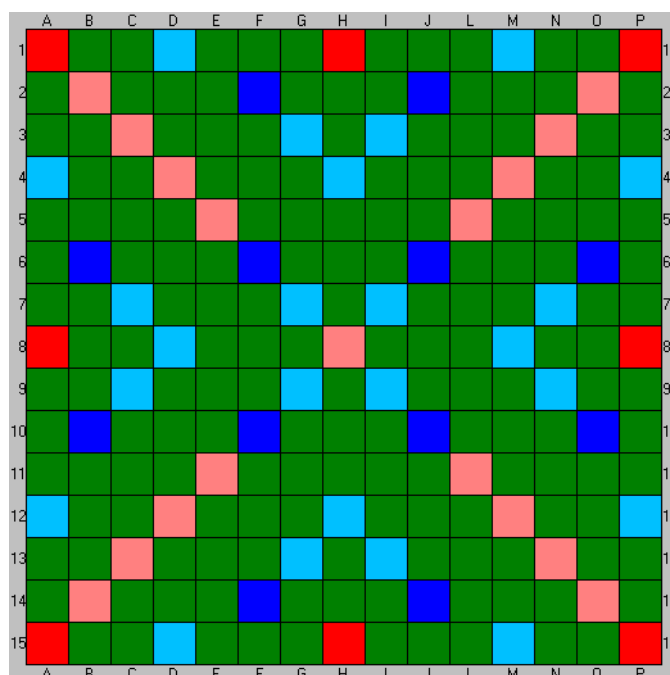


- f. Si el jugador o jugadora que ha de jugar opta per canviar les tres últimes fitxes de la següent sèrie, què haurà de fer?



3. B. De l'apartat 2. A. b.

- a. Suposant que un jugador pogués posar la següent sèrie al tauler de joc, sense veure les caselles amb premi, quants punts faria? Cal explicar el perquè.¹⁴



¹⁴ Aquestes imatges de taulers són propietat de Xavier Gil, de la seva pàgina web ABABOLS i que m'han estat gustosament facilitades.

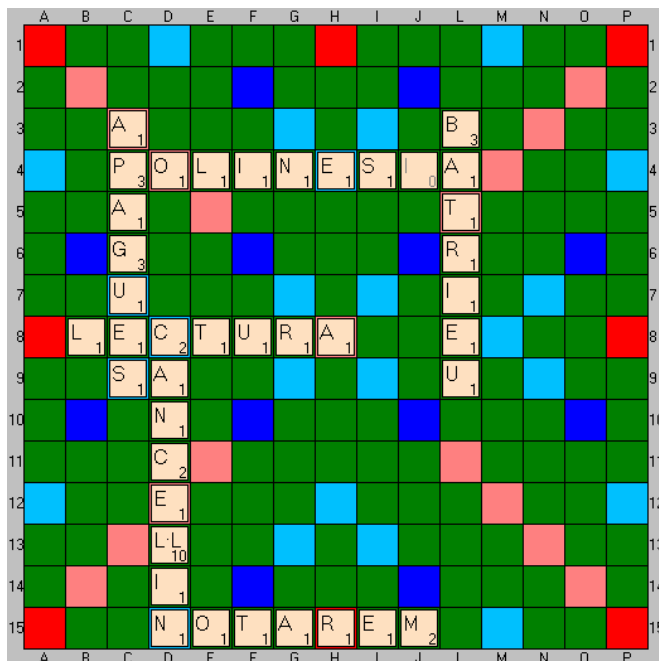


- b. I si la pogués posar verti-calment a la casella **E5** del següent tauler, quants punts faria? Raona la resposta.

- c. I si el mateix mot es pogués posar a la casella **2I** del següent tauler, quants punts faria? Cal raonar la resposta.

- d. Després d'observar el tauler de la dreta, s'ha de donar les coordenades dels següents mots: LECTURA, CANCEL·LIN, NOTAREM i APAGUES.

- e. Després de veure les possibilitats del faristol que proporcionem, cal tractar de col·locar-lo a l'anterior tauler, buscant la màxima puntuació.



3. C. De l'apartat 2. A. c.

- a. Un jugador o jugadora té el següent faristol:

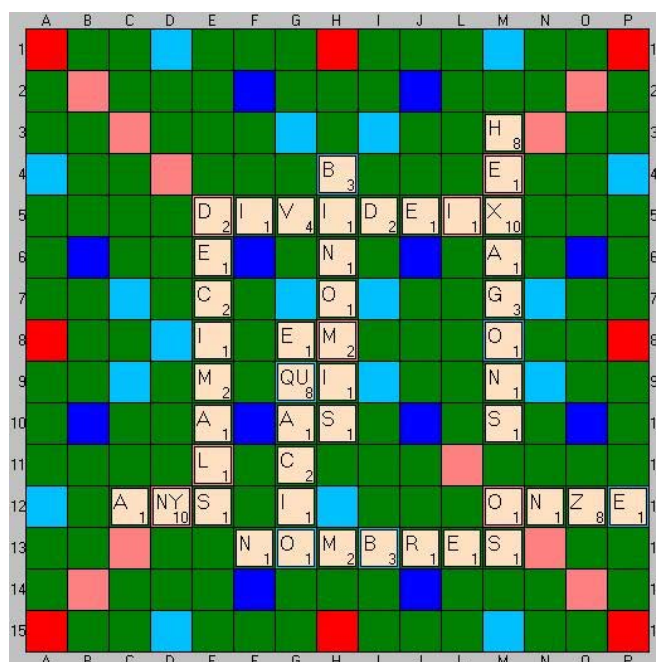


Quina paraula creieu que podrà posar? Pot posar també una paraula nul·la? Quina i per què? S'han d'explicar els motius.

- b. Que cal fer amb el següent faristol d'un jugador o jugadora? Raoneu la resposta.



- c. Si recuperem el faristol de l'exercici a. d'aquest apartat i mirem el següent tauler Veurem de seguida que el podem col·locar fent un Scrabble. On? Tindrem el mateix problema de l'anterior exercici? Per què? Raoneu les respostes.

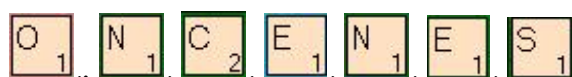


- d. Imaginem que estem ja al final de la partida i que al sac només queden les fitxes que us posem a continuació. Què segur que NO es podrà fer?



3. D. De l'apartat 2. A. d.

- a. De les tres possibilitats de paraules que us proposem diríeu que n'hi ha alguna de correcta? Quina és? Si n'hi ha alguna, per què ho és? I si n'hi ha d'incorrectes, perquè ho són?



M₂, A₁, N₁, L₁, L₁, E₁, U₁

- b. És bona la següent paraula? Què hem de fer per saber-ho?

X₁₀, O₁, F₄, E₁, R₁, A₁

- c. I aquesta? Ens hem de refiar de que un mot "ens soni"?

B₃, A₁, R₁, R₁, E₁, NY₁₀, S₁

- d. I aquesta altra? De què dependrà que ho sigui o no?

O₁, F₄, E₁, R₁, E₁, S₁, C₂

3. E. De l'apartat 2. A. e.

- a. Som a l'última ronda de la partida. Un dels qui juguen combina el faristol següent. En cas que el pugui posar al tauler, què haurà fet?

N₁, O₁, M₂, B₃, R₁, E₁, S₁

- b. Mirem ara les fitxes que els queden als altres. Què passarà amb els punts d'aquestes lletres que no han pogut posar?

Jugador/a 1: C₂, S₁, E₁

Jugador/a 2: A₁, NY₁₀, I₁, R₁

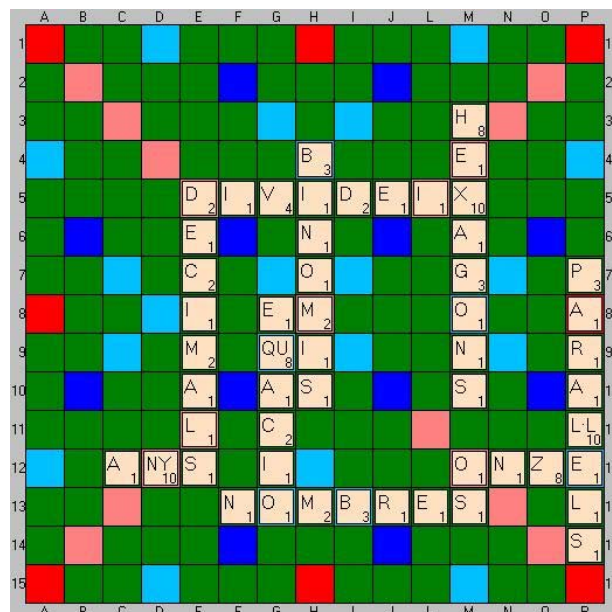
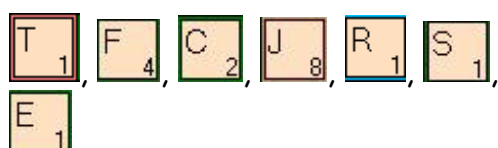
Jugador/a 3: X₁₀, U₁, P₃, Z₈, O₁, L₁

- c. Mirem altra vegada la paraula del primer exercici d'aquest apartat. Si el jugador pot posar aquest mot (NOMBRES) a una casella que encara és lliure al següent tauler, com ara **B9**, què

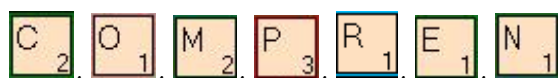
haurà fet? Per saber-ho caldrà comptar la seva puntuació de jugada...

3. F. De l'apartat 2. A. f.

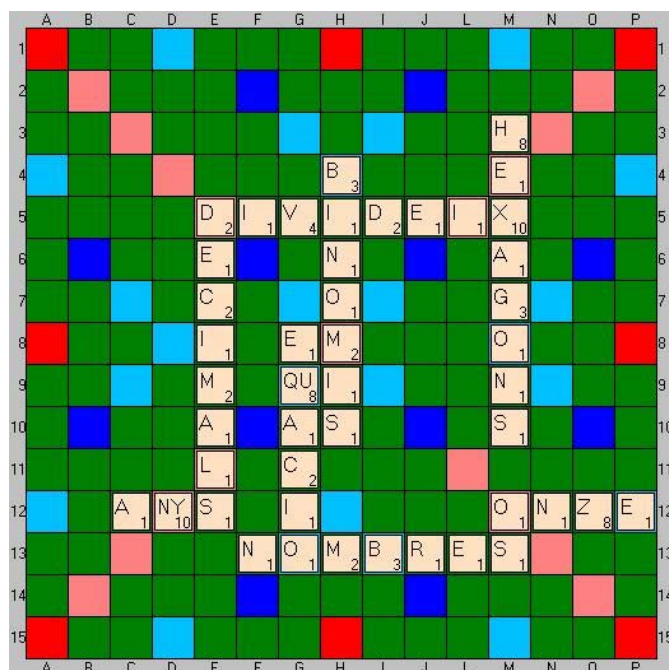
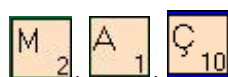
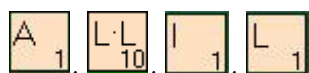
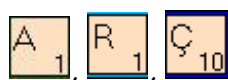
- a. Si veiem que un/a jugador/a té el següent faristol, i mirem el tauler del costat, té alguna possibilitat de jugar o no pot jugar res i ha de canviar fitxes? Expliqueu bé la jugada feta.



- b. Si algú posa al tauler de l'exercici anterior el següent mot que ha trobat al faristol, on pensu que el posarà? Farà algun altre mot nou? N'allargarà algun de ja existent?. S'ha de dir on es podria posar i quants punts valdria.



- c. Tenim els següents mots fets amb poques fitxes. Mirem aquest tauler i vegem on els podem posar, per tal d'obtenir millor puntuació.



- d. Si algú té els següents faristols, que creieu que podrà començar a fer per tractar de combinar amb

profit les seves lletres? Expliqueu a què ens referim i perquè cal fer-ho.

A₁, E₁, M₂, O₁, P₃, S₁, V₄

P₃, A₁, R₁, E₁, I₁, A₁, T₁

- e. Si tenim el faristol següent digueu, com a mínim, tres combinacions que amb una altra lletra afegida permeten fer un Scrabble indirecte.

A₁, A₁, A₁, B₃, D₂, E₁, S₁ ¹⁵

3. G. De l'apartat SISTEMES D'ANOTACIÓ

- a. Us donem les següents jugades d'una partida. Cal tractar de situar-les al tauler, seguint les indicacions que es donen.

Jugades	Faristol	Mot jugat	Posició	Punts jugada	Punts acumulats
1	B,I,I,M,N,O,S	BINOMIS	H4	76	76
2	D,D,E,I,I,V,X	DIVIDEIX	5E	138	214
3	A,E,G,H,N,O,S	HEXÀGONS	M3	104	318
4	A,C,E,I,L,M,S	DECIMALS	E5	72	390
5	A,C,E,I,NY,O,Q	EQUACIÓ	G8	45	435

- b. És el mateix situar una jugada a **E5** que a **5E** ? Mireu el quadre anterior i digueu si és possible intercanviar aquestes jugades.
- c. Del tauler que reproduïm a continuació, cal tractar d'escriure les coordenades dels mots següents: NOMBRES, PARAL·LELS, CATET, PERÍMETRES, MAJOR i NEUTRES. Podeu també comptar la puntuació de cada mot?

¹⁵ Aquest exercici de combinatòria de lletres, figura a l'apartat 'Com aprofitar bones jugades' del DOSC, pag, 594.

mot jugat i la puntuació obtinguda. Són totes les dades que abans haurem introduït. Vegem-ho primerament amb la partida model, la codificació de la qual posem a continuació.

PARTIDA MODEL

1,AAACMNP,08,D,CAMPANA,76,76
2,+AELORSU,09,H,SAULO,13,89
3,ER+NRSTT,M,08,TORRENTS,70,159
4,+AEGGNST,15,F,GEGANTS,33,192
5,S+EFLNTU,E,04,SULFATEN,94,286
6,+AEMRRRT,05,D,MURTRERA,68,354
7,+AALMOSS,N,02,MOLASSA,70,424
8,+AAILWPV,02,J,PALMA,28,452
9,IWV+ABIX,03,G,VIWA,34,486
10,BIX+INOUL,04,BAIX,15,501
11,INOUEJO,D,11,UNIO,10,511
12,EJO+AHYI,H,01,JOIER,39,550
13,AHYI+DIR,08,M,TARD,15,565
14,AHYI+NO,F,10,HI,53,618
15,AINYO+KR,01,O,KA,44,662
16,INYOR+ES,14,A,SEYOR,28,690
17,INO+BDQR,A,08,BRIDONS,33,723
18,Q+CEEIS*,14,I,QIETES,45,768
19,C*+DESUZ,H,07,ZAS,10,778
20,CDEU*+CS,15,B,CU,17,795
21,CDES*+I*,O,08,R*ASC*LES,8,803
22,DI+EEEEI,04,A,DEIES,22,825
23,EEI+,04,L,BELI,12,837
24,E+,07,E,FE,8,845

Un cop clicada la pestanya anteriorment mencionada ens apareix una pantalla on a l'esquerra hi trobem les dades de la jugada i a la dreta, el tauler amb la paraula jugada situada al lloc indicat.

Aquest tauler té l'avantatge que podem veure-hi bé les coordenades de cada jugada -ja que hi ha lletres i números- però cal advertir que té la codificació antiga, és a dir que les números estan a la vertical i les lletres a l'horitzontal i que probablement no serà la que trobarem als jocs usats a l'aula. Es tracta de l'advertiment que hem fet diverses vegades al llarg de les unitats i que per això posem entre parèntesi les coordenades corresponents a la versió nova del joc. Això caldrà tenir-ho en compte a l'hora de codificar prèviament les partides que ens interressi que vegi l'alumnat.¹⁶

¹⁶ Aquesta imatge és propietat del Dr. Lluís de Yzaguirre i forma part del seu programa d'edició de partides que utilitem en aquesta i altres unitats.

Jugada

1

Faristol:

AAACMNP

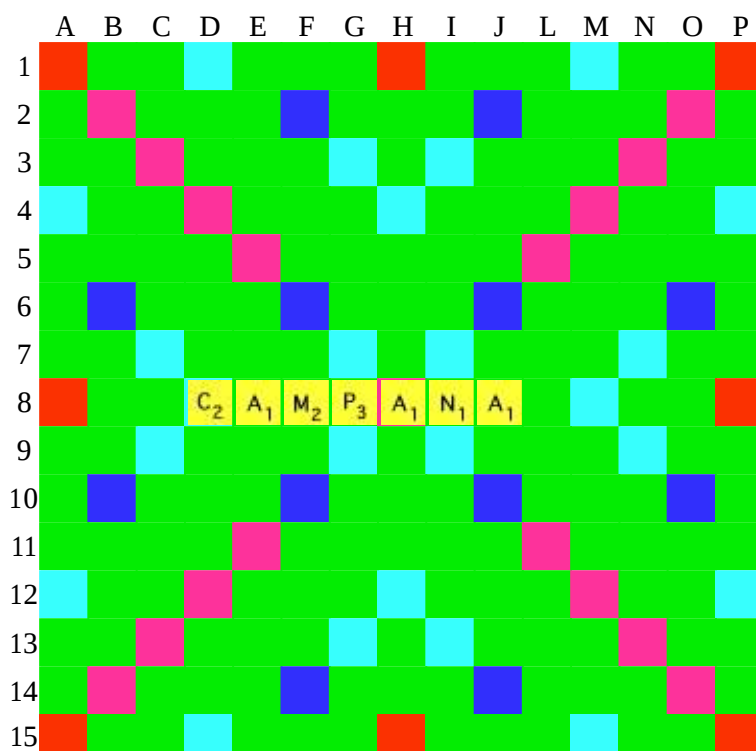
Coordenades:

08 D

Jugada:

CAMPANA

Punts: 76/76



Un cop situats, doncs, en aquesta pantalla, si anem baixant el cursor, veurem tots els taulers de cada jugada. Això ens pot facilitar molt els comentaris a fer amb l'alumnat i treballar cada jugada i les seves possibilitats, diverses de la que hi ha anotada. Podem també comentar la puntuació que fa cada jugada i el perquè de cada una d'elles, ja que, si ens hi fixem bé, quan una lletra cau en una casella amb bonificació, té el contorn del color que és aquesta casella, ja sigui blau clar o blau fosc, rosa o vermell. En el cas de l'exemple que mostrem, podem veure que la segona A del mot CAMPANA cau a la casella central -com és preceptiu en començar qualsevol partida- i la lletra C cau en una casella de doble puntuació de lletra.

Aquest exercici, és clar, el podem fer amb qualsevol partida que volguem comentar. I això ens pot servir especialment quan es tracti de veure una partida basada en vocabulari d'alguna àrea determinada, com les duplicades de matemàtiques o de música que apareixen a la setena unitat.

A continuació, facilitem la codificació d'una partida basada en vocabulari de l'àrea de Geografia per poder veure-la reflectida en el programa i poder rejugar-la.

PARTIDA AMB MOTS DE GEOGRAFIA

1,ACEILOX,08,D,XALOC,50,50
2,EI+IOORS,I,05,EROSIO,24,74
3,I+BEOSST,D,06,BIXESTOS,88,162
4,+EFLRSS*,13,A,FO*SSES,16,178
5,LR+AACES,A,08,ESCALFAR,167,345
6,+ACIWORZ,10,I,OZO,26,371
7,ACIWR+AG,L,09,CORAWI,32,403
8,AG+AKNTU,F,07,GLAKA,36,439
9,NTU+DRRV,12,F,TUNDRA,26,465
10,RV+EHJLN,14,J,HIVERN,64,529
11,JL+AGYU,B,04,JUNGLA,21,550
12,Y+DEMRSU,04,B,JUY,38,588
13,DEMRS+AN,N,08,MEANDRES,78,666
14,+EEELNPR,P,09,PERENNE,30,696
15,L+AAIPT*,15,D,AL*TIPLA,86,782
16,+ADEIIMR,06,G,MERIDIA,11,793
17,R+ABEIMS,03,D,ABISME,22,815
18,R+EENQTU,02,I,TRENQEU,84,899
19,IT+,H,03,MITE,8,907

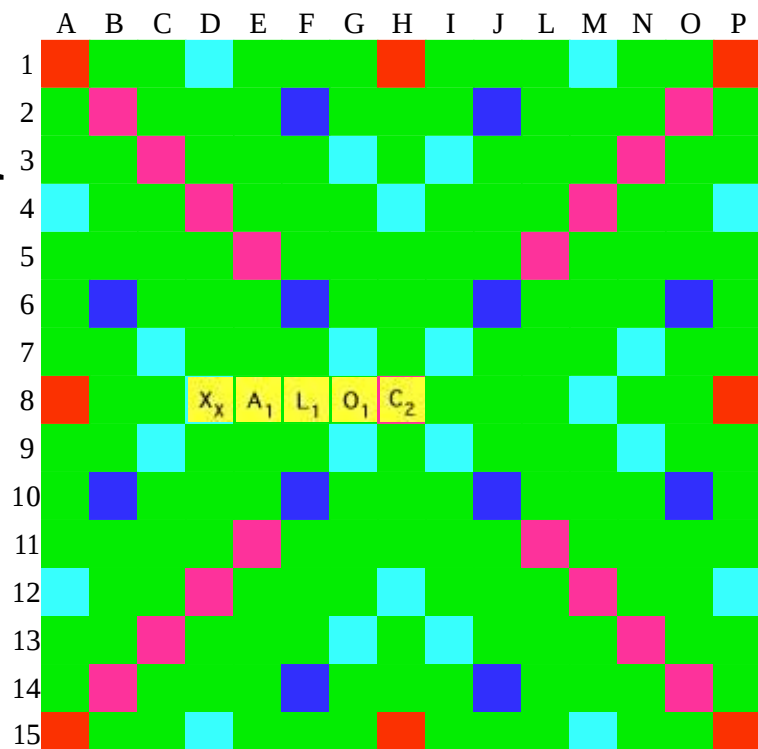
I la primera pantalla d'aquesta partida ens quedaria així:

Jugada
1

Faristol:
ACEILOX

Coordenades:
08 D

Jugada: XALOC
Punts: 50/50



Per tal de poder nosaltres copiar les dades de la nostra partida ja adequadament codificada segons les indicacions anteriors, ens caldrà

esborrar les dades de la partida model que sempre apareixen quan obrim la pàgina. Ho farem seleccionant les dades existents i suprimint-les. Ens quedarà el rectangle buit. Seleccionarem les dades de la nostra partida que tindrem guardades en un arxiu i les copiarem en l'espai buit d'aquesta pantalla. Tot seguit clicarem a la part inferior per convertir les dades en imatges ('[Convertit a HTML](#)') i ja ens apareixerà la primera pantalla de la nostra partida.

Si hi ha algun error en les imatges, probablement serà degut a una mala codificació o mala transcripció de dades. Potser hi haurem posat una coma de més o de menys o no haurem codificat correctament alguna lletra (Recordem que per escriure L·L usem W, per a la NY, la Y, per a la Ç, la K i per a la Qu, la Q). Ens caldrà repassar-ho i, doncs, corregir-ho.

Quan sortim d'aquesta pàgina, les dades que nosaltres hi haurem entrat es perdran i tornaran a haver-hi les de la partida model. És per això que recomanem de guardar en algun arxiu les dades de la nostra partida per poder copiar-les al programa cada cop que ens calgui.

A l' Annex 2 d'aquest material que correspon al Solucionari i a la part que correspon a aquesta unitat, us facilitem aquesta mateixa partida de mots geogràfics transcrita en la graella que usem en altres unitats, amb les dades entre parèntesi, sense codificació i més senzilla de llegir. Igualment i també al mateix Annex però a la part de la Setena Unitat us transcrivim les partides que es treballen en aquella unitat preparades per ser usades en el programa que hem presentat aquí.

UNITAT 6

DICCIONARI DE REFERÈNCIA

UNITAT 6 : DICCIONARI DE REFERÈNCIA

1.- INTRODUCCIÓ

Per jugar a Scrabble sempre ens caldrà un diccionari on poder consultar els dubtes i validar les paraules jugades. Podem utilitzar el Gran Diccionari de la Llengua Catalana d'Enciclopèdia Catalana (GDLC), el Diccionari de la Llengua Catalana de l'Institut d'Estudis Catalana o el Diccionari Oficial de Scrabble en Català (DOSC). És important en qualsevol cas posar-se d'acord sobre quin utilitzar abans de començar a jugar. Nosaltres n'usarem dos: Un, el GDLC d'Enciclopèdia Catalana, ens servirà per si volem saber el significat dels mots que juguem o hem jugat. L'altre, el Diccionari Oficial de Scrabble en Català (DOSC) és el que ens servirà per consultar la correcció o incorrecció dels mots que juguem o hem jugat, però NO per saber-ne el significat. Malgrat això, però aquest serà per a nosaltres el nostre diccionari de referència, aquell al qual ens adreçarem per validar o invalidar un mot jugat. Perquè en el joc de Scrabble, no és tan important saber el significat dels mots com la seva forma correcta, la seva flexió adequada o la seva validesa lèxica de cada a poder creuar correcta i ordenadament els mots al tauler.

El DOSC, forma part de la col·lecció de diccionaris complementaris d'Enciclopèdia Catalana i els seus autors són Lluís de Yzaguirre i Maura i Oriol Comas i Coma, i va ser publicat l'any 2000¹⁷. Una prova de l'interès creixent pel joc i la seva popularitat en llengua catalana, introduït a Catalunya per Tísner al Saló de l'Ensenyament de l'any 1990, n'és, precisament, el fet de l'existència d'aquest diccionari, únic entre les llengües llatines.



Tal i com expliquen els seus autors en la seva presentació, aquest diccionari ha estat concebut fonamentalment per jugar a Scrabble, però

¹⁷ DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís; COMAS i COMA, Oriol: *Diccionari Oficial de Scrabble en Català (DOSC)*. Col·lecció Diccionaris complementaris, 6. Enciclopèdia Catalana, Barcelona, 2000

també per a altres utilitats. El DOSC conté les entrades del Gran Diccionari de la Llengua Catalana (GDLC) -unes 80.000- i totes les seves flexions (en el cas de noms i adjectius, p.e.), i conjugacions (en el cas dels verbs) ordenades i codificades amb un número de model, fàcilment consultable. Els autors aclareixen que la versió del GDLC utilitzada per a la confecció del DOSC no és la impresa de l'any 1998, sinó una versió de juliol de 1999, no impresa i consultable a la web d'Enciclopèdia Catalana en el moment d'aparèixer publicat el DOSC¹⁸. El DOSC conté, a més, informacions sobre regles, estratègies i orientacions didàctiques del joc de Scrabble. Seguint, però, les indicacions dels autors, al DOSC no hi trobarem mai:

- Paraules amb guionet (*abans-d'ahir, sud-est...*)
- Paraules d'una sola lletra (*a* nom de lletra, sí; *a* preposició, no)
- Paraules de més de 15 lletres (*característicament...*)
- Paraules amb la inicial en majúscula (*Nadal, Pasqua,...*)
- I, és clar, noms propis, noms comercials, etc...

Per tot l'esmentat fins ara, doncs, el DOSC ha esdevingut l'únic àrbitre vàlid del joc de Scrabble en català.

Com que el DOSC conté moltes entrades codificades, calen unes explicacions prèvies a l'alumnat, en cas que es pretengui que ells mateixos l'aprenguin a utilitzar, tot i que és recomanable que a l'aula sigui el mateix professor, o algú altre expert en el cas de competicions escolars, qui consulti i validi els mots jugats damunt del(s) tauler(s). També es pot fer que l'alumnat el consulti durant la partida (això potser més aviat en una fase avançada del crèdit o amb alumnes més espavilats), saltant-nos la norma de que els jugadors no poden consultar els mots que es juguen durant la partida, però guanyant en aprenentatge de la llengua i en el maneig de diccionaris. Cal advertir que si en partides escolars, de les que es poden jugar, p.e., en una hora extra al migdia o en acabades les classes de la tarda, s'opta per la consulta durant el joc, això pot alentir molt la partida. Caldrà, per tant, buscar i acordar un mecanisme que combini adequadament les dues coses, la consulta del mot i el temps de la jugada. En competicions escolars, però, és millor que hi hagi una mena de "comitè validador" al qual s'adrecin els jugadors i jugadores que tinguin dubtes, principalment sobre les jugades dels altres, o sobre les pròpies abans de jugar-les, segons com s'hagi acordat.

¹⁸ DOSC *Presentació*. pàgs, 39 - 40.

2.- UNA MICA D'EXPLICACIÓ

2. A. COM USAR EL DICCIONARI?

Primer de tot, cal dir que, lògicament, l'alumnat ha de saber fer servir correctament el seu diccionari normatiu habitual per poder consultar al DOSC les paraules que els interessin per al joc. Hi ha d'haver, doncs, un treball previ de consulta de diccionaris normatius, la qual cosa se sol fer a 1r curs d'ESO, per tal d'agilitzar la consulta del DOSC. Així doncs, trobarem tots els mots que conté, disposats en columnes, a tres columnes per pàgina, amb un total de 500 pàgines i on cada columna sencera conté 53 mots.

Quan es vulgui usar el DOSC, caldrà buscar, doncs, la paraula que interressi, com si fos un diccionari qualsevol. I llavors veurem que al costat de cada paraula, després de la indicació en cursiva de la seva categoria gramatical, hi ha unes xifres més petites. Això són uns codis. Cada paraula té un codi que fa referència a un model paradigmàtic i que ens dona la informació que ens cal sobre la paraula, llevat del seu significat.

empouar *v* 0851121gr26
emprament *m* 101510 201
emprar *v* 101510 26
empre *m* 101510 201
empremta *f* 101510 203
empremtar *v* 101510 26
emprendre *v* 101510 45
emprenedor *adj m f* 101510 301
emprenedor *adj* 101510 301
emprenyador *adj m f* 101510 301
emprenyar *v* 101510 26
emprenyavelles *f* 101510 500
empresa *f* 101510 203

2. A. a. ELS CODIS

Els codis són una marca de consulta ràpida que ens permet validar ràpidament un mot. Els autors aclareixen que en la confecció del diccionari es va optar per deixar una codificació oberta pensant en modificacions futures. Caldrà saber, doncs, què volen dir aquests codis per trobar allò que ens interessa, per validar o no el mot que s'ha jugat. Fixem-nos-hi bé:

- 1) Si un mot porta una xifra entre 1 i 123 és un verb. Trobarem els seus models de conjugació des de la pàgina 45 a la 72 del diccionari.

- 2) Si un mot porta una xifra entre 201 i 240, és un nom o un adjectiu que NOMÉS té una forma en singular(masc. o fem.) i una en plural (masc. o fem.), o que el femení és idèntic al masculí i del qual només en podem formar el plural. Caldrà que ens fixem bé en això en cas que algú hagi jugat un mot en femení que no existeix. Per exemple el mot SERP, només el tenim en femení singular i en femení plural (SERPS) i, per tant, no serà vàlida cap altra forma. O també IMMOBLE, que és masculí i no té femení, només fa la forma en plural. Voldrà dir, per tant, que si trobem un mot amb el codi entre 200 i 300 només farà la flexió de nombre. En cas de dubte caldrà consultar la taula de la pàgina 43.
- 3) Si un mot porta una xifra entre 301 i 380, és un nom o adjectiu que té quatre terminacions: masculí singular, femení singular, masculí plural i femení plural. Aquests són dels més abundants, però cal consultar la taula adjunta per saber si hem fet la forma correcta. Per exemple, si algú vol posar la forma femenina singular de LLEIG i posa "LLEIGA", haurà de saber que la forma vàlida és LLETJA, i l'haurà de saber escriure correctament. El mot LLEIG porta el número 314 i això voldrà dir que tots els altres mots que trobem amb aquesta xifra faran la forma femenina i els plurals igual que LLEIG. Voldrà dir, per tant, que si trobem un mot amb el codi entre 301 i 400 farà flexió de gènere i nombre. Caldrà que consultem la taula de la pàgina 44.
- 4) Si un mot porta el codi 500, és un mot invariable, com ara preposicions, adverbis (per exemple, LENTAMENT, FINS) o mots que fan igual el singular i el plural (per exemple, TEMPS) o que són mots en llatí acceptats al joc, com veiem més endavant. Això voldrà dir que NO li podrem donar cap altra forma i, per tant, qualsevol flexió que en fem, serà jugada no vàlida.
- 5) Si un mot porta el codi 666, és un mot que conté alguna excepció particular en les seves formes. És a dir, que hauria de ser inclòs en algun dels apartats anteriors, però presenta alguna particularitat que el fa ser excepcional. Per exemple, el mot QUALSEVOL, que fa el seu plural QUALSSEVOL, o el verb BRUNZIR, que es conjuga tan de forma **incoativa** com no. Haurem de consultar la taula de la pàgina 73.¹⁹

¹⁹ Tota aquesta informació és extreta de la presentació del DOSC, pàg. 40 *Op. Cit.*

- 6) A més, també hi trobarem els mots procedents d'una altra llengua que són vàlids en català en la seva forma original. Aquests els trobarem marcats amb negreta cursiva. Per exemple: *jeep* (201), *jazz* (500), *zoom* (201), o *zapateado* (500) I cada un d'ells porten també una xifra corresponent al codi al qual pertanyen. En canvi, els mots que han estat incorporats plenament al català hi figuren sense cursiva, com una paraula catalana més. Exemple d'això serien: **bàsquet** (201), **futbol** (201), **jet** (201), **pizza** (203) o **xou** (201)
- 7) Hi ha, finalment, els mots de procedència llatina que formen part d'alguna expressió d'ús corrent, p.e. en dret, i que són vàlids per jugar a Scrabble. Tots ells estan referenciats amb el codi 500, és a dir que són invariables i, per tant, no n'acceptarem cap flexió. Seria el cas de *sine die*, *ipso facto* o *ad hoc*, dels quals en trobarem una entrada per cada una de les parts que els formen.

2. A. b. LES FORMES VERBALS

Des de la pàgina 45 a la 72 hi trobem els models verbals que caldrà consultar en cas de tenir dubtes sobre una forma conjugada i són les paraules marcades amb una xifra de l'1 al 123.

A cada model de conjugació hi figuren en primer lloc les formes verbals conjugades del que la Secció Filològica de l'Institut d'Estudis Catalans anomena **àmbit general**. Això vol dir que són formes verbals correctes en més d'una de les variants dialectals del català i que es poden trobar en qualsevol mena d'escrit en català estàndard. A continuació hi trobarem les que són d'**àmbit restringit**, és a dir, les que només s'utilitzen de forma exclusiva en alguna de les variants dialectals (baleàric, valencià, rossellonès o alguerès). Normalment s'acostuma a jugar **NOMÉS** amb les formes d'àmbit general, excepte si els que juguen són d'un dels altres àmbits dialectals, els quals jugaran amb les formes d'àmbit general i incorporaran les formes conjugades pròpies del seu àmbit. En qualsevol cas cal acordar prèviament l'àmbit o àmbits amb el(s) qual(s) es jugarà. Vegem el següent exemple:

cantar 26

Àmbit general: cantar, cantant, cantat, cantada, cantats, cantades, canto, cantes, canta, cantem, canteu, canten, cantava, cantaves, cantàvem, cantàveu, cantaven, cantí, cantares, cantàrem, cantàreu, cantaren, cantaré, cantaràs, cantarà, cantaran, cantaria, cantaries, cantaríem, cantaríeu, cantarien, cantis, cantin, cante, cantessis, cantéssim, cantéssiu, cantessin, cantesses, cantéssem, cantésseu, cantessen

Àmbit baleàric: cant, cantam, cantau, cantàs, cantasses, cantàssem, cantàsseu, cantassen, cantassis, cantàssim, cantàssiu, cantassin

Àmbit valencià: cantàs, cantasses, cantàssem, cantàsseu, cantassen

Si algun jugador ha posat la paraula CAVAVES. Lògicament haurem de buscar el verb CAVAR (pàg. 179). Al costat hi trobarem una xifra, el 26, que ens porta al seu model verbal. El consultem a la pàgina 50 i, dins l'apartat d'àmbit general hi trobem 'cantaves'. Per tant, la podrem donar per bona. I si hagués posat CAVE? Fem la mateixa consulta i veiem que aquesta forma verbal, pròpia del valencià, apareix dins les d'àmbit general. També, doncs, la donarem per bona. Però, i si hagués posat la forma CAVAM? Repetim la consulta al mateix model verbal i veiem que 'cantam' apareix dins l'apartat d'àmbit baleàric. Això vol dir que només es fa servir en aquest dialecte. Si nosaltres estem jugant en les formes d'àmbit general, no la podrem donar per vàlida. Però si els jugadors o jugadores són menorquins o menorquines, p.e., usaran aquesta forma en la seva variant dialectal i, per tant, la podrem donar per bona. A cada forma verbal jugada, doncs, si hi ha dubtes, caldrà consultar els corresponents models verbals per comprovar si és o no vàlida, depenent de quin àmbit dialectal del català s'hagi acordat utilitzar en el joc.

2. A. c. LES VARIANTS DIALECTALS

Tal i com acabem de veure en el cas dels verbs al joc de l'Scrabble, si volem, podem utilitzar paraules de tots els àmbits dialectals del català (valencià, baleàric, rossellonès i alguerès). Generalment es juga **NOMÉS** amb les paraules pròpies de l'anomenat **català estàndard**, ara bé, també es pot jugar, és clar, amb les altres variants.

El DOSC inclou unes pàgines amb vocabulari dels diferents dialectes del català. Són les que van de la pàgina 75 a la 79. Allà hi trobarem mots propis de l'alguerès, del rossellonès o del valencià que estan inclosos al cos general del diccionari i que, si així ho hem acordat abans, poden ser utilitzats per jugar. Cal dir que, segons ens adverteixen els autors del DOSC, aquestes paraules no les

Rossellonès

guapesa *f* Bellesa.
guinxo *adj* Guerxo.
guinyon *m* Mala sort.
hux *interj* Per fer fugir els porcs.
inxar *v* Excitar les discòrdies.
ipa *interj* Upa.
let *adj* Lleig.
linya *f* Canya de pescar.
liquero *adj* Lleuger.
lluçar *v* Llampegar.
loa *f* Lloança.
maixina *f* Màquina.
menjulla *f* Manduca.
mixota *f* Pítima.
moixejar *v* Marejar.
motjar *v* Morrejar.
nommar *v* Anomenar.

trobarem incloses en el Gran Diccionari de la Llengua Catalana ni al Diccionari de la Llengua Catalana de l'Institut d'Estudis Catalans. Al costat de cada paraula trobarem l'abreviatura de la categoria gramatical, entre claudàtors la forma a la qual pertanyen: [a], [r] o [v] i el codi numèric de referència que els correspongui.

Segons els autors del diccionari, aquestes paraules hi han estat incloses, "perquè interessin per al joc de l'Scrabble ja que, o bé contenen una fitxa cara (especialment en els verbs), o bé són curts i, per tant, útils per al desenvolupament del joc"²⁰. Però també interessin, és clar, si volem que es pugui jugar amb aquest diccionari a tots els àmbits de parla catalana i perquè, en definitiva, és la mateixa llengua.

2. A. d. ALTRES UTILITATS DEL DICCIONARI

El DOSC, a més, ofereix a l'apartat d'Annexos alguns consells i algunes taules d'ajuda per a tots els jugadors de Scrabble, especialment per als principiants.

A nosaltres, per a la nostra proposta didàctica, ens interessin especialment tres d'aquestes pàgines: La taula de mots de dues lletres, el llistat de mots de tres lletres i les taules de mots de tres i quatre lletres que utilitzen una lletra cara, quan aquestes es troben en segona, tercera i quarta posició. Vegem detalladament cada un d'aquests annexos.

2. A. d. 1 La taula de mots de dues lletres.

A la pàgina 587 hi trobem aquesta eina que ens serà molt útil per aprofitar forats en un tauler complicat o molt tancat o per formar envans (o parets de maó) que ens donin més punts, especialment quan ens queden lletres cares que no sabem on posar.

A la columna de l'esquerra hi trobem de dalt a baix totes les lletres de l'alfabet català i a la fila superior hi ha totes les vocals. A les caselles d'intersecció de cada lletra amb cada vocal hi trobarem les combinacions vàlides que podrem utilitzar. Només ens caldrà localitzar primer la lletra que ens interessa a la columna de l'esquerra i seguir horitzontalment fins la vocal corresponent i comprovarem si la combinació és vàlida o no. Aquesta és una taula de consulta ràpida i, lògicament, tots els seus mots són inclosos al corpus general del diccionari. Tots els que no hi figuren, lògicament, no són vàlids.

²⁰ DOSC, *Op. Cit.* pàg. 42

Per exemple, algú juga el mot CA. Ho comprovarem buscant la C a la columna esquerra i a la casella corresponent a la vocal A trobarem que CA és vàlida, Algú altre juga, per exemple, el mot TO. Buscarem la T a la columna i a la casella corresponent a la vocal O veurem que és també vàlida. Però si algú ha jugat el mot OT, buscant també a la casella de la T de la columna de l'esquerra i anant a la casella de la O, veurem que no hi és. Això vol dir que no la podrem donar per bona.

En alguns casos, al costat de la paraula que busquem hi apareix entre claudàtors, l'àmbit lingüístic del català on s'usa aquest mot, p.e, [r] per al mot *Su*, Això vol dir que si no utilitzem els mots d'aquest àmbit, aquesta paraula no serà considerada correcta.

Aquestes paraules són relativament fàcils de memoritzar, la qual cosa ens anirà molt bé, especialment si en coneixem el seu significat, el qual, si no són mots dialectals, trobarem al Gran Diccionari de la Llengua Catalana.

2. A. d. 2 Els llistats de mots de tres lletres.

Hi són tots els mots vàlids en català i totes les combinacions possibles ordenades alfabèticament. Això, igual que abans, ens permetrà una consulta ràpida, més que no pas si anem a buscar-los als llistats generals del diccionari, especialment en cas d'una forma verbal.

Si en coneixem el significat, molt millor, ja que recordarem la paraula ràpidament; si no, ens caldrà aprendre'l o consultar-lo quan calgui. Igualment que en la taula anterior, trobem entre claudàtors la referència a l'àmbit lingüístic on aquests mots s'utilitzen i ja sabem què ens cal fer.

És especialment important que ens aprenguem algunes paraules de tres lletres amb fitxes cares i les seves flexions corresponents [per exemple, AL-LE, ZAS, OZÓ, JAÇ, XOC, etc.] ja que sovint ens serviran per fer una bona jugada o potser per acabar amb èxit una partida. De fet, tothom qui porta un temps jugant acaba aprenent, per qüestió de pràctica reiterada, un bon nombre d'aquests mots. Al nostre alumnat, poc familiaritzat potser amb determinats àmbits del català i amb un lèxic d'abast més aviat reduït, aquesta associació de mot difícil + jugada bona els pot servir molt per recordar bé el mot (també la seva correcta ortografia) i saber-lo usar i flexionar correctament.

2. A. d. 3 Les taules de mots amb fitxes cares.

Les trobem a les pàgines 592 i 593. Són dues taules, una d'elles amb mots de tres lletres i l'altra amb mots de quatre lletres. Es tracta sempre de paraules que inclouen lletres cares i cada taula ens apareix dividida en columnes segons la posició de la lletra cara dins la paraula. No hi trobem mots amb la lletra cara en primera posició, ja que aquests mots podem trobar-los fàcilment consultant normalment el diccionari. Es tracta d'oferir una ajuda, no d'evitar que fem la feina de buscar els mots al diccionari!!

A la primera taula hi trobem els mots de tres lletres. A la columna de l'esquerra hi veiem aquestes lletres cares. A les altres columnes hi ha els casos on aquestes lletres apareixen en segona i tercera posició. Només ens cal buscar la lletra cara que conté el mot que volem consultar i mirar la columna corresponent. Trobarem que hi ha més mots amb lletra cara en tercera posició que no en segona, especialment mots amb el dígraf NY. Precisament els mots amb aquest dígraf al final (p.e., PANY, SENY, BONY, etc.) ens poden ser molt útils per fer un Comas o una Remultiplicació de lletra en cas de poder cobrar també premi per paraula, ja que són relativament freqüents en català i, potser, fàcils d'aprendre.

La segona taula, a cavall de les dues pàgines ja que conté molts més mots que l'anterior, està igualment dividida per columnes segons la posició de la lletra cara, que podem trobar-la ara en segona, tercera o quarta posició. Funciona igual que l'anterior, només que hi trobem més paraules i més possibilitats. Això vol dir que ens serà, potser, més difícil d'aprendre. Però, en qualsevol cas, el sistema de consulta és idèntic.

En totes dues taules, i com ja hem vist abans en els llistats de mots de tres lletres, al costat d'alguns mots hi trobarem entre claudàtors la indicació de l'àmbit lingüístic al qual pertany cada mot.

2. A. d. 4 Altres

Finalment, el diccionari també ofereix per a jugadors més experimentats altres pàgines d'ajuda que ens permeten aprofundir en la mecànica del joc i exercitar-nos en combinar lletres del faristol per obtenir Scrabbles. Van de la 594 a la 597 i amb faristols inventats però possibles ens permeten

exercitar-ne les possibilitats de fer Scrabbles directes en primer lloc o indirectes amb altres fitxes, en segon. Són llistats que ens permetran exercitar la nostra habilitat i fer més punts en una jugada,...això si els recordem, és clar!!

També a les pàgines inicials hi trobarem exemplificació de jugades i de recomptes, regles del joc, orientacions didàctiques, etc..., adreçades tant a gent que s'inicia en el joc, com a gent experimentada o, en el cas de les orientacions didàctiques, a docents que vulguin practicar el joc a l'aula. D'aquestes darreres n'hem extret diverses que hem anat esmentant al llarg del crèdit.

3.- ALGUNS EXERCICIS

En aquests exercicis que presentem la feina a fer es basa en l'ús del diccionari, el DOSC, i el seu objectiu és tractar d'adquirir una certa habilitat en el seu maneig. Quan calgui obtenir informació d'altres diccionaris, així ho indicarem. Per fer aquests exercicis caldrà disposar de més d'un DOSC a l'aula.

A part d'això, com en altres unitats, aquests exercicis no són altra cosa que possibles models sobre els quals desenvolupar-ne d'altres de similars o amb lleugeres variacions. La seva utilització o no, o l'elaboració de nous - basats o no en aquests o similars paràmetres, caldrà que ho determini el professor en preparar-se l'activitat a l'aula. I també, és clar, la seva utilitat o no vindrà donada pel tipus d'alumnat i pel ritme amb què es desenvolupi el crèdit.

3. A. EXERCICIS GENÈRICS AMB EL DICCIONARI

Exercici 1

Busqueu els següents mots al diccionari (DOSC) i digueu si són o no vàlids i perquè.

DIATÈRMIES	ARRAIGADES
ISOTRÒS	JUDES
ODONTÒLOGS	CIO
CABEÇONES	MÀRQUETING
RAPINYER	XOTIS

Exercici 2

Busqueu els següents mots al DOSC i, si els trobeu, anoteu el seu codi i digueu a què fa referència.

CACOLOGIA	LÍISING	CABÀS
AGAFATÓS	PROFITOSAMENT	LITUÀ
PROLETARI	JÓC	CULIVAT
KURD	CURD	CURT

Exercici 3

Valideu, si és possible, els següents termes indicant la seva categoria gramatical, el seu codi i les seves flexions.

MOT	Categoria. Gramatical	CODI	Flexions	
			Gènere	Nombre
XAMPANY				
ZAPATEADO				
PARCEL·LARI				
LIQUAR				
EXPOLI				
ENAGOS				
PATXULI				
JEANS				
REPETAR				
CERÇ				

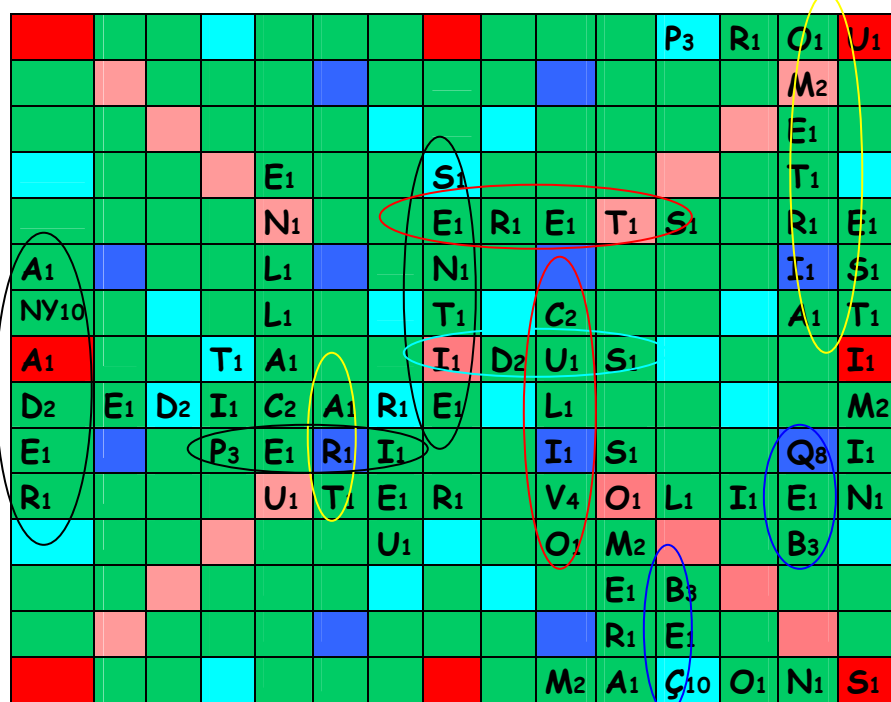
Exercici 4

Busqueu, si és possible, en un diccionari normatiu els significats dels mots de l'exercici anterior i construïu una frase amb cada un d'ells, usant-los adequadament

Exercici 5

Fixant-vos en el diagrama següent, valideu les següents jugades i digueu perquè ho són o perquè no.

- 1.- ART
- 2.- BEÇ
- 3.- SENTIE
- 4.- IDUS
- 5.- CULIVO
- 6.- PERÍ
- 7.- ANYADER
- 8.- OMETRIA
- 9.- QUEB
- 10.- ERETS



Exercici 6

Tots els següents mots són fets amb fitxes cares. Comproveu-ne la validesa de les formes que presentem, tenint en compte que estem jugant en l'àmbit general.

TAL·LICA	XICARRÓ	BUÇÓ	ZUP
AL·LENS	TONYA	OHM	MHO
IQUES	ERIÇ	OZONS	ANYILS

3. B. EXERCICIS AMB FORMES VERBALS²¹

Exercici 1

Busqueu al DOSC i valideu, si és possible, les següents formes verbals, fixant-vos bé en el codi de cada infinitiu que trobeu.

ABLANES CRESPIÍ

²¹ Val a dir que aquests exercicis són d'un nivell massa elevat per un alumnat de 2n d'ESO al qual va adreçat el crèdit. No cal que els feu, si no voleu; o no els feu tots; o n'inventeu de nous segons el model, etc. Vosaltres mateixos.

ABOIÉSSIU	VIÀVEU
XUNTIN	DESPITARIEN
ATESARÉ	RATEGESSEN
CIA	XAMPURREGEU

Exercici 2

Busqueu les formes verbals següents, anoteu-ne el codi de cada infinitiu i indiqueu el model de conjugació que segueixen.

LISIN	CONCEBÉSSIM	CARTINGUÉREM
MANYUCLEJO	HIDROGENIN	HEGUI
SOBRENASQUÉ	RAPEJAVA	NATGES

Exercici 3

De les següents formes verbals del següent quadre busqueu-ne el codi, el model verbal segons el qual es conjuguen i l'àmbit lingüístic al qual pertanyen,

FORMA VERBAL	VERB	CODI	Model verbal	Àmbit lingüístic
UGIS				
IMBUÏSQUN				
TREMIXO				
EXPIÀSSIU				
DEGUERA				
CERNDRÍEU				
REEIXÍSSES				
VESTISC				
EMBANQUESSES				
CORFERESC				

Exercici 4

Busqueu en un diccionari normatiu els significats dels infinitius de les formes verbals de l'exercici anterior, i construïu una frase amb alguna forma conjugada de cada un d'ells (no cal que sigui la del quadre)

Exercici 5

Si estiguéssiu jugant amb l'àmbit general, validaríeu les següents formes verbals? Expliqueu per què. (Caldrà buscar el codi de cada verb i el seu model!!)

ASSEGUERES

COGUI

EMBOCÀSSEU

LLEGESCA

LLEGIXO

LLEGEIXEN

ANÀSSIU

DFIM

DAT

CRUIXO

CREASSEN

ESCOPI'S

Exercici 6

Fixant-vos en el diagrama següent, tracteu de buscar la millor jugada possible per les formes verbals que us proposem.

- 1.- RONQUI
- 2.- RETROBIS
- 3.- UJARES
- 4.- TUS
- 5.- TRAGINAVA
- 6.- PINXEJO
- 7.- UQE
- 8.- HEC

[illegible]

NOTA: Veureu que en aquests mots que us proposem de col·locar al tauler hi ha lletres repetides que no ho estan al joc (la Q, p.e.). Com que l'exercici es tracta de fer-lo sobre la base del que hi ha al tauler i posant i traient cada cop les paraules noves, això no passa a la realitat.

4.- PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

En aquesta sisena unitat i donat que acabem de fer la presentació del DOSC i de veure activitats per realitzar basant-nos en el diccionari, proposarem alguns exercicis i/o activitats per treballar des de la seva pàgina web, la del DOSC.

Abans, però volem posar de relleu la utilitat de l'Hiperdiccionari com a eina de consulta, ja que el podem trobar a diverses activitats que hi ha a la pàgina del Club Queimada o de la BDJS.

Si entrem a la pàgina del Club Queimada -la referència és

<http://193.145.43.51/dsc/Queimada/> - veureu que a l'apartat de més a la dreta hi trobem en darrer lloc una pestanya anomenada '[Consultar un mot](#)'

Si la cliquem, a la part superior de la pantalla ens apareixerà un quadre de diàleg on se'ns demana que escrivim el mot del qual volem saber el significat. Un cop escrit, cliquem a la pestanya 'Cerca' i ens remet a una pàgina on ens apareix el nostre mot i tots els altres mots que s'assemblen al que hem demanat i que al diccionari són anteriors o posteriors.

Cadascun d'aquests mots és un enllaç que si el cliquem ens remet directament a l'entrada del diccionari, és a dir, ens diu el seu significat amb les diverses accepcions que hi hagi. No cal dir que no hi trobarem formes verbals conjugades ni flexions de gènere i nombre d'adjectius i de substantius i que només hi veurem els infinitius i els mots en masculí singular, com a qualsevol altre diccionari.

Aquesta eina i el fet que l'alumnat l'apregui a utilitzar ens pot ser molt útil també per al crèdit comú, per a activitats de lectura que puguem o puguin fer i també per treballar a altres àrees. En el nostre cas, si treballem amb partides duplicades fetes a partir del vocabularis de matèries, ens pot ser molt útil per saber el significat del mot i treballar-ne el concepte.

Tot i que, estrictament parlant, això no ens és de gaire utilitat per jugar a Scrabble, sí que ho pot ser si recordem o fem que recordin determinades paraules associades a algun fet concret o que els remeti a moments de determinades partides jugades. Nosaltres, però, el que pretenem és que l'alumnat s'acostumi a usar aquesta eina, dins i fora de la classe de llengua.

Podem proposar algun exercici de recerca de significació d'alguns mots determinats pel director de joc, tot i buscant-hi algun punt de contacte amb el joc de Scrabble. A tall d'exemple, suggerim alguns mots que podem buscar i amb els quals podem fer Scrabbles directes.

Exemple:

BONIORS, BAIARDS, CAULINAR, MAURINS, REULLÓS, REBUFAR, SEVÍCIA, TRACISTA, TRABUJO, NAUPLIÀ, QUOCIENT, RABASSA, etc.

Lògicament, es pot agafar qualsevol mots que ens interessin i buscar-hi la característica que vulguem per al joc de Scrabble, que en el nostre cas és la condició de poder fer Scrabble directe. No cal dir, doncs, que si cerquem la primera, Boniors, trobarem el significat de 'Bonior'.

Si ens situem a la pàgina de la Biblioteca Digital Josep Sesé (BDJS) i que com ja sabem és: <http://bibliotecadigital.josepsese.info> i pretenem rejugar alguna de les partides que s'hi proposen, podrem també utilitzar l'eina de l'Hiperdiccionari per consultar un mot jugat. Per fer-ho ens hem de situar a la pàgina d'inici. Busquem l'apartat que diu 'Menú de partides' i dins d'aquest, l'enllaç que diu '[Queimada](#)'. Així entrem a la pàgina de competicions on podrem triar alguna de les partides jugades en diversos moments del club. Triem, p.e, l'enllaç que diu '[Lliga 2002](#)' i ens apareix una pantalla on podrem triar entre 30 partides entrades. En triem una a l'atzar, la 18. Si ens fixem en els significats dels codis, justament aquesta partida 18 No podrem rejugar-la ja que no hi trobem el símbol del **cavall d'escacs**, que és el que ens indica que podrem rejugar-la, però podem veure el tauler final i el llistat anotat de les jugades de la partida. Si cliquem la icona del tauler, accedirem a la situació final de la partida. A la pàgina que ens apareix, trobem el tauler definitiu a l'esquerra i, a la part dreta, dividida en dues parts, diverses utilitats. A la part superior hi ha el que podem fer amb la partida -per exemple, anar tirant enrere fins la jugada que ens interessi o consultar el llistat anotat de totes les jugades- és aquí on trobem l'enllaç 'Dubte' que és el que ens porta a l'Hiperdiccionari d' Enciclopèdia Catalana, on podrem consultar allò que busquem.

Si busquem una partida que es pugui rejugar -que té la icona del cavall d'escacs- com ara la nº 2, veurem que si la cliquem ens apareix una pantalla amb el tauler buit i els mateixos enllaços de la que acabem de comentar a partir dels quals podrem veure la partida jugada a jugada. Si cliquem a '[Següent](#)' ens aniran apareixent les jugades i el faristol a partir de les quals s'han construït. I també hi trobem el mateix enllaç que abans, el de 'Dubtes', on podrem consultar, com abans, els mots a l'Hiperdiccionari.

Després d'haver escrit el mot al quadre de diàleg que s'obre en clicar '[Dubtes](#)', i haver premut 'Acceptar' , a la part dreta de la pantalla, a sota els enllaços d'utilitats que hem esmentat anteriorment, hi apareix la pàgina de l'Hiperdiccionari amb els mots anteriors i posteriors al que cerquem, tal com ja hem vist abans.

Ens remetem ara a la pàgina del DOSC on trobarem les activitats que proposem de fer. La referència és: <http://193.145.43.51/dsc/entrada.htm>
Ja l'hem comentat a la Primera Unitat, per la qual cosa ara només ens limitem a suggerir activitats.

Si volem, podem entrar al segon enllaç clicant damunt el mot [llista](#). Hi trobem exhaustives llistes de mots de dues, tres, quatre i cinc fitxes, ordenats segons la posició que té a la paraula cada lletra que encapçala l'apartat. Hi ha també un llistat de mots amb fitxes cares, un altre llistat amb els anomenats '[Mots Òptims](#)', fets a partir de les lletres més freqüents, i un apartat que diu '[Transicions](#)', on hi ha llistats de mots fets a partir de l'afegit d'una lletra a un mot previ, per fer-ne un altre de vàlid. Seria una mica com el vell joc de cadenes de paraules, estil dels 'Mots Seriats' o 'Mots Subhastats' dels quals parla i en dóna prou exemples útils Màrius Serra al seu llibre *Verbàlia.com*²². Recordem que a la Quarta Unitat, pàgina 12, hem proposat també alguns exercicis amb mots subhastats.

Aquí podem fer moltes activitats ja sigui de recerca de significat o de provar de situar-les en un tauler buit buscant la major puntuació. Això ja ho hem esmentat anteriorment. Però un dels exercicis que pot ajudar a l'alumnat a recordar aquests mots és el de buscar alguna mena de **Joc Mnemònic** que permeti recordar aquests mots fets amb lletres difícils.

Tot i que aquests exercicis de caire memòristic estan per damunt del nivell general del material d'aquest crèdit, pensem que podrien funcionar per a l'alumnat del darrer curs d'ESO. No és altra cosa que inventar frases o lligams determinats entre mots que contenen lletres cares per ajudar a que recordem que són vàlids quan ens convingui jugar-los Vegem-ne algun exemple:

Després d'haver clicat damunt de '[fitxa cara](#)' a la pàgina esmentada abans, entrem a l'apartat de lletres cares segons la posició que ocupen. Hi ha

²² SERRA, Màrius: *Verbàlia.com, jugar, llegir, tal vegada escriure*. Col. Biblioteca Universal, nº 165 Ed. Empúries, Barcelona, 2002.

alguns enllaços que no hi apareix cap mot i altres on n'hi ha molts, depenent de les possibilitats de combinació que ofereix. La 'X' sol ser una de les més combinables. En cliquem un d'aquests enllaços, el que diu ['3X2'](#) que no vol dir altra cosa que 'Mots de 3 lletres amb la X en segona posició'. Hi trobem sis paraules que compleixen aquesta condició i que ens poden facilitar algun recordatori.

Per exemple,

"*Si IXO avui, no IXÍ pas ahir amb els meus EXS*" (Tot i que en aquest exemple no en podem fer cap altre ja que la resta de mots són d'origen químic o biològic)

Si busquem un altre grup hi ha més possibilitats. Hom podem amb l'enllaç [4NY3](#), que són mots de quatre lletres on el dígraf NY -comptat com una lletra- es trobs en tercera posició. I ens poden sortir coses com aquestes:

"Quan es BANYA fa CONYA amb els GINYS del MONYO"

"El MINYÓ ahir MUNYÍ la vaca i es menjà un PINYÓ"

"No tinc MANYA a treure un PINYÓ de la PINYA", Etc.

I encara un altre amb un grup més difícil, el [5L·L2](#). I ens surten coses així

"Aquella AL·LOSA va sortir IL·LESA, era una IL·LUSA!"

"L'AL·LOTA AL·LEGÀ la història dels IL·LIRIS", Etc.

I encara podem suggerir una altra activitat a fer a la pàgina del DOSC i de la qual n'hem parlat una mica en la descripció que n'hem fet a la Primera Unitat. Des de la pàgina d'inici del DOSC hem de clicar la paraula ['jocs'](#) del tercer punt.²³

En aquesta pàgina hi trobem un enllaç (competició de solitaris) que està inactiu i un altre (els [Jocs de la presentació](#) del DOSC) que és el que clicarem. Hi trobem dos enllaços, un que parla del problema proposat a la tarja d'invitació del dia que es va fer la presentació oficial del DOSC i que ens remet a un llistat de possibles Scrabbles, ja directes, ja Set+un amb totes les lletres possibles a partir d'un únic faristol. Per veure-ho hem de clicar a l'enllaç [AAACILR](#).

El quadre que ens hi apareix està dividit en 5 columnes on hi figuren el faristol que tenim (igual a tots els casos, és clar), la lletra que hi afegim en cas de fer un Set+Un (en blanc si és directe), la forma original del mot

²³ Agraïm al Dr. Lluís de Yzaguirre i Maura les facilitats donades per utilitzar els exercicis i les propostes didàctiques presents en aquesta pàgina del DOSC i també en la de la BDJS.

que trobaríem al diccionari (infinitius, etc.), la categoria gramatical del mot format i, finalment el mot que podem jugar. Es tracta de totes les combinacions possibles.

Un dels exercicis suggerits, doncs, fóra el d'agafar un faristol determinat (triat prèviament; al començament sempre un mínim de dues vocals i dues consonants, les més freqüents). No es tracta de fer res exhaustiu, si no de trobar o bé una determinada quantitat de Scrabbles possibles amb aquestes lletres o afegint-n'hi una més, o bé de fer la més valuosa si partim d'una situació donada a un tauler. Vegem-ne algun exemple:

Agafem el faristol següent: AAEINRS

AAEIRST		ESTAR	v. tr.	ESTARIA
AAEIRST		ARTESIÀ	adj. M	ARTESIÀ
AAEIRST	C	CARESTIA	f.	CARESTIA
AAEIRST	M	ESTIMAR	v. tr.	ESTIMARÀ
AAEIRST	M	MATAR	v. tr.	MATARIES
AAEIRST	R	ESTIRAR	v. tr.	ESTIRARÀ
AAEIRST	R	TRESAR	v. tr.	TRESARIA

Pel nivell de coneixement de la llengua, de saber manejar el diccionari i de capacitat de jugar amb les lletres, no es tracta pas d'un exercici per a alumnat de 2n d'ESO. Potser per a cursos més elevats i/o amb un nivell més alt. Tanmateix, tampoc no és estrictament un exercici per fer a l'aula d'informàtica, sinó que més aviat s'hi accedeix a través de la web del DOSC, però es pot fer perfectament a l'aula.

El segon enllaç de 'Jocs de presentació' és el que ens remet a els ['Problemes proposats'](#) durant la presentació a l'IULA-UPF. A partir d'un dels problemes d'en Miquel Sesé publicat al diari AVUI, se'ns proposen diversos faristols. Clicant a un d'ells, per exemple al primer, AEGIRTU, ens apareix un quadre com el que acabem de comentar, amb totes les combinacions de lletres possibles per fer Scrabbles directes o Set+ Un. Doncs bé, es tracta de veure quins d'aquestes combinacions poden col·locar-se al tauler de Scrabble extret de l'AVUI.

Mirem el primer d'ells, l'[AEGIRTU](#). El primer mot, ERGATIU, pot ser col·locat a O2 i ens dóna $24 + 50 = 74$ punts; és el mateix cas de GATIREU, també situable a O2, amb la mateixa puntuació; el setè mot, REGITAU, pot ser col·locat a 14D i ens dóna la puntuació de $32 + 50 = 82$;

ja amb l'ajut d'altres lletres, trobem que AGITAREU pot ser col·locat a E4 i ens dóna $40 + 50 = 90$, ja que fem un *Quàdruple*; o també el mateix mot pot ser col·locat a P8 i tot fent un *Nónuple* ens dóna $90 + 50 = 140$; el mateix passa amb GRATINEU, que col·locat a 15 H ens permet fer un bonic *Nònuple* i ens dóna $99 + 50 = 149$, etc.

I el mateix podem fer amb les altres combinacions proposades o bé partir de taulers plantejats diferents, buscant les combinacions possibles.

Aquests taulers els podem obtenir a la pàgina corresponent de l'AVUI, on el gràfic varia diàriament tot i que cal dir que per accedir electrònicament a la pàgina del problema de Scrabble d'en Miquel Sesé, al diari AVUI, és una mica difícil: En primer lloc, cal estar registrat; en segon lloc, després d'haver entrat a la secció de Serveis i Oci, cal demanar la versió en PDF. Un cop aconseguida aquesta, cal buscar 'Seleccionar imatge' i seleccionar el tauler sencer i el faristol i enganxar-lo a una pàgina Word. Un cop fet això el podrem manipular. També podem entrar a la pàgina de ABABOLS (veure Primera Unitat, <http://www.ababols.net/ababols.htm?seccio=ACT&apartat=TAU>) on sempre hi trobarem una jugada plantejada que, a més varia cada setmana.

UNITAT 7

JUGUEM A L'AULA (I A FORA)

UNITAT 7 : JUGUEM A L'AULA (I A FORA)

1.- INTRODUCCIÓ

Un dels objectius no declarats (o potser sí) d'aquest treball és la d'arribar a poder organitzar campionats de Scrabble entre diversos instituts de secundària de Catalunya, ja sigui en forma presencial ja en forma virtual. Per això dediquem un capítol a les modalitats de partides i de campionats que hi ha i com podem portar-les a la pràctica. D'alguns d'ells, a més, en donem algun exemple pràctic, lligat a les assignatures. En realitat, es tracta de saber i poder engrescar l'alumnat en un joc de llengua, que té un component estratègic i competitiu afegit i, per tant, atractiu per a l'alumnat.

Tot i així, però, hem de veure com podem introduir el joc a la dinàmica de la classe de llengua o, molt millor, en forma de crèdit variable i plantejar-nos seriosament la possibilitat d'organitzar campionats puntuals (Activitats de Sant Jordi, per exemple) al mateix centre o lligues d'abast més extens en el temps, això segons la capacitat d'engrescar l'alumnat que tinguem i l'interès que ells hi posin. Val a dir que això darrer caldrà anar-ho 'alimentant' periòdicament ja que el nostre alumnat no acostuma a comprometre's a fer una activitat que o bé li comporta un excessiu esforç, o bé li demana una atenció massa continuada i de durada massa llarga. Se'n cansen aviat, vaja.

I sovint ens haurem trobat que activitats que han funcionat bé un any, a l'any següent no engresquen gens; o que si s'ha plantejat alguna cosa a llarg termini, l'alumnat que s'hi havia engrescat en un principi se n'ha cansat més de pressa del previst. Per això creiem que val la pena, per tal d'acostumar, l'alumnat al joc i a la seva dinàmica,, mantenir periòdicament a l'aula una petita parcel·la de presentació i comentari d'alguna jugada, tot presentant-los algun repte i fent que aquests exercicis tinguin un reflex a l'avaluació del crèdit comú, ja sigui valorant-ne l'interès com les habilitats o capacitats de cadascú.

D'altra banda, un dels majors atractius d'un crèdit variable sobre Scrabble és el de poder jugar a classe. I els nois i noies que el trien encara tenen més clar que el que volen és jugar; aprendre, potser sí, però sobretot jugar.

I ens cal poder captar aquest potencial lúdic i alhora organitzar-lo per tal que la classe no esdevingui només una estona de joc sense cap reflexió

sobre la llengua ni sobre el joc, i on els alumnes aprenguin alguna cosa. Penseu que els alumnes s'enganxaran al crèdit (i al joc) no només en tant que vegin que es juga (que d'això se'n cansaran relativament aviat) sinó també que vegin que amb el joc aprenen alguna cosa, encara que sigui de forma inconscient, i que allò que aprenguin els pot servir per millorar el seu nivell de lèxic, de morfologia o d'ortografia.

Hem de veure, doncs, les diverses modalitats de joc que podem organitzar a l'aula, en principi, durant una sessió classe d'una hora. I també com podem planificar una pràctica lúdica amb l'Scrabble a més llarg termini, probablement fora d'hores lectives, la qual cosa, si l'alumnat s'hi enganxa, pot ser considerat un notable èxit. Fins i tot pot ser plantejat com a activitat extraescolar al centre, la qual cosa, és clar, aniria bé tanmateix per a la classe de llengua.

2. - UNA MICA D'EXPLICACIÓ.

2. A. TREBALL A PARTIR DE JUGADES PUNTUALS

El treball a l'aula restringit als comentaris periòdics de jugades puntuals i la valoració de jugades fetes ens pot donar un bon resultat, si més no en els inicis de l'activitat. Ara bé, cal que els alumnes vagin aprenent també la mecànica bàsica del joc. Això, és clar, fa referència a quan dediquem una part de la classe de llengua a la presentació del joc i comentaris de jugades. En cas de poder fer-ho en un Crèdit Variable, tenim totes les 35 hores a la nostra disposició i podem planificar-ho més adequadament.

En un primer moment, doncs, ens limitarem al comentari de jugades i a proposar als alumnes que donin solucions a situacions que plantegem. Però això, és clar, deixa un escàs marge a la competició a l'aula, tot i que podem anar introduint alguns elements que els engresquin a partir de valorar determinades respostes amb bonificacions. De fet, a d'altres unitats d'aquest treball ja hem plantejat alguns exercicis de comentaris de jugades fetes, per exemple, a partir de les sèries publicades al diari AVUI, o a partir d'exercicis concrets pensats per treballar algun aspecte determinat.

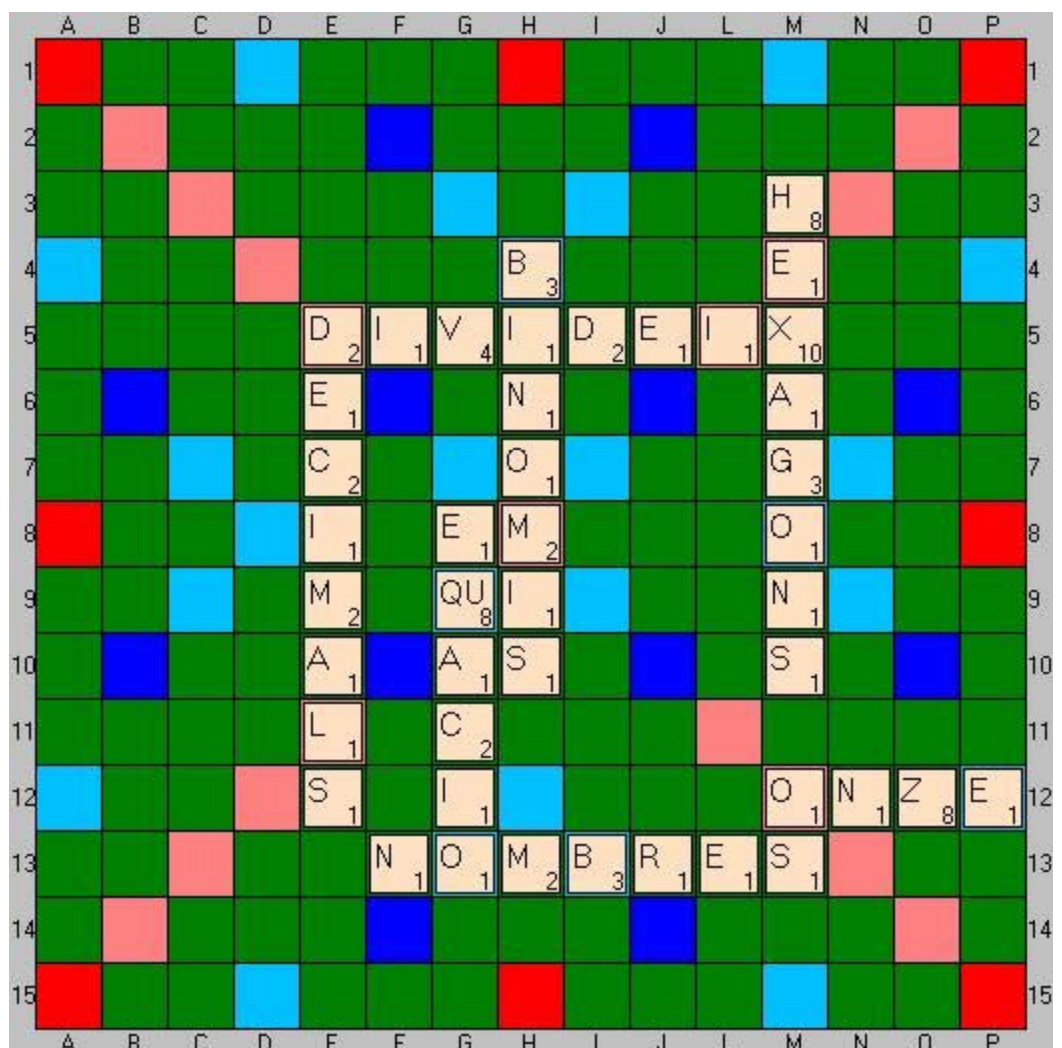
Alguns exemples de jugades puntuals per analitzar i treballar, a més dels esmentats, podrien ser els següents:

D'aquesta partida, de la qual s'han fet set jugades i que presentarem anotada i en gràfic més endavant, es pot analitzar cada jugada, tractant

de veure, per exemple, quina és la primera jugada feta (Si us hi fixeu, podria ser BINOMIS, EQUACIÓ o NOMBRES; És el mot BINOMIS), veient quant val i les possibilitats alternatives. A més, les quatre primeres jugades són quatre Scrabbles (el primer DIRECTE, els altres són SET+UN) i, per tant, ja coneixem els faristols proposats. Les altres tres jugades -EQUACIÓ, NOMBRES I ONZE- no són Scrabble i podem fer que construeixin els faristols corresponents, excepte en la darrera jugada, etc.

Qualsevol comentari, d'un moment determinat d'alguna partida dona prou per omplir part d'una sessió de classe, valorar-ne les altres possibilitats no jugades i, si convé, donar-li forma de competició atorgant als alumnes punts per

altres
respostes
correctes.
Aquest
diagrama
que teniu a



continuació correspon a un moment d'una partida DUPLICADA construïda a partir del vocabulari de Matemàtiques i que la trobareu completa a l'Annex 1 ²⁴

²⁴ Aquesta imatge i algunes altres de la unitat estan realitzades gràcies a Xavier Gil, dissenyador de la web ABABOLS, que m'autoritza a usar i reproduir el seu programa.

Però caldrà plantejar la possibilitat de fer partides a l'aula. I la forma més habitual d'introduir-les és el del comentari setmanal de jugades de partides *DUPLICADES*.

2. B. TREBALL A PARTIR DE PARTIDES DUPLICADES PREPARADES

No parlarem encara ni de temps, ni d'anotació, cosa que ja introduïrem quan treballem les competicions a l'aula, més endavant.

Com bé indica el Dr. Lluís De Yzaguirre al DOSC²⁵ hi ha diverses possibilitats de treball i, a vegades, pot ser més productiu treballar una sèrie de jugades que no pas una partida sencera. També dependrà, és clar del nivell i interès de l'alumnat. Es pot treballar amb o sense diccionari a l'aula, puntuant individualment, per parelles o per grups, puntuant la millor proposta a partir d'un faristol donat o valorant les diverses possibilitats sorgides i puntuar la més semblant a la solució del director del joc (com acabem de veure)... Però sempre tractant que l'estona que hi dediquem no esdevingui un allargament de l'esbarjo si no presentant l'activitat com un joc engrescador i alhora sistematitzat i amb normes que cal aprendre.

No oblidem que ells mateixos acostumen a ser molt més estrictes amb els seus propis companys quan han assimilat la dinàmica del joc i s'hi han engrescat i que això, és clar, pot ser utilitzat per nosaltres per marcar el ritme de la classe.

L'altra possibilitat, doncs, de treballar el joc a l'aula, en un crèdit comú, (i també en un Variable, és clar!) és la de comentar una partida *DUPLICADA*, prèviament preparada a raó d'una o dues jugades setmanals. I més encara si hi volem introduir-hi vocabulari propi d'una altra matèria distinta de llengua (Naturals o Socials, per exemple) per tal que ells mateixos utilitzin el joc per fixar conceptes d'altres matèries. Recordem que en una partida duplicada no hi entra l'estratègia de cada jugador -ja que tothom juga amb el mateix faristol i la paraula que es col·loca al tauler és la que prèviament ha determinat el director de joc- i la sort, en tot cas és la mateixa per a tothom referida al faristol. El que destaca en aquests casos és el coneixement de la llengua de cadascú -que li permet confegir una determinada paraula- i l'habilitat de saber col·locar-la al lloc on li proporcioní més punts.

²⁵ DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís i COMAS i COMA, Oriol: *Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català*. Col·lecció Diccionaris Complementaris, 6. Enciclopèdia catalana, Barcelona, 2000, pàgs. 28-29

A cada sessió que dediquem al treball de la partida -recomanem que siguin partides 'adaptades' al nivell de l'alumnat, i potser, no tant, partides amb vocabulari més complex- comentarem el faristol que es presenta i les possibilitats que permet. Però no donarem la solució del director de joc fins la pròxima sessió. I la puntuació es donarà no pas en funció de qui hagi posat o no la mateixa paraula que el/la director/a, si no segons els punts que li atorgui la paraula jugada. Ara bé, en el següent faristol hi figurarà el mot del *màster* o director/a de joc, ja que sobre aquell es basaran les següents jugades. És així com s'acostumen a jugar les partides duplicades.

Vegem-ne a continuació algun exemple:

2. C. EXEMPLE PAS A PAS DE PARTIDA DUPLICADA

Recordem que usem les coordenades dels diagrames de què ens servim en les unitats, és a dir amb les lletres a dalt i a baix i els números als laterals. Al joc real potser ho trobareu canviat per canvis fets en edicions posteriors del joc A tal efecte, i com ja hem dit, les notacions que donem en primer lloc corresponen als exemples de taulers que usem en les unitats i posem entre parèntesi les dades que corresponen realment al tauler de joc que potser trobareu a l'aula.

Característica: Només usarem formes verbals. Si és possible, a més de la jugada que juga el que dirigeix el joc, hi anotarem també les altres possibilitats.

FARISTOL 1 Punts jugada: 104 Punts acumulats: 104

A, C, Ç, E, R, S, U

Mot jugat : ESCURÇA, a 8G (H7)104 punts

FARISTOL 2 Punts jugada: 92 Punts acumulats: 196

A, C, E, N, R, T, T

Mot jugat : TRENCAT, a O2 (14 B) 92 punts

Altres possibilitats:

TRACTEN, a 9A (I1)63 punts

	TRACTEN, a O8 (14 H)	88 punts
	TRACTEN, a O4 (14 D)	80 punts
{ "A" ja al tauler }	ENCARTAT, a N2 (13 B).....	78 punts
{ "E" ja al tauler }	ENCERTAT, a G5 (7 E)	79 punts

FARISTOL 3 Punts jugada: 34 Punts acumulats: 230

A, H, I, L, O, S, S

Mot jugat : HA, a 7N (G13) 34 punts

Exemple de "Comas".

FARISTOL 4 Punts jugada: 144 Punts acumulats: 374

A, I, L, O, S, S, + U

Mot jugat : ASSOLIU, a P6 (15F)144 punts

Amb aquest mot agafem 2 triples (assoliu i escurçats), fem un allargament (has) i posem un mot nou (ca). Aquest tercer mot format és un dels de tota la partida que no és cap forma verbal.

FARISTOL 5 Punts jugada: 92 Punts acumulats: 466

E, E, E, M, NY, P, R

Mot jugat:

{ "U" ja al tauler } EMPRENYEU, a 12H (M8)92 punts

Altres possibilitats:

{ "S" ja al tauler }	EMPRENYES, a H1 (8A)	113 punts
	EMPÈNYER, a 7A (G1)	76 punts
["E" ja al tauler }	EMPENYERÉ, a 4G (D7)	94 punts
["E" ja al tauler }	EMPENYERÉ, a G1 (7A)	74 punts

FARISTOL 6

Punts jugada: 16

Punts acumulats: 482

A, A, D, G, I, R, S

Mot jugat :

{“E” ja al tauler} DARIES, a 4J (D10).....16 punts

Altres possibilitats :

AGRADIS, a 7A (G1)65 punts

AGRADIS, a 9A (I1) 65 punts

AGRADIS, a 11B (L2)72 punts

AGRADIS, a 13B (N2)72 punts

{“E” ja al tauler} AGRAÏDES, a g2 (7B)67 punts

{“E” ja al tauler} AGRAÏDES, a 4H (D8)76 punts

SARGIDA, a 7B (G2)70 punts

Tot i fer molts menys punts que les altres possibilitats esmentades, escullo la paraula “*daries*” per raons estratègiques amb l'objectiu de deixar lliure la paret esquerra del tauler per a futures jugades.

FARISTOL 7

Punts jugada: 76

Punts acumulats: 558

A, G, + A, I, N, P, U

Mot jugat :

APAGUIN, a 13B (N2) 76 punts

Altres possibilitats:

APAGUIN, a 9A (I1)66 punts

FARISTOL 8

Punts jugada: 40

Punts acumulats: 598

A, A, A, B, E, S, V,

Mot jugat :

{“NY”, ja al tauler } BANYAVA, a N10 (13 J)40 punts

Altres possibilitats :

BESAVA, a 7C (G3).....29 punts

BESAVA, a 5E (E5).....25 punts

{“R” ja al tauler} VARES, a L10 (11 J)..... 16 punts

{“C” ja al tauler} CAVEM, a I8 (9 H).....11 punts

En aquesta jugada no hi ha cap Scrabble, però ens convé desfer-nos de lletres que a vegades són difícils de col·locar, com són la B i la V, tot i que aquesta darrera té més joc tractant-se de formes verbals (va, ve, veu, vau, vam, etc.)

FARISTOL 9 Punts jugada: 109 Punts acumulats: 707

E, S, + I, Q, T, U, *

Mot jugat :

E*SQUTEU, a 5E (E5)109 punts

Altres possibilitats :

ESTAQUI, a D10 (4J).....28 punts

ESTAQUI, a B10 (2J).30 punts

{“E” ja al tauler} EN*QUISTEU, a G2 (7B)..... 68 punts

En aquesta jugada col·loquem el mot jugat en dues caselles de valor doble, per tant quadruplicuem el valor del mot. A més, hi sumem el valor de l'Scrabble fet.

FARISTOL 10 Punts jugada: 36 Punts acumulats: 743

A, B, E, F, I, R, T

Mot jugat :

{“A” ja al tauler} AFITARÉ, a B9 (2I).....36 punts

Altres possibilitats :

{“A” ja al tauler} FITARÉ, a B10 (2J).....34 punts

{“A” ja al tauler} AFITAR, a B9 (2I).....34 punts

{“A” ja al tauler} BATRIA, a D12 (4M).....22 punts

{“A” ja al tauler} FIRAT, a B10 (2J).....32 punts

FARISTOL 11 Punts jugada: 85 Punts acumulats: 828

B + A, C, E, I, N, R

Mot jugat :

CABRIEM, a A3 (1C).....89 punts

Altres possibilitats :

{“A” ja al tauler} ENCABIRÀ, a D6 (4F).....76 punts
REBIA, a C6 (3F).....17 punts

En aquesta jugada formem el mot “nd” que és l'altre de la partida que no és cap forma verbal.

FARISTOL 12 Punts jugada: 36 Punts acumulats: 864

A, E, L, L·L, N, O, Z

Mot jugat :

{“E” ja al tauler} ZELE, a 15A (P1).....36 punts

És una jugada per poder jugar la Z que sovint és molt difícil de posar i més si ha de ser un verb. Cal dir que usem una forma valenciana compresa en l'àmbit lingüístic general per tal de poder cobrar el triple valor de mot de la casella roja.

FARISTOL 13 Punts jugada: 34 Punts acumulats: 898

A, L·L, N, O + D, E, M

Mot jugat :

{“U” ja al tauler} ANUL·LO, a F11 (6L).....34 punts

Com en el cas anterior, ens trobem amb la mateixa situació que ens trobàvem amb la Z, però ara amb la L·L, ja que hi ha poques formes verbals que la continguin (apel·lar, cancel·lar, col·locar, etc.) però cap d'elles aplicables aquí. A més, col·loquem una lletra cara en una casella de triple valor de lletra.

FARISTOL 14 Punts jugada: 24 Punts acumulats: 922

D, E, M, + I, O, R, T

Mot jugat :

{“O” ja al tauler} ODOREM, a 15F (P6).....24 punts

Altres possibilitats :

{“A” ja al tauler} TREMA, a D9 (4I)..... 14 punts

Poques possibilitats i amb el joc avançat, comencen a escassejar els llocs per fer bona puntuació.

FARISTOL 15 Punts jugada: 84 Punts acumulats: 1006

I, T, + D, E, E, G, X

Mot jugat :

{“I” i “S” ja al tauler} TEIXIDES, a H1 (8A).....84 punts

Altres possibilitats :

{“A” i “E” ja al tauler} XAIE, a D12 (4M).....26 punts

Encara que no fem Scrabble, en aquesta jugada cobrem força punts ja que tenim una lletra cara que ens cau en casella que dobla el valor i, a més, tripliquem el valor de la paraula.

FARISTOL 16 Punts jugada: 18 Punts acumulats: 1024

G + I, L, L, M, R, *

Mot jugat :

{“a” i “e” ja al tauler } LLIGARÉ, a D9 (4I).....18 punts

Altres possibilitats :

{“E” ja al tauler} LLIGA*REM, a 2B (B2).....70 punts

{“E” ja al tauler} LLEGIM, a 2F (B6).....12 punts

{“E” ja al tauler} GUILLEM, a 2C (B3).....11 punts

Encara que sembla que desaprofitem l'ocasió per fer un Scrabble -potser l'últim- usant l'escarràs, ens va més bé fer aquesta jugada pel que posteriorment veurem en acabar la partida.

FARISTOL 17 Punts jugada: 29 Punts acumulats: 1053

*, M, + J, N, O, S, S

Mot jugat :

{“E” ja al tauler} MENJO, a 2G (B7).....29 punts

Altres possibilitats :

{ "A" i "U" ja al tauler } JAU, a L3 (11C).....10 punts

{ "P" i "E" ja al tauler } IMPOSE, a J9 (10I).....10 punts

En aquesta penúltima jugada, encara aprofitem per col·locar una lletra cara, la J, en una casella de valor triple de lletra encara que ens quedem l'escarràs per a la darrera jugada. Cap de les altres possibilitats eren gens bones, i, especialment la segona de les proposades era força dolenta, ja que gastàvem l'escarràs, el col·locàvem en una casella de valor triple de lletra, fèiem pocs punts i, a més, no posàvem la J al tauler.

FARISTOL 18 i últim Punts jugada: 56 Punts acumulats: 1109

*, S, S, + E, N, O, S

Mot jugat :

{ L'escarràs (E) } SOSP*ESEN, a E1 (5A).....57punts

Altres possibilitats :

{ "P" i "E" ja al tauler } ESPOSE, a J10 (10J).....12 punts

{ "V" ja al tauler } VES, a 14N (O13).....12 punts

Cap de les dues possibilitats alternatives proposades a la jugada feta ens permet d'acabar la partida amb aquest faristol i ens dona molts pocs punts, però tampoc no hi ha gaire més possibilitats. Evidentment, ens convé fer la jugada proposada ja que encara fem un darrer Scrabble i tanquem així la partida, fent una "*arrissada*".

A continuació, us donem l'anotació completa de la partida pas a pas.

Jug.	Faristol	Mot màster	Posició	Puntuació	Acumulada
1	+ACÇERSU	ESCURÇA	8G (H7)	104	104
2	+ACENRTT	TRENCAT	O2 (14B)	92	196
3	+AHILOSS	HA	N7 (13G)	34	230
4	AILOSS+U	ASSOLIU	6P (15F)	144	374
5	+EEEMNYPR	EMPRENYEU	12H (M8)	92	466
6	+AADGIRS	DARIES	4J (D10)	16	482
7	AG+AINPU	APAGUIN	13B (N2)	76	558
8	+AAABESV	BANYAVA	N10(13J)	40	598
9	ES+*IQTU	E*SQUITEU	5E (E5)	109	707
10	+ABEFIRT	AFITARÉ	B9 (2I)	36	743
11	B+ACEINR	CABRIEN	A3 (1C)	85	828
12	+AELL·LNOZ	ZELE	15A (P1)	36	864
13	AL·LNO+DEM	ANUL·LO	F11 (6L)	34	898
14	DEM+IORT	ODOREM	15F (P6)	24	922
15	IT+DEEGX	TEIXIDES	H1 (8A)	84	1006
16	G+*ILLMR	LLIGARÉ	D9 (4I)	18	1024
17	*M+JNOSS	MENJO	2G (B7)	29	1053
18	*SS+ENOS	SOSP*ESEN	E1 (5A)	56	1109
19		-Final-		0	1109

Cal recordar que en les anotacions posem en primer lloc les coordenades dels taulers i diagrames que fem servir en aquest crèdit que corresponen a la versió antiga del joc, i entre parèntesi les coordenades corresponents als taulers actuals que probablement hi haurà a les aules (lletres al lateral, números a dalt). En qualsevol cas, si ens equivoquem, el màxim que pot passar és que la posició dels mots al tauler surti alterada, però la partida podrà rejugar-se igualment.

2. D. COMPETICIONS A L'AULA

La manera més senzilla d'iniciar una competició a l'aula, amb alumnat ja iniciat (alumnat d'un CV de Scrabble, p.e.) és la de poder disposar d'una hora setmanal per poder disputar partides entre ells. Generalment, no es podrà completar tota la partida sencera ja que l'alentiment de cada jugada sol ser notable, però sí que es pot visionar qui va jugant bé i a qui li costa més.

Normalment podem agrupar l'alumnat per grups aleatoris cada setmana o fer que ells constitueixin els equips. El primer cas ens permetrà de poder establir un classificació personal dins de l'aula entre els alumnes que hi participin; el segon, en canvi, podrem classificar l'alumnat per equips i

organitzar una petita lligueta, destacant el grup que millor puntuació vagi obtenint en conjunt en cada partida o individualment, els seus membres; en aquest cas darrer, la puntuació de cada element de l'equip donarà la suma total del grup. També, és clar, es poden combinar les dues modalitats.

Si en el Crèdit Variable que estem portant a terme volem que una de les sessions setmanals o una part d'alguna d'elles sigui dedicada a jugar, ens permetrà destacar-ne el vessant més lúdic i fer que l'alumnat vegi el crèdit com el joc que és però, alhora, que entenguin que cal complir les normes acordades.

Això darrer és important ja que de cara a 'fer-los jugar' i prou, podem deixar de tenir en compte alguns aspectes normatius que en una altre situació caldrà precisar. Estic pensant, per exemple, en el fet de consultar el diccionari (el DOSC o un altre), en el fet d'anotar les jugades, o en el fet del temps destinat a cada jugada. Podem fer a l'aula el que ens sembli respecte a això, tenint en compte, però, d'advertir que en altres competicions fora de l'aula hi haurà coses que no els serà permès de fer.

Els nois i noies que es posen a jugar per primera vegada, es passen l'estona fent consultes sobre el que està bé o el que no. Normalment al professor, però hi ha qui agafa un diccionari. Cal comentar que això podem deixar-ho fer a l'aula, però que fora, potser no ho podran fer i que potser fóra bo que s'aprenguessin de memòria alguns dels mots que juguen o han jugat. Aquí podem apuntar ja que el paper del professor a l'aula, mentre els alumnes iniciats de poc estan jugant segurament serà el de 'consultor' per tal de validar una o altra paraula. Les primeres vegades potser anirem una mica de bòlit, però a mesura que es vagin familiaritzant amb el joc i aprenguin dinàmica, estratègia i llengua, cal que el nostre paper vagi reduint-se i deixant que siguin ells qui validin o no els mots segons la seva experiència i/o coneixement. I eventualment, segons aprenguin a consultar el DOSC o se'ls deixi consultar aquest o un altre diccionari. Cal remarcar-los, però, que si juguen fora, això NO ho podran fer.

I el mateix passa amb el fet de xerrar entre ells o el de mirar-se (o ensenyar-se alegrement el faristol entre els amics). Es pot deixar fer sempre i quan no alteri excessivament ni l'ordre a l'aula ni la dinàmica del joc. No oblidem que, malgrat que en puguem destacar el seu caire lúdic, es tracta d'un joc competitiu.

Pel que fa a les anotacions, cal fer-los veure que és important anotar els punts que fa cadascú per veure qui progressa més o, simplement, per veure qui guanya cada partida o, si la fem, la classificació. El sistema d'anotació, inicialment, ha de ser el més senzill possible. Anotant, potser, els punts de cada jugador/a ja n'hi hauria prou. Potser també cal fer-los anotar els punts de la jugada i els punts acumulats. D'això ja n'hem parlat a bastament a l'apartat 2.B de la cinquena unitat, tot i així, però us posem un model molt simple d'anotació de jugades que pot servir per a aquestes partides a l'aula a nivell inicial.

Jug.	Nom:		Nom:		Nom:		Nom:	
	PUNTS	ACUM.	PUNTS	ACUM.	PUNTS	ACUM.	PUNTS	ACUM.
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

O, si es vol, podem donar també la mateixa graella, incloent-hi la paraula jugada per cada jugador al seu torn. No cal dir que es tracta de models indicatius i que cadascú pot adaptar-los com li vagi bé.

Jug.	Nom:		Nom:		Nom:		Nom:	
	MOT	PUNTS	MOT	PUNTS	MOT	PUNTS	MOT	PUNTS
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

En qualsevol cas, però, haurem de vigilar que l'anotació de cada jugada –i més si es tracta d'anotacions més complexes– no entorpeixi la dinàmica del joc i la faci més lenta. Eventualment, també es pot fer que les anotacions les facin jugadors/ores externs/es, és a dir, que no participen a la partida.

I pel que fa al temps, si es vol, en un principi es deixa lliure, per cal anar dient que més endavant es jugarà amb un temps per jugada i que caldrà adaptar-s'hi. Es poden deixar uns tres/quatre minuts per jugada i més endavant, reduir-ho a dos depenent de com es vegi que va el joc.

Parlant d'altres tipus de competició, al DOSC, hi figura un apartat on es parla de les competicions a l'aula i a fora²⁶ i ens en dóna algunes indicacions segons quina sigui la modalitat escollida:

- Pel que fa a la **Lliga d'equips** (és el que acabem de comentar ara) només dir que és recomanable fer taules de joc aleatòries buscant algun sistema de sorteig. Al Club Queimada, s'agafen els noms de cada jugador es barregen i s'agrupen per taules. Però es pot fer de qualsevol altra manera, segons ens interressi. Això permetrà que tothom s'acostumi a jugar amb tothom i no només amb els companys/es afins/nes. Pot ser de la durada del crèdit, o de tot el curs, preveient que es podrà jugar, per exemple, fora d'hores lectives o durant l'esbarjo. O es pot fer coincidir una final de lliga d'equips amb Sant Jordi i fer la final aquell dia o fer el lliurament de premis a qui guanyi com un dels actes del dia.
- Un **Play-off** és una ronda eliminatòria de tipus individual. Pot donar molt de joc com a activitat de Sant Jordi o d'una Setmana Cultural, si no s'ha fet lliga o cap sèrie continuada de partides al llarg del curs. No és altra cosa que establir taules de joc de tres o quatre jugadors (no de dos, que distorsionaria el sistema i donaria poc joc) segons el nombre de participants. En una primera ronda es fan partides normals i passen a la següent les puntuacions més altes de cada taula o bé un nombre determinat de jugadors segons les puntuacions que han obtingut, havent fet un tall –calculat prèviament– en una puntuació determinada. Per exemple, podríem

²⁶ DE YZAGUIRRE i MAURA, Lluís i COMAS i COMA, Oriol: *Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català*. Col·lecció Diccionaris Complementaris, 6. Enciclopèdia catalana, Barcelona, 2000, pàgs. 34-35

determinar que passen a la següent ronda els que hagin obtingut més de 100 punts (recordeu que solen donar-se puntuacions més aviat baixes). I així amb rondes successives fins a la final, evitant, però que sigui excessivament llarg. Cal, però, recordar que és important pactar les normes prèviament i més encara si hi han de participar equips de centres diversos

- Una **Competició entre diversos centres** es pot organitzar amb una bona coordinació al llarg de tot el curs. Partint de les activitats que es facin a cada lloc, es pot anar convergint en fases eliminatòries, similars en els diferents centres que hi participin, per acabar en una fase final que si és de prou abast pot ser pensat per a tot un dia de durada o només de mig.

En aquest cas caldria una coordinació força, notable, una normativa de joc acordada i coneguda per tothom i una mínima dedicació del professorat ja sigui a la dinamització dins del propi centre, ja al seguiment i coordinació amb els altres centres participants²⁷.

Perquè un campionat tingui èxit, a més, caldria buscar-hi la implicació de les AMPES, dels ajuntaments on es realitzessin les diverses fases, o, perquè no, el suport en la mesura que sigui, del Departament d'Educació a través de la xarxa XTEC. Però per tot això falta recórrer molt camí encara.

2. E. JUGUEM TOTS SOLS

De fet, aquest tipus de partides no impliquen cap competició, si més no aparentment. Abans d'explicar-les, però, cal dir que es tracta de partides per a un nivell avançat de joc i que, probablement, no són adequades per al nostre alumnat que s'inicia en el joc. No per això, però, he volgut deixar de consignar-les.

Estem parlant dels anomenats solitaris, és clar. N'hi ha de dues modalitats: els solitaris 'corrents', fets a partir d'un tiratge conegut de lletres, fet totalment a l'atzar i els anomenats 'solitaris artístics', on es tracta de fer jugades que provoquin una determinada simetria o figura geomètrica en el tauler de joc. S'hi ha d'arribar amb una sèrie de

²⁷ En aquest sentit és de destacar l'experiència dels professors Antoni Farriols i J.M. Clopés en la organització de campionats entre alguns IES del Maresme i que enguany s'ha celebrat a l'IES Valerià Pujol, de Premià de Dalt. Experiències com aquesta poden ser l'embrió del que desitjaríem s'anés estenent.

Scrabbles prèviament determinats. No cal dir que aquests darrers especialment estan reservats a especialistes.

En el cas dels solitaris 'senzills' es pot convertir en una competició si determinats jugadors, a partir d'un tiratge idèntic tracten de fer la millor jugada possible. Pensem que els solitaris són partides tancades que algú ha realitzat prèviament i que, per tant, ja estan acabades. Es tracta, doncs, de superar les jugades fetes, obtenint més punts. En cas de voler-ne jugar una d'aquestes partides de forma col·lectiva, el resultat fóra molt semblant al d'una duplicada preparada. Però si el que es vol és una pràctica o un entrenament de tipus individual, es pot fer igualment, establint un rànquing de puntuació per jugadors a partir de partides determinades iguals per a tothom i donant un temps de joc no per jugada feta, si no per partida jugada, pensant per tant en un trimestre, per exemple. Ara, repeteixo, aquestes pràctiques són necessàriament al marge de la pràctica del joc que es pugui fer a l'aula.

A la pàgina de la Biblioteca Digital Josep Sesé en podrem trobar unes quantes per anar practicant i rejugant.

3.- ACTIVITATS

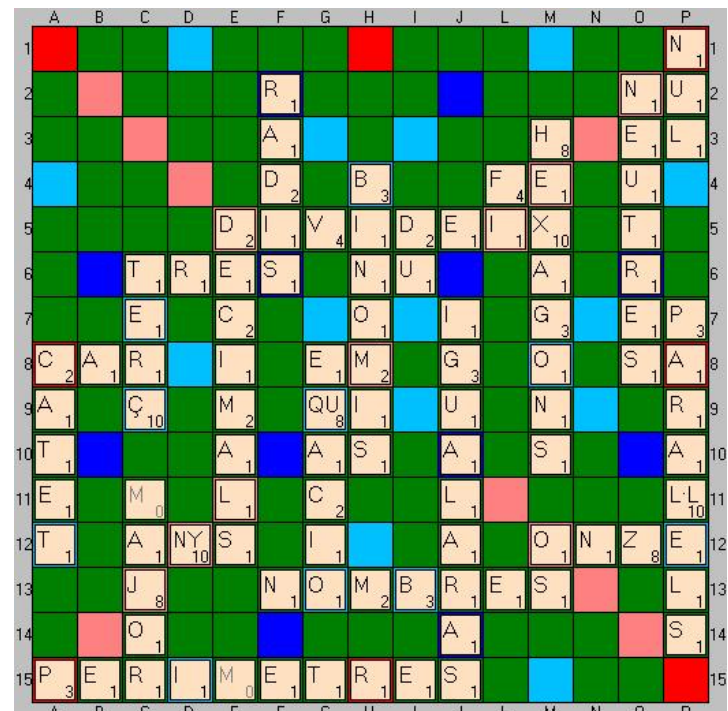
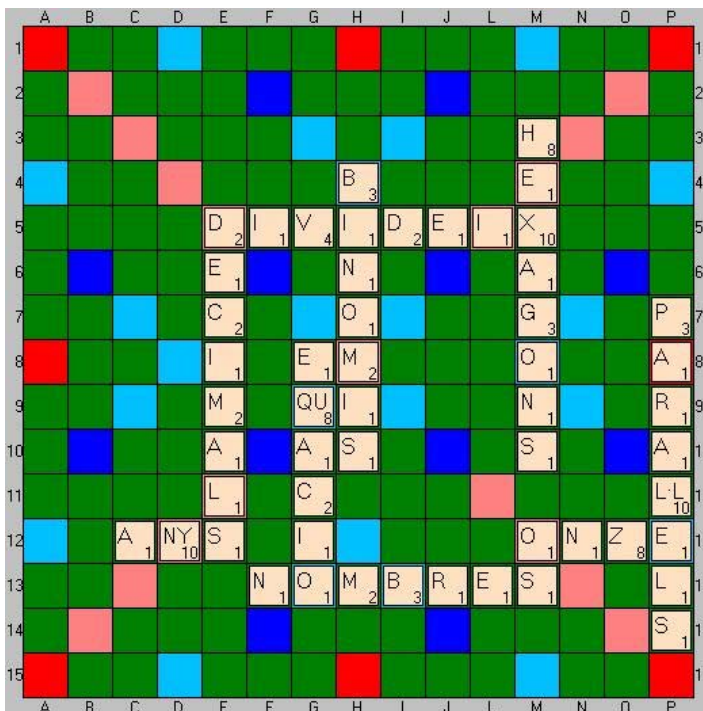
En aquesta unitat no hem considerat la possibilitat de proposar exercicis concrets, ja que es tracta més d'una unitat descriptiva i de possibilitats de treballar puntualment o d'organitzar partides a l'aula.

En aquest sentit, ens limitem a oferir algunes partides duplicades que hem preparat, aprofitant les possibilitats que ens dóna el joc de treballar transversalment continguts d'altres matèries. En els exemples que a continuació presentarem hem treballat a partir dels vocabularis extrets dels llibres de 2n d'ESO per a les àrees de Matemàtiques, Ciències Socials i Música. Òbviament això es pot fer amb qualsevol altra àrea, fent prèviament un buidatge de vocabulari adient, tenint en compte que tots els mots no acabaran tenint necessàriament relació amb la matèria -però sí la majoria, és clar-, i que quan presentem l'activitat elaborada ha d'estar tancada, és a dir, que en tot moment el director del joc ha de saber quin mot es posarà després i justificar-ne el perquè.

3.1. DUPLICADA DE MATEMÀTIQUES

De cada partida us donem, la imatge del tauler a mitja partida i el mateix tauler amb la partida acabada i la graella amb les anotacions de cada jugada.

TAULER AMB 9 JUGADES I TAULER FINAL



Fixeu-vos que de tots els mots que hi apareixen uns quants d'ells no tenen a veure amb la matèria. Sol ser mots que es formen en fer una paret, per desfer-se d'una lletra difícil o per acabar la partida. En aquesta, probablement n'hi ha massa. De totes maneres, això no són més que propostes o exemples a desenvolupar.

Jug.	Faristol	Mot màster	Posició	Puntuació	Acumulada
1	+BIIMNOS	BINOMIS	H4 (8D)	76	76
2	+DDEIIVX	DIVIDEIX	5E (E5)	138	214
3	+AEGHNOS	HEXÀGONS	M3 (12C)	104	318
4	+ACEILMS	DECIMALS	E5 (5E)	72	390
5	+ACEINYOQ	EQUACIÓ	G8 (7H)	45	435
6	NY+BEMNRS	NOMBRES	13F (N6)	13	448
7	NY+AENOPZ	ONZE	12M(M12)	28	476
8	ANYP+ALL·LR	ANYS	12C (M3)	24	500
9	ALL·LPR+AS	PARAL·LELS	P7 (15F)	107	607
10	+EENRSTU	NEUTRES	O2 (14B)	74	681
11	+*EEJOPR	M*AJOR	C11 (3L)	22	703
12	EEP+*IRT	PERI	15A (P1)	21	724
13	*ERT+EGI	PERIM*ETRE	15A (P1)	30	754
14	GI+AAALU	IGUALARÀ	J7 (10G)	64	818
15	+ADRRSTU	TRES	6C (F3)	10	828
16	ADRU+ÇES	TERÇ	C6 (3F)	24	852
17	ADSU+ACR	RADIS	F2 (6B)	8	860
18	ACSU+LNU	NUL	P1 (15A)	13	873
19	ACSU+ATT	NU	6H (F8)	5	878
20	AACSTT+E	IGUALARAS	J7 (10G)	22	900
21	AACETT+F	CAR	8A (H1)	12	912
22	+AEFTT	CATET	A8 (1H)	7	919
23	+F	FI	L4 (11D)	10	929
24		Final		0	929

3.2 DUPLICADA DE MÚSICA

Igualment que abans, però ara amb el vocabulari usat pertanyent a l'àrea de Música. També us donem les dues imatges del tauler amb 9 jugades i el final. Igualment també us donem la partida transcrita, tenint en compte que primer posem les coordenades dels taulers que fem servir al crèdit i entre parèntesi les que segurament podreu usar amb els taulers nous a l'aula.

TAULER AMB 9 JUGADES I TAULER FINAL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	O	P	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																

Jug.	Faristol	Mot màster	Posició	Puntuació	Acumulada
1	+ACILMSU	MUSICAL	H4 (8D)	72	72
2	+AFNOOTX	SAXÒFON	6H (F8)	41	113
3	T+ENNORS	TENORS	P1 (15A)	41	154
4	N+AAÇIL	CANÇO	L2 (11B)	30	184
5	AIL+ORST	FARISTOL	M6 (12F)	74	258
6	+AABEQRT	QUARTET	11I (L9)	26	284
7	AB+AAEIR	BATERIA	O9 (14I)	22	306
8	E+AJNTZ*	JAZZ*	J10(10J)	33	339
9	AENT+SUV	VEUS	P8 (15H)	41	380
10	ANT+AHMO	CANTE	2L (B11)	12	392
11	AHMO+INR	HARMONIA	9A (I1)	68	460
12	+EILRSTU	LUTHIERS	A6 (1F)	98	558
13	+ACDDIIL	ELIDIDA	11A (L1)	18	576
14	C+AAEL·LP*	PART*ICEL·LA	C7 (3G)	96	672
15	+EEGNYPRU	PANY	15N(P13)	42	714
16	EEGRU+BS	GREUS	5E (E5)	16	730
17	BEU+EMNR	NEGRE	E3 (5C)	7	737
18	BMU+DESS	BADEM	15B (P2)	11	748
19	SSU+EEGI	SEGUI	14E (O5)	16	764
20	ES+E	RE	F5 (6E)	8	772
21	+ES	ES	14L (O11)	14	786
22		Final		0	786

En aquesta partida hi ha sis mots que no pertanyen a l'àmbit musical. Igualment que abans, solen ser mots que han sortit en fer una *paret de maons* o en voler aprofitar determinades lletres sobreres. També cal dir que la majoria de mots solen ser substantius i adjectius i que acostumen a manca verbs, ja que els vocabularis temàtics facilitats incloïen poques paraules d'aquesta categoria gramatical. De totes maneres, però, com hem dit abans, això no és altra cosa que una proposta, òbviament modificable.

Amb aquests exemples de duplicades centrades en alguna matèria de les que cursen l'alumnat de 2n d'ESO volem fer veure que, de fet, el joc de Scrabble pot ser un recurs lúdic més per treballar qualsevol matèria de les que l'alumnat cursa en el seu currículum i, per tant, pot ser usat transversalment, sempre que el professor hi tingui una mica de pràctica i de traça en plantejar i resoldre les qüestions que es puguin presentar. I també, com hem intentat demostrar al llarg del crèdit, que pot ser treballat de forma autònoma -a la classe de llengua catalana o no- com una matèria de crèdit variable l'objecte de la qual és estendre i consolidar els coneixements i l'ús de la llengua que els alumnes ja ha vist i/o après a les classes comunes de la matèria. I, a més, ens serveix per engrescar a

l'alumnat en una pràctica lúdica i alhora que treballa uns determinats valors d'esforç personal, d'interès per la matèria, més enllà de la matèria avaluable de cada assignatura. I que pot esdevenir per ells una afecció, un costum, fora de les aules, la qual cosa no és gens menyspreable.

Per acabar aquesta unitat, volem proposar-vos algun model de graella de còmput per ser utilitzada en cas que es facin durant el crèdit partides senceres i que puguin ser recomptades i estableixin una mena de rànkung personal al llarg del crèdit. Això pot ser, és clar un element més per engrescar l'alumnat del crèdit que l'empenyi a intentar millorar la seva posició a la llista i, per tant, els seus coneixements i les seves habilitats en el joc. L'exemple que us mostrem correspon al rànkung portat a terme durant la realització del crèdit variable d'iniciació a l'Scrabble, fet durant el present curs a l'IES XXVa Olimpíada, de Barcelona.

Com veurem les puntuacions són força baixes a cada partida. Lògicament hauran d'anar millorant a mesura que es van fent més partides.

No cal dir, que això ens pot servir per a qualsevol tipus de competició de les esmentades en aquesta unitat, ja sigui feta durant una part del curs o en ocasions puntuals, com ara una Setmana Cultural o un Sant Jordi. En el nostre cas, vam establir uns premis finals pels que havien obtingut una major puntuació. Es pot fer així o, senzillament reflectint-ho a la nota final del crèdit.

CRÈDIT VARIABLE D' INICIACIÓ A L'SCRABBLE.

1r TRIMESTRE 2005 - 06

RÀNKUNG PERSONAL DE PUNTUACIÓ

TAULA GENERAL

NOM I COGNOMS	Partida 1 / Total		Partida 2 / Total		Partida 3 / Total		Partida 4 / Total		Partida 5 / Total	
Adrià	75	75	109	184	52	236	157	393		
Paola B.	67	67	104	171	156	327	67	394		
Laura	83	83	139	222	136	358	70	428		
Albert	49	49	50	99	83	182	81	263		
Melodi	97	97	81	178	163	341	120	461		
Andrea	90	90	88	178	89	267	121	388		
Roberto	40	40	98	138	91	229	43	272		
Maya	59	59	99	158	163	321	33	354		
Paola P.	60	60	80	140	78	218	95	313		
Elisabeth	122	122	157	279	186	465	169	634		
Júlia A.	112	112	68	180	228	408	112	520		

Cristián	85	85	46	131	188	319	78	397		
Patricia	112	112	92	204	176	380	113	493		
Clàudia	89	89	142	231	177	408	158	566		

TAULA DE CLASSIFICACIÓ FINAL

NOM I COGNOMS	Puntuació total actualitzada i ordenada	Quatre primeres classificades	
Elisabeth	634	1.- Elisabet	634 punts
Clàudia	566	2.- Clàudia	566 punts
Júlia A.	520	3.- Júlia	520 punts
Patricia	493	4.- Patrícia	493 punts
Melodi	461		
Laura	428		
Cristián	397		
Paola B.	394		
Adrià	393		
Andrea	388		
Maya	354		
Paola P.	313		
Roberto	272		
Albert	263		

4.- PER TREBALLAR A L'AULA D'INFORMÀTICA

De fet en aquesta unitat no proposarem cap treball específic per fer a l'aula d'informàtica. Però sí que volem recomanar el visionat d'un material que creiem que és molt engrescador per a l'alumnat que realitza aquest crèdit.

Es tracta d'un programa de televisió que va ser emès a TV2 el mes d'octubre del 2005 dins l'espai 'Gran Angular'²⁸ d'aquesta cadena. Aquest programa, 'Paraules en Joc' va ser realitzat la primavera del 2005 sota la direcció de Lurdes Cortès i recull de forma molt atractiva el que és el món dels aficionats al joc de l'Scrabble. Rodat en bona part al Club Queimada de Barcelona, es basa en les històries de tres personatges "malalts de Scrabble". Màrius Serra, escriptor prou conegut, Joan Ramon Manchado, campió mundial en llengua castellana d'aquest joc, i Ernest Teniente,

²⁸ Volem agrair a la directora del programa, Lurdes Cortès, les facilitats donades per vure el programa i obtenir-ne una còpia i el seu permís per utilitzar-lo a l'aula i citar-lo en aquest treball.

professor de la UPC i la seva dona Roser Salicrú, jugadors de Mataró, impulsors de nombroses iniciatives, entre elles el Campionat Mundial de Scrabble en Català que es va fer a Viladecavalls el 2005.

Sobre les històries que aquests personatges ens expliquen, els comentaris que fan sobre el joc i les seves pròpies vivències com a aficionats incansables, el reportatge ens va desgranant un magnífic panorama sobre el que és i què significa aquest joc i perquè per a molta gent ha esdevingut una activitat de superació constant que, a més, es va extenent cada vegada més.

"L'Scrabble té la força dels jocs clàssics perquè es fonamenta en un dels mecanismes més primaris, més simples de l'escriptura que és la recombinació dels elements que formen l'alfabet..." Amb aquest comentari Màrius Serra ens presenta el joc en aquest reportatge, i ens va desgranant el perquè enganxa a tanta gent. El reportatge té una factura notablement dinàmica que el fa molt atractiu i que alhora situa molt bé el món del scrabble i dels seus jugadors a casa nostra. Aquest programa, a més, inclou uns petits talls d'un programa dels dibuixos animats de Els Simpson on els personatges juguen a Scrabble. Això encara fa que sigui més atractiu per a l'alumnat.

Hi ha una pega, però. Aquest reportatge no està penjat a la xarxa i no pot ser visionat a no ser que se'n posseeixi una còpia. TV2 no comercialitza còpies dels seus programes ja emesos i per tant és difícil de trobar. Si aconseguíssim que se'ns donés el permís de distribució i es resolgués el problema de drets d'autor, l'inclouríem a l'Annex d'aquest treball. De totes maneres, i vist el panorama, això és força difícil ara mateix.

Hi ha però una possibilitat: Aquest DVD i el dels Simpson est troba temporalment penjat a la pàgina web del Club Queimada (<http://193.145.43.51/dsc/queimada/>) tot i que no sempre el servidor es troba actiu per poder accedir-hi.

En qualsevol cas, i malgrat les dificultats, recomanem vivament el visionat i el comentari d'aquest programa a l'aula amb l'alumnat, ja que els engresca, els fa fixar-se en aquest món i és un bon incentiu de cara a aficionar-los a aquest joc.