

**ESTRATÈGIES D'ÚS LINGÜÍSTIC I D'INTERCANVI
CULTURAL
A TRAVÉS DE JOCS D'ARREU DEL MÓN.**

“¿I l'analogia del llenguatge amb el joc, no ens obre els ulls?”

Ludwig Wittgenstein

Autor: Marcel Fité Argerich

Tutor: Joan Perera Perramon

Curs escolar: 2007-2008, modalitat A

Marcel Fité Argerich, Catedràtic de Llengua i Literatura Catalana, en comissió de serveis a l'Aula d'Acollida de l'IES Apel·les Mestres de l'Hospitalet de Llobregat.

AGRAÏMENTS

Aquesta recerca ha estat possible, en la seva fase d'experimentació, gràcies a l'ajut de les professores de l'aula d'acollida de l'IES Apel·les Mestres de l'Hospitalet de Llobregat, Montserrat Guixer i Anna Boqué, que m'han ajudat en tot moment, fent-me observacions i valoracions de les sessions i participant-hi activament, i als alumnes de l'aula esmentada que han col·laborat molt positivament en totes les sessions efectuades al Centre.

M'ha estat de molt ajut la facilitat amb què la direcció i la Junta Directiva del centre educatiu IES Apel·les Mestres de l'Hospitalet ha acollit les meves demandes i l'amabilitat amb què el personal docent i el no docent han tingut tot el temps de recerca i experimentació que he passat al Centre. Al personal no docent, a més, els regracio la diligència i l'eficiència amb què m'han ajudat a preparar materials i a adaptar-los dia a dia, segons les necessitats.

També vull fer una menció especial als alumnes que amb les seves aportacions m'han permès començar a bastir l'apartat de jocs per a la convivència de l'Annex, que, ben segur, serà de molta utilitat de cara a acollir amb eficàcia i afecte els nous alumnes que es vagin incorporant a l'aula d'acollida del l'IES Apel·les Mestres, lloc on continuaré el curs vinent en comissió de serveis. Els noms d'aquests alumnes consten al final de cada joc de la segona part de l'Annex, a continuació de l'entrada *Font*.

Finalment, vull agrair al Dr. Joan Perera, tutor de la recerca, l'ajut, les idees, els suggeriments, els consells i la confiança que des del primer moment ha tingut en el meu treball. Les seves orientacions i informacions m'han ajudat a enriquir-lo i, alhora, a fer-lo més útil, concret i encertat. Li agraeixo també les hores que voluntàriament m'hi ha dedicat i, molt especialment, l'amabilitat i delicadesa del tracte rebut en tot moment.

ÍNDEX

1 Pre-ludi	4
1.1 Precedents del tema de la recerca.....	4
1.2 Una experiència personal.....	5
1.3 Una anècdota personal.....	7
1.4 Raons educatives i socials de la recerca.....	10
1.5 Objectius proposats.....	12
2 Bases teòriques de la Recerca	15
2.1 El joc ahir i avui. Descripció de la situació actual.....	15
2.2 El joc i l'educació: "Menys jugar i més treballar?".....	21
2.3 El joc i el treball escolar.....	24
2.4 El joc i la convivència.....	28
2.5 El joc i l'aprenentatge de la llengua.....	32
3. Desenvolupament del treball	38
3.1 Pla de treball o fases de la recerca.....	38
3.2 Instruments de recollida, d'anàlisi i d'interpretació de dades.	40
3.3 Metodologia.....	41
3.4 Estructuració del treball.....	42
3.5 L'Annex.....	42
4. Resultats obtinguts	46
4.1 Els jocs. Selecció i experimentació.....	46
4.2 La classificació dels jocs per a la comunicació.....	48
4.3 El model de fitxa.....	51
4.4 L'aplicació a l'aula.....	52
4.5 L'avaluació.....	54
5 Conclusions	56
6. Bibliografia	61
7 Annex	66
7.1 Jocs per a la comunicació.....	67
7.2 Jocs per a la convivència.....	153

1 Pre-ludi

“Barca, joc i camí, de l’estrany en fan veí”

Dita popular

1.1 Precedents del tema de la recerca

Des del curs 1997-1998 fins al 2004-2005 vaig estar treballant en comissió de serveis a l’Institut de Ciències de l’Educació de la UB, com a cap de Normalització Lingüística. Aquesta situació laboral, em va permetre accedir a una visió força panoràmica de la problemàtica de l’ús social de la llengua catalana, tant per possibilitats de formació com per l’experiència que aporta la pràctica quotidiana. Des del punt de vista de la formació, vaig participar en l’organització de jornades i congressos relacionats amb el tema de la llengua i la immigració, com per exemple *Plurilingüisme i educació* (ICE de la UB i altres, Barcelona, 2000), *Ensenyar llengües en la diversitat i per a la diversitat* (ICE de la UB i altres, Barcelona, 2002), alhora que vaig assistir a molts dels que organitzaven altres institucions, com *Plans d’acollida lingüística a la Unió Europea* (CCOO, Barcelona 2002), *Tercer Congrés Educació i Entorn* (Departament d’Educació, la Seu d’Urgell, 2006), etc. Des del punt de vista de la feina que aleshores exercia, el fet que entrevistés individualment l’alumnat a l’hora de matricular-se em va fer veure les dificultats que tenien les persones novingudes a l’hora de poder expressar-se normalment en català -la llengua que estaven aprenent- en entorns fins i tot majoritàriament de parla catalana. Primer desconcertats, i més endavant resignats, constataren que una bona part de la població que els acollia, i que valorava molt positivament que incorporessin la llengua del país com a eina de comunicació habitual, era molt sovint incapaç de parlar-los-la. Aquest fet em va fer adonar que alguna cosa no acabava de funcionar en el nostre sistema de normalització lingüística.

L’any 2004 em vaig assabentar de la creació per part del Departament d’Educació d’un seguit d’aules d’acollida. Tot i que penso

que no hi ha solucions miraculoses, el projecte em va semblar molt interessant i vaig demanar d'incorporar-me en una d'elles (la de l'IES Apel·les Mestres de l'Hospitalet de Llobregat), lloc on he treballat des del curs 2005-2006 i on he efectuat la recerca i experimentació que presento en aquesta Memòria.

1.2 Una experiència personal

Paral·lelament a aquesta dedicació –i ja des d'un temps abans- m'havia matriculat al curs *That's english!* que organitza l'Escola Oficial d'Idiomes. L'experiència d'ensenyar una llengua i aprendre'n una altra em va resultar doblement alligonadora. No només per l'aprenentatge que el fet comporta, sinó sobretot per la dosi d'empatia amb l'alumnat que l'experiència de sentir-se alumne genera.

El mètode de *That's english!*, que es basa en un enfocament comunicatiu i combina l'ensenyament a distància amb un dia a la setmana de tutoria presencial, em va semblar força interessant i agradable. Tot i això, vaig observar que, així com en l'aprenentatge lèxico-gramatical de la llengua anglesa l'avenç era considerable, pel que fa a l'ús oral, és a dir, a la comprensió i a l'expressió orals, el resultat –si més no en el meu cas- resultava bastant decebedor. Aprovat el segon any, continuava tenint moltes dificultats tant per a entendre com per a parlar la llengua que aprenia. Algú del curs, havia parlat d'un centre on empraven un mètode semblant, només que “molt més eficaç per a entendre i parlar la llengua”. Aquell estiu, aprofitant les vacances, vaig voler provar-lo. El resultat realment va valdre la pena. Tot i que era un curs intensiu amb classes de dues hores i mitja de durada, les sessions se'm feien curtes i molt agradables. A poc a poc em vaig trobar xampurrejant l'anglès i desenvolupant la meua capacitat d'entendre'l d'una manera lenta però constant. I el que és més important: la meua percepció de l'aprenentatge de l'anglès i de la mateixa llengua en si va anar millorant cada dia que passava. Aviat vaig deixar de pensar que entendre i parlar l'anglès per mitjà de l'estudi

era poc menys que una utopia impossible i, sense adonar-me'n, vaig començar a aprofitar tots els recursos de què disposava (converses al carrer, TV, pel·lícules, etc.) per a practicar-lo. Des d'aleshores, als estius i en altres èpoques, he fet una pila de cursos en aquell Centre. A poc a poc, el meu interès per la llengua es va veure enriquit per l'observació de com s'ensenyava. Ben aviat em vaig adonar que el fil conductor de qualsevol centre d'interès responia sempre a l'estructura d'un joc. Hi havia unes regles assumides. Hi havia uns límits d'acció i de temps. Hi havia un cert grau de tensió. Ajudava a passar una estona divertida. Tenia uns objectiu explícit que acabava en ell mateix (i que naturalment s'assolia amb l'ús de l'anglès) i un altre d'implícit a mitjà i llarg termini, que era la familiarització i l'aprenentatge de la llengua usada dia rere dia.

La coincidència d'aquests dos fets (la meva experiència com a mestre a l'aula d'acollida i la d'alumne a la classe d'anglès) juntament amb l'anècdota que explicaré tot seguit, em van portar a pensar en la necessitat de reflexionar sobre el tema i elaborar materials que ajudessin a fer més efectiu l'ús de la llengua als alumnes nous que necessiten aprendre català per a incorporar-se als nostres centres. Per una altra banda, sabia que els estudiosos estaven d'acord en el fet que els aprenentatges lingüístics són més eficaços si s'inclouen dins un projecte comunicatiu que prevegi i promogui l'intercanvi lingüístic en situacions quotidianes i, per tant, amb una certa càrrega afectiva, com ho són les de la conversa entre companys. Això, a part d'altres estratègies que havia començat a emprar en el context de l'aula d'acollida amb uns resultats força esperançadors, em va fer pensar en la necessitat d'incorporar eines i instruments que facilitessin la connexió entre l'alumne, els seus companys i, si era possible, el seu entorn, si més no familiar, a través de la llengua. I una d'aquestes eines, altament valorada en l'adquisició d'una segona –i fins i tot d'una primera- llengua per diversos estudiosos, era el joc (veg. Piaget, 1946, Vigotski, 1982, Livingstone, 1983, Bruner, 1984, Cascón, 1995, etc.).

En efecte, el joc és un instrument per a l'aprenentatge d'una segona llengua a l'aula, tal com evidencia la teoria i la pràctica d'innombrables especialistes, però tal com deia, de seguida em vaig adonar que em mancaven materials adequats en català, convenientment classificats per nivells i amb uns objectius definits. I això volia dir iniciar una recerca dels materials específics i dur-ne a terme l'experimentació i l'avaluació pertinents.

Aquest material, convenientment treballat, també podria ser una eina excel·lent a l'hora de fomentar l'ús de la llengua al pati, on una llengua de relació interpersonal es fa imprescindible –fet que alhora podria contribuir a evitar el problemàtic fenomen de la formació de grups tancats d'alumnes, coneguts popularment com a guetos-, així com també ens podria ser útil per a impulsar la participació educativa dels pares i l'ús social de la llengua fora del centre, sempre que ells estiguessin disposats a participar-hi.

1.3 Una anècdota personal

Encara hi ha un tercer element, aquest de caire molt anecdòtic, però no per això menys significatiu, que em va fer decidir a emprendre la tasca d'aquesta recerca.

Ja fa uns anys, em vaig trobar amb un antic company del col·legi i, com sol passar entre persones que fa temps que no es veuen, vam evocar temps passats. Ell havia arribat al poble del Pirineu on jo havia nascut, procedent d'Andalusia amb tota la seva família. Encara el recordo ben acompanyat amb el seu vestit de vellut clar i una bufanda de ratlles per tal de protegir-se de les inclemències de la nova geografia que l'acollia. Eren temps de penellons i de pantans (la construcció d'un d'aquests darrers era el motiu pel qual havien vingut al poble els pares del meu nou amic) i la llet en pols encara trigaria una mica a arribar. Ens deguérem conèixer al pati de l'escola. O potser a l'aula, encara que allà era molt difícil de fer coneixences a causa de la fèrria disciplina que hi regnava. Era una escola amb setanta dos alumnes, tots nois, i

un sol mestre. La llengua de l'ensenyament, aleshores, era exclusivament la castellana, i qualsevol mot que involuntàriament es pogués escapar en català era severament reprimit, corregit i assenyalat com a indicatiu d'ignorància i d'incultura. Tot i això, el meu antic company va aprendre la nostra llengua i ara no només la parla com un més del poble, sinó que n'ha anat fent la seva llengua d'ús habitual.

Vam recordar moltes coses. Els amics d'aleshores, molts d'ells ara escampats pel país. Les mancances i les rigideses de l'època. Algunes trapelleres que, malgrat tot, no ens estàvem de fer... I, sobretot, l'abundància de jocs que se succeïen al pati –aleshores en dèiem “recreo”- amb un calendari que no sabíem qui fixava, però que es repetia any rere any amb una regularitat gairebé cronològica, com de cicle litúrgic.

L'arribada de nens d'altres contrades va comportar també l'arribada de nous jocs. Jo aleshores em vaig adonar que tot i els anys passats –aproximadament mig segle!- recordava encara una cançó de triar, en andalús, que em devia haver ensenyat aquell antic company de col·legi o algun dels seus amics. La hi vaig dir i ell va ratificar, amb agradable sorpresa per part seva, l'exactitud de la lletra d'aquella cançó de triar. I darrere de la cançó hi havia un joc, i per tant, un grup, i la possibilitat de participar-hi, de ser admès, de compartir experiències, de conèixer gent nova, noves maneres de relacionar-se. Ell també es recordava amb precisió de molts dels nostres jocs. Recordàvem alguna altra cosa d'aleshores amb tanta nitidesa i precisió com aquell món dels jocs? De quina manera van influir tots aquells jocs en el nostre aprenentatge i en la nostra formació? No van ser aquells jocs el millor – i únic!- mestre que van tenir els nois i les noies vinguts de fora per a l'aprenentatge de la llengua del país, aleshores vilment exclosa de l'escola?

Des de llavors els temps han canviat enormement. Ni la situació política, ni la demogràfica, ni la del joc dels joves i infants no són les mateixes. En parlar d'*El joc ahir i avui. Descripció de la situació actual*, ens referirem àmpliament a aquests temes. Avancem, però, un apunt

sobre els joves i el joc. És un fet que avui molts joves disposen d'una multitud d'eines que els permeten jugar d'una manera molt diferent de com ho havien fet les generacions que els han precedit. Ordinadors, videojocs, consoles i tota mena de sistemes audiovisuals els permeten jugar en qualsevol moment i còmodament instal·lats a casa seva. Això representa un avantatge indubtable, comparant-ho amb la situació amb què ens trobàvem en èpoques pretèrites. En contrapartida, però, força joves semblen haver perdut espais i possibilitats de relació interpersonal i de capacitat de desenvolupament de les seves habilitats manuals i corporals, que les propostes dels jocs d'abans requerien i, per tant, fomentaven. Els carrers i les places, cada cop més atapeïdes de vehicles, han deixat de ser camps de futbol improvisats amb quatre pedres fent de porteries, llocs on jugar a bales, patacons o baldufes, o espais on fer curses amb cercols, jugar a empaitar o saltar a peu coix la xarranca. També el desenvolupament de la imaginació personal en podria haver sortit poc o molt afectat, d'aquesta pèrdua. Avui, moltes vegades, fa l'efecte que alguns joves viuen en una imaginació prèviament imaginada. En una imaginació de vegades enlluernadora, però que no exigeix cap esforç creatiu als participants del joc perquè ha estat elaborada per uns experts en la matèria que han imaginat i pautat una bona part del procés, sense deixar a l'usuari gaire cosa més que la possibilitat de reaccionar als estímuls de la màquina d'una manera mecànica i freda, mancada de l'escalf i dels conflictes que comporta la relació humana. Avui dia, esdevé cada vegada més poc probable que un jove o una jove s'hagi ficat en la pell d'un cavaller, d'un explorador o d'una princesa i que hagi hagut d'imaginar-se què li correspondria fer, com hauria d'actuar, per a sobreviure en una de les moltes aventures que un joc a partir dels personatges esmentats hauria permès desenvolupar. Perquè, què eren els jocs de l'*Amagar-amagar*, del *Pam-pam*, del *Soldat plantat*, del *Cavalls i cavallers*, del *El nostre ofici pare*, de les *Curses de xapes*, etc. sinó jocs d'imaginació per a l'execució dels quals calia, a més, desenvolupar un nombre indeterminat d'habilitats manuals i de tot ordre?

Dit això, m'apresso a dir que aquest projecte de recerca de cap manera no vol ser una reivindicació nostàlgica d'un passat prou difícil, sinó tot el contrari: a partir d'una anàlisi del present (la qual no exclou, naturalment, aquelles referències i comparacions amb el passat que calguin) es tracta de promoure una reflexió i unes propostes innovadores que ens permetin enfocar amb creativitat i eficàcia alguns dels nous reptes educatius que comporta el multilingüisme derivat de la globalització.

Parlo, doncs, de futur. I de cara a aquest futur em proposo demostrar, en primer lloc, que el joc presencial i compartit –lluny d'haver estat substituït del tot per les opcions virtuals provinents de les noves tecnologies- perviu encara entre les necessitats lúdiques i de relació entre els joves. En segon lloc, que aquestes necessitats s'han traslladat de les places i els carrers als patis i als centres educatius – autèntics llocs de trobada i de relació- on sovint per raons organitzatives, de currículum i de rutina pedagògica no troben l'espai ni les possibilitats adequades per a desenvolupar-se i poder-ne extreure tot el potencial creatiu que comporten. I, finalment, em plauria demostrar també que aquest potencial creatiu pot ser canalitzat, a través del joc convenientment integrat en la pràctica educativa, cap a millorar l'aprenentatge i l'ús de la llengua, és a dir, de la comunicació, i cap a fomentar una millora de la convivència als centres.

1.4 Raons educatives i socials de la recerca

A causa, entre altres motius, de la distribució demogràfica, de l'especial configuració lingüística de l'espai comunicatiu català –amb una clara hegemonia de la llengua castellana- i de les normes d'ús lingüístic heretades d'èpoques en què el català era una llengua severament perseguida, avui hi ha a Catalunya amplis sectors de l'alumnat que no disposen d'un accés fàcil a l'ús del català més enllà del marc escolar. I això, tant pel que fa a una part important de l'alumnat fill de la immigració del darrer terç del segle XX -que a les

zones urbanes sol tenir com a llengua de relació habitual el castellà-, com pel que es refereix als joves estudiants procedents de immigració recent. Dins d'aquest darrer col·lectiu -lingüísticament molt heterogeni- hi ha també en certes zones un tant per cent molt elevat d'alumnes hispanòfons o quasi hispanòfons, procedents de l'Amèrica Llatina. Aquestes circumstàncies, juntament amb un model d'ús lingüístic encara força vacil·lant als centres de secundària, provoca una tendència a l'anivellament cap al castellà, per més que des de les aules d'acollida i d'altres instàncies s'intenti equilibrar la situació. Avui, en molts d'aquests centres, l'ús del català es veu gairebé exclusivament restringit als contextos acadèmics, quedant exclòs no sols dels espais extraescolars, sinó fins i tot d'espais tan importants per a la llengua oral i col·loquial com ho són el pati o els passadissos.

Des d'un punt de vista personal i professional, faig classes de llengua catalana des del curs 1976-1977. La major part d'aquest temps -fora del temps que, com he dit, vaig treballar a l'Institut de Ciències de l'Educació- he fet classes de llengua en centres públics de la comarca del Baix Llobregat, amb un índex força elevat d'alumnes que no tenen el català com a llengua d'ús familiar i habitual. Encara que no dispo de dades que ho avalin, segons la meva percepció, l'ús social de la llengua catalana, tant pel que fa als patis com a l'entorn dels centres escolars, lluny de millorar, ha empitjorat. Una altra cosa seria el nivell de coneixement de la llengua que els alumnes puguin tenir i l'ús que un dia en decideixin fer. Aquesta manca d'ús, ja no cal dir-ho, dificulta enormement la tasca de l'ensenyament de la llengua i posa en un horitzó molt imprecís i llunyà la possibilitat que la llengua catalana recuperi l'ús social que en altres èpoques havia tingut i per història li correspon.

Amb l'arribada de la més recent immigració, aquesta situació encara s'ha agreujat més, especialment -per raons que desconec-, entre els joves. A Catalunya, actualment, hi torna a haver sectors importants de la població escolar de secundària que tenen - més enllà del marc escolar o fins i tot de l'aula- un accés difícil a l'ús normal de la

llengua catalana. Aquest ús, en moltes zones, és una necessitat d'ordre pedagògic, perquè permet exercitar i consolidar el que s'ha après a classe, i també d'ordre social, perquè sense el domini d'una de les dues llengües oficials al territori –en aquest cas, de la catalana-, les possibilitats d'exclusió i de marginació en moltes situacions i contextos són evidentment molt altes, fet que representa un greu problema, tant des del punt de vista individual com del de la cohesió social.

Per aquestes raons d'ordre pedagògic i social suara esmentades penso que cal, doncs, treballar per canviar aquesta context per un altre en què, mitjançant noves estratègies i instruments, el fet de la nova immigració esdevingui un revulsiu per a l'ús del català i un element de fermesa i de cohesió.

D'acord amb aquestes premisses, la finalitat d'aquest projecte serà investigar sobre l'ús del joc com a eina de caràcter educatiu i intercultural, fer una recerca i selecció de jocs adients per a integrar-los a la pràctica escolar i donar a conèixer els resultats de la recerca perquè puguin ser compartits per tot aquell professorat que hi pugui estar interessat.

1.5 Objectius proposats

Amb aquest treball es vol proporcionar al professorat de les aules d'acollida un material que, a través del joc integrat en diferents unitats didàctiques, li sigui útil per estimular l'ús de la llengua d'una manera planera i atractiva. Paral·lelament, es pretén oferir una eina que ajudi a donar confiança i seguretat a l'alumnat com a via per a fomentar i donar continuïtat a l'ús del català més enllà de l'aula i del centre. Per a aconseguir això s'han marcat els objectius següents:

a. Investigar, experimentar i analitzar els avantatges i inconvenients de l'ús del joc com a eina didàctica.

b. Investigar, experimentar i analitzar les estratègies d'ús lingüístic i d'intercanvi cultural a través del joc.

c. Fer una recerca d'ampli abast per tal d'inventariar un seguit de jocs d'arreu del món que puguin tenir una aplicació lúdica i didàctica adequada al món de l'escola i al seu entorn per tal de garantir-ne un bon aprenentatge i reduir els riscos d'exclusió social.

d. Seleccionar el material inventariat d'acord amb criteris com la idoneïtat del nivell i la riquesa dels components lingüístics, l'estímul de la creativitat, el foment de l'autoestima i la confiança en el grup, la millora de les relacions interpersonals, la capacitat de compartir, la imaginació, el foment de la capacitat de perseverar, la construcció de la pròpia identitat, el coneixement intercultural, la construcció conjunta de significats que permetin aprendre del món dels adults, l'empatia, la interactivitat i l'horitzontalitat (o igualtat en la relació) entre nois i noies i entre pares i fills, i altres que puguin ser interessants per al col·lectiu d'alumnes als quals va dirigit.

e. Traduir a la llengua catalana el material seleccionat i ordenar-lo temàticament.

f. Classificar els jocs d'acord amb els nivells i les seves possibles aplicacions didàctiques a l'aula d'acollida (presentació, comunicació, cooperació, coneixement, etc.).

g. Elaborar una proposta didàctica integrada per a cadascun dels jocs.

h. Experimentar, de comú acord amb el professorat responsable, una part representativa i significativa d'aquest material amb l'alumnat de l'aula d'acollida de l'IES Apel·les Mestres.

i. Crear situacions i contextos que facilitin l'ús del català, tant a l'alumnat nouvingut com a l'autòcton.

j. Fomentar un ambient d'aprenentatge lingüístic més enllà de les aules i, d'una manera especial, a la pròpia llar (ràdio, TV, cartells, escrits interns, etc.).

k. Efectuar una anàlisi i valoració de l'experiència.

l. Difondre els resultats de la recerca i, si és el cas, potenciar-ne l'explotació.

Els passos a seguir per a dur a terme aquest projecte parteixen, com hem vist, de la reflexió personal que ha estat el que l'ha acabat motivant (**Pre-ludi**), d'una reflexió sobre la utilitat i la idoneïtat de l'ensenyament a l'educació, en què s'intenta aclarir i desfer ells vells prejudicis existents (**Bases teòriques de la recerca**), d'una exposició dels elements que s'han tingut en compte i de les eines que s'han emprat durant la confecció del treball (**Desenvolupament del treball**), d'una presentació comentada i valorada dels resultats de la recerca i de l'experimentació (**Resultats obtinguts**) i d'unes **Conclusions**, acompanyades d'un **Annex** que conté la transcripció dels jocs seleccionats, convenientment experimentats, classificats i valorats.

2 Bases teòriques de la Recerca

*“El joc té un poder especial, el qual, de vegades,
pot semblar fins i tot aterridor”*

Jêrome Bruner

2.1 El joc ahir i avui. Descripció de la situació actual

El joc, en els joves i les criatures, és i ha estat una necessitat física i psicològica estretament relacionada amb el desenvolupament del cos, amb l'adquisició de coneixements i amb l'exercitació i el progrés de la capacitat de relació i comunicació, de la imaginació i de la creativitat en general. Tot i això, el joc molt sovint ha estat vist com una activitat evasiva i fins i tot perniciososa, poc adequada per a l'educació física, intel·lectual o emocional dels joves. L'extensió del camp semàntic de la paraula, que inclou el concepte de joc d'atzar amb tot el que el fet pot comportar (ludopaties, dependències, ruïnes morals i econòmiques, etc), en deu haver tingut una bona part de responsabilitat. D'aquí que, en una educació basada en la racionalitat (i entesa aquesta a partir de la premissa que el cos està fet per a seguir els dictats de la ment, com si la ment pogués existir sense el cos!) sovint se'ns presenten dubtes i vacil·lacions a l'hora de deixar penetrar l'esperit del joc als espais teòricament reservats a allò que pròpiament i tradicionalment ha estat considerat territori exclusiu del treball escolar i del treball en general. No ens ha d'estranyar, doncs, que en fer un cop d'ull a l'evolució de la paraula *joc* a Catalunya i, més concretament a la seva valoració, de seguida ens cridin l'atenció dues coses. D'una banda, la presència matinerà i persistent d'aquesta paraula en la nostra llengua, fet que subratlla l'interès i la vigència que el concepte ha tingut entre nosaltres, i, de l'altra les prevencions i reticències amb què aquest mot (procedent del llatí vulgar i substituït de la forma clàssica LUDUS) ha estat vist per segons quins autors. Cal advertir, a més, que al llarg de la història el trobem emprat amb lleugeres vacil·lacions ortogràfiques i amb les diverses accepcions que el mot ha tingut,

algunes de les quals varien notablement de les que avui considerem més usals. Així, en un dels textos més primitius que posseïm, les *Vides de Sants Rosselloneses*, ja trobem la paraula amb un sentit força proper a l'actual (separat del món escolar), encara que no sé si la nostra cultura, aparentment molt més liberal que la d'aleshores, només consideraria un "peccat venial" faltar a l'escola per quedar-se a jugar:

"Sent Augustí dels pecats venials s'acusava car él s'acusà a Déu per so car él *jugava a la pilota* quant él devia anar a l'escola e s'acusava d'aysò que él panava de la taula o del celer, per so que o donés als enfants ab què *jogava*; e d'aysò s'acusava que él avia enguanats per alcun gin<y> los enfants a *joc*."¹

Tot i això, a l'època medieval, *joc* i *jugar* ja s'empren sobretot fent referència als jocs d'atzar i a les penyores que aquests comporten:

"Ordonament del *joc*... anno 1284... lo senyor rey stablí e servar manà, que nengú hom on gaus *jogar*, ni fer *jogar* ni reversar, en negun *joc* de daus, exceptat *joc* de taules, de nuyt ni de dies, ni a *joc* de tindaureyl, ni de cabraboc..."²

Paral·lelament a aquest sentit, es mantenia el significat originari, etimològic, (de frase agradable, dita jocosa) procedent del llatí vulgar:

"Lo senyor rei d'Aragon féu fer crida que tothom s'aparellàs de passar en Calàbria per combatre ab lo rei Carles; e com lo rei Carles sabé aquesta novella, no li parec *joc*, ans tantost pensà-se'n d'anar que anc no volc esperar la rei d'Aragó"³.

I també el d'acció feta per a burlar-se d'algú o d'alguna cosa:

"La Emperadriu dix a sa filla Carmesina e a les altres donzelles: - Voleu que façam *joc* a Tirant? Farem que-l traga de la barca al coll e que faça lo moro demostració de caure en l'aygua e que li banye lo peu de la çabata brodada no serà menys de la dua boca no surta alguna

¹ *Vides de Sants rosselloneses*, extret de *Lleures i converses d'un filòleg*, Joan Coromines, Club Editor, Barcelona, 1971.

² Extret de Coromines, Joan: *Diccionari etimològic i complementari de la llengua catalana*, (paraula *joc*) Curial Edicions Catalanes, Barcelona, 1986.

³ MUNTANER, Ramon: *Crònica*, ed. Barcino, Barcelona, 1927-52).

paraula, per hon podem conèixer si u fa per amor. Totes foren consentes en la burla de Tirant”⁴.

Tant la paraula *joc* com el concepte que expressa amb els seus múltiples sentits, doncs, són presents a la nostra llengua des dels seus orígens. La contraposició joc-escola, com ens demostra el fragment de les *Vides de Sants Rosselloneses*, és un prejudici que ve de lluny i que, amb lleugers alts i baixos, s’ha mantingut al llarg de la història de l’ensenyament. No serà senzill, doncs, demostrar que avui aquest prejudici no solament no té cap consistència sinó que, tot al contrari, és molt convenient que el joc entri a l’escola i n’impregni una bona part del treball que s’hi fa.

Però tornem encara uns moments a examinar l’evolució cronològica de la paraula per tal d’acostar-nos a la realitat dels nostres dies. Tot sembla indicar que la necessitat del joc a més d’antiga ha estat una constant en la nostra història. Si fem un salt al segle XIX, veurem que en aquell món de grans mancances i d’extrema pobresa que molt sovint la revolució industrial imposava, els jocs infantils i juvenils, tal com passava amb les festes populars dels adults (amb els seus balls casolans, el teatre en pisos, les comparses etc.) jugaren un paper de gran transcendència en les hores d’esbargiment – escrupolosament programades al llarg de l’any per mitjà d’un calendari no escrit- dels joves:

“Tienen su época la pelota, el trompo, el “bòlit”, las balas, los “refilandos”, los “geps”, el “fet”, el “paput” y otros muchos que nosotros hemos olvidado porque hace largos años que no los jugamos. Epoca conocida y fija es la de las cometas, la cual suele empezar a principios de febrero y acabar a últimos de abril...”⁵. Aquesta mena de jocs i altres de semblants es van anar repetint, modificant i transmetent pràcticament fins als nostres dies. Folcloristes i memorialistes com ara Joan Amades i molts altres n’han deixat constància en algunes de les

⁴ MARTORELL, Joanot: *Tirant lo Blanc*, ed. Barcino, Barcelona, 1926-29.

⁵ CORTADA, Joan (i altres): *El libro verde de Barcelona*, Barcelona 1848.

seves obres. Valgui com a exemple del que dic alguns dels jocs que es poden trobar a l'*Auca dels jocs de la mainada*, de J. Amades, recentment reeditada en versió facsímil, o bé en reculls com el següent, referit a jocs populars del segle XIX, on podem comprovar que molts dels jocs que hi esmenta són vius encara en la nostra memòria:

“Jocs de la canalla: Campaneta la ninc-ninc, Puput, Ratlla, A l'Ouet, Qui juga a dar pinyols..., Romaní, romanà, Fet a la galindaina, Cartrons, Flèndit, A Barrisca, Redolins, Lladres i Serenos, A la Morra, Arroz con leche, La Sardana de l'avellana..., A amagar esqueses, Balldufa, Xapes, A Cavall fort, Jo te l'encendré..., Olles, olles de vi blanc..., El Riscat, Bales, Fet...”⁶

Des d'aleshores ençà, però, la situació dels jocs infantils i juvenils ha variat notablement. En molt poques dècades les formes de vida sorgides de la revolució tecnològica han arraconat la majoria dels jocs populars i han comportat un seguit de canvis en els hàbits dels joves que afecten no solament l'existència dels jocs sinó també la manera de jugar. La televisió, els ordinadors, les consoles i tota mena de videojocs han entrat a les llars i d'una manera gairebé imperceptible han anat substituint els antics jocs presencials compartits que durant segles havien omplert de vida les nostres places i carrers. Places i carrers que avui, en moltes poblacions mitjanes i grans, han deixat de ser el lloc de trobada idoni per al joc que antany havien estat, ja que aquests espais han estat al seu torn envaïts pel trànsit rodat, pels aparcaments i per moltes altres menes d'obstacles. Això ha ocasionat que en molts casos els jocs presencials s'hagin hagut de refugiar als patis del col·legis, a les colònies escolars i a altres espais lligats amb el món educatiu, on l'antiga tradició amb la seva diversitat, els seus rituals i el seu calendari han estat fatalment empesos i substituïts pels jocs procedents dels mitjans de comunicació (futbol, handbol, bàsquet, etc.) els quals han acabat fatalment per imposar-se i dominar el paisatge dels nostres patis i llocs d'esbarjo. Aquests jocs, però, no sempre són a

⁶ MUNTANER, Ramon: *La Barcelona vuitcentista. Reculls històrics (1801-1900)*, Llibreria Catalonia, Barcelona, 1929.

l'abast o del gust d'un gran nombre d'alumnes, ni els centres disposen d'instal·lacions suficients perquè tots i totes puguin practicar-los. Aquest fet, molt sovint, genera unes situacions en què una minoria de l'alumnat pot practicar els seus esports favorits, mentre que la resta acaba formant grupets i passant l'estona sense fer res ni practicar cap mena de joc. Aquesta situació, força general en molts patis, s'ha vist agreujada amb l'arribada de joves d'altres països, la tendència dels quals, davant d'aquesta situació, és també agrupar-se d'una manera més aviat passiva. Aquests agrupaments, però, tendeixen a formar els clàssics "guetos" determinats per les lògiques afinitats lingüístiques o de procedència, cosa que si bé és comprensible i normal que es produeixi els primers dies d'arribada al país, a la llarga, si la situació es fossilitza acaba dificultant la integració al centre i a l'entorn.

Vista aquesta situació des de fora, des d'una certa distància, la reacció d'aquests joves nouvinguts és bastant semblant, quasi paral·lela, a la de tots els altres naturals del país que han estat exclosos dels jocs dominants a les pistes del pati. La diferència només seria (i ja és prou!) aquesta tendència a agrupar-se d'acord amb els països de procedència que presenten molts joves nouvinguts. Primfilant una mica, però, es constata que en la tradició de molts d'aquests joves encara és ben viu el record dels jocs compartits i ben arrelada la necessitat de practicar-los.

El tracte quotidià amb ells ho demostra i els estudiosos coincideixen a afirmar que els graus de vitalitat dels jocs tradicionals varien d'un país a un altre, d'acord amb les condicions i característiques socials i específiques de cada territori. Així, per exemple, José Antonio Solís al pròleg del recull *Juegos Infantiles Olvidados* afirma: "Muchos de estos juegos hemos tenido que localizarlos en los países hispanoamericanos, donde se siguen, por fortuna para ellos, practicando. Incluso conservando los nombres más

tradicionales y antiguos que, en España, ya se han perdido para la cultura popular y solamente es posible encontrarlos en viejos libros”⁷.

A aquests joves, però, els manquen els llocs i les condicions de què disposaven als seus països d’origen: els carrers sense cotxes, les places, els espais naturals... Els joves nouvinguts en arribar aquí necessiten adaptar-se al nou entorn i, aleshores, tret dels més aptes per als esports dominants (futbol, handbol, bàsquet, etc.) la resta tendeix a fer el que fan els del país que els acull (tot i que moltes vegades no disposin a les seves llars del succedani lúdico-tecnològic d’aquets): agrupar-se per afinitats i deixar transcórrer el temps d’esbarjo fins que toqui el timbre per tornar a classe.

Conèixer aquesta situació em va generar un seguit de preguntes, les quals van ser un dels motius que, en certa manera, em van impulsar a demanar la llicència per a dur a terme el projecte que ara presento. Exposades d’una manera succinta, són les següents:

-De quina manera es podria exterioritzar i aprofitar per a la seva formació el cabal i les necessitats lúdiques que porten aquests joves?

-De quina manera podem fer que la necessitat de jugar sigui una eina per a millorar la comunicació i la convivència als centres?

-Cobreixen, els videojocs i tota mena de jocs tecnològics, les necessitats físiques, psicològiques, comunicatives i lúdiques dels nostres joves en general?

-Avui les aules i els centres són un dels principals (si no el principal) espais de convivència, de comunicació i de formació del joves. Si el joc, tradicionalment, ha propiciat i potenciat aquestes

⁷ SOLÍS, José Antonio, *Juegos infantiles olvidados. Unos juegos que sólo precisaban unos sencillos materiales y mucha imaginación*. El arca de papel Editores. La Coruña, 2001.

possibilitats de creixement personal, és convenient que guanyi espais en l'educació? I, en cas afirmatiu, com i quan els hauria de guanyar?

2.2 El joc i l'educació: “Menys jugar i més treballar?”

Tot i les objeccions a què fèiem referència més amunt, el joc com a eina didàctica ha estat generalment ben valorat pels pensadors i teòrics de l'educació. Plató, a les *Lleis*, ja considerava que el joc era un factor determinant en la formació dels ciutadans. Aristòtil recomanava el joc com a aprenentatge de les tasques futures. Sant Agustí, esmentat més amunt a partir d'un dels nostres primers textos, considerava a les seves *Confessions* que el joc era un instrument altament educatiu en el sentit que és el ressort de la nostra curiositat pel món i per la vida, el principi de tot descobriment i creació. I, ja més endavant, pedagogs com Piaget i Freinet també s'hi ha referit en termes favorables. Piaget, entre altres aspectes, va subratllar la importància que tenia l'assumpció de les regles dels jocs en la constitució d'una consciència lògica i moral, i es va adonar de la capacitat que tenen els adolescents, enfront dels nens, de desenvolupar problemes i construir teories desconnectades de la realitat immediata. Freinet, per la seva banda, considerava que el joc tenia per a les criatures un significat semblant al que per als adults té el treball.

Però malgrat el que hem pogut llegir en aquests exemples i en alguns altres que aniran apareixent, la idea que el joc és una activitat perillosa, desaconsellable i poc o gens apta per a l'entorn educatiu està força estesa i arrelada, tant en la visió del món que tenen moltes famílies com en el subconscient d'una part del professorat. La frase “El que cal és menys jugar i més treballar!” avui encara és possible de sentir-la en alguna reunió de pares o fins i tot de professorat.

La polisèmia de la paraula *joc*, que inclou el concepte *de joc d'atzar* amb tot el que el fet pot comportar (ludopaties, dependències, ruïnes morals i econòmiques, etc), ja hem dit que deu haver tingut una

bona part de responsabilitat en les prohibicions i persecucions que s'han produït contra la pràctica del joc en certs períodes de la història i, sobretot, en l'existència de prejudicis irracionals i indiscriminats en contra del joc com a eina didàctica. Un bon exemple d'aquesta percepció polisèmica el constitueix el ventall d'exemples amb què el *Diccionari General de la Llengua Catalana* de Pompeu Fabra il·lustrava la paraula *jugar*: "*Jugar a fet, a bales. Jugar a coudinar, a (fer) visites. Jugar a escacs, al dòmino, a cartes. Jugar a la manilla, al truc-i-flor. Jugar al tennis, al futbol. Jugar al bacarà, a la ruleta*; en què, tot i les agrupacions semàntiques, convenientment indicades per la puntuació, no deixa d'haver-hi una gradació adjectival que va de *jugar a fet* a *jugar a la ruleta*.

Una prova pràctica de la confusió que el mot ha generat i genera la podem obtenir per nosaltres mateixos, sense necessitat d'acudir a referents històrics ni a citacions bibliogràfiques. I l'eina que proposo per a obtenir-la és precisament un joc. Es tracta d'un petit joc d'associacions que consisteix a classificar les parelles de grups nominals que segueixen en les dues columnes de sota, encapçalada l'una per la paraula **JOC** i l'altra per la paraula **TREBALL**. Les respostes convé que siguin espontànies, aproximatives, més sentides que raonades, i pensades per a un context escolar:

Seriós, faceciós; divertit, avorrit; amb uns objectius, sense objectius; activitat ociosa, tasca ingrata; regles externes imposades, regles internes assumides; vici, virtut; necessitat ineludible, tendència natural; obligació, privilegi; s'obtenen uns resultats, s'acaba en ell mateix; lleuger, pesat; entreteniment, necessitat; obligació, alliberament; sense esforç, amb esforç; fàcil, difícil; assenyat, frívol; "otium", "neg-otium"; monòton, creatiu; recreació, producció; reté a la memòria el contingut que vehicula, s'oblida aviat el que vehicula; tasca, evasió; plaer, patiment; ben acollit, mal acollit; agrada, no agrada; no genera una percepció positiva, genera una percepció positiva; serveix per a aprendre, no serveix per a aprendre.

contradiccions solen ser nombroses i prou importants. Imaginem-nos que algú pensi que el joc és una eina *sense objectius, viciosa, que s'acaba en ella mateixa, que no exigeix esforç, frívola, que no reté a la memòria el que vehicula i que no serveix per a l'ensenyament*. Si algú pensa així, a part de contradir totes les veus que al llarg de la història s'han manifestat a favor del joc com a eina didàctica, ja gairebé és millor que abandoni la lectura d'aquest treball i es dediqui a alguna altra cosa més profitosa. Perquè el que aquí s'intentarà demostrar és precisament tot el contrari. Però encara seria pitjor que algú hagués pensat que el joc era una eina *sense objectius, viciosa, que s'acaba en ella mateixa, que no exigeix esforç, frívola, que no reté a la memòria el que vehicula* i que, no obstant, *serveix per a l'ensenyament*. Aquí la contradicció, a part de manifesta, seria aberrant! I, en el cas que algú considerés que el joc és una pràctica *divertida, creativa, que propicia una percepció positiva del que vehicula, que disposa d'uns objectius, etc. etc.* però *que no és apta per a l'ensenyament?* En aquest cas la contradicció, a més d'incomprensible, seria frustrant, oi? És evident que l'ideal fora que el joc, si realment és tan útil per a l'educació com alguns teòrics asseguren, anés associat a tot un seguit de qualitats positives i potenciadores de l'aprenentatge. Doncs bé, demostrar que aquestes hi són i fer-les patents, és l'objectiu dels subapartats que segueixen.

2.3 El joc i el treball escolar

Sigui quin sigui el resultat que s'hagi obtingut en el joc de l'apartat anterior, és evident que cal reflexionar sobre l'abast dels significats dels termes *joc* i *treball* i sobre les possibles relacions existents entre ells, a l'hora d'emprar-los com a eines en el món educatiu. Perquè del que els ensenyants i educadors pensem sobre els significats d'aquests dos mots en dependrà l'ús i les formes d'ús que n'acabem fent.

Tradicionalment, el fet que a fora de l'escola els joves i els infants, d'acord amb els seus instints, passessin llargues estones

jugant, devia fer pensar a molts ensenyants que el que calia fer a l'interior de les aules era activitats completament diferents. L'horari escolar els devia semblar massa valuós per a destinar-lo a fer coses que els alumnes del seu natural ja feien a fora. Els diccionaris, que a més d'una eina de recollida de mots, constitueixen també un valuós testimoni de l'època en què foren escrits, ho ratifiquen amb els seus exemples. Així, el *Diccionari General de la Llengua Catalana* de Pompeu Fabra, suara esmentat, en un altre dels exemples amb què il·lustra la paraula *jugar*, diu: *Ara encara no es hora de jugar: has d'acabar d'estudiar la lliçó*, en què la dicotomia *jugar/estudiar* queda clarament expressada. Aquest exemple, contràriament al ventall semàntic que exposàvem més amunt (que ha estat convenientment desglossat), ha estat incorporat a les dues edicions del *Diccionari de la Llengua Catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans, fet que ens indica que en la mentalitat dels seus redactors la dicotomia de què parlàvem és també encara ben viva.

Sense moure'ns d'aquest darrer diccionari, resulta força significatiu llegir les definicions de les paraules *joc* i *treball* que hi apareixen. El *joc* és definit com a *acció de jugar, és a dir, com passar el temps en quelcom que es fa amb l'objecte d'entretenir-se, de divertir-se*. Mentre que *treball*, definit com a *acció de treballar, esforç sostingut*, significaria *emprar-se físicament o mentalment amb un esforç sostingut en l'execució d'alguna cosa, especialment pel guany que en prové o per l'obligació del propi càrrec o professió*. Totes dues definicions tendeixen a reblar la distància, gairebé insalvable, entre els dos mots.

Si n'analitzem la procedència històrica, el seu origen tampoc no pot ser més divergent. Tot i això, les velles arrels d'aquests dos mots hi afegixen alguns matisos, i malgrat que els diccionaris actuals ja no els recullin, encara mantenen una certa vigència en la nostra memòria col·lectiva. Segons el *Diccionari Etimològic i Complementari de la Llengua Catalana* de Joan Coromines, *treball* i *treballar* provenen de TRIPALIARE, derivat aquest de TRIPALIUM: *espècie de cep o instrument d'aferrar i turmentar compost de TRES i PALUS, pels tres*

pals que formaven l'instrument: treball en català antic i fins avui i tot, conserva encara el sentit de 'sofriment, dolor, pena'; de la idea de patir es va passar a la d' 'esforçar-se, escarrassar-se' i, en fi, 'obrar, laborar, treballar'. Joc, en canvi, significava: 'broma verbal, folga, diversió, acció de burlar-se, dita jocosa, frase plaserera'.

Tot i la distància que separa els dos punts imaginaris que es troben un a cada punta del laberint semàntic que acabem de veure, l'experiència demostra que quan als joves i infants, d'acord amb els seus impulsos naturals, se'ls ofereixen unes activitats lúdiques integrades en els seu procés d'aprenentatge, anar a classe se'ls converteix en un plaer, aprendre esdevé més planer i allò que aprenen és molt més ben percebut, retingut i valorat. Quines en poden ser les causes?

En primer lloc, caldria desfer els tòpics que solem atribuir d'una manera rígida als significats de *joc* i *treball*. És veritat que quan esmentem la paraula *joc* ens solem referir a una activitat creativa, divertida, plaserera; contraposada a la noció de rutina, monotonia i esforç turmentós que sol anar associada a la noció de treball. Però no és possible que un treball resulti també creatiu, divertit i plaserer? I que un joc acabi essent rutinari, monòton i turmentós? Aquesta dualitat semàntica ens posa de manifest que el problema no són els mots *joc* i *treball*, sinó el que nosaltres puguem pensar d'aquests mots.

La distinció entre el joc i el treball, doncs, no és que l'un sigui creatiu, divertit i plaserer i l'altre no, sinó que la diferència consisteix en la manera com es presenten l'un i l'altre, en la manera com es fan servir. No hi ha motiu ni és lícit, per tant, per a presentar el joc com quelcom entretingut i agradable i, encara menys, com a compensació per l'esforç turmentós que suposadament comporta el treball escolar regular.

Una altra de les distincions que en l'àmbit educatiu se sol subratllar és la que suposa que en el joc, pel seu interès més directe, l'activitat ja és l'objectiu, mentre que els objectius del treball sempre són uns objectius llunyans i persistents. Les persones que juguen no

solament fan una cosa, sinó que, com afirma John Dewey a *Democràcia i escola*, “intenten de fer o d'efectuar quelcom, amb una actitud que implica previsions anticipades que estimulen les seves respostes actuals”⁸. És a dir, que quan es preveuen uns resultats mínimament llunyans i d'un caràcter concret, que exigeixen un esforç persistent per a aconseguir-los, el joc esdevé treball. La distinció, doncs, basada en la presència/absència d'un objectiu llunyà queda també sense sentit, perquè, citant altre cop J. Dewey, “l'un i l'altre (el joc i el treball escolars) no difereixen pas perquè la seva activitat estigui subordinada a un resultat extern, sinó pel fet que la recerca d'un resultat ocasiona un seguit d'activitats més llarg”⁹. No és pas estrany, avui dia, veure com molts jocs s'han convertit en autèntics treballs. Certs esports en què s'exigeixen uns objectius molt concrets a llarg o a mitjà termini (tennis, futbol, bàsquet, handbol, etc.) han tendit a “professionalitzar” els seus practicants amb les corresponents remuneracions substancials, els dies de “festa” i de “vacances”, en què els jugadors “descansen” de jugar, etc.

Dit d'una manera resumida, no hi ha motiu per a presentar el joc i el treball escolars d'una manera totalment escindida, complementària o compensatòria l'una de l'altra. Passar del joc al treball no és una qüestió de passar de la diversió a l'avorriments, sinó una transformació gradual, destinada sempre a obtenir uns resultats. El joc i el treball escolars, doncs, han de presentar-se integrats i com a elements inspiradors del conjunt de la programació. Només d'aquesta manera s'aconseguirà eliminar la barrera artificial entre les tendència a la creativitat natural que deriven del desig de jugar i la necessitat d'assolir uns objectius que la societat exigeix, entre el món extraescolar del carrer i el món escolar de l'interior dels centres. Perquè, al capdavall, treballar en el que ens agrada és la màxima expressió de la riquesa i

⁸ DEWEY, John: *Democràcia i escola*, Eumo Editorial, Vic, 1989.

⁹ Ibid.

del plaer a què hom pot aspirar i, com diu J. Dewey: “El treball que es manté impregnat d’una actitud lúdica és art”¹⁰.

2.4 El joc i la convivència

Avui un dels principals problemes que tenen els centres i les aules és crear un clima de convivència ordenada del seu alumnat. D’uns anys ençà, les regles que antigament es transmetien a través de la família, l’entorn social i els mateixos centres semblen haver perdut la seva eficàcia i en molts centres educatius fan braços i mànigues per a trobar sistemes que permetin una convivència democràtica i formativa que faci possible de dur a terme les tasques que els són pròpies. Sense una convivència adequada la bona qualitat de l’ensenyament és francament difícil d’aconseguir, la qual cosa acaba produint frustració entre el professorat i els mateixos alumnes.

Aquest és un tema que s’escapa de molt a aquesta memòria, però sí que cal fer-hi esment ja que en certa manera s’hi relaciona. En efecte, un altre dels tòpics que circulen en relació amb el joc com a eina educativa és que el joc pot fer que la classe es relaxi, s’esvaloti i es faci encara més difícil de conduir. De bon principi, cal dir que la intenció d’aquest treball és precisament la contrària. És a dir, el seu objectiu fonamental és fer que l’alumnat s’impliqui al màxim amb l’activitat que s’està duent a terme. I tinc la convicció que el joc convenientment aplicat és una eina que ajuda a aconseguir-ho. Per a assolir-ho, evidentment, calen unes determinades condicions. El nombre d’alumnes ha de ser l’adequat. No es poden avançar xifres perquè depèn de cada joc, però és fonamental que cada alumne o alumna hi tingui el seu paper. Això darrer, en el context d’una classe i a partir del treball en grups, sol ser relativament fàcil d’aconseguir. La noció de joc, com ja hem dit, no pot anar separada del conjunt de l’activitat ni el joc no pot ser presentat com una “compensació” o un “premi” separat d’aquella: el joc ha de constituir l’estructura

¹⁰ Ibid.

vertebradora del conjunt de l'activitat. L'alumne ha de tenir ben present que més enllà del possible gaudi, divertiment, etc, que li pugui produir aquella tasca lúdica, la seva actuació immediata i els resultats que en un moment determinat se li exigiran seran avaluats com una part més de la seva formació. Les activitats lúdiques, d'altra banda, deixen un ampli marge per a la llibertat i la creativitat. Jugar pot fer que ens sentim totalment lliures, però aquesta llibertat és doblement il·lusòria. Tot joc es basa sempre en unes regles. I un joc practicat en un centre educatiu s'ha de sotmetre al seu torn a les regles del centre que l'acull. Les regles del joc són aquestes i és imprescindible que siguin assumides i respectades per a poder-lo practicar. A la novel·la de Ken Follet, *Els pilars de la Terra*, hi ha una escena ben representativa del que estic dient. Un noi (Richard) i una noia (Aliena) estan jugant a una variant del jaquet:

“Richard va moure una fitxa.

-No. No pots fer això –li va indicar Aliena.

-Per què no? –va preguntar el noi, enfadat.

-Perquè va contra les regles, estúpid.

-No m'agraden les regles –va replicar Richard amb petulància.

-Has d'obeir les regles! –va asseverar Aliena, enfurismada.

-Per què?

-Perquè sí. Això és tot!”

I és aquí, precisament en el terreny de les regles, on el joc adquireix un paper prou curiós i rellevant. Ja hem esmentat la importància que Piaget donava a l'assumpció de les regles dels jocs en la constitució d'una consciència lògica i moral dels joves. Un altre autor que ha estudiat el paper del joc en el desenvolupament dels infants ha estat Lev Vigotski.

Vigotski s'adona que, vist d'una manera superficial, “el joc té poca semblança amb la forma complexa i mediata de pensament i de voluntat a la qual ens remet. Només una anàlisi interna i profunda

permet determinar el curs dels seus canvis i el seu paper en el desenvolupament”¹¹.

En efecte, després de fer observar que “per a un nen de tres anys els joc és quelcom summament seriós, tant com ho és per a l’adolescent, encara que, evidentment, en un sentit molt diferent”¹², Vigotski afegeix que una de les característiques fonamentals de tot joc és l’existència d’unes regles que el fan possible: “La situació imaginària de qualsevol mena de joc conté ja en ell mateix certes regles de conducta, encara que aquestes no es formulin explícitament ni per endavant”¹³. Aquestes regles, afirma, tenen un paper fonamental: “Què és el que quedaria del joc, si aquest s’estructurava de tal manera que no es produís mai cap situació imaginària? Hi quedarien les regles. Sempre que es produeixi una situació imaginària en el joc, hi haurà regles, però no d’aquella mena de regles que es formulen per endavant i que van canviant d’acord amb el desenvolupament del joc, sinó regles que es desprenen de la mateixa situació imaginària”¹⁴.

La importància que adquireixen les regles del joc en l’evolució dels joves i de les criatures és extraordinària, ja que aquestes regles no són unes regles externes, imposades per la família, pel centre educador o pel professorat, sinó una necessitat bàsica per a poder dur a terme el joc. La persona que juga de seguida ha d’entendre que respectar les regles constitueix una condició indispensable per a gaudir del plaer de jugar. La regla acaba vençant l’impuls més primari (*No m’agraden les regles* –havia replicat Richard a l’exemple de sobre) perquè és una regla interna i, per tant, acceptada. Una regla d’autolimitació i d’autodeterminació: “la renúncia al que desitja (...) i a l’acció impulsiva constitueixen el camí cap al màxim plaer en el joc”¹⁵. Perquè el joc, en efecte, planteja constantment situacions en què el control dels impulsos més immediats és bàsic per al seu

¹¹ VIGOTSKI, Lev Semionovitch: “El paper del joc en el desenvolupament de l’infant”, dins de *Pensament i llenguatge*, ed. Eumo, Vic, 1994.

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid

desenvolupament: “A cada pas les criatures s’enfronten a un conflicte entre les regles del joc i allò que els agradaria fer si de sobte poguessin actuar espontàniament. En el joc actuen de la manera contrària a com els agradaria actuar. El més gran autocontrol de que és capaç un nen es produeix en el joc”¹⁶. Aquesta estricta subordinació a les regles, que és del tot impossible en la vida real, exigeix, tal com veïem a l’exemple de la novel·la de Follet, un cert aprenentatge que, en el joc, esdevé relativament senzill ja que la persona que juga aprèn que l’acceptació de les regles i la renúncia a l’acció impulsiva són indispensables per a assolir el màxim plaer; perquè, tal com afirma Vigotski: ” Com més regulada està una activitat, més tens i subtil serà el joc”¹⁷.

Per tot plegat, Vigotski conclou dient que li agradaria demostrar que “el joc no és un tret predominant de la infantesa, sinó un factor bàsic en el desenvolupament”¹⁸. Que aprendre a respectar les regles “és una font de plaer”¹⁹, per la qual cosa, “el joc obre les portes al nen a una nova forma de desitjos. Li ensenya a desitjar relacionant els seus desitjos a un ‘jo’ fictici, al seu paper en el joc i a les seves regles. D’aquesta manera es produeixen els més grans èxits en el nen, èxits que en el futur es convertiran en el seu nivell bàsic d’acció real i de moralitat”²⁰. És a dir, Vigotski vincula el joc amb el desenvolupament de la persona a partir de la importància que dóna al canvi del predomini de la situació imaginària al predomini de les regles que implica l’evolució del joc. D’aquesta manera, l’activitat lúdica esdevé una eina de desenvolupament i “una activitat conductora que determina l’activitat del nen”²¹.

Dos altres aspectes que també subratlla Vigotski són el de ratificar el que ja hem exposat més amunt sobre la relació entre jocs i objectius: “És erroni pensar que el joc constitueix una activitat sense

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

objectius”²², i un altre d’especialment transcendent a l’hora d’entendre les implicacions entre el joc i el desenvolupament, ja que, segons Vigotski “el fet de crear (a través del joc) una situació imaginària pot considerar-se com un mitjà de desenvolupament del pensament abstracte”²³.

En definitiva, el joc pot ser, i de fet és, una activitat divertida i “seriosa” alhora. Allò important, com veurem més endavant, és la manera com es planteja. El fet que disposi d’unes regles apreses i assumides com a condició indispensable per a practicar-lo en fa una activitat educativa eficaç –perquè estimula la implicació dels alumnes- i d’un alt valor formatiu, ja que, entendre la necessitat d’assumir un sistema de regles tendeix a potenciar la valoració positiva de conceptes com “respectar el torn de l’altre”, “ordre en el procés” o “estabilitat i complicitat en el conjunt”, valors que tots ells incideixen positivament, no únicament en el rendiment de l’alumne, sinó també en el seu equilibri personal i en la millora de la comunicació i de la convivència a l’aula i al mateix Centre educatiu.

2.5 El joc i l’aprenentatge de la llengua

Tot i les lloances que, com hem indicat, diferents pensadors i pedagogs han dedicat al joc com a eina d’aprenentatge, podem observar que el fenomen del joc ha generat un interès pràcticament nul o en tot cas molt escàs per part del món acadèmic, fins ben entrat el segle XX.

En l’àmbit concret de l’estudi de la llengua és interessant destacar la referència que hi fa Ferdinand de Saussure al seu *Curs de lingüística general*, publicat per Ch. Bally i A. Sechehaye, l’any 1916. Saussure, per a fer més gràfica l’autonomia i, alhora, la interdependència entre el que és sincrònic i el que és diacrònic en una llengua, es val de diverses comparacions, una de les quals,

²¹ Ibid.

²² Ibid.

precisament la que el mateix lingüista considera la “més demostrativa”, és “la que s’estableix entre el joc de la llengua i una partida d’escacs. En ambdós jocs –afegeix- estem davant un sistema de valors i assistim a les seves modificacions. Una partida d’escacs és com una realització artificial d’allò que la llengua ens presenta sota una forma natural (...) Només hi ha un punt en què la comparació no concorda: el jugador d’escacs té la intenció de realitzar el desplaçament i d’exercir una acció sobre el sistema, mentre que la llengua no premedita res (...) Perquè la partida d’escacs s’assemblés completament al joc de la llengua, caldria suposar un jugador inconscient o inintel·ligent”²⁴. Observi’s que Saussure no solament compara la llengua amb el joc sinó que anomena la llengua mateix, *joc de llengua*.

Un pas endavant el donà Ludwig Wittgenstein. Wittgenstein va publicar l’any 1921 una de les seves dues obres més influents en la filosofia del llenguatge contemporània: el *Tractatus logico-philosophicus*. En aquesta obra Wittgenstein considera que el llenguatge és el mirall, la imatge, del que passa al món. Un model de la realitat. El llenguatge i el món funcionarien amb els mateixos paràmetres. El problema, però, és que l’ésser humà té la capacitat de crear frases que no es refereixen a la realitat tangible, és a dir, al món. La comparació amb la realitat, en aquests casos, esdevé impossible. Per tant, segons ell, hi ha coses de les quals es pot parlar amb tota claredat i precisió i d’altres que no. Des d’un punt de vista de lògica estricta, d’allò que no es pugui parlar amb claredat, únicament se’n pot guardar silenci i deixar que siguin els actes, les actuacions, que parlin. El terme mitjà, en aquests cas, no existeix: o se’n parla d’acord amb una lògica exacta o és millor no dir-ne res.

Poc després de publicar el *Tractatus*, Wittgenstein es va dedicar uns anys (de 1924 a 1926 aproximadament) a exercir el magisteri. L’any 1926, fruit d’aquesta experiència docent, va publicar el diccionari *Worterbuch für Volksschulen*, on recollí les paraules tal com les feia

²³ Ibid.

servir el seu alumnat de primària. Seria interessant d'esbrinar la influència que va tenir aquesta seva experiència professional a l'escola -"on, per mitjà del joc, Wittgenstein hagué d'ensenyar als més menuts a parlar, llegir i escriure"²⁵- sobre l'evolució i el canvi d'orientació que a partir d'aleshores efectuà l'autor del *Tractatus*. En efecte, a partir d'aquell moment, Wittgenstein donà un gir radical al seu supòsit que la llengua reflectia el món mitjançant unes regles lògiques i exactes. El llenguatge deixà de ser considerat un retrat de la realitat i començà a ser vist com una acció, una activitat, que Wittgenstein anomenarà "joc de llenguatge". Cada acció, cada context en què s'empra, és un "joc de llenguatge": "També el conjunt fet pel llenguatge i per les activitats amb què està entreteixit, l'anomenaré el "joc de llenguatge"²⁶. Aquest "joc de llenguatge" és un conjunt de signes que funcionen mitjançant unes regles estretament connectades amb les activitats extralingüístiques de la comunitat de parlants. Per tant, "parlar un llenguatge és una part d'una activitat o d'una forma de vida"²⁷.

Per ell, doncs, el valor dels "jocs de llenguatge" ve sempre determinat per l'ús que en fem. Per això, la validesa d'un "joc de llenguatge" sempre serà proporcional al grau d'integració que en facin els que el practiquin. Wittgenstein compara el joc de llenguatge a un engranatge en què les rodes dentades s'engranen les unes amb les altres i també amb la realitat. El joc de llenguatge, doncs, adquireix el seu sentit en el seu funcionament, en el seu ús, i en la mesura que aquest ús està engranat amb l'activitat social.

Aquesta nova concepció de llenguatge, en què aquest perd la imatge de claredat i precisió que tenia al *Tractatus*, va aparèixer a la seva altra gran obra *Investigacions filosòfiques*, publicada l'any 1953, dos anys després de la mort de l'autor. El caràcter boirós, imprecís, del llenguatge que ara Wittgenstein ens presenta s'adiu amb la mateixa

²⁴ SAUSSURE, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, ed. Planeta, Barcelona, 1984, pàg 111.

²⁵ TRESSERRAS, Miquel: *Wittgenstein: integritat i transcendència*, ed. Publicacions de l'abadia de Montserrat, Barcelona, 2003.

²⁶ WITTGENSTEIN, Ludwig: *Investigacions filosòfiques*, ed. 62, Barcelona, 1997.

²⁷ Ibid.

definició de les paraules *joc* i *llengua*. Generalment els diccionaris solen definir ambdós mots en funció del seu caràcter instrumental, no pas en funció d'allò que realment són. En el cas de la paraula *joc* ja hem vist més amunt que, segons el diccionari, es tractava d'una acció per a "passar el temps amb quelcom que es fa amb l'objecte d'entretenir-se, de divertir-se"²⁸. En el de la paraula *llengua*, el diccionari ens informa que es tracta d'un "sistema de signes (...) que serveix bàsicament per a la comunicació"²⁹. Tant en una paraula com en l'altra s'esdevé el que li passava a Sant Agustí amb el concepte de *temps*: "Què és, doncs, el temps? Si ningú m'ho demana, ho sé; si ho vull explicar a qui ho demana, no ho sé"³⁰. Per aquest motiu els diccionaris es troben amb dificultats a l'hora d'oferir una explicació completa i coherent del concepte de *llengua* i del de *joc*. Que el concepte sigui boirós, però, no vol dir, segons Wittgenstein, que no sigui vàlid: "Es pot dir que el concepte "joc" és un concepte amb vores borroses. –'Un concepte borros, però, ¿és un concepte?' –Una fotografia desenfocada, ¿és un retrat d'una persona? ¿Ho és sempre, d'avantatjosa, la substitució d'una imatge desenfocada per una d'enfocada? ¿sovint no és justament la desenfocada allò que necessitem"³¹?

Una altra característica que ens interessa del que Wittgenstein anomena "joc de llenguatge" és la seva capacitat creativa. Wittgenstein l'exemplifica mitjançant la imatge d'un laberint. "El nostre llenguatge es pot considerar com una ciutat antiga: un laberint de carrerons i places, de cases velles i noves, i de cases amb construccions afegides en diverses èpoques; i això, voltat de molts ravals nous amb carrers rectes i regulars, i amb cases uniformes"³². El joc de llenguatge té la capacitat de crear missatges que mai no ha sentit de la mateixa manera que el caminant del laberint pot cercar la sortida a través de camins que mai no ha explorat.

²⁸ IEC: *Diccionari de la llengua catalana*, (2a edició). Ed. 62 / Enciclopèdia Catalana. Barcelona, 2007.

²⁹ Ibid.

³⁰ AGUSTÍ d'HIPONA, *Confessions*, XI, 14. Ed. Lluís Gili, Barcelona, 1968.

³¹ WITTGENSTEIN, Ludwig: *Investigacions filosòfiques*, ed. 62, Barcelona, 1997.

³² Ibid.

La imprevisibilitat del joc de llenguatge fa que la millor manera d'aproximar-s'hi sigui participant-hi. Que per a entendre els mecanismes del joc de llenguatge sigui imprescindible jugar-hi. Perquè “parlar el llenguatge és una part d'una activitat o d'una forma de vida”³³. És a dir, que “és la concordança de la gent que decideix què és correcte i què és incorrecte (...) i la gent concorda en el llenguatge. Això no és cap concordança d'opinions, sinó de forma de vida”³⁴.

Aquesta defensa de l'ús com a mitjà per a l'aprenentatge és una aportació decisiva que té un interès especial de cara a reforçar la idea central d'aquesta memòria. És a dir, que per a dominar un joc s'hi ha de jugar: no n'hi ha prou de conèixer-ne les regles. Exactament com passa amb el joc de la llengua.

Les aportacions d'autors com Wittgenstein o Vigotski (de qui suara hem parlat) van facilitar que el joc anés deixant de ser un mot estigmatitzat en el món acadèmic i, tot i que encara hi ha molts prejudicis contra seu, avui el seu ús com a eina d'aprenentatge de la llengua gaudeix d'un elevat prestigi, sobretot en l'àmbit de l'ensenyament infantil i en el de les segones llengües.

Les aportacions de mestres i pedagogs, entre els quals voldria destacar la figura de Jêrome Bruner, en aquest sentit han estat decisives. La defensa del joc com a eina d'aprenentatge lingüístic que Bruner formula és clara i concisa: “La llengua materna es domina més ràpidament quan la seva adquisició té lloc enmig d'una activitat lúdica (...) les formes més complexes gramaticalment i els usos pragmàtics més complicats apareixen en primer lloc en contextos de joc”³⁵. Per a Bruner la relació entre l'aprenentatge del món, l'experiència i el nen passa també pel llenguatge, el qual està estretament relacionat amb el fet de jugar: “Per a ser capaç de parlar sobre el món (es) necessita haver estat capaç de jugar, amb el món i amb les paraules, d'una manera flexible”³⁶. Perquè el joc, per a ell (com també havia assenyalat

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

³⁵ BRUNER, Jêrome: *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza, Madrid, 1984.

³⁶ Ibid.

Vigotski), juga un paper fonamental en el desenvolupament dels infants. Tan fonamental que fins i tot el considera prioritari a la seva formació, al domini del mateix llenguatge i a l'estructuració del pensament: "No és tant la instrucció, ni el llenguatge ni el pensament, el que permet a l'infant desenvolupar les seves capacitats combinatòries, sinó l'honesta oportunitat de poder jugar amb el llenguatge i amb el propi pensament"³⁷.

³⁷ Ibid.

3 Desenvolupament del treball

“(El joc i el treball) tots dos impliquen uns objectius conscientment sotmesos a la selecció i a l’adaptació de materials, així com uns processos dirigits a aconseguir els objectius desitjats”

John Dewey

3.1 Pla de treball o fases de la recerca

Primera fase:

La recerca va començar amb una recopilació i lectura de materials bibliogràfics i procedents de la xarxa informàtica referits al joc i a les seves possibles aplicacions a l’ensenyament en general i de la llengua en particular.

Paral·lelament, durant els mesos de setembre, octubre i novembre, em vaig matricular com a alumne a tres cursos de “trainers” per a futurs professors d’anglès, de dues hores i mitja de durada cada dia. El lloc on em vaig matricular és el que he esmentat més amunt (veg. pàg.) i que es caracteritza pel fet d’ensenyar la llengua anglesa mitjançant el joc. L’objectiu central, òbviament, no era tant aprendre anglès, que també ho vaig fer, com observar les classes i les estratègies didàctiques dels joves aspirants a exercir el professorat d’anglès.

Al mateix temps, em vaig posar en contacte amb el centre on he treballat els dos darrers anys per tal de coordinar el meu treball amb el lloc on n’havia de dur a terme l’experimentació. L’important nombre d’alumnes nouvinguts que s’hi havia matriculat va obligar l’aula d’acollida a oferir bàsicament el nivell inicial, ja que la gran majoria de l’alumnat de l’any anterior es va incorporar a les classes curriculars. Únicament una minoria d’alumnes (els de llengües d’origen no romànic) van continuar assistint a l’aula d’acollida. Això, en certa manera, va determinar el nivell de la recerca, ja que la possibilitat d’experimentar els materials elaborats era un dels seus eixos fonamentals. Aquesta limitació, que m’impedia tenir accés a un nivell

de segon any, en contrapartida m'oferia la possibilitat d'aprofundir en la programació del nivell inicial que, fet i fet, és el que més urgia i podia tenir més rendiment en un centre com l'Apel·les Mestres d'Hospitalet, amb una gran majoria d'alumnes nouvinguts procedents de llengües d'origen romànic. El temps d'experimentació que, tal com preveia el projecte, vaig destinar a practicar amb aquests alumnes va ser el d'una hora a la setmana.

En un altre sentit s'havia previst la possibilitat de fer extensiva als pares i mares que ho volguessin l'experimentació del projecte. Això venia de la demanda d'alguna mare que el curs anterior s'havia interessat per la possibilitat d'aprendre català mitjançant els materials que el centre posa a l'abast de l'alumnat de l'aula d'acollida. Després de parlar-ne amb el professorat de l'aula d'acollida i d'esperar un temps prudencial, aquest any no es va detectar cap demanda en aquest sentit. Els pares de l'any anterior, al seu torn, ja tenien incompatibilitats horàries o bé feien cursos de català en altres llocs. Això va determinar que, per una banda, es traslladés l'hora d'experimentació que tenia prevista destinar als pares i mares a l'horari escolar, és a dir, amb alumnes també de primer nivell. I, per l'altra banda, que fossin únicament els alumnes les persones que m'informessin del que recordaven dels jocs que havien practicat en els seus països d'origen.

Segona fase:

A mesura que la recerca i selecció de jocs anava creixent, setmanalment anava fent-ne la traducció al català, l'elaboració de les fitxes didàctiques adients (d'acord amb el treball dels usos lingüístics bàsics que es duen a terme a l'aula), l'experimentació al centre i l'anàlisi i valoració posterior. Tot aquest material serà convenientment explicat a l'apartat següent i es podrà consultar a l'annex.

Tercera fase:

Paral·lelament a aquesta recerca, selecció, traducció de nous jocs, elaboració de propostes didàctiques, experimentació i valoració de materials, vaig començar a buidar les notes i observacions de les classes (fet que incidí en la tria i configuració dels jocs i de les unitats

didàctiques) i a dissenyar les línies mestres del que hauria de ser aquesta memòria.

Quarta fase:

Un cop finalitzada l'experimentació, he iniciat la revisió i el buidat dels materials. Tant de les fitxes bibliogràfiques com les d'Internet, les dels jocs experimentats, les valoracions i les observacions. Això m'ha permès esbossar una configuració definitiva del treball i iniciar el procés de redacció de la memòria i de les conclusions.

3.2 Instruments de recollida, d'anàlisi i d'interpretació de dades

Pel que fa a la recerca documental, selecció i traducció de jocs, els punts de referència i instruments principals per a dur-la a terme han estat:

- a) El repertori bibliogràfic. Ja no cal dir que la recerca bibliogràfica és una font d'informació ineludible per a la tasca que em proposo (veg. Bibliografia).
- b) La xarxa informàtica. Internet és un fons riquíssim i pràcticament inexhaurible pel que fa a la descripció de jocs d'arreu del món. Lamentablement, en català la presència hi és més escassa del que crec que faria falta.
- c) Les fonts orals del mateix alumnat mitjançant l'entrevista personal.

Quant a l'experimentació, l'anàlisi dels materials i la valoració dels resultats obtinguts, a més dels materials adients per a la introducció a l'aprenentatge de la llengua, s'ha elaborat una fitxa per a cada joc, composta dels apartats següents: Nom, tema, objectius, participants, lloc, materials, escalfament, explicació, propostes, valoració i suggeriments.

Pel que fa a les eines per a l'anàlisi, interpretació i valoració de les dades s'han elaborat quadres resum, plantilles d'avaluació diària, enquestes i les corresponents valoracions escrites.

3.3 Metodologia

D'acord amb els objectius proposats, s'han investigat, experimentat i analitzat els avantatges i inconvenients de l'ús del joc com a eina didàctica. La investigació de base teòrica s'ha dut a terme de la mà dels principals pedagogs que han treballat aquest tema. L'experimentació i l'anàlisi de les estratègies d'ús lingüístic i d'intercanvi cultural a través del joc ha estat fruit del treball dut a terme al si de l'aula d'acollida de l'IES Apel·les Mestres.

La recerca i selecció de jocs d'arreu del món que poguessin tenir una aplicació lúdica i didàctica adequada al món de l'escola s'ha anat fent durant tot el curs a partir dels criteris esmentats a 1.5.

A l'hora de la selecció d'aquest material ha calgut afegir-hi la condició que fos un joc prou flexible com perquè pogués integrar-se en una unitat didàctica. Cal dir aquí que un error molt general que se sol cometre és emprar jocs de llengua per a ensenyar a emprar la llengua. Els jocs de llengua ens poden servir per a ensenyar i millorar el coneixement de la llengua, però no pas per a iniciar els aprenents en el seu ús. Tot plegat, és evident, ha fet que un gran nombre de jocs preseleccionats hagin estat exclosos d'aquest projecte.

La classificació dels jocs d'acord amb les seves possibles aplicacions didàctiques (presentació, comunicació, cooperació, coneixement, etc.) i l'elaboració d'una proposta didàctica integrada per a cadascun dels jocs s'han fet en dues fases. En primer lloc, tenint en compte el perfil de la classe i l'evolució del grup. En segon lloc a partir de la valoració i de les suggerències anotades en cada fitxa s'han fet els retocs i els suggeriments pertinents.

Pel que fa a l'experimentació duta a terme a l'aula d'acollida de l'IES Apel·les Mestres, de comú acord amb el professorat responsable,

es va començar a fer una hora cada dijous a la tarda durant el primer trimestre i, a partir que es va veure la impossibilitat de treballar amb els pares i mares, aquesta hora va passar a dues, una de les quals es va destinar, en ocasions, a la recerca de materials per mitjà d'entrevistes amb els alumnes. Durant l'experimentació he pogut comptar sempre amb la presència i suport del professorat encarregat de l'aula d'acollida en aquella hora, a qui he d'agrair el seu ajut i les valoracions i suggeriments que m'ha aportat.

3.4 Estructuració del treball

El treball s'estructura en dues parts. Una de teòrica i descriptiva, en què s'expliquen els precedents i els mòbils del treball (veg. apartat 1). Una altra en què es reflexiona críticament sobre l'ús del joc com a eina d'aprenentatge a l'escola i s'aporten dades i opinions sobre els seus avantatges i inconvenients a partir d'estudis i reflexions signades per referents acreditats i significatius del món de la pedagogia (veg. apartat 2). Una altra en què es descriu i s'explica el procés d'elaboració de la Memòria (veg. apartat 3). Una altra en què s'exposen els resultats obtinguts al llarg del treball (veg. apartat 4). I, finalment, la darrera, en què es presenten les conclusions a partir de l'anàlisi i la valoració dels resultats obtinguts (veg. apartat 5).

3.5 L'Annex

L'annex consta de 43 jocs per a la comunicació, tots ells experimentats a l'aula, més 16 jocs per a la convivència, que són l'aportació al treball dels alumnes de l'aula d'acollida de l'IES Apelles Mestres. Tots aquests jocs han estat traduïts i redactats de la manera més planera i entenedora que m'ha estat possible. El títol, quan n'hi havia més d'un, he procurat que fos el més conegut i en els casos en què m'ha calgut improvisar-lo he optat pel més descriptiu. Com que la majoria dels jocs per a la comunicació són coneguts i practicats en

diversos països he optat per no indicar el país de procedència. En el cas dels jocs per a la convivència, en canvi, tot i que en alguns casos també són coneguts en diversos països, he optat per anotar el país d'origen i el nom de la persona que me l'ha explicat.

Relació de jocs inclosos a l'Annex:

a. Jocs per a la comunicació

Qui és qui?

La pilota que crema

Cercar parella

La parella que ajuda

Dibuixem amb els nombres

L'estel de sis puntes

Quins esports coneixes?

Sèries de nombres

Quin esport és?

Sèries de lletres

A quin lloc em poso?

La rotllana de noms

La roda de les estàtues

El setze

Les onze boles

Les tres caixes mal etiquetades

El bingo dels colors

Qui té la moneda?

El nombre més petit

El joc de la memòria

Solució d'entreteniments.

Les raons del nom

L'illa perduda

El penjat

A collir carabasses

A collir carabasses (qualitats)
Els meus companys i companyes
Què fem a classe?
Els tres estels (passat, present i futur)
Per a què serveix?
Dibuixar a ulls clucs
Com fer un llibre
El joc de les emocions
El joc de les comparacions
Joc de les característiques
La festa del qui és qui
El teu mot preferit
Troba algú que...
El teu viatge (joc, vacances, conte, etc.) preferit
El joc de la veritat oculta
El joc de la mentida oculta
Un mural molt personal
El joc de les frases fetes

b. Jocs per a la convivència

Les nou pedres
Els set pecats
La risca
La Rayuela
L'ampolla enverinada
La sabata trencada
La mancha
La cordeta
La senyoreta (o el pont que s'enfonsa)
Al qui es quedi vidu
Tres en ratlla
L'arbre dels regals
L'estop

La pilota xutada
Graellada de noms
12 contra 12

4 Resultats obtinguts

“Un autèntic pedagog mai no ha actuat pensant a crear una gran pedagogia, sinó a resoldre el problema immediat del seu grup de nens; posteriorment això ha estat vàlid per a nuclis més amplis”

Otília Defis i Peix (evocant una conversa amb P. Verrié)

4.1 Els jocs. Selecció i experimentació

A l'aula d'acollida de l'IES Apel·les Mestres de l'Hospitalet de Llobregat hi ha 99 alumnes (de primer a quart d'ESO) procedents de 17 estats diferents (Argentina, Bolívia, Colòmbia, Equador, Geòrgia, Guinea Equatorial, Hondures, Marroc, Perú, Polònia, República Dominicana, Romania, Rússia, Ucraïna, Veneçuela, Xile, Xina). D'aquests 99 alumnes, 7 parlen àrab i amazig, 3 georgià, 1 polonès, 1 romanès, 1 rus, 2 ucraïnès, 4 xinès i, els 80 restants parlen castellà hispanoamericà (no s'han detectat casos d'alumnes que coneguin o usin habitualment cap de les llengües autòctones del continent americà). Atès l'entorn amb què aquest alumnat es troba en arribar, amb un ús social molt baix de la llengua catalana, una de les necessitats més urgents amb què calia enfrontar-se era el d'oferir eines i estratègies que potenciessin l'ús real de la nostra llengua, tot fent-la agradable i acollidora per a aquests joves acabats d'arribar. Per aquest motiu he seleccionat les dues menes de jocs, que he anomenat, respectivament: **Jocs per a la comunicació** i **Jocs per a la convivència**. Els primers estan pensat amb la finalitat d'ensenyar a usar la llengua de l'aula d'acollida. Els segons estan pensats per a disposar d'un fons de jocs de diversos països per a poder acollir els nous alumnes que vagin arribant a partir d'algun joc del seu propi país i poder, d'aquesta manera, fer més càlida i propera l'acollida i la integració amb els companys.

L'alt nombre d'alumnes nouvinguts ha comportat que la immensa majoria dels alumnes d'aquest curs 2007-2008, en què he fet

l'experimentació, fossin de primer any, és a dir, d'un nivell inicial de català. Aquest fet ha determinat un dels criteris de selecció dels jocs per a la comunicació, és a dir, dels jocs per a fer a l'aula. Un altre criteri ha estat la necessitat d'experimentar jocs que impliquessin l'ús de la llengua, és a dir, l'ús efectiu d'alguna de les quatre habilitats comunicatives: la comprensió oral (CO), la comprensió escrita (CE), l'expressió oral (EO) i l'expressió escrita (EE). I, finalment, el darrer gran criteri ha estat la idoneïtat del joc per a ser emprat a l'aula (és a dir, l'escassa o nul·la competitivitat, l'exclusió dels jocs d'atzar, l'espai i les característiques del joc, etc.) Pel que fa als jocs per a la convivència, he volgut que fossin, per raons de realisme, aquells que els alumnes i les alumnes dels diferents països més recordessin, procurant que el ventall fos al més representatiu possible. Així, resumint, els criteris de la selecció han estat:

a. Jocs per a la comunicació:

- a.1. Que s'adeqüessin al nivell de coneixement del català del conjunt de l'aula (cal tenir en compte que durant el curs s'hi han anat afegint alumnes nous, d'aquí que alguns exercicis de presentació hi siguin tan abundants i reiterats, encara que sota diferents plantejaments i models de jocs).
- a.2. Que els jocs impliquessin l'ús de la llengua
- a.3. Que fossin adequats per a ser emprats a l'aula

b. Jocs per a la convivència:

- b.1. Que fossin jocs coneguts i practicats realment pels alumnes dels diferents països
- b.2. Que el ventall seleccionat fos el més representatiu possible.

Pel que fa a l'experimentació, ja he comentat que l'experimentació, duta a terme a l'aula d'acollida de l'IES Apel·les

Mestres, s'ha fet amb la col·laboració del professorat responsable de l'aula, una hora cada dijous a la tarda durant el primer trimestre. Més endavant, aquesta hora va passar a dues, una de les quals de vegades es va destinar a la recerca de materials per mitjà d'entrevistes amb l'alumnat.

4.2 La classificació dels jocs

El fet que a l'aula d'acollida hi hagi alumnes amb diferents nivells acadèmics (de primer a quart d'ESO) no representa cap inconvenient important a l'hora de dur a terme els jocs que presento. Cal tenir en compte que tots aquests alumnes, acabats d'arribar, es troben en una situació lingüística força similar, ja que cap d'ells no entén ni parla la llengua. És veritat que la dificultat és més alta entre els alumnes procedents d'àrees lingüístiques no romàniques, però no són pas poques les vegades que aquests, per raons diverses, tot i les dificultats acaben obtenint tan o més bon resultat que els procedents d'àrees romàniques. El que realment penso que compta, de cara als jocs, és que gairebé tots ells poden incorporar-s'hi de seguida, ja que a partir dels dotze anys tots són capaços d'acceptar i respectar les normes, de captar les variacions i els matisos dels jocs i els agrada de participar i d'opinar. Això no obstant, cal vigilar que no se sentin incòmodes i que vagin adquirint confiança en el grup a mesura que s'hi vagin integrant. És per això que els jocs han de ser senzills i fàcils perquè tothom els pugui fer, però mai tan fàcils com perquè l'alumne s'avorreixi i perdi l'interès.

Els jocs per a la comunicació, doncs, són de nivell inicial i estan programats d'una manera progressiva per a dur-los a terme per trimestres, tot seguint el mateix itinerari que he seguit jo en dur a terme l'experimentació. Els de nivell inicial 1 corresponen als experimentats al primer trimestre, els de nivell inicial 2, als del segon trimestre i els de nivell inicial 3, als del tercer trimestre.

Els jocs per a la convivència, en canvi, so estan classificats per nivells perquè no es tracta de jocs destinats a jugar-hi a l'aula. En aquests jocs el que es valora és, per una banda, l'aportació dels alumnes i, per una altra, la possibilitat de disposar d'aquesta eina de cara a fer una acollida dels nous alumnes més eficaç i afectiva.

Classificació dels jocs per a la comunicació:

Nom	Nivell	Pàgina
<i>Qui és qui?</i>	Inicial 1	71
<i>La pilota que crema</i>	Inicial 1	73
<i>Cercar parella</i>	Inicial 1	74
<i>La parella que ajuda</i>	Inicial 1	76
<i>Dibuixem amb els nombres</i>	Inicial 1	78
<i>L'estel de sis puntes</i>	Inicial 1	80
<i>Quins esports coneixes?</i>	Inicial 1	82
<i>Sèries de nombres</i>	Inicial 1	84
<i>Quin esport és?</i>	Inicial 1	86
<i>Sèries de lletres</i>	Inicial 1	88
<i>A quin lloc em poso?</i>	Inicial 1	90
<i>La rotllana de noms</i>	Inicial 1	93
<i>La roda de les estàtues</i>	Inicial 1	95
<i>El setze</i>	Inicial 1	97
<i>Les onze boles</i>	Inicial 1	99
<i>Les tres caixes mal etiquetades</i>	Inicial 1	100
<i>El bingo dels colors</i>	Inicial 1	102
<i>Qui té la moneda?</i>	Inicial 2	104
<i>El nombre més petit</i>	Inicial 2	106
<i>El joc de la memòria</i>	Inicial 2	107
<i>Solució d'entreteniments</i>	Inicial 2	109
<i>Les raons del nom</i>	Inicial 2	110
<i>L'illa perduda</i>	Inicial 2	112
<i>El penjat</i>	Inicial 2	114
<i>A collir carabasses</i>	Inicial 2	115

<i>A collir carabasses (qualitats)</i>	Inicial 2	117
<i>Els meus companys i companyes</i>	Inicial 2	119
<i>Què fem a classe?</i>	Inicial 2	121
<i>Els tres estels (passat, present i futur)</i>	Inicial 2	124
<i>Per a què serveix?</i>	Inicial 2	126
<i>Dibuixar a ulls clucs</i>	Inicial 2	128
<i>Com fer un llibre</i>	Inicial 3	130
<i>El joc de les emocions</i>	Inicial 3	132
<i>El joc de les comparacions</i>	Inicial 3	134
<i>Joc de les característiques</i>	Inicial 3	137
<i>La festa del qui és qui</i>	Inicial 3	139
<i>El teu mot preferit</i>	Inicial 3	141
<i>Troba algú que...</i>	Inicial 3	143
<i>El teu viatge preferit (o joc, vacances, conte, etc.)</i>	Inicial 3	145
<i>El joc de la veritat oculta</i>	Inicial 3	146
<i>El joc de la mentida oculta</i>	Inicial 3	148
<i>Un mural molt personal</i>	Inicial 3	149
<i>El joc de les frases fetes</i>	Inicial 3	151

Classificació dels jocs per a la convivència

Nom	Pàgina
<i>Les nou pedres</i>	155
<i>Els set pecats</i>	157
<i>Risca</i>	158
<i>La Rayuela</i>	159
<i>L'ampolla enverinada</i>	160
<i>La sabata trencada</i>	161
<i>La "mancha"</i>	162
<i>La cordeta</i>	163

<i>La senyora (o el pont que s'enfonsa)</i>	164
<i>Al qui quedi vidu</i>	165
<i>Tres en ratlla</i>	166
<i>L'arbre dels regals</i>	167
<i>L'estop</i>	168
<i>La pilota xutada</i>	169
<i>Graellada de noms</i>	170
<i>12 contra 12</i>	172

4.3 El model de fitxa

Per tal de deixar constància de l'experimentació duta a terme a l'aula vaig elaborar un model de fitxa destinada a explicar el desenvolupament de cada joc i la posterior valoració que en vaig fer. Les fitxes, amb lleugeres variacions segons els jocs, consten de les parts següents:

NOM

(On se'ns indica el nom del joc)

TEMA

(On se'ns explica de què va el joc)

OBJECTIUS

(On se'ns indica què es pretén amb aquell joc)

PARTICIPANTS

(On se'ns informa sobre l'edat mínima que han de tenir els participants)

LLOC

(On s'especifica el lloc més indicat per a dur a terme el joc: l'aula, el pati, el carrer...)

MATERIALS

(On s'assenyalen els materials que caldrà dur preparats per a portar a terme el joc)

ESCALFAMENT

(Aquesta és una part importantíssima: s'hi explica el que cal fer per tal d'atreure l'interès de l'alumnat, de captar-lo, de fer que s'impliqui en el joc)

EXPLICACIÓ

(On s'explica com s'ha de posar a la pràctica el joc)

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

(En aquest apartat –que dec en bona part a les orientacions del tutor de la recerca, el Dr. Joan Perera- s'informa succintament i pràctica del resultat de l'experimentació: es dóna informació sobre el **nivell lingüístic** a què va destinat el joc, sobre les **habilitats comunicatives** que s'hi treballen, sobre la **durada** del joc, sobre la **valoració** que se'n va fer, sobre la **data** en què es va experimentar i sobre les **possibles propostes o suggeriments** que l'experimentació hagi pogut generar).

4.4 L'aplicació a l'aula

A l'hora de portar a terme els jocs a l'aula o de fer una classe lúdica cal tenir en compte alguns aspectes formals que són tant importants com els mateixos jocs.

En primer lloc cal tenir molt en compte que es tracta de jocs interactius i que, per tant, l'alumnat ha d'intervenir, participar, actuar. I no hem d'oblidar, doncs, que en aquestes edats hi ha alumnes que tenen un sentit del ridícul i una timidesa molt accentuats. Això vol dir que l'alumnat ha de poder sentir-se segur, tenir confiança en ell mateix. En definitiva, ha de poder sentir-se protagonista, que és una cosa que sempre agrada, encara que al principi hi pugui haver una certa reticència a acceptar-ho. Però, sobretot, l'alumnat ha de poder sentir-se un protagonista que progressa, que fa bé el que se li demana i per això el grup el valora i l'integra. D'aquí que calgui seleccionar molt bé el nivell dels jocs i les tasques que s'encomanen a cada participant (cal tenir en compte que en una aula d'acollida sempre hi ha alumnes que s'hi van incorporant paulatinament, que tenen nivells culturals i socials diferents, etc.) De la manera com treballem aquest aspecte dependrà el

grau de satisfacció i d'autoestima dels alumnes i de les alumnes. Si els jocs són massa "fàcils", provoquen desinterès i generen manca d'implicació. Si estan per sobre de les seves possibilitats resolutives, fan que els alumnes també desconnectin i, encara pitjor, fan que molts cops se sentin incòmodes, amb sensació d'incapacitat i de fracàs, fet que acaba per produir una baixa autoestima i un rebuig envers la matèria que el joc vehicula: la llengua.

Els reptes individuals i col·lectius que cada situació de joc comporta són imprescindibles i és convenient que siguin reptes amb intriga, estimulants i motivadors, però han d'estar a l'abast de tots els participants. És per això que aquí la feina del professorat pot ser decisiva: donant pistes, graduant bé les exigències, animant, facilitat petits ajuts, etc.

Cal afegir al que acabo de dir que el professorat ha de treballar per aconseguir un ambient psicològic positiu i favorable, sense càstigs ni sancions i amb "premis" consistents a posar de relleu i a destacar (penjant i visualitzant treballs, solucions, etc.) les aportacions, les creacions i els progressos dels diferents equips i individus que hagin participat en el joc.

Els jocs, d'altra banda, han d'estar molt ben presentats i cal disposar de l'espai i dels materials adequats per a dur-los a terme.

Pel que fa a l'espai, a més de ser atractiu i ric (amb pòsters, materials, etc.) cal que sigui significatiu per a l'alumnat que en fa ús i, per tant, que aquest se senti poc o molt representat en els elements decoratius i formatius que configuren la classe.

Cal tenir en compte que l'aula és un instrument, no pas una finalitat. Per aquest motiu una de les tasques que s'imposaran serà la de "trençar" l'aula tradicional per a convertir-la en un espai apte per als jocs comunicatius. Així, de l'aula centrada en el professorat, amb l'alumnat assegut en les clàssiques rengleres, s'ha de passar a una aula molt més flexible, amb els alumnes asseguts en ferradura, en grups circulars, per parelles, etc. segons cada modalitat de joc i les diferents formes de participació que comporti. Això, que en les edats

dels nostres alumnes de vegades sembla difícil, amb jocs que potenciïn una certa desinhibició es sol resoldre fàcilment.

Quant als materials, cada joc ha d'estar preparat fins al més mínim detall per tal que no hi hagi d'haver cap interrupció en el seu desenvolupament. En aquest sentit, la preparació i l'escalfament juguen un paper fonamental de cara a captar l'interès de l'alumnat i d'implicar-lo en el conjunt del joc. En el context d'una aula d'acollida, sovint es dóna la circumstància en què cal repetir algun tipus de joc (noves arribades, repassos, etc.). En aquest cas és convenient acudir a propostes alternatives per a evitar que els alumnes antics tinguin la sensació que tornen a fer el mateix. Repetir un mateix joc que al seu dia va agradar acaba banalitzant-lo. Els canvis que cal introduir poden ser tant a nivell del joc com del que es demana que faci a l'alumnat més antic.

En un altre sentit, l'alumnat ha de saber que tot jugant, també treballa. Que la finalitat última del joc no és la diversió –que és la finalitat immediata- sinó l'aprenentatge. L'alumnat ha de ser conscient – encara que no cal que se li recordi constantment: només quan realment faci falta- que cada dia és avaluat en el que fa i en com ho fa, i que a mitjà i a llarg termini serà avaluat d'acord amb els progressos que vagi efectuant.

En definitiva, l'aprenentatge mitjançant el joc, l'aprenentatge lúdic, comporta un seguit de canvis formals i de concepte que exigeixen una altra manera de preparar i de fer les classes i, sobretot, una altra manera de mirar i de veure l'alumnat i el rol que aquest jugava a la classe tradicional. El gran repte del professorat és fer-lo passar d'ésser passiu a element participatiu.

4.5 L'avaluació

A part de les avaluacions periòdiques que cada aula d'acollida decideixi fer, és convenient que el professor vagi omplint el model de fitxa que cregui convenient per tal d'observar i fer el seguiment de

5 Conclusions

*“Saber no-s pot tal bé si no és sentit,
e no-l sent hom si doncs sabut no és”*

Ausiàs March

1. El joc és una constant en totes les cultures. En la nostra, la seva importància i vigència queda demostrada per la seva reiterada presència als textos històrics de les diverses èpoques. La paraula *joc*, però, té un camp semàntic molt ample i ambigu. En parlar de joc i d'escola convé delimitar amb la màxima precisió l'abast del terme.

2. La tendència humana a jugar fa que el potencial del joc sigui enorme. Aquest potencial, però, pot ser clarament destructiu o bé al contrari, constructiu. Des de món de l'educació cal aprofitar i potenciar aquest segon vessant per tal d'aprofitar tota la seva capacitat de seducció i de creació de cara a millorar la formació de l'alumnat.

3. La revolució tecnològica i la reducció dels espais disponibles, temps enrere aprofitats per a jugar, han posat en qüestió l'antiga separació que existia entre els carrers i els centres educatius, en què el carrer era per al joc i el centre educatiu per al treball.

4. La distinció entre joc i treball avui ha perdut la vella rigidesa que la caracteritzava i ha esdevingut una línia divisòria cada vegada més borrosa i imprecisa. Certs jocs poden constituir un autèntic treball i certs treballs es poden dur a terme amb una actitud perfectament lúdica. El que importa, més que el que es fa, és la manera com es fa. El treball dut a terme d'una manera lúdica, agradable, és el que més s'acostaria a la idea d'art.

5. Els antics prejudicis en contra del joc a les aules avui no tenen cap consistència. El joc, com el foc, pot tenir una força devastadora o una gran capacitat creadora, tot depèn de l'ús que se'n faci.

6. És fonamental que tant l'alumnat com, sobretot, el professorat entenguin i assumeixin que les dues finalitats del joc a classe (divertir-se i aprendre) van estretament lligades. Tot joc comporta uns determinats reptes que no es poden assolir sense esforç. Un cop s'ha entrat en el joc, l'esforç de participar i de vèncer els reptes és una font de divertiment i de plaer. L'aprenentatge d'aquest fet té un valor educatiu incalculable.

7. El joc, en requerir l'existència d'unes regles assumides per les persones que hi participen, és una eina útil per al desenvolupament personal i per a la millora de la convivència.

8. L'analogia entre el joc i el llenguatge fa d'aquell un instrument, un mitjà, de primera magnitud per a l'aprenentatge de la llengua. Per a aprendre a usar-la. L'opinió de molts especialistes en la matèria avala aquesta tesi. Per a ensenyar una llengua, exactament com per a ensenyar un joc, és imprescindible practicar-la.

9. L'ús social de la llengua entre els joves de molts centres de secundària de l'àrea metropolitana –i entre aquests l'IES Apel·les Mestres, on he dut a terme l'experimentació del jocs- és realment un ús molt restringit. Això dificulta l'aprenentatge de la llengua a una bona part de l'alumnat nouvingut i incrementa els riscos de marginació i d'exclusió socials d'aquests alumnes. El divorci entre la llengua que aprenen a l'aula i la que empren habitualment els seus companys, a més, genera una sensació d'inutilitat i d'absurd que provoca que, molts cops, els costi de trobar el sentit a aprendre una llengua que no s'usa en el seu entorn més immediat.

10. Les aules d'acollida i l'escola en general han de fer un esforç per a generar un revulsiu en l'ús social del català entre els joves. El català no pot restar reduït a ser la llengua de l'aula i del professorat. És imprescindible que el català tingui també la seva presència als

passadissos del centre educatiu, al pati i a l'entorn extraescolar. Només així els joves nouvinguts se sentiran estimulats a aprendre'l i seran capaços de fer-ho en els cursos escolars de què disposin (i que sempre són molts menys que el dels alumnes autòctons).

11. En les assignatures de llengua, l'objectiu del treball curricular sol ser que l'alumnat acabi aprenent la llengua, les seves regles i les seves característiques. És un objectiu a llarg termini.

12. En el treball escolar impregnat d'esperit lúdic que he investigat i experimentat, l'objectiu és que l'alumne entengui, parli, llegeixi i escrigui diàriament la llengua d'una manera agradable i entretinguda. Per a fer això, cal que estigui molt implicat en el que fa i la millor manera d'aconseguir-ho és que el que fa a l'aula li agradi i l'atregui.

13. Aquest és un objectiu immediat, que cal preparar curosament, vetllar-lo i avaluar-lo diàriament. L'aprenentatge de la llengua que aquesta pràctica comportarà (i que també és un objectiu a llarg termini) s'obtindrà més com una conseqüència de l'assoliment progressiu dels objectius immediats que no pas en funció d'uns objectius llunyans que cal necessàriament assolir per mitjà de l'exigència i l'esforç imposats des de fora.

14. Tot això implica una avaluació constant del que es fa i de com es fa, en què el referent principal és la participació de l'alumnat i la manera com aquest participa.

15. La tasca fonamental del professorat, doncs, és implicar l'alumnat en els jocs d'aprenentatge. Per a això, cal saber graduar els nivells i les tasques individuals, exigint que els formats i les regles dels jocs es respectin i vetllant perquè el plaer que proporciona el joc no sigui motiu de confusió o d'excusa que justifiqui un baix nivell

d'exigència a l'hora de fer la feina ben feta. Pel que fa a l'espai, cal que es modifiqui en funció de cada joc i que l'alumnat, a més, se senti representat en els elements decoratius i formatius que configuren la classe. En definitiva, l'aprenentatge lúdic comporta un seguit de canvis formals i de concepte que exigeixen una altra manera de preparar i de fer les classes i, sobretot, una altra manera de mirar i de veure l'alumnat i el rol que aquest jugava a la classe tradicional. El gran repte del professorat és fer-lo passar d'ésser passiu a element participatiu.

16. El treball lúdic acostuma a ser percebut d'una manera globalment positiva. A l'aprenent li sol quedar una idea agradable d'allò que ha après, més per la manera com ho ha après que no pas pel que ha après.

17. En l'àmbit de l'ús i de l'aprenentatge de la llengua, un àmbit especialment connectat amb el món dels sentiments i de les emocions, la percepció que es té d'allò que s'ha après i de com s'ha après és fonamental i decisiva.

18. Des d'antic se sap que l'aprenentatge va lligat amb l'estimació i l'afecte d'allò que s'aprèn. I l'afecte i l'estimació depenen d'allò que s'hagi après i, sobretot, de com s'hagi après. És per això que, en l'educació i, molt especialment, en l'aprenentatge de la llengua, l'efectivitat i l'afectivitat van estretament lligades. Són interdependents.

19. El nostre gran poeta medieval ja ens n'havia advertit per mitjà d'una de les seves genials paradoxes poètiques, que ara em plau de reproduir encara un cop més:

*“Saber no-s pot tal bé si no és sentit,
e no-l sent hom si doncs sabut no és”.*

20. Finalment, una advertència i una recomanació. L'advertència és que convé no confondre els jocs per a la comunicació amb els jocs lingüístics. Els primers són per a aprendre a usar la llengua. Els segons, per a jugar amb una llengua que ja es domina. La recomanació és que crec que seria convenient que l'esperit lúdic no fos una característica específica de l'aula d'acollida, sinó que fos una manera d'entendre l'educació que anés impregnant moltes altres parts del currículum.

BIBLIOGRAFIA

- AGUDO BRIGIDANO, Dorotea (i altres): *Juegos de todas las culturas. Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural*. INDE publicaciones, Barcelona, 2006.
- AGUSTÍ d'HIPONA, *Confessions*, ed. Lluís Gili, Barcelona, 1968.
- ALLUÉ, Josep Maria, "La interculturalitat a través del joc", *Balma*, núm. 4, abril 1996, pàgines 125-132
- AMADES, Joan: *Auca dels jocs de la mainada*, Ed. Altafulla, Barcelona, 1984.
- AMADES, Joan: *Jocs de paraules i jocs de memòria*, ed. El Mèdol, Tarragona, 2004.
- ANTON, Montserrat: *Els jocs de sempre*. Reforma de l'escola, Barcelona, 1980.
- ANTUNES, Celso: *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*, Narcea, s.a. de ediciones, Madrid, 2005.
- ARBÓS, Ferran (i altres): *17 jocs d'estratègia i comunicació*, Editorial Graó, Barcelona, 1992.
- BADIA, Dolors (i altres): *Jocs d'expressió oral i escrita*. Eumo, Vic, 1985.
- BANTULÀ JANOT, Jaume (i altres): *Juegos multiculturales*, ed. Paidotribo, Badalona, 2007.
- BELVER, Manuel H. (i altres): *La creatividad a través del juego*, Amarú Ediciones, Salamanca, 2007.
- BERENGUER, Maryta: *Poesías para jugar. Un camino hacia la lectura*. Los libros de la catarata, Madrid, 2007.
- BETTELHEIM, B: *No hay padres perfectos*. Crítica, Barcelona, 1989.
- BOLADERAS, Margarita: *Jocs de vida*, ed. 62, Barcelona, 1990.
- BRUNER, Jêrome: *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza, Madrid, 1984.

CAILLAUX de la BORDA, Tomás: *1000 pasatiempos de lógica y juegos de inteligencia*, Servilibro Ediciones, Madrid.

CAMERINO FOGUET, Oleguer (i altres): *1001 ejercicios y juegos de recreación*, Editorial Paidotribo, Barcelona, 2003.

CASCÓN SORIANO, Paco (i altres): *La alternativa del juego 1*. Los libros de la catarata, Madrid, 1995.

CASCÓN SORIANO, Paco (i altres): *La alternativa del juego 2*. Los libros de la catarata, Madrid, 2005.

COROMINES, Joan: *Diccionari etimològic i complementari de la llengua catalana*, Curial Edicions Catalanes, Barcelona, 1986.

COROMINES, Joan: *Lleures i converses d'un filòleg*, Joan Coromines, Club Editor, Barcelona, 1971

CORTADA, Joan (i altres): *El libro verde de Barcelona*, Barcelona 1848.

DEWEY, John: *Democràcia i escola*, Eumo Editorial, Vic, 1989.

ESCALER, Lluís: *Jogues. Aplec de jocs infantívols*. Inèdit.

FERNÁNDEZ PORTERO, Amàlia: *Jocs per la solidaritat, la tolerància i la diversitat*, Ed. Escola Forca, Barcelona, 1996.

FOLLETT, Ken: *Los pilares de la tierra*, Plaza & Janés Editores, Barcelona, 1990.

FONTANA, Josep: *La fi de l'antic règim i la industrialització*, Ed. 62, Barcelona, 1988.

FORNÉS, Carme (i altres): *Aprender i divertir-se fent llengua. Tallers al Cicle Mitjà*, Hogar del libro, Barcelona 1992.

GENERALITAT DE CATALUNYA. DEPARTAMENT D'EDUCACIÓ I UNIVERSITATS: *Consell Assessor de la llengua a l'escola*. Servei de difusió i publicacions, Barcelona, 2006.

GASSÓ MARTÍ, Concepció: *El tractament de valors interculturals a través de l'estratègia del joc en el primer cicle de l'ESO*. Llicència d'estudis del curs 1998-1999.

GIACONE, Elio: *365 juegos. Para un crecimiento armónico en casa y en la escuela*. Editorial CCS, Madrid, 2006.

- GLENN, Jim (i altres): *Atlas ilustrado de los juegos del mundo en familia*, Susaeta ediciones, S.A., Madrid.
- GORRIS, José María: *El juguete y el juego*, Ed. Avance. Barcelona, 1977.
- GUITARD, R. *Jugar i divertir-se tothom*. Graó, Barcelona, 1998.
- HAVVA, MA: "Alemanya", dins *Plans d'acollida lingüística a la Unió Europea*. Seminari de treball de CCOO, Barcelona, 2002.
- HIERRO i GRANDOSO, Ignacio: *La simulació a l'aula. El joc com a eina didàctica*. Eumo, Vic, 1990.
- IEC: *Diccionari de la llengua catalana*, (2a edició). Ed. 62 / Enciclopèdia Catalana. Barcelona, 2007.
- JACQUET, Jacqueline i altres: *40 jocs per parlar català*, ed. Graó, Barcelona, 2004.
- LAVEGA BURGUÉS, Pere (i altres): *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Editorial Paidotribo, Barcelona, 2003.
- LIVINGSTONE, C: *Role play in language learning*. Logman, Essex, 1983.
- MARCH, Ausiàs: *Obra completa*, (Edició a cura de Robert Archer), Editorial Barcanova, Barcelona, 1997.
- MARINA, José Antonio: *Elogio y refutación del ingenio*. Ed. Anagrama, Barcelona, 1992
- MARINA, José Antonio: "Para educar a un niño hace falta toda una tribu", notes de la conferència pronunciada al *3r Congrés Educació i Entorn*, La Seu d'Urgell, 2006
- MARTÍNEZ i CALVO, Virgínia: *Miquel Jocs*. Denes Editorial, Paiporta (l'Horta, 2007).
- MARTORELL, Joanot: *Tirant lo Blanc*, ed. Barcino, Barcelona, 1926-29
- MONEGAL, Carme: *156 activitats per a parlar en català*, Edicions l'Àlber, Barcelona, 2003.
- MUNTANER, Ramon: *La Barcelona vuitcentista. Reculls històrics (1801-1900)*. Llibreria Catalònia, Barcelona, 1929.

MUNTANER, Ramon: *Crònica*, ed. Barcino, Barcelona, 1927-52).

OTERO GARCÍA, María Jesús: *Animar a la lectura jugando*, Editorial CCS, Madrid, 2007.

PIAGET, Jean: *La formación del símbolo en el niño*, FCE, Mèxic, 1946.

PUBILL I SOLER, Biel: "La ludotècnia de SOS Racisme..." *Perspectiva escolar*, núm 261, gener de 2002, pàg 58-66.

PUIG de, Irene: *Juegos para pensar*. Ediciones Octaedro, S.L., Barcelona, 2007.

PUJADAS, Antoni: *L'Enrenou de les paraules. Català per al primer cicle d'Ensenyament Secundari*. Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Autònoma de Barcelona.

RECASENS, Margarita, *Como jugar con el lenguaje*, ed. CEAC, Barcelona, 1986.

SAUSSURE, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, ed. Planeta, Barcelona, 1984.

SOLÍS, José Antonio, *Juegos infantiles olvidados. Unos juegos que sólo precisaban unos sencillos materiales y mucha imaginación*. El arca de papel Editores. La Coruña, 2001.

TRESSERRAS, Miquel: *Wittgenstein: integritat i transcendència*, ed. Publicacions de l'abadia de Montserrat, Barcelona, 2003.

VALLCORBA, J: "Plans educatius d'entorn" notes de la ponència presentada al *3r Congrés Educació i Entorn*, La Seu d'Urgell, 2006.

VENTOLÀ, Jaume i altres: *Juegos del mundo?*

VELÁZQUEZ, Carlos: *365 juegos de todo el mundo*. Editorial Océano, Barcelona, 2006.

VIGOTSKI, Lev Semiònovitx: "El paper del joc en el desenvolupament de l'infant", dins de *Pensament i llenguatge*, ed. Eumo, Vic, 1994.

VILLA, Alfonso (coord.): *30 grandes juegos*. Editorial CCS, Madrid, 2005.

WITTGENSTEIN, Ludwig: *Investigacions filosòfiques*, ed. 62, Barcelona, 1997.

WITTGENSTEIN, ludwig: *Tractatus logioc.philosophicus*, ed. Tecnos, Madrid, 2007.

WINNICOT, DW: *Realidad y juego*, Granica, Buenos aires, 1972.

A N N E X

JOCES PER A LA COMUNICACIÓ

ÍNDEX

Signes convencionals:

N.:	Nivell
H. Com.:	Habilitats comunicatives
V. Curr.:	Vinculació curricular
V. àrees:	Vinculació altres àrees
Inici.:	Inicial
CO:	Comprensió oral
EO:	Expressió oral
CE:	Comprensió escrita
EE:	Expressió escrita
Pàg.	Pàgina
Visual i plàst.	Visual i plàstica

JOCOS PER A LA COMUNICACIÓ

Nom	N.	H. Com.	V. Curr.	V. àrees	Pàg.
<i>Qui és qui?</i>	Inici. 1	CO i EO	Presentació	Tutoria, socials.	71
<i>La pilota que crema</i>	Inici. 1	CO i EO	Presentació	Tutoria, Socials.	73
<i>Cercar parella</i>	Inici. 1	CO	Interrelació	Totes	74
<i>La parella que ajuda</i>	Inici. 1	CO, CE, EE i EO	Cohesió grupal.	Totes	76
<i>Dibuixem amb els nombres</i>	Inici. 1	CO, CE, EO	Numerals	Aritmètica	78
<i>L'estel de sis puntes</i>	Inici. 1	CO, EO	Cohesió grupal.	Totes	80
<i>Quins esports coneixes?</i>	Inici. 1	CO, CE, EE i EO	Els esports	Ed. Física	82
<i>Sèries de nombres</i>	Inici. 1	CE, EE	Numerals	Aritmètica, Socials	84
<i>Quin esport és?</i>	Inici. 1	CO, EO	Els esports	Ed. Física, Socials	86
<i>Sèries de lletres</i>	Inici. 1	CO, CE, EE	L'alfabet	Llengua	88
<i>A quin lloc em poso?</i>	Inici. 1	CO	L'alfabet, Numerals.	Llengua, Aritmètica	90

<i>La rotllana de noms</i>	Inici. 1	CO, EO	Presentació	Tutoria	93
<i>La roda de les estàtues</i>	Inici. 1	CO	Parts del cos.	Naturals	95
<i>El setze</i>	Inici. 1	CO, CE	Numerals	Numerals	97
<i>Les onze boles</i>	Inici. 1	CO, EO	Numerals, Colors.	Aritmètica, Visual i plàst.	99
<i>Les tres caixes mal etiquetades</i>	Inici. 1	CO, EO	Fruites	Visual i plàst.	100
<i>El bingo dels colors</i>	Inici. 1	CO	Colors	Visual i plàst.	102
<i>Qui té la moneda?</i>	Inici. 2	CO			104
<i>El nombre més petit</i>	Inici. 2	CO, EO, EE	Numerals	Aritmètica	106
<i>El joc de la memòria</i>	Inici. 2	CO, EO,	La classe	Totes	107
<i>Solució d'entreteniments</i>	Inici. 2	CE, EE			109
<i>Les raons del nom</i>	Inici. 2	CO, EO			110
<i>L'illa perduda</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO			112
<i>El penjat</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO			114
<i>A collir carabasses</i>	Inici. 2	CO, EO			115
<i>A collir carabasses (qualitats)</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO		Totes	117
<i>Els meus companys i companyes</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO		Totes	119
<i>Què fem a classe?</i>	Inici. 2	CO, EO		Totes	121
<i>Els tres estels (pas., pres. i futur)</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO		Tutoria	124
<i>Per a què serveix?</i>	Inici. 2	CO, EO	La classe	Totes	126
<i>Dibuixar a ulls clucs</i>	Inici. 2	CO, EO	Orientació en l'espai.	Visual i plàst.	128
<i>Com fer un llibre</i>	Inici. 2	CO, CE, EE i EO			130
<i>El joc de les emocions</i>	Inici. 3	CO, EO, CE			132
<i>El joc de les comparacions</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO		Llengua	134
<i>Joc de les característiques</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO			137
<i>La festa del qui és qui</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO			139
<i>El teu mot preferit</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO			141
<i>Troba algú que...</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO			143
<i>El teu viatge preferit (o joc, vacances, conte, etc.)</i>	Inici. 3	CO, CE, EE i EO			145

<i>El joc de la veritat oculta</i>	Inici. 3 CO, CE, EE i EO	146
<i>El joc de la mentida oculta</i>	Inici. 3 CO, CE, EE i EO	148
<i>Un mural molt personal</i>	Inici. 3 CO, CE, EE i EO	149
<i>El joc de les frases fetes</i>	Inici. 3 CO, CE, EE Inici. 3 i EO	151

NOM

Qui és qui?

TEMA

Es fa una roda de presentacions.

OBJECTIUS

Conèixer els noms, les edats i les procedències dels alumnes.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de ferradura.

MATERIALS

És un exercici oral, però pot necessitar pissarra i guix.

ESCALFAMENT

El professor es presenta i dóna les dades que després demanarà. Pot ajudar-se amb la pissarra per a escriure nombres i noms de països.

EXPLICACIÓ

Primerament, el professor pregunta a tothom com es diu. Tot seguit es fa una roda acumulativa de noms. És a dir, un alumne comença dient el seu nom i, a continuació, el següent dirà el nom del que l'ha precedit més el seu. El pròxim haurà de dir els dels dos que l'han precedit més el seu. El pròxim, els tres que l'han precedit més el seu. I així successivament fins a fer el tomb.

Pel que fa a les edats, han d'haver treballat mínimament els numerals (cosa que ja havien fet els alumnes de l'aula on jo vaig dur a terme l'experiència) i, quant al procediment, tant en aquest cas com en el dels països i les capitals, serà el mateix que el dels noms: primer roda de preguntes individuals i, tot seguit, roda acumulativa.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** CO i EO.
- 3. Vinculació curricular:** Presentació.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Tutoria, Socials.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7.Data d'experimentació: (8-11-07).

NOM

La pilota que crema.

TEMA

A través d'una pilota s'aprofundeix la coneixença del grup.

OBJECTIUS

Conèixer els noms, les edats i les procedències dels alumnes.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de cercle, a peu dret.

MATERIALS

Una pilota.

ESCALFAMENT

S'han dit els noms prèviament. Es juga al joc *Qui és qui*.

EXPLICACIÓ

El professor/a tira la pilota a algun dels alumnes i diu el seu nom. Aquest, immediatament (la pilota crema!), ha de tirar la pilota a algun altre i dir també immediatament el seu nom. El joc s'acaba quan s'han dit els noms de tots els membres del grup.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial,1.

2. Habilitats comunicatives: CO i EO.

3. Vinculació curricular: Presentació.

4. Vinculació amb altres àrees: Tutoria, Socials.

5. Durada: 20-25 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Suggestiments

A mesura que el nivell de la classe va pujant es pot variar la manera de jugar. Així, quan els alumnes ja han après a presentar-se, en lloc de dir els noms dels companys, podem optar perquè cadascun es presenti i digui el nom, els cognoms, el país de procedència, el curs, el temps que fa que viu aquí, etc.

8. Data d'experimentació: (8-11-07).

NOM

Cercar parella.

TEMA

Es fa grups de dues persones per tal de fomentar la participació grupal.

OBJECTIUS

Trencar grups massa rígids i crear-ne de nous. Acostumar els alumnes a la mobilitat a l'aula. Fomentar el treball no individual.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de ferradura.

MATERIALS

Una bossa i parelles de paperets o de caramels del mateix color.

ESCALFAMENT

El professor comenta que de l'exercici següent en sortiran parelles noves i un grup molt diferent del que hi ha en aquell moment. I la manera com ho farà és a dins d'una bossa opaca que ensenya.

EXPLICACIÓ

El professor va passant amb la bossa i cada alumne agafa un paper o un caramel (segons el que hi haurà posat, naturalment: jo ho vaig fer amb caramels, cosa que, ja no cal dir-ho, va endolcir molt l'ambient i va facilitar molt les coses!). Els caramels estaven comptats i, com es diu a "Materials", n'hi havia dos de cada color. Tot seguit els alumnes van haver de cercar la persona que tenia el color que els havia tocat, la qual a partir d'aleshores seria el seu company de seient.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** CO. Interrelacionar-se, intentar comunicar-se.
- 3. Vinculació curricular:** Presentació.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Totes les que necessiten fer interrelacionar l'alumnat.
- 5. Durada:** 15-20 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (8-11-07).

NOM

La parella que ajuda.

TEMA

Per parelles, s'estableix un diàleg sobre les dades de cadascú. Després cada membre haurà d'explicar el que sàpiga de l'altre.

OBJECTIUS

Fomentar el diàleg i el coneixement entre les noves parelles que s'han format a partir del reagrupament anterior.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de ferradura.

MATERIALS

Un full que contingui una fitxa com la següent:

Com et dius?	Nom.
Quants anys tens?	Edat.
D'on ets?	País.
Què t'agrada?	Gustos.
Ella / ella es diu	
Ella / ella té	
Ella / ella és de	
A ella / ella li agrada	

ESCALFAMENT

El professor pregunta si els agrada d'omplir fitxes, si ho han fet, què van sentir la primera vegada que algú els va dir que n'omplissin una, etc. Tot seguit demana que s'imaginin que el seu company acaba d'arribar i, ara, cadascun haurà d'ajudar l'altre a omplir la fitxa.

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilitarà les fitxes. Una per a cada alumne. Tot seguit s'iniciaran els diàlegs. Primer un, després l'altre, cada alumne ha de fer les preguntes de la columna de l'esquerra i anotar-les a la de la dreta. Tot

seguit prepararà la part de sota per quan ho posin en comú i cada alumne faciliti la informació corresponent al seu company o companya.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, CE, EE i EO).
- 3. Vinculació curricular:** Presentació, coneixement del grup.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Totes les que necessiten fer interrelacionar l'alumnat.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (8-11-07).

NOM

Dibuixem amb els nombres.

TEMA

Consisteix a obtenir un dibuix a partir de l'audició de determinats nombres.

OBJECTIUS

Obtenir un dibuix a partir de l'audició de nombres. Estimular la CO, la CE, i l'EO dels nombres.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de ferradura.

MATERIALS

Un bolígraf i un full que contingui una fitxa com la següent:

BARRET	CASA	ARBRE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 24 26 27 28 29 30	21 22 23 24 24 26 27 28 29 30	21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	51 52 53 54 55 56 57 58 59 60	51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70	61 62 63 64 65 66 67 68 69 70	61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90	81 82 83 84 85 86 87 88 89 90	81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

ESCALFAMENT

El professor repassa els numerals. De l'u al vint i del vint al cent, comptant en desenes. Després pregunta si els agrada dibuixar i els anuncia que aquell dia faran un dibuix una mica especial.

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilitarà les fitxes. Una per a cada alumne. Tot seguit, els farà adonar que resseguint determinats nombres amb el bolígraf es pot obtenir el dibuix corresponent a la paraula que encapçala el requadre. Com

a exemple tenen el requadre de la paraula barret. A continuació el professor dictarà els nombres corresponents a les paraules que hagi dissenyat.

PROPOSTES

El joc també es pot fer dividint la pissarra en dues parts i penjant-hi dos requadres numerats de la mida d'un pòster. Tot seguit es formen dos equips a la classe. Cada equip nomena el seu representant, que serà qui farà el dibuix a la pissarra. Es facilita un requadre amb un dibuix diferent a cada equip i, primer un, després l'altre, van dictant al seus respectius representants els nombres que generaran els dibuixos.

Quan els alumnes tenen un cert domini de la llengua, el joc es pot fer sense els quadres amb nombres. El professor ofereix en dos sobres dos dibuixos senzills, un a cada equip. Els equips, aleshores han d'anar indicant el dibuix verbalment amb frases de l'estil: "fes una ratlla vertical de 10 cm", etc., al seu representant, el qual farà el dibuix a la part de la pissarra que li correspongui. Al final es comparen i discuteixen els dos dibuixos.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, CE i EO).
- 3. Vinculació curricular:** els numerals.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Aritmètica, socials.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (8-11-07).

NOM

L'estel de sis puntes.

TEMA

Consisteix a endevinar una sèrie de dades referides al professor o professora o a alguns dels alumnes.

OBJECTIUS

Conèixer algunes de les persones del grup, més enllà de les dades inicials (nom, cognoms, etc.). Treballar l'EO i la CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Pissarra i guix.

ESCALFAMENT

A partir de fotos i altres materials presentarem el vocabulari de l'estel que presentarà el professor.

EXPLICACIÓ

Es dibuixa a la pissarra un estel de sis puntes. A cada angle s'hi escriu una dada (any de naixement, nom de familiars, amics, països, etc) relacionada amb l'autor/a de l'estel. La resta del grup han d'endevinar –per mitjà de preguntes- la relació entre les dades i l'autor/a.

PROPOSTES

Un cop resolt l'estel del professor/a, pot passar algun alumne/a a fer el seu a la pissarra.

També es pot plantejar que cadascú faci el seu en un full de paper i que juguin a endevinar-lo per parelles.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO i EO).
- 3. Vinculació curricular:** coneixement i relació grupal.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Tutoria, socials.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (15-11-07).

NOM

Quins esports coneixes?

TEMA

A partir d'un dibuix (Concurs de *Cavall Fort*) es tracta de descobrir els noms de diferents esports.

OBJECTIUS

Parlar dels jocs que practiquen. Obtenir els noms de diferents esports. Practicar la CE i l'EE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula. Disposició en forma de ferradura.

MATERIALS

Un bolígraf i un full que contingui una fitxa com la que adjunto a la pàgina següent. Guix i pissarra o fotografies relacionades amb el món de l'esport.

ESCALFAMENT

Es tracta de parlar dels jocs esportius que coneixen els alumnes. A mesura que van apareixent s'anoten a la pissarra. Convé que apareguin totes les paraules que després sortiran a la fitxa de la pàgina següent, a part d'algunes altres.

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilita la fotocòpia amb els noms dels esports amb les lletres mesclades de la pàgina següent. Tot seguit, els alumnes han d'anar trobant els esports que s'amaguen en cada combinació de lletres i escriure-les al seu quadern.

PROPOSTES

El joc també es pot fer invertint els papers. És a dir, un cop han esbrinat tots els jocs que s'amaguen a la fitxa, es diu als alumnes que pensin en un parell d'esports cadascun que no hagin aparegut a la fitxa que acaben de fer. A continuació se'ls demana que desordenin les lletres i les apuntin en un paper a part. Finalment, per parelles, hauran d'endevinar els jocs d'esport en què hagi pensat el company que els toqui.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial,1.

- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, CE, EE i EO).
- 3. Vinculació curricular:** el lèxic dels esports.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Educació física.
- 5. Durada:** 15-20 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (15-11-07).

NOM

Sèries de nombres.

TEMA

Completar i ordenar unes sèries de nombres.

OBJECTIUS

Identificar els primers numerals, ordenar-los i escriure'ls. Practicar la CE i l'EE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un bolígraf i un full que contingui una fitxa com la que oferim a sota.

ESCALFAMENT

Els nombres són molt importants per a tot. Fins i tot els esportistes solen portar un nombre a la samarreta. A partir del nombre, molts alumnes són capaços de conèixer una multitud de jugadors...

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilita la fitxa següent i els diu que per a omplir-la només caldrà seguir unes regles de lògica molt senzilles, que segurament ells mateixos esbrinaran sense dificultat. Tot i això, els les explicarà. A les sis primeres graelles l'alumne haurà d'identificar els nombres i escriure'ls en lletres a la casella corresponent. A les deu caselles restants, d'acord amb la lògica que es desprèn de les sèries, s'haurà de completar la casella central amb el nombre que correspongui i escriure aquest nombre amb lletres a la columna de la dreta.

PROPOSTES

Un cop resoltes les sèries, l'exercici es pot completar amb el joc "L'animal amagat" que oferim a continuació de les sèries de numerals.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CE i EE).
- 3. Vinculació curricular:** Els numerals.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Aritmètica, socials.

5. Durada: 20-25 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (15-11-07).

NOM

Quin esport és?

TEMA

A partir de fotografies d'una revista del barri es tracta de descobrir els noms de diferents esports.

OBJECTIUS

Parlar dels jocs que practiquen. Obtenir els noms de diferents esports. Fer conèixer les possibilitats esportives de l'entorn. Practicar la l'EO i la CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Una fotocòpia que contingui fotografies amb alguns dels esports que es practiquen al barri o en altres llocs.

ESCALFAMENT

Es tracta de parlar dels jocs esportius que coneixen els alumnes. A mesura que van apareixent s'anoten a la pissarra. Convé que apareguin totes les paraules que després sortiran a la fitxa de la pàgina següent, a part d'algunes altres.

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilita les fotos fotocopiades d'alguns dels esports del barri. Els alumnes han d'anar relacionant els noms dels esports amb les fotografies. Tot seguit s'aprofita per a fer preguntes a l'entorn d'aquests esports: En quins s'hi juga amb les mans? I amb els peus? Quins es practiquen a l'aire lliure? I en una piscina?, etc. Finalment es formen dos equips. Cada un d'ells, alternadament, han de representar l'execució d'un dels esports (ja sigui a través d'un sol alumne o de més). L'altre equip haurà d'endevinar de quin esport es tracta.

PROPOSTES

Un cop fet el joc, es pot facilitar adreces perquè els alumnes s'informin sobre les possibilitats esportives que tenen al seu entorn.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial,1.

- 2. Habilitats comunicatives:** (CO i EO).
- 3. Vinculació curricular:** els esports.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Educació Física, Socials.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (22-11-07).

NOM

Sèries de lletres.

TEMA

Completar i ordenar unes sèries de lletres.

OBJECTIUS

Identificar les lletres majúscules de l'alfabet, ordenar-les i escriure'n el nom.

Practicar la CE i l'EE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un bolígraf i un full que contingui una fitxa com la que oferim a sota.

ESCALFAMENT

Destacarem la importància de les lletres i subratllem que varien segons les llengües. En portarem mostres que recullin diversos models d'acord amb les llengües de la classe i facilitarem que els alumnes participin en l'escalfament. Després subratllem la importància de conèixer l'ordre alfabètic de cara a l'ús del diccionari.

EXPLICACIÓ

A continuació, el professor facilita la fitxa següent i els diu que per a omplir-la només caldrà seguir unes regles de lògica molt senzilles, que segurament ells mateixos esbrinaran sense dificultat. Tot i això, els les explicarà. A les cinc primeres graelles l'alumne haurà d'identificar les lletres i escriure'n el nom a la casella corresponent. A les vuit caselles restants, d'acord amb la lògica que es desprèn de les sèries, s'haurà de completar la casella central amb la lletra minúscula o majúscula que correspongui i escriure el seu nom a la columna de la dreta.

PROPOSTES

Un cop resoltes les sèries, l'exercici es pot completar amb l'exercici d'ordenació de lletres referit a objectes de la classe i amb el d'omplir buits de mots referits al món dels esports. Tant en un cas com en l'altre, caldrà copiar a sota les paraules en minúscula.

Finalment, el joc es pot cloure amb el joc de seguir lletres que adjuntem.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, CE i EE).
- 3. Vinculació curricular:** L'alfabet.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Llengua.
- 5. Durada:** 20-25 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (22-11-07).

NOM

A quin lloc em poso?

TEMA

Els alumnes s'ordenen en rotllana per edats i per noms.

OBJECTIUS

Conèixer-se millor. Estimular la memòria. Repassar l'ordenació alfabètica i numeral.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Únicament l'atenció ben desperta. Cal advertir als alumnes que estiguin molt atents a les informacions que els facilitaran els seus companys, perquè els seran molt útils a l'hora de fer el joc.

ESCALFAMENT

Els alumnes fan una roda de presentacions en què diuen com es diuen, quants anys tenen (si n'hi ha dos o més del mateix any han de dir el mes i, si coincidissin els mesos, hauran de dir el dia), de quin país són i quina és la seva capital.

EXPLICACIÓ

Tot seguit s'explica que quan el professor avisi hauran de sortir del seu lloc i col·locar-se en rotllana ordenadament, ja sigui per noms (alfabèticament) o bé per edats (numèricament). Se'ls dóna un cert temps perquè se situïn i ens puguem assegurar que han entès l'exercici i, tot seguit, el professor dirà la paraula: **Noms!** o **Edats!** i ells han de formar la rotllana procurant de no equivocar-se.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. **Nivell:** Inicial,1.
2. **Habilitats comunicatives:** (CO).
3. **Vinculació curricular:** L'alfabet.
4. **Vinculació amb altres àrees:** Llenguatge, matemàtiques.
5. **Durada:** 15-20- minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (29-11-07).

Exercicis de suport

(Primer es presenta i s'explica una fitxa com la que ells hauran d'omplir, amb les dades dels professor o professora. Tot seguit se'ls demana que facin l'exercici).

1) Amb l'ajut de la fitxa que t'adjunto, omple el requadre de l'esquerra:

Dades de l'alumne o alumna	Dades del company o companya
Nom:	Nom:
Cognoms:	Cognoms:
Dia de naixement:	Dia de naixement:
Mes:	Mes:
Estació:	Estació:
Clima:	Clima:

2) Ara, omple la fitxa de la dreta amb les dades del company que tens a l'esquerra.

Dades de l'alumne o alumna	Dades del company o companya
Nom:	Nom:
Cognoms:	Cognoms:
Dia de naixement:	Dia de naixement:
Mes:	Mes:
Estació:	Estació:
Clima:	Clima:

3) Tot consultant la fitxa, respon les preguntes següents:

Quin dia vas néixer?

Quina estació de l'any era?

Quin mes va néixer el teu company?

Quin clima sol fer al teu país en aquella època?

I al del teu company o companya?

Quin clima sol fer aquí, a Catalunya?

NOM

La rotllana de noms

TEMA

Els alumnes es posen en rotllana i han de saber els noms dels altres.

OBJECTIUS

Repasar els noms de cadascú. Estimular la memòria. Divertir-se amb la coneixença de l'altre.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys

LLOC

Aula.

MATERIALS

Només la memòria i la concentració de cadascú.

ESCALFAMENT

Escalfarem el joc fent "rebotar" noms, és a dir, el professor diu el nom d'un dels integrants del grup i aquell n'ha de dir immediatament un altre de qualsevol dels seus companys i així fins que s'hagin dit tots. No s'hi val a repetir-ne cap.

EXPLICACIÓ

Tot seguit es busca un voluntari o voluntària per a parar, que es col·locarà al centre de la rotllana. A continuació el professor/a dirà el nom d'algun dels membres de la rotllana. La persona que para ha d'intentar tocar-la abans que aquesta reboti el nom. Si ho aconsegueix, la persona anomenada serà la que pari, però si reboti el nom abans de ser tocada, l'alumne del centre haurà de continuar parant.

PROPOSTES

L'escalfament es pot fer també amb l'ajut d'una pilota o de qualsevol objecte que es pugui llançar. El professor tira la pilota a la persona que esmenta i aquesta ha de fer el mateix amb algun dels seus companys. I així també fins que s'hagin dit tots els noms.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO).
- 3. Durada:** 5-10 minuts.

- 4. Vinculació curricular:** Presentació.
- 5. Vinculació amb altres àrees:** Tutoria.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 6. Data d'experimentació:** (13-12-07).

NOM

La roda de les estàtues.

TEMA

Els alumnes adopten formes i postures semblants a les d'estàtues, d'acord amb les ordres del professor.

OBJECTIUS

Repassar les parts del cos (que els alumnes ja hauran treballat prèviament).

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula o pati.

MATERIALS

Únicament els participants al joc.

ESCALFAMENT

Repassem i treballem lúdicament la fitxa que acompanya aquest full.

EXPLICACIÓ

Els alumnes van caminant per la classe, mirant el que vulguin i parlant, si els sembla, entre ells. El professor, de tant en tant, crida frases com "Estàtues al peu!", "Estàtues al cap!", etc., fent sempre esment d'una part del cos, prèviament treballada. En el mateix moment que el professor emet la frase, tots els participants s'han d'aturar en sec i han de tocar-se o assenyalar la part del cos esmentada, tot adoptant una postura que representi alguna figura com si fos la d'una estàtua i en silenci absolut. Quan el professor fa un nou senyal, els alumnes tornen a moure's, fins que sentin una nova frase que els obligui a aturar-se i a adoptar altre cop la forma d'estàtua. Qui s'equivoqui, s'adormi (quedi "tallat"), rigui o no adopti una forma d'estàtua, queda eliminat. Guanya el darrer alumne que es mantingui sense haver fet cap error.

PROPOSTES

Aquest joc es pot fer també al pati. A l'aire lliure es pot substituir el fet de caminar per la classe per formar una rotllana amb els jugadors agafats de la mà. El professor, aleshores donarà dues menes d'ordres. Una perquè els integrants de la rotllana comencin a moure's –que ara ho faran corrent-, i una

altra, que serà la frase que els obligarà a aturar-se immediatament i a convertir-se en estàtues.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO).
- 3. Vinculació curricular:** El lèxic de les parts del cos.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Naturals.
- 5. Durada:** 10-15 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (13-12-07).

NOM

El setze.

TEMA

Els alumnes formen dos equips i han d'escollir números d'una graella alternadament.

OBJECTIUS

Repassar els numerals. EO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Pissarra i guix.

ESCALFAMENT

Es repassen els nombres de l'u al vint i del vint a l'u.

EXPLICACIÓ

Es formen dos grups a la classe i es dibuixa una graella com la de sota a la pissarra. Es fa un senyal identificador per a cada grup: un quadrat i un triangle, per exemple.

Cada grup pot agafar un, dos o tres nombres, els quals el professor anirà encerclant amb el senyal de cada grup. Qui es troba que ha d'agafar el 16, perd. Els nombres es poden agafar seguits o saltats, però sempre han de ser anomenats per cada equip.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

PROPOSTES

La primera vegada és millor fer-lo agafant els nombres seguits. La segona, en canvi, és recomanable de fer-lo agafant els nombres saltats. D'aquesta manera, a part que creix una mica la dificultat, els alumnes es veuen obligats a anomenar tots els nombres.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, CE).
- 3. Vinculació curricular:** Els numerals.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Matemàtiques.
- 5. Durada:** 15-20 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (13-12-07).

NOM

Les onze boles.

TEMA

Treure dues boles d'un mateix color, amb un mínim de boles.

OBJECTIUS

Repassar els noms dels colors. EO, CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Una bossa opaca, onze boles (vuit d'un color, dues d'un altre i una d'un altre).

ESCALFAMENT

S'explica la importància que han tingut les boles en el joc. Se'ls pregunta quins jocs coneixen que s'hi jugui amb boles i si ells hi han jugat. S'ensenya la bossa i es juga a endevinar de quin color són les boles que hi ha a dins...

EXPLICACIÓ

Tot seguit, treballant en grups de tres, se'ls proposa un joc d'enginy. Se'ls mostra que a l'interior de la bossa hi ha boles de tres colors, els quals poden ser groc, vermell i blanc, per exemple. D'un dels colors hi ha una sola bola, de l'altre n'hi ha dues i de l'altre vuit. Aleshores el joc consisteix a dir quin és el mínim nombre de boles que cal treure de la bossa per tal que forçosament n'hi hagi dues del mateix color. La resposta és quatre i se'ls pot fer veure a partir del dibuix següent:

O OO OOOOOOOO

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO i EO).
- 3. Vinculació curricular:** Els colors, els nombres.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Matemàtiques, visual i plàstica.
- 5. Durada:** 5-10 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (20-12-07).

NOM

Les tres caixes mal etiquetades.

TEMA

Endevinar en quina caixa hi ha cada fruita obrint un nombre mínim de caixes.

OBJECTIUS

Repasar els noms de les fruites.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Pissarra i guix o un full amb les tres caixes dibuixades.

ESCALFAMENT

S'explica que tenim un magatzem de fruites i que n'hem d'enviar tres paquets, cada un amb una fruita diferent. Es demana que ens ajudin a triar els noms de les fruites que enviarem.

EXPLICACIÓ

Un cop empaquetades i etiquetades les fruites, resulta que ens hem equivocat: no hi ha cap paquet amb l'etiqueta correcta!

En grups de quatre, ha de dir quin és el mínim de caixes que caldrà obrir per a saber quina fruita conté cada caixa.

La resposta d'aquest joc d'enginy és **una sola caixa**, ja que, en estar totes mal etiquetades, el contingut de la caixa oberta, per eliminació, ens indicarà el contingut de les altres dues. És a dir, que si obrim la que hi diu llimones, a la força hi ha d'haver o préssecs o pomes. Si hi ha préssecs, a la que hi diu pomes a la força hi ha d'haver les llimones, ja que les pomes no hi poden ser, i a la que hi diu préssecs hi haurà d'haver les pomes. Si hi ha pomes, les llimones hauran de ser on hi diu préssecs i els préssecs on hi diu pomes.

LLIMONES	PRÉSSECS	POMES
----------	----------	-------

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO i EO).
- 3. Vinculació curricular:** Els noms de les fruites. Lèxic.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Visual i plàstica.
- 5. Durada:** 5-10 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (20-12-07).

Suggeriments: Amb els noms de les fruites, paral·lelament, es poden treballar els colors. Una fotocòpia en blanc i negre, com la que adjunto, ens permet fer preguntes com: Quines són grogues per fora? I vermelles per dins? Etc.

NOM

El bingo dels colors.

TEMA

Col·locar, a mesura que es va sentint el nom d'un determinat color, l'etiqueta del color que hi correspongui en una graella.

OBJECTIUS

Repassar els noms dels colors. CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys

LLOC

Aula.

MATERIALS

Una fitxa amb les caselles quinze del joc i quinze etiquetes de colors per a cada equip.

ESCALFAMENT

Amb fotografies, amb cartolines de color, etc., es va repassant els noms dels colors.

EXPLICACIÓ

Es formen tres o quatre equips a la classe. Cada equip disposarà d'una graella amb quinze caselles i de quinze etiquetes de colors que haurà preparat el professor. Quan tothom té el material, el professor comença a llegir frases en què hi apareix el nom d'algun color: "La Pepi porta un jersei vermell", "La fruita verda no és bona per a la salut", etc. Quan els alumnes del grup que tenen aquell color senten la paraula van posant les etiquetes d'esquerra dreta. Les cinc primeres etiquetes en posició horitzontal fan una Línia. Les quinze etiquetes de la graella, un Bingo.

Graella

PROPOSTA DE FRASES

La Pepi porta un jersei vermell
La fruita verda no és bona per a la salut
La Carla s'ha comprat un jersei gris
En Faisal té una carpeta de color blau marí
M'agrada el color lila de la teva camisa
El Pirineu està tot blanc de neu
Porta unes faldilles de color granat
La pissarra és de color verd fosc
La profe ha corregit amb bolígraf vermell
La pela de la llimona és de color groc
M'he comprat uns pantalons de color blau cel
La seva mare té un cotxe negre
La taula és de color marró clar
Van pintar el passadís de color taronja
Les fulles de l'arbre són de color verd clar
Porta unes sabates de color marró fosc
La brusa de la Xiang és de color beix.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial,1.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO).
- 3. Vinculació curricular:** El lèxic dels colors.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Visual i plàstica.
- 5. Durada:** 5-10 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (20-12-07).

Fitxa número 7 (10-1-08)

NOM

Qui té la moneda?

TEMA

Identificar la persona que té una moneda que el grup ha fet córrer.

OBJECTIUS

Repasar, després de festes, els noms de cadascú. Aprendre a respectar unes regles. Desenvolupar habilitats d'observació i de discreció. Jugar.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula, en posició de ferradura.

MATERIALS

Una moneda.

ESCALFAMENT

És un nou any i hi ha cares noves a la classe. Cal tornar-se a presentar. Dels antics, tothom recorda el nom de cadascú?

EXPLICACIÓ

Es demana als alumnes que es treguin els anells i qualsevol objecte metàl·lic que puguin dur a les mans i als canells perquè caldrà ser molt curiosos amb els sorolls que es facin. Tot seguit es demana a un voluntari que vulgui parar. Si no apareix es pot fer per sorteig o per la via del joc del nombre més petit (veg. el joc a continuació d'aquest). Quan tenim la persona que parará, traiem una moneda antiga, de la mida de 50 pessetes d'abans, i expliquem que els alumnes se la faran passar fins que un se la quedi. Tot i això ells continuaran fent el gest de passar-se la moneda. Un cop el gest de passar-se la moneda haurà fet tot el tomb, el professor dirà: "Les mans a sobre de la taula!" i, aleshores, tots els alumnes d'una manera sincronitzada hauran de posar les mans amb els palmells oberts a sobre de la taula. La persona que para haurà d'endevinar, pel soroll, qui s'ha quedat la moneda. Tot seguit, per a comprovar si ho ha endevinat, el professor diu: "Les mans enlaira!". Si la persona ho ha endevinat, seu i para el qui s'ha quedat la moneda. Si no ho ha endevinat, para una vegada més.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. **Nivell:** Inicial, 2.
2. **Habilitats comunicatives:** (CO).
3. **Durada:** 5-10 minuts.
4. **Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
5. **Data d'experimentació:** (10-1-08).

NOM

El nombre més petit.

TEMA

Veure, entre els integrants del grup qui és capaç de dir el nombre més petit.

OBJECTIUS

Conèixer la manera d'actuar i de pensar dels integrants del grup. Expressar els numerals. Escriure'ls.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Uns paperets petits on s'hi pugui escriure un nom.

ESCALFAMENT

S'explica que el joc el guanyarà qui sigui capaç d'escriure el nombre més petit, però que no serà tan fàcil com sembla...

EXPLICACIÓ

El joc consisteix a escriure el nombre més petit, de l'u al 25 o al 30, segons el nombre d'assistents, però sense que hi hagi cap company o companya que hagi escrit el mateix nombre. És a dir, que dos nombres repetits s'anul·len. Un cop entès el mecanisme, cadascú escriu el seu nombre.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO, EE).
- 3. Vinculació curricular:** Els numerals.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Aritmètica.
- 5. Durada:** 5-10 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (10-01-08).
- 8. Suggestiments:** Un cop fet un parell de vegades amb el nombre més petit, es pot variar demanant que escriguin el nombre més gran, amb un sostre de 25 o 30, segons els alumnes que hi participin.

NOM

El joc de la memòria.

TEMA

Recordar el nom d'una sèrie d'objectes que haurem col·locat prèviament en una bossa.

OBJECTIUS

Repassar els noms dels objectes de classe després d'uns dies de vacances. Mostrar-los als nous companys.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Una bossa opaca o una motxilla, etc., dos fulls en blanc i objectes de la classe.

ESCALFAMENT

Es repassen noms d'objectes de la classe que es van recollint: tisores, guixos, llapis...

EXPLICACIÓ

Es formen dos equips a la classe. Cada equip disposarà d'un full, però no hi podrà escriure res fins que se l'autoritzi a fer-ho. El professor o un voluntari començarà a posar objectes dins de la bossa o de la motxilla, fins a arribar a prop de la vintena. A mesura que els va introduint en va dient el nom. Un cop els té dins, cada equip ha d'escriure els noms dels objectes que hi ha a la motxilla. L'equip que en recorda més, guanya.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO).
- 3. Vinculació curricular:** El lèxic de la classe.
- 4. Vinculació amb altres àrees:** Totes.
- 5. Durada:** 10-15 minuts.
- 6. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 7. Data d'experimentació:** (10-1-08).

8. Suggestiments: A l'hora de treure els objectes de la bossa els alumnes poden passar a fer-ho. En aquest cas els hauran de treure endevinant-los pel tacte i dient-los abans de treure'ls.

NOM

Solució d'entreteniments.

TEMA

És un joc consistent a restaurar un text a partir de les paraules que designen unes determinades imatges.

OBJECTIUS

Ampliar el lèxic, CE i EE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un full amb l'entreteniment que vulguem treballar, en aquest cas el que duu el nom *d'Els encants*, extret de la revista *Cavall Fort*, núm. 1091.

ESCALFAMENT

Mostrem les imatges que ens serviran per a omplir els buits. Comentem les paraules més difícils i les escrivim a la pissarra: *magdalena, llibre, semàfor, caramels, casa, creu, ós, es, dit, as, cotxes, croissant*, etc. Els ensenyem un exemplar de la revista.

EXPLICACIÓ

Formem quatre equips. Facilem un full a cada equip i els expliquem que hauran d'anar omplint els buits amb les paraules que designen els dibuixos que tenen a sota. Un cop omplerts els buits, corregim l'exercici.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CE i EE).
- 3. Durada:** 5-10 minuts.
- 4. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 5. Data d'experimentació:** (10-1-08).
- 6. Suggestiments:** Es diu als alumnes que mirin la resta del full i, si no queda temps, se'ls convida a completar-lo a casa seva.

NOM

Les raons del nom.

TEMA

Cadascú explica perquè es diu de la manera que es diu.

OBJECTIUS

Aprofundir en el coneixement del grup per mitjà dels noms de cadascú.

Practicar la CO i l'EO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Dues fotografies grans de dos personatges poc coneguts.

ESCALFAMENT

S'ensenyen les fotografies i se n'escull una, d'acord amb els gustos de la classe. Es pregunta si algú coneix la persona que hi ha a la foto escollida. Una vegada sabem que no la coneix ningú, se la fa descriure una mica. Es fa preguntes sobre com deu ser físicament, sobre la feina que deu fer, etc. Tot seguit iniciem una especulació sobre quin deu ser el seu nom. Si l'endevinen escriurem el seu nom a la pissarra. Si no podem jugar a trobar-lo mitjançant el joc d'*El penjat*. Es fa observar que les raons d'un nom no estan escrites en la cara de ningú. Tot i això, sempre hi sol haver algunes raons que fan que ens diguem de la manera que ens diem.

EXPLICACIÓ

A continuació el professor pot explicar, si les sap, les raons del seu nom, fet que aprofitarà per a repassar els aspectes lingüístics (familiars, etc.) que es relacionin amb aquestes raons. (Segons el nivell lingüístic de la classe pot ser convenient d'escriure algunes frases que després ajudin els alumnes a expressar-se: Agradava a la meva àvia, el va escollir un oncle meu, etc). Un cop explicades les raons del nom del professor, es passa a preguntar les raons dels noms dels alumnes. Generalment la majoria les saben, encara que sempre

n'hi ha algun que no. En aquests casos se'ls demana que les preguntin als seus pares perquè les puguin explicar el dia següent.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial, 2.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO).

3. Durada: 10-15 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (17-1-08).

8. Nota: Repetim els jocs d'*El nombre més petit* i el de *Qui té la moneda*.

L'objectiu és fixar les estructures dels jocs perquè els alumnes els vagin aprenent, per si els volen practicar, alhora que aprenen llengua. Tot seguit proposem dos jocs més: *Les raons del nom* i *L'illa perduda*.

NOM

L'illa perduda.

TEMA

Cadascú ha de reconstruir una història que ha sentit prèviament.

OBJECTIUS

Aprendre a escoltar i a reconstruir una història.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Una historieta d'un còmic, en aquest cas la de *L'illa perduda*, de la revista *Cavall Fort*, núm. 1091, quatre sobres amb una còpia de la historieta retallada en vinyetes a l'interior de cada sobre, un exemplar de la revista i quatre fulls en blanc grans (dina 3).

ESCALFAMENT

S'ensenya l'exemplar de la revista d'on s'ha extret la historieta. Es comenta i descriu una mica. Si algun alumne la vol fullejar, ho pot fer sempre que no miri la historieta que treballarem. Tot seguit se'ls mostra la historieta concreta i es comenten i anoten a la pissarra les paraules més difícils que hi apareixeran, d'acord amb el nivell dels alumnes: *vatua! rei, mona, tastar, guisat*.

EXPLICACIÓ

A continuació, s'explica l'argument de la historieta, assegurant-nos que l'hagin entès, més o menys. Tot seguit es fan quatre equips entre els integrants de la classe i s'ofereix un sobre a cada equip, on trobaran la historieta que els acaben d'explicar amb les vinyetes retallades i desordenades. La seva primera feina consistirà a ordenar-les per equips. Una vegada les tenen tots els equips ordenades, cada equip haurà de redactar l'argument de la historieta en un full dina 3. Acabades les redaccions, es pengen en llocs estratègics de l'aula perquè els alumnes puguin llegir les redaccions dels companys i contrastar-les.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial, 2.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE i EE).

3. Durada: 10.15 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

5. Data d'experimentació: (17-1-08).

NOM

El penjat.

TEMA

Descobrir una paraula per mitjà d'endevinar les lletres que la componen.

OBJECTIUS

Confegir paraules o un grup de paraules.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Pissarra i guix.

ESCALFAMENT

El joc és útil quan el grup necessita trobar alguna paraula per a resoldre un exercici, un altre joc, etc. Aleshores s'aparca el que s'està fent i es procedeix de la manera que s'explica a continuació.

EXPLICACIÓ

El professor/a farà a la pissarra un seguit de ratlletes horitzontals, tantes com lletres tingui la paraula. A continuació els alumnes aniran proposant, ordenadament, les lletres que considerin més oportunes. Si la lletra correspon a la paraula que es busca, el professor/a l'escriurà damunt de la ratlleta que calgui. Però si la paraula no conté aquella lletra es va dibuixant, línia a línia, la figura d'un penjat. Si el grup troba la paraula abans d'acabar el dibuix, guanya el grup. Si no, perd i, aleshores, es completa la paraula.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. **Nivell:** Inicial, 2.

2. **Habilitats comunicatives:** (CO, CE, EO, EE).

3. **Durada:** 10-15 minuts.

6. **Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. **Data d'experimentació:** (17-1-08).

NOM

A collir carabasses.

TEMA

Dir el nom dels companys i tocar objectes de la classe segons quina paraula digui el professor/a.

OBJECTIUS

Consolidar la coneixença del grup. Practicar la primera i la tercera persona (em dic, es diu; sóc de, és de; visc, viu, etc.).

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula (o a l'aire lliure), asseguts en forma de ferradura.

MATERIALS

Llapis i paper.

ESCALFAMENT

El professor s'assegura que tots els alumnes es coneixen i, a continuació, explica el significat real de les paraules que farà servir mitjançant fotografies o dibuixos. Tot seguit oferirà el codi simbòlic que aquestes paraules tenen al joc.

EXPLICACIÓ

El professor/a explica que actuaran amb tres paraules i una frase: *carabassa*, *meló*, *síndria* i *a collir carabasses a...!* Quan els alumnes sentin la paraula *carabassa*, l'alumne a qui assenyali ha de dir el nom de la persona que seu a la seva dreta. Quan els alumnes sentin la paraula *meló*, l'alumne a qui assenyali ha de dir el nom de la persona que seu a la seva esquerra. Quan els alumnes sentin la paraula *síndria*, l'alumne a qui assenyali ha de dir el seu nom. Però, quan els alumnes sentin la frase *a collir carabasses a...!*, hauran d'estar doblement atents, ja que el professor dirà el lloc on han de tocar i tornar immediatament a qualsevol dels llocs que quedin lliures. Exemple: *A collir carabasses a la finestra, a la porta, a la pissarra, a l'armari, etc!* El professor, un cop fet un parell o tres de pràctiques, advertirà que retirarà una cadira, de manera que el darrer que arribi haurà de parar i ser ell l'animador del joc.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial, 2.

- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO).
- 3. Vinculació amb altres àrees:** Tutoria.
- 4. Durada:** 10-15 minuts.
- 5. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 6. Data d'experimentació:** (24-1-08).
- 7. Suggestiments:** El joc es pot fer amb els noms, com en aquest cas, però també amb els països de procedència, les capitals, les edats, el curs, etc. També va bé de fer-lo amb les qualitats, però com que en aquest cas la preparació és més complexa, s'explica a continuació.

NOM

A collir carabasses (qualitats).

TEMA

Dir les qualitats dels companys i tocar objectes de la classe segons quina paraula digui el professor/a.

OBJECTIUS

Consolidar i aprofundir la coneixença del grup. Practicar la primera i la tercera persona (sóc, és).

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula (o a l'aire lliure), asseguts en forma de ferradura.

MATERIALS

Llapis i paper.

ESCALFAMENT

El professor/a escriu a la pissarra una llista d'adjectius positius i els explica: amable, intel·ligent, fort, ràpid, bon company, aplicat, despert, bonic, simpàtic, sincer, trempat, maco, eixerit, noble, honrat, treballador, hàbil, actiu, bo, etc.

EXPLICACIÓ

Tot seguit, els diu que escullin dues de les qualitats que s'esmenten a la pissarra, d'acord amb el seu caràcter. Una vegada escollides i anotades al paper, es fa una roda on cada integrant va llegint les dues qualitats que s'atribueix. Els altres hauran d'estar molt atents perquè a continuació el professor/a explicarà que tornaran a actuar amb tres paraules i una frase: *carabassa, meló, síndria i a collir carabasses a...!* Que quan els alumnes sentin la paraula *carabassa*, l'alumne a qui assenyali ha de dir les qualitats de la persona que seu a la seva dreta. Que quan els alumnes sentin la paraula *meló*, l'alumne a qui assenyali ha de dir les qualitats de la persona que seu a la seva esquerra. Que quan els alumnes sentin la paraula *síndria*, l'alumne a qui assenyali ha de dir les seves qualitats. Però, quan els alumnes sentin la frase *a collir carabasses a...!*, hauran d'estar doblement atents, ja que el professor dirà el lloc on han de tocar i tornar immediatament a qualsevol dels llocs que quedin lliures. Exemple: *A collir carabasses a la finestra, a la porta, a la pissarra, a*

l'armari, etc! El professor, un cop fet un parell o tres de pràctiques, advertirà que retirarà una cadira, de manera que el darrer que arribi haurà de parar i ser ell l'animador del joc.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO).
- 3. Vinculació amb altres àrees:** Totes.
- 4. Durada:** 10-15 minuts.
- 5. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 6. Data d'experimentació:** (24-1-08).
- 7. Suggeriments:** El joc es pot fer, i de fet va bé de fer-lo abans, amb les propostes del joc anterior.

NOM

Els meus companys i companyes.

TEMA

A partir d'una fitxa els membres del grup coneixen algunes característiques dels seus companys.

OBJECTIUS

Aprofundir la coneixença del grup. Relacionar-se amb tots els companys.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula, asseguts en forma de ferradura.

MATERIALS

Llapis i papers.

ESCALFAMENT

El professor explica el significat de les paraules que creu que poden necessitar els alumnes. A partir de l'explicació d'alguna anècdota o faceta personal, inicia el joc.

EXPLICACIÓ

El professor/a reparteix un full que conté un qüestionari com el següent:

Cognoms. Nom. Data

CERCA ALGÚ QUE:

- Li agradi el menjar xinès
- Que sigui intel·ligent
- Que li agradi menjar cus-cus
- Que tingui un germà o una germana
- Que tingui més d'un germà o germana
- Que sigui sincer
- Que no tingui cap germà o germana
- Que li agradi algun esport (quin esport?)
- Que estigui enamorat
- Que parli dues llengües (quines?)
- Que sigui bon company

- Que li agradin les matemàtiques
- Que sigui simpàtic
- Que no li agradin les matemàtiques
- Que sigui aplicat

A continuació els alumnes són convidats a caminar per la classe i a anar omplint les línies en blanc amb els noms de les persones que hagin trobat. Quan ja s'han entrevistat amb tota la resta de companys, s'asseuen, cadascun amb les notes que ha anat prenent. Tot seguit el professor/a facilitarà un full a cada participant. Els demanarà que escriguin el seu nom al capdamunt i que a continuació passin el full al company que tenen a la seva dreta. Quan ja han fet córrer un lloc el paper, cada participant escriurà el que li hagi cridat més l'atenció de la persona que apareix anomenada al cap del full. Per exemple: A la Carme li agrada menjar cus-cus. Tot seguit es va passant els fulls fins que cada participant torna a tenir el que duu el seu nom. Es pot demanar que no es repeteixin les característiques que ja hagin sortit.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO, CE i EE).
- 3. Vinculació amb altres àrees:** Totes.
- 4. Durada:** 20-25 minuts.
- 5. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 6. Data d'experimentació:** (31-1-08).
- 7. Suggestiments:** Amb cursos de nivell inicial, aquest joc es pot fer a continuació dels dos anteriors.

NOM

Què fem a classe?

TEMA

A partir de recordar el que es fa a classe es tracta de resoldre un concurs de *Cavall Fort*, que en aquest cas coincideix amb el de la setmana que es treballa.

OBJECTIUS

Aprofundir la coneixença de les activitats del Centre.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula, asseguts en forma de ferradura.

MATERIALS

Llapis, paper i els dos fulls adjunts.

ESCALFAMENT

L'escalfament sempre és molt importat i, en aquest cas, encara més. El primer full que presento el dedicarem íntegrament a l'escalfament. Cal posar els alumnes per parelles o en grups de tres i demanar-los que recordin quines matèries fan al centre. Les han d'escriure a la part superior del full que els donem, convenientment doblegat per la meitat, a fi i efecte que no vegin el que se'ls demanarà després. Al cap d'uns minuts se'ls demanen i passen escriure-les a la pissarra (un de cada grup). Tot seguit, després de repassar oralment les oposicions *m'agrada/no m'agrada, fàcil/difícil*, miren la segona part del full i també l'omplen, ara individualment.

En aquest escalfament convé que es tinguin en compte les paraules que surten esmentades a l'apartat següent. Si alguna no surt o surt anomenada d'alguna altra manera (per exemple, educació física per gimnàstica) es pot escriure la paraula que manqui o el sinònim que convingui com una aportació del professor.

EXPLICACIÓ

El professor/a reparteix un full que conté el concurs de la revista *Cavall Fort* núm. 1093. En aquest full hi ha un seguit de matèries escrites a la pissarra en què les lletres han estat escrites desordenadament. Es tracta de descobrir-les.

Les matèries són: geografia, plàstica, informàtica, història, literatura, llengua, música, física, matemàtiques, gimnàstica, química, anglès.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2.
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO).
- 3. Vinculació amb altres àrees:** Totes.
- 4. Durada:** 10-15 minuts.
- 5. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.
- 6. Data d'experimentació:** (7-2-08).
- 7. Observacions:** Un cop resolt l'exercici es pot participar al concurs.

MATÉRIES QUE RECORDO			
FÀCILS	DIFÍCILS	M'AGRADEN	NO M'AGRADEN

NOM

Els tres estels (passat, present i futur).

TEMA

Aquest joc ens permetrà conèixer aspectes del passat del present i del futur dels integrants del grup.

OBJECTIUS

Aprofundir en el coneixement dels integrants del grup. Facilitar als altres aquella informació sobre un mateix (passat, present i expectatives) que consideri més rellevant. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE. Verbs en passat, present i futur.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un full de paper, preparat per les dues cares (A i B).

ESCALFAMENT

A partir de fotos i altres materials presentarem el vocabulari de la cara A.

EXPLICACIÓ

Cada alumne rep un full horitzontal per la cara A (encara que, per tal d'evitar dispersió, no hi ha de constar el nom de la cara). En aquesta cara hi haurà un requadre per a posar-hi el nom, on hi haurà escrit el nom del professor o professora. D'aquest requadre en surten tres fletxes que van cadascuna a un estel de cinc puntes, Al centre de l'estel de l'esquerra hi dirà PASSAT, al del mig, PRESENT i al de la dreta FUTUR. A cada punta dels estels el professor hi haurà escrit una dada (any de naixement, nom de familiars, amics, països, preferències, expectatives, records, etc) referida a la seva persona. Els alumnes, per parelles, hauran de fer preguntes fins que endevinin totes les dades.

Tot seguit els demanem que girin el full. En aquesta cara els alumnes es trobaran el mateix esquema dels tres estels presidits pel requadre on cadascú escriurà el seu nom. Se'ls demana que pensin una mica i que omplin amb els seus records, les seves circumstàncies actuals i les seves expectatives de futur

les puntes dels tres estels. Tot seguit, per parelles (que s'aniran intercanviant a mesura que completin els estels) juguen a endevinar les dades dels altres companys.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

- 1. Nivell:** Inicial, 2 (seria més indicat treballar-lo al nivell 3).
- 2. Habilitats comunicatives:** (CO, EO, CE i EE).
- 3. Vinculació amb altres àrees:** Tutoria.
- 4. Durada:** 10-15 minuts.
- 5. Valoració:** El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona, encara que el nivell resulta una mica elevat.
- 6. Data d'experimentació:** (10-1-08).
- 8. Suggeriments:** Es pot aprofitar l'exercici per a repassar aspectes del camp semàntic de la família, del lloc de procedència, de residència, de preferències, etc. És convenient que els alumnes tinguin un nivell una mica avançat i homogeni per tal que la concentració en l'exercici no es trenqui amb les esperes dels companys que van més endarrerits.

NOM

Per a què serveix?

TEMA

Aquest joc ens permetrà conèixer les utilitats de diversos objectes de la classe.

OBJECTIUS

Aprofundir en el coneixement del lèxic del material de la classe. Construir frases cooperant amb els companys i companyes.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Diversos materials de la classe: tisores, esborrador, bolígraf, guix, pinzell, rellotge, cola, regle, llibre, etc. Una capsa i un drap per a tapar-la.

ESCALFAMENT

El professor/a va mostrant cadascun dels objectes que constitueixen el material de la classe que hagi seleccionat. Avisa els alumnes que estiguin atents perquè el que anirà dient els serà molt útil per al joc. Tot seguit va introduint els objectes a la capsa alhora que els va definint: *Les tisores serveixen per a tallar, l'esborrador serveix per a esborrar, etc.* Quan tots els objectes són dins de la capsa, la cobreix amb el mocador i la lliura a un dels dos equips que formarà.

EXPLICACIÓ

Tot seguit es formen dos grups a la classe. Un grup es col·loca, assegut en filera, a la dreta del professor/a i l'altre de la mateixa manera, a l'esquerra. Un alumne o alumna del grup que té la capsa posa la mà a dins, en treu un objecte i improvisa una Frase que prèviament hauran treballat: *Les tisores serveixen per a... / Per a què serveixen les tisores?*

L'alumne o alumna que s'asseu davant seu ha de completar la frase.

Els alumnes d'aquest equip es van passant la capsa fins que s'acabin els objectes. A continuació es poden canviar els papers. Els integrants del grup que fallin poden pagar una penyora o bé sumar un punt als encerts de cada grup. En una aula d'acollida, en què el lèxic encara és vacil·lant, cada mitja frase pot equivaler a una penyora o a un punt.

VALORACIÓ I SUGGERIMENTS

1. Nivell: Inicial, 2.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO).

3. Vinculació curricular: El lèxic de la classe. Usos.

4. Vinculació amb altres àrees: Totes.

5. Durada: 20-25 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, regular. Alguns alumnes han desconnectat del joc quan no n'eren protagonistes. L'hora –la darrera de la tarda- tampoc no era la més adient.

7. Data d'experimentació: (06-03-08).

8. Suggeriments: En lloc d'objectes es poden emprar fotografies.

En acabar es pot fer un exercici escrit que ens servirà per a controlar l'assoliment dels objectius del joc o fer un debat sobre les dificultats que han tingut.

NOM

Dibuixar a ulls clucs.

TEMA

Dos alumnes surten a la pissarra i, amb els ulls tapats, fan els dibuixos que els seus companys els van indicant.

OBJECTIUS

Treballar i millorar l'EO i la CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Guix i pissarra. Dos dibuixos convenientment preparats pel professor/a. Un mocador per a tapar els ulls de l'alumne que fa el dibuix.

ESCALFAMENT I PREPARACIÓ

El professor/a pregunta a l'alumnat si els agrada dibuixar. Si ho troben fàcil o difícil. Quina mena de dibuix els agrada, etc. Tot seguit repassen el lèxic que hauran d'emprar: *a la dreta, a l'esquerra, línia, vertical, horitzontal, inclinada, rodona, paral·lela, més amunt, més avall*, etc.

EXPLICACIÓ

Tot seguit es formen dos grups a la classe i amb una línia vertical es divideix la pissarra en dues parts iguals; a cada part hi correspondrà un grup.

Es tria un representant del primer grup, que passarà a la pissarra. Se li dóna un guix i se li tapen els ulls. Tot seguit es lliura un dibuix senzill (veg. la mostra que acompanya el joc) als integrants del seu grup. Aquests hauran d'anar dictant el dibuix al seu company fins que considerin que ja està prou aconseguit. Tot seguit, es procedeix de la mateixa manera amb els integrants de l'altre grup.

En acabar es penjen els dos originals al costat dels dibuixos de la pissarra i es valoren.

1. Nivell: Inicial, 2.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO).

3. Vinculació curricular: Ús de les nocions d'espai com dreta, esquerra, etc.

4. Vinculació amb altres àrees: Visual i plàstica.

5. Durada: 20-25 minuts.

6. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (06-03-08).

8. Suggeriments: Es pot demanar als alumnes que han fet els dibuixos que ens comentin les dificultats que han tingut per seguir les instruccions. Als que les han donades les dificultats que han tingut per a donar-les. N'han tingut prou amb el lèxic que els ha facilitat el professor? Quines paraules i expressions hi han après?

8. Exercici:

Relaciona les paraules següents amb les línies de sota:

Horizontal, vertical, a la dreta, a l'esquerra, inclinada cap a la dreta, rodona.

—
→
←
○
/

NOM

Com fer un llibre.

TEMA

Els alumnes i les alumnes, a partir d'un model que presenta el professor o professora, confeccionen un llibret.

OBJECTIUS

Seguir unes instruccions. Fer unes pràctiques manuals. Treballar i millorar l'EO, l'EE, la CO i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Full preparat pel professor/a. Paper i bolígraf.

ESCALFAMENT I PREPARACIÓ

El professor o professora porta imatges de com s'ha escrit al llarg de la història: en fang, en paper, en paper, etc. Pregunta quines d'aquelles maneres coneixen, quins avantatges i inconvenients hi veuen en cada material. Com creuen que s'escriurà en el futur, etc.

Tot seguit, el professor/a pregunta a l'alumnat si els agradaria fer un llibre. Si ho troben fàcil o difícil, etc. A continuació els mostra el que ell ha fet. El llegeixen i comenten.

EXPLICACIÓ

Tot seguit el professor o professora facilita una fotocòpia a cada alumne i, a partir d'una que se'n reserva, els ensenya a confeccionar-se el llibre. Aquí és molt important la manera com es donen les instruccions. Cal que els alumnes dobleguin el paper amb la màxima precisió: primer per la meitat en sentit horitzontal, a continuació, altre cop per la meitat en el mateix sentit i, finalment, altre cop per la meitat, però ara en sentit vertical. Una vegada ben assenyalats els plecs, es procedeix a fer un trauc al full, per la línia del doblec vertical, de tal manera que uneixi els tres plecs horitzontals. Fet això ja es pot muntar el llibre.

1. Nivell: Inicial, 2.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (13-3-08).

8. Suggeriments: És convenient facilitar als alumnes un full en blanc i proposar-los que muntin la maqueta d'un llibre. A continuació es formen tres o quatre grups a la classe (segons el nombre d'alumnes) i se'ls suggereixen temes perquè n'escullin un cada grup (Com aprovar un examen? Com fer molts amics? Com passar un cap de setmana divertit? Com fer la guitza a algú?, etc.)

NOM

El joc de les emocions.

TEMA

Els alumnes i les alumnes, han d'identificar i representar estats emocionals.

OBJECTIUS

Identificar i representar estats emocionals. Treballar i millorar l'EO i la CO.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Full preparat pel professor/a. Sobres. Paper i bolígraf.

ESCALFAMENT I PREPARACIÓ

El professor/a expressa alguna emoció, tristesa perquè s'han acabat les vacances, alegria per algun motiu, etc. Pregunta als alumnes com se senten i els fa parlar una mica.

EXPLICACIÓ

Tot seguit anota a la pissarra el nom d'algunes emocions: *alegria, tristesa, angoixa, ràbia, gelos, por, odi, amor, antipatia*, etc. i s'assegura que tothom n'entén el significat. A continuació treu uns sobres en cadascun dels quals hi ha un paper amb una d'aquestes emocions anotades i les distribueix per parelles o grups de tres. Cada grup haurà d'assajar la que li toqui i representar-la en públic. El grup que n'endevini més, guanya.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (27-3-08).

8. Suggeriments: El joc es pot completar amb jocs-exercicis com els següents:

a) Omple els buits d'aquestes frases:

Quan guanya el meu equip sento una gran

Quan se'ns mor un familiar sentim molta

Quan em critiquen em fa molta
Quan elogien tant la meva amiga sento una mica de
Quan em quedo sol a casa sento una mica de
Quan una persona no em cau bé sento una certa
De tots els sentiments el més important és el de l'

b) Ara omple els següents:

Quan sento tristesa estic
Quan sento alegria estic
Quan sento ràbia estic
Quan sento gelos estic
Quan tinc por estic
Quan sento amor estic

NOM

El joc de les comparacions.

TEMA

Els alumnes i les alumnes han de crear comparacions.

OBJECTIUS

Potenciar la imaginació i la capacitat de relacionar. Treballar i millorar l'EO, l'EE, la CO i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Full preparat pel professor/a. Paper i bolígraf.

ESCALFAMENT i PREPARACIÓ

El professor/a treu algun objecte o fotografia que cridi l'atenció i centri l'interès de la classe. Una muntanya nevada, per exemple.

EXPLICACIÓ

Tot seguit pregunta de quin color és la neu. A continuació demana que li diguin coses de color blanc i les va anotant a la pissarra. Quan ja n'hi ha unes quantes, en demana de blaves, de vermelles, de bones, de dolentes, de clares de fosques, de tristes, d'alegres, de fredes, etc i les va anotant a la pissarra. Finalment, passa un full com el següent i els demana que l'omplin en grups de dos:

Portava un vestit blanc com
Hi havia un cel blau com
Hi havia un mar blau com
Portava un jersei vermell com
Era tan bo com
Era fred com
Era clar com
Era fosc com

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (27-3-08).

8. Suggestiments: Es llegeixen les comparacions. Es pregunta quines els semblen més usuals o normals, més poètiques, més imaginatives i es classifiquen a la graella següent:

Les més normals	Les més poètiques	Les més imaginatives

Proposta d'exercicis:

a) Omple els buits d'aquestes frases:

Quan guanya el meu equip sento una gran

Quan se'ns mor un familiar sentim molta

Quan em critiquen em fa molta

Quan elogien tant la meva amiga sento una mica de

Quan em quedo sol a casa sento una mica de

Quan una persona no em cau bé sento una certa

De tots els sentiments el més important és el de l'

b) Ara omple els següents:

Quan sento tristesa estic

Quan sento alegria estic

Quan sento ràbia estic

Quan sento gelos estic

Quan tinc por estic

Quan sento amor estic

c) Ara omple els següents:

Portava un vestit blanc com

Hi havia un cel blau com

Hi havia un mar blau com

Portava un jersei vermell com

Era tan bo com

Era fred com

Era clar com

Era fosc com

d) Ara classifica les comparacions que heu elaborat:

Les més normals	Les més poètiques	Les més imaginatives

NOM

Joc de les característiques.

TEMA

Consisteix a esbrinar una determinada característica d'un dels companys i, al final, una de cadascun dels integrants del grup.

OBJECTIUS

Aprofundir en el coneixement dels integrants del grup, més enllà de les dades inicials (nom, cognoms, etc.). Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Bolígraf. Dues mitges quartilles. Una paperera o una capsa.

ESCALFAMENT

A partir d'alguna anècdota personal, si pot ser il·lustrada i cridanera, s'estableix un breu diàleg sobre gustos, vivències, etc. amb els alumnes.

EXPLICACIÓ

Es dóna dos papers a cada participant i se'ls demana que escriguin una frase en cadascun relacionada amb els seus gustos, les seves vivències, etc. Tot seguit es pleguen els papers de manera que no es vegi el que han escrit i es llencen a la paperera o en una capsa. Es barregen una mica i se'ls demana que n'agafin un cada un. Es pregunta si algú ha agafat per atzar el seu propi paper. En cas afirmatiu, se li demana que el deixi i n'agafi un altre. A continuació els integrants del grup s'aixequen i, tot caminant per l'aula, cerquen l'autor de la frase. Un cop els han localitzat, cadascun explica la característica del personatge que li ha correspost. Cal recordar-los que han d'emprar el català en tot moment.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, bona.

7. Data d'experimentació: (27-3-08).

8. Suggestiments: En lloc d'explicar la característica es pot passar a escriure-la a la pissarra en unes graelles, amb un espai a dalt per al nom i un altre a sota per a la característica, que el professor haurà preparat prèviament. També es pot fer que els estudiants vagin agafant més papers a mesura que van identificant els autors de les frases.

NOM

La festa del qui és qui.

TEMA

Es tracta de conèixer millor els companys, vistos a partir dels components del grup.

OBJECTIUS

Fomentar la capacitat de diàleg. Aprofundir en el coneixement dels integrants del grup, més enllà de les dades inicials (nom, cognoms, etc.). Estimular la curiositat envers els companys. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Tants fulls com alumnes hi hagi, un bolígraf per a cadascun, bòstic o alguna cosa semblant per a enganxar i un aparell de música.

ESCALFAMENT

Es pot parlar d'una festa (aniversari o d'alguna altra mena) en què hagin estat. Què en recorden? Hi havia molts amics? Els agraden les festes?

EXPLICACIÓ

Cada participant escriu el seu nom al cap d'un full. Tot seguit el professor recull els fulls i els penja en diferents llocs de la classe, sempre a l'abast de l'alçada dels alumnes (a la porta, a la finestra, a la paret, a la pissarra...). Tot seguit s'explica als alumnes que participaran en una festa de coneixença. Per a això, hauran de passejar per l'aula i, quan sentin música –música que prèviament haurà seleccionat el professor o professora- hauran de cercar algú del grup i establir-hi una conversa, per tal d'obtenir almenys dues dades del seu interlocutor (saber com es diu, quin curs fa, d'on és, on viu, quants germans té, com es diuen els seus pares, alguna anècdota que li hagi passat, etc.). En el moment que la música s'aturi (el professor ha de deixar un cert temps perquè cada participant pugui obtenir les seves dades), cada alumne cerca el paper amb el nom de la persona amb qui ha parlat i hi anota les dades que n'ha

obtingut. Tot seguit, sona altre cop la música i cadascú ha de cercar una nova parella i obtenir-ne noves informacions.

Quan han parlat totes les parelles, cadascú agafa el seu full, el llegeix i diu si és veritat o mentida el que ha anotat els seus companys. El professor, que mentrestant ha anat assenyalant els errors aprofita per a fer explicacions gramaticals a partir de les correccions.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (3-4-08).

8. Suggestiments: El joc es pot fer tant per a aprofundir el coneixement dels membres del grup com per a saber què han fet durant unes vacances, quins programes han vist, quins llocs han visitat, etc. En el cas d'un nombre senar de participants, el professor pot completar el membre de la parella que quedi sol.

NOM

El teu mot preferit.

TEMA

Consisteix a recordar paraules apreses en les darreres sessions, escollir-ne una i definir-la.

OBJECTIUS

Estimular la memòria. Aprendre a definir. Repassar mots apresos. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Guix i pissarra i bolígraf, paper per a prendre notes.

ESCALFAMENT

Es recorden algunes de les paraules que s'han après durant les darreres sessions. El professor en defineix o contextualitza alguna amb l'ajut i la participació de la classe. Pot portar també alguna imatge per a il·lustra-les.

EXPLICACIÓ

Es dona un temps perquè els alumnes consultin als apunts les paraules apreses darrerament. Mentrestant, es dibuixa una graella a la pissarra amb tantes caselles com alumnes hi ha a la classe. Tot seguit cada alumne diu la seva paraula preferida i s'anota en una de les caselles. Un cop plena la graella, pel sistema de numeració o algun altre, es formen dos equips (tigres contra lleons, papallones contra erugues, etc.). Cada equip haurà de definir o contextualitzar en una frase una de les paraules. El professor o professora dirà si és vàlida la definició o la frase i explicarà els motius de la seva decisió. Guanya l'equip que fa més encerts.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (3-4-08).

8. Suggestiments: Aquest joc es pot fer també a partir d'imatges amb objectes, colors, etc. i es pot anar repetint de tant en tant per a repassar el que s'ha après, ja sigui setmanalment, quinzenalment, etc.

NOM

Troba algú que...

TEMA

Consisteix a trobar, entre els integrants de la classe, persones que hagin fet, vist, sentit, etc. determinades coses. Això, finalment, servirà per a fer un retrat de cadascú.

OBJECTIUS

Millorar el coneixement del grup i d'un mateix. Aprendre a observar i a observar-se. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un full preparat i un altre en blanc per a cada alumne. Bolígraf.

ESCALFAMENT

Per a fer aquest joc cal conèixer una mica els alumnes. L'escalfament pot consistir a explicar algun tema poc o molt relacionat amb el full preparat que els facilitarem i fer-los-en alguna pregunta.

EXPLICACIÓ

Prepararem un full encapçalat per la frase "Cerca algú que..." Tot seguit seleccionarem una dotzena de situacions o circumstàncies que puguin encaixar amb el grup. Per exemple: "Cerca algú que / hagi nascut a l'Equador / que faci tercer d'ESO / que faci molt poc que ha arribat, etc." També és convenient posar frases obertes com "/ que li agradi el cinema / que li agradaria viatjar per Europa, que vulgui estudiar a la Universitat, etc." Al costat o a sota de cadascuna d'aquestes frases hi inclourem una casella perquè els alumnes puguin escriure els noms de les persones corresponents. Tot seguit s'invita els alumnes a caminar per l'aula per tal d'entrevistar els companys i a anar omplint les caselles d'acord amb les respostes. Quan tots han parlat entre ells, es tornen a asseure. Aleshores es dona un full en blanc a cadascun en què se'ls demana que posin el seu nom al capdamunt. Tot seguit, se'ls diu que hauran de passar el full al company o companya que tinguin a la dreta. Un cop fet això,

cada alumne escriurà dues característiques o circumstàncies que recordi referides a la persona a qui correspon el paper. Una vegada escrites, es torna a passar al company de la dreta i es repeteix l'operació fins que el full fa tot el tomb i torna a arribar al seu propietari. Cadascun d'ells, aleshores, llegeix el que els altres han dit d'ell i fa les matisacions que cregui convenients. Finalment es pengen els fulls al voltant de la classe i el professor aprofita per a corregir i comentar errades.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, bona.

7. Data d'experimentació: (10-4-08).

NOM

El teu viatge (joc, vacances, conte, etc.) preferit.

TEMA

Consisteix a recordar un joc de la infantesa i intentar escriure'l en un paper.

OBJECTIUS

Estimular la memòria. Aprendre a explicar i a descriure. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Bolígraf i paper.

ESCALFAMENT

Partint d'algun joc que coneguem, intentarem que els alumnes ens parlin dels jocs de la seva infantesa, fet que aprofitarem per a facilitar i corregir el vocabulari.

EXPLICACIÓ

Tot seguit, el professor/a demana que triïn el seu joc preferit i que l'escriuin en un paper. Mentre ho fan, anirà passant per les taules i els ajudarà a solucionar i a corregir els problemes d'expressió que hagin sortit. Un cop escrits tots els jocs, deixaran el paper a la taula i es disposaran al centre de l'aula en dues rotllanes encarades. Si el nombre d'alumnes és senar, el professor/a ocuparà el lloc d'un d'ells. Tot seguit cada parella s'explica el seu joc recíprocament. Un cop acabat, els membres de la rotllana exterior corren un lloc cap a la dreta i repeteixen l'operació fins haver fet tot el tomb.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 15-20 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, bona.

7. Data d'experimentació: (10-4-08).

8. Sugeriments: tal com el títol indica, aquesta tècnica es pot aplicar amb múltiples temes: contes, històries, anècdotes, viatges...

NOM

El joc de la veritat oculta.

TEMA

Consisteix a descobrir, a partir d'una afirmació, a quina persona correspon.

OBJECTIUS

Estimular la imaginació, la memòria i la capacitat d'observació i de relació.

Aprendre a preguntar. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Bolígraf, paper per a prendre notes.

ESCALFAMENT

El professor/a parla d'activitats o de fets sorprenents, poc o molt relacionats amb la frase central del joc.

EXPLICACIÓ

El professor prepararà l'exercici amb la col·laboració de quatre o cinc alumnes. Després de parlar amb ells una mica, haurà d'escollir algun fet relacionat amb algun d'ells que sigui atractiu i, alhora, difícil d'associar amb la persona de qui es tracta. Per exemple, una alumna ucraïnesa que hagi viscut a Panamà. Aleshores aquesta alumna ha d'explicar als seus companys tot el que recordi de Panamà i, a més, poden ampliar-ho a Internet o en una enciclopèdia. Però cal evitar que puguin dir res a ningú del tema del seu treball. Quan comença el joc, els quatre alumnes seleccionats es posen en línia recta de cara als seus companys que seuran en ferradura i estaran organitzats per a treballar per parelles. Tot seguit, podran anar fent una pregunta cada parella a un dels quatre o cinc alumnes que seuen davant seu i prendre nota de les respostes. La primera parella que endevini quin és l'alumne que "ha viscut a Panamà" guanya.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (17-4-08).

8. Suggestiments: Com que convé que sigui un treball d'observació i de discussió entre els membres de la parella, per a evitar que es cremin etapes, es pot establir que si alguna parella es precipita i s'equivoca queda eliminada.

NOM

El joc de la mentida oculta.

TEMA

Consisteix a descobrir, a partir de tres afirmacions, quina de les tres és la falsa.

OBJECTIUS

Estimular la imaginació, la memòria i la capacitat d'observació i de relació.

Aprendre a preguntar. Treballar l'EO, la CO, l'EE i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Bolígraf, paper per a prendre notes.

ESCALFAMENT

El professor/a parla d'activitats o de fets sorprenents, poc o molt relacionats amb les frases centrals del joc.

EXPLICACIÓ

Un alumne o alumna haurà preparat tres frases sobre fets desconeguts de la seva vida, dues de les quals seran certes i una falsa. Per exemple "Vaig passar les vacances al Japó; vaig assistir a la final de la Champions; el meu pare té una feina que l'obliga a viatjar per tot el món". La resta de companys, disposats en ferradura i treballant per parelles, hauran d'esbrinar quina de les tres frases és falsa, a partir de preguntes relacionades amb el tema.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (17-4-08).

8. Sugeriments: Aquest joc pot començar fent-lo un dia el mateix professor o professora i, a partir d'aquí, preparar-lo amb la resta d'alumnes que vuguin participar-hi.

NOM

Un mural molt personal.

TEMA

Consisteix a descobrir, a partir d'un seguit d'imatges, alguns trets d'una persona.

OBJECTIUS

Estimular la imaginació, la memòria i la capacitat d'observació i de relació. Aprendre a preguntar. Treballar l'EO, la CO i l'EE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un mural amb imatges (fotografies, postals, dibuixos, etc.) relacionades amb un alumne/ o amb el mateix professor/a.

ESCALFAMENT

El protagonista desplega el mural i aclareix algunes dades sobre les persones i els llocs que presenta (noms de les ciutats, referències dels fets, etc.), sense donar pistes, però, sobre els temes centrals que caldrà esbrinar.

EXPLICACIÓ

Un cop comentat el mural, per parelles, començarà la roda de preguntes per tal d'endevinar la relació entre les imatges del mural i l'autor/a. Tot seguit cada parella haurà de fer vuit frases sobre l'autor del mural a partir de les respostes obtingudes. Finalment, cada parella llegirà les seves frases i l'autor dirà si són certes o no. El professor pot aprofitar els escrits per a fer algunes correccions senzilles.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, bona.

7. Data d'experimentació: (24-4-08).

8. Suggestiments: Aquest és un joc-exercici que poden anar fent tots els alumnes i que es pot organitzar al llarg del trimestre. Únicament cal que

preparin el seu mural mitjançant fotografies familiars, del lloc on viuen, dels llocs on han viscut, del país on van néixer, dels fets que han protagonitzat, etc.

NOM

El joc de les frases fetes.

TEMA

Consisteix a entendre el significat de frases fetes relacionades amb un tema en totes les llengües dels integrants de la classe.

OBJECTIUS

Estimular el coneixement intercultural. Treballar l'EO, la CO i la CE.

PARTICIPANTS

Un grup, una classe..., a partir de 12 anys.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un full de paper, guix i pissarra.

ESCALFAMENT

El professor/a posarà un parell de frases fetes a la pissarra, totes dues relacionades amb el mateix camp semàntic, per exemple “anar amb peus de plom”, “buscar tres peus al gat” i, a partir del diàleg amb els alumnes, les explicarà.

EXPLICACIÓ

Una vegada enteses les frases, es facilitarà un full a cada alumne on hi haurà, en el cas de l'exemple, un gran peu dibuixat. A dins d'aquest peu cada alumne haurà de posar dues frases fetes de la seva llengua en què, si és possible, el tema del peu sigui també el camp semàntic central. En cas de no recordar-ne cap (fet que no ens va passar), poden optar per altres frases fetes. Un cop escrites les frases fetes, el professor/a recull els papers en una capsa i els redistribueix de manera que a ningú li toqui el que ha fet. Tot seguit els alumnes hauran de caminar per la classe i cercar la persona que els pot explicar, en la llengua de la classe, els significat de les frases que li han tocat. A continuació, es fa una roda de les frases fetes obtingudes i s'escriuen a la pissarra. Finalment el professor/a facilita una llista amb deu frases fetes als alumnes perquè aquests n'esbrinin el significat amb l'ajut d'altres alumnes, professors d'altres matèries, etc.

1. Nivell: Inicial, 3.

2. Habilitats comunicatives: (CO, EO, CE, EE).

3. Durada: 20-25 minuts.

4. Valoració: El nivell és l'adequat, la resposta de l'alumnat, molt bona.

7. Data d'experimentació: (8-5-08).

8. Suggestiments: Aquest és un joc que també es pot fer amb lèxic, amb festes populars, etc. Una altra manera de presentar-lo és que cadascú expliqui el significat de les dues frases fetes que ha escrit. Es pot fer fent sortir cada alumne a exposar-ho o bé fent-los posar en dues rotllanes encarades, una de les quals es va desplaçant.

JOCS PER A LA CONVIVÈNCIA

ÍNDEX

Nom	Procedència	Pàgina
<i>Les nou pedres</i>	Rússia	155
<i>Els set pecats</i>	Perú	157
<i>Risca</i>	Romania	158
<i>La Rayuela</i>	Bolívia	159
<i>L'ampolla enverinada</i>	Bolívia	160
<i>La sabata trencada</i>	Bolívia	161
<i>La "mancha"</i>	Bolívia	162
<i>La cordeta</i>	Polònia, República Dominicana, Guinea Equatorial.	163
<i>La senyora (o el pont que s'enfonsa)</i>	Equador, República Dominicana, Guinea Equatorial.	164
<i>Al qui quedi vidu</i>	Honduras	165
<i>Tres en ratlla</i>	Marroc	166
<i>L'arbre dels regals</i>	Equador	167
<i>L'estop</i>	Colòmbia	168
<i>La pilota xutada</i>	Bolívia	169
<i>Graellada de noms</i>	Geòrgia, Ucraïna, Marroc, Polònia	170
<i>12 contra 12</i>	Marroc	172

NOM

Les nou pedres.

TEMA

Dos grups de tres membres cadascun juguen a empaitar-se.

OBJECTIUS

Millorar la concentració, fer exercici, aprendre a respectar les regles, divertir-se.

PARTICIPANTS

Dos grups de tres persones cadascun.

LLOC

Pati.

MATERIALS

Una pilota, nou pedres planes, espai per a córrer.

EXPLICACIÓ

Es fa un dibuix al terra com el que presentem a sota. S'apilen les pedres a la casella que indiquem. Tot seguit, tres jugadors es posen al costat A i els altres tres al costat B. Un dels del costat A tirarà la pilota cap a la pila de pedres, des del graó 0; si no les toca tornarà a tirar la pilota un dels seus companys i així successivament; si cap dels tres no les toca, passaran a tirar els del grup B. Quan la pilota faci caure les pedres, els del costat contrari (B) agafaran la pilota de seguida i el que la tingui sortirà a empaitar els del costat A. A mesura que els vagi agafant queden eliminats.

Ara bé, si algun membre de la part A (no eliminat encara) és capaç d'arribar al requadre i posar cada pedra en una casella, els integrants del grup A queden salvats i tornen a tirar, només que ara ho faran des del graó següent.

La gràcia del joc consisteix a disposar tàcticament els membres de cada equip, ja que al costat de les caselles s'hi pot deixar sempre un company del grup B el qual, amb la possessió de la pilota pot eliminar l'adversari del grup A que intenti reordenar les pedres. Per això és molt important que el que tingui la pilota vagi ràpid a passar-la-hi quan vegi perill.

FONT: Ekaterina Smirnova (Kàtia), 4t C, Rostov (**Rússia**)

DIBUIX DEL JOC DE LES NOU PEDRES

Grup B

	Pila amb les nou pedres una sobre l'altra	

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

Grup A

NOM

Els set pecats.

TEMA

És un joc de penyores que es paguen en arribar als set “pecats”.

OBJECTIUS

Millorar la concentració, fer exercici, aprendre a respectar les regles, divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre sis i vuit persones.

LLOC

Pati.

MATERIALS

Una pilota, espai per a córrer.

EXPLICACIÓ

Es numeren els jugadors. S'inicia el joc quan un dels participants tira la pilota enlaire tot dient el número d'un dels jugadors.

El jugador esmentat haurà d'agafar la pilota, mentre la resta s'escapen corrent tant com poden. Quan el jugador tingui la pilota controlada, cridarà: Alto!, i aleshores tota la resta de participants s'haurà de parar en sec. Llavors, amb la pilota a les mans farà tres passes cap a un dels jugadors i la hi tirarà.

Si l'encerta, el jugador “tocat” s'anotarà un “pecat”. Si falla se l'anota el tirador.

La persona que s'ha apuntat el “pecat” serà la propera a llançar la pilota enlaire.

Quan algú arribi a tenir set pecats, haurà de complir la “penitència” que li imposin la resta de companys. Un cop acomplerta, el joc torna a començar.

FONT: Claudia Domínguez, Jossy Aguilar, Helen Quezada, (Perú)

NOM

Risca.

TEMA

És un joc de bales (que també es fa amb monedes, fet pel qual cal anar amb molt de compte).

OBJECTIUS

Millorar la concentració, treballar l'habilitat, divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre sis i vuit persones.

LLOC

Pati o carrer.

MATERIALS

Unes quantes bales cada jugador, una paret, un cert espai.

EXPLICACIÓ

Es fa un forat a la paret a l'alçada del pit dels jugadors. Aquests es retiren a una determinada distància (que pot variar: de dos metres o més) i fan una ratlla. Des d'allà van tirant d'un en un. El primer jugador que encerta a posar la bala al forat es queda totes les que hi hagi al terra.

FONT: Edy Lukacs, (**Romania**)

NOM

La *Rayuela*.

TEMA

És un joc que es fa amb monedes, fet pel qual cal anar amb molt de compte.

OBJECTIUS

Millorar la concentració, fer exercici, aprendre a respectar les regles, divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre dues i vuit persones.

LLOC

Pati o carrer.

MATERIALS

Unes quantes monedes cada jugador, una capsa amb un forat d'una mida superior a les monedes, un cert espai.

EXPLICACIÓ

El joc s'organitza sota la direcció d'un *referí* (àrbitre), que recordarà les regles del joc i els punts que s'obtinguin.

Dins de les regles, es delimita la distància des d'on tiraran els jugadors o jugadores, els punts i la "cortesía" que hi ha d'haver entre els participants.

El joc consisteix a llançar la moneda al forat de la capsa des de la distància que s'hagi acordat amb el *referí*.

El *referí*, a més, anirà anotant els punts de cadascun i recordant-los.

Qui fa més punts, guanya.

FONT: Neysa Bisorio (Cochabamba, Bolívia)

NOM

L'ampolla enverinada.

TEMA

És un joc de penyores.

OBJECTIUS

Divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre tres i sis persones.

LLOC

Carrer.

MATERIALS

Una ampolla de vidre buida. Una mica d'espai.

EXPLICACIÓ

Els jugadors o jugadores s'asseuen en rotllana. Es col·loca l'ampolla al centre i algú la fa girar.

Quan l'ampolla s'atura, si assenyala algú aquest ha de pagar una penyora.

Quan hi ha unes quantes penyores els jugadors han de fer una "penitència", que decideixen entre la resta, per a recuperar-les.

Fetes les penitències es reemprèn el joc.

FONT: Elmer García (**Santa Cruz, Bolívia**)

NOM

La sabata trencada.

TEMA

És un joc de penyores i punts.

OBJECTIUS

Divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre quatre i set persones.

LLOC

Casa, pati, carrer.

MATERIALS

Una ampolla de vidre buida. Una sabata vella. Espai.

EXPLICACIÓ

Pel sistema de l'ampolla enverinada es tria una persona perquè pari i se li tapen els ulls amb un mocador. Mentrestant, s'amaga la sabata vella. Durant un temps limitat (2 minuts a casa, 5 minuts al pati o al carrer) haurà de cercar la sabata.

Si la troba guanya un punt i decideix quina serà la pròxima persona a qui es taparan els ulls. Si no la troba, no guanya cap punt i, a més, ha de pagar una penyora. Tot seguit, es torna a triar una persona pel sistema de l'ampolla enverinada i es reprèn el joc.

Després de pagar les penyores, guanya qui té més punts.

FONT: Elmer García (**Santa Cruz, Bolívia**)

NOM

La *mancha*.

TEMA

És un joc d'amagar.

OBJECTIUS

Divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre cinc i vuit persones.

LLOC

Casa, pati, carrer.

MATERIALS

Una ampolla de vidre buida. Espai.

EXPLICACIÓ

Pel sistema de l'ampolla enverinada es tria una persona perquè pari. Se li diu que compti fins a un determinat nombre, que variarà segons es faci el joc. Mentrestant, la resta de participants s'amaguen.

Un cop ha acabat de comptar, el qui para ha d'anar trobant tots els altres companys amagats.

Quan els ha localitzat a tots, es torna a començar.

FONT: Elmer García (**Santa Cruz, Bolívia**)

NOM

La cordeta.

TEMA

És un joc de corda, fet en rotllana.

OBJECTIUS

Divertir-se i moure's. Repassar les parts del cos.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre quatre i set persones.

LLOC

Pati, carrer.

MATERIALS

Una corda llarga. Espai.

EXPLICACIÓ

Es lliguen els dos caps de la corda, formant una circumferència. Els participants, en rotllana, es posen dintre el cercle, amb la corda a una alçada determinada (els turmells, els genolls, la cintura, les aixelles, el coll, etc.). Una persona del grup va indicant els punts on ha d'anar la corda: "genollet, aixelleta, etc." i la resta han de situar la corda al punt que se'ls indica i anar movent les cames i el cos, a fora i a dins de la corda, d'acord amb uns passos que varien segons els països.

És un joc molt estès i conegut.

FONT: Cristian Janusz (**Polònia**), Javianys Cuevas (**República Dominicana**), Lisa M. Eribó (**Guinea Equatorial**).

NOM

La senyora (o el pont que s'enfonsa).

TEMA

És un joc de corrua o fila.

OBJECTIUS

Divertir-se i moure's. Repassar el lèxic.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre cinc i vuit persones.

LLOC

Pati, carrer i aula.

MATERIALS

Un cert espai.

EXPLICACIÓ

Es trien dos participants perquè parin. Entre ells acorden dos noms, un per a cadascú, pertanyents a una determinada família, per exemple: préssec i poma.

Tot seguit es posen encarats l'un amb l'altre i, ajuntant els palmells de les mans, apugen els braços i formen un pont.

La resta de companys es posen en fila i van passant sota el pont d'un en un.

Quan passa el darrer, el pont es tanca. Aleshores els integrants del pont li pregunten: Quina fruita prefereixes?

Si aquest darrer endevina una de les dues fruites acordades, es reincorpora a la fila. Si no, substitueix un dels integrants del pont, que passarà a incorporar-se a la fila.

El nou pont passa a pensar dues noves paraules.

FONT: Lissette Vera (**Equador**), Javianys Cuevas (**República Dominicana**), Lisa M. Eribó (**Guinea Equatorial**).

NOM

Al qui es quedi vidu.

TEMA

És un joc de penyores que inclou una cançó.

OBJECTIUS

Divertir-se i conèixer-se. Fomentar la relació i el contacte entre els alumnes.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre set i tretze persones. (El nombre ha de ser sempre impar).

LLOC

Pati i aula.

MATERIALS

Un cert espai.

EXPLICACIÓ

Els i les participants es posen en rotllana, agafats de la mà i comencen a cantar:

*“Tengo una canastita llenita de flores,
para regalarle a la niña Dolores.
Si me caso con la negra s’enoja la blanca,
Si me caso con la blanca s’enoja la negra,
Y al que quede viudo le cantan canciones.”*

Tot seguit tots es deixen anar de les mans i criden:

“Al que quede viudo!”

A continuació els membres de la rotllana s'abracen en parelles. El o la qui haurà quedat sol o sola haurà de pagar una penyora i fer els que el grup li mani: cantar, imitar algú, saltar, ballar, etc.

FONT: Andrea Gisselle Elvir Guevara (**Honduras**).

NOM

Tres en ratlla.

TEMA

És un joc gairebé igual al tres en ratlla que es juga aquí, el que nosaltres de petits en dèiem *la renglereta*.

OBJECTIUS

Divertir-se i conèixer-se.

PARTICIPANTS

Grups de dues persones.

LLOC

Pati, aula i carrer.

MATERIALS

Un paper o espai per dibuixar les línies del joc.

EXPLICACIÓ

Es tracta d'arreglar en línia horitzontal, vertical o inclinada les tres fitxes de color d'un dels participants. El qui ho aconsegueix primer guanya i s'anota un punt. Totes les fitxes, incloent-hi la del mig, es poden moure.

El joc es pot fer amb fitxes o amb simples marques identificadores.

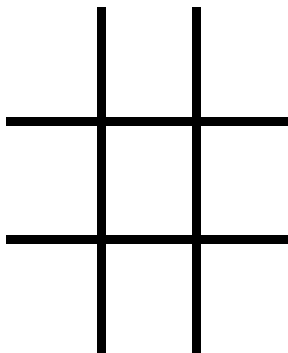
Exemple:

-Marques identificadores:

Jugador A: +

Jugador B: O

-Espai de joc:



FONT: Mustapha Azzougouagh i Hamza Azzougouagh (**Marroc**).

NOM

L'arbre dels regals.

TEMA

Es tracta d'enfilar-se a un arbre i abastar els regals que hi ha al cap damunt..

OBJECTIUS

Divertir-se i competir escalant un tronc.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre cinc i set persones.

LLOC

Carrer.

MATERIALS

Un arbre i objectes com a premi.

EXPLICACIÓ

Els participants cerquen un arbre i dipositen un obsequi cadascun al cap del tronc.

Tot seguit, en vestit de bany, i ajudant-se d'una corda circular que es lliguen als peus comencen l'escalada d'un en un.

Els qui arriben a dalt agafen els regals que poden amb la mà que els queda lliure.

FONT: Diego Ramírez (**Equador**).

NOM

L'estop.

TEMA

Es tracta de fer una rotllana de coneixences.

OBJECTIUS

Divertir-se i conèixer els companys i companyes.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre sis i dotze persones.

LLOC

Aula o pati.

MATERIALS

Cap.

EXPLICACIÓ

Els participants escullen la persona que anirà al mig i, tot seguit es posen en rotllana, a l'entorn de la persona que s'ha quedat al mig.

A continuació, la rotllana comença a donar toms al voltant de la persona del centre. Aquesta (o algú extern al grup si hi ha un animador) dirà quan li sembli oportú: Estop!

Aleshores la rotllana s'ha d'aturar a l'instant. La persona que quedi davant per davant de la que hi ha al centre haurà de ser identificada per aquesta (nom, país, curs, etc.)

Tot seguit, la persona identificada es posa al centre i la del centre passa a la rotllana. Un cop fet aquest intercanvi, es reprèn el joc.

FONT: Laura Ximena Martínez (**Bolívia**).

NOM

La pilota xutada.

TEMA

Es tracta d'un joc d'amagar combinat amb la pilota.

OBJECTIUS

Divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre sis i deu persones.

LLOC

Carrer o pati.

MATERIALS

Una pilota.

EXPLICACIÓ

Els participants formen un grup i s'escullen dues persones. La primera haurà de xutar la pilota, la segona, haurà de córrer a tocar-la.

La resta del grup, incloent-hi el qui ha xutat, s'amaguen.

El qui ha tocat la pilota, que és realment el qui para, deixa la pilota on s'ha quedat després del xut del seu company i comença a cercar els components de la colla. Quan en localitza un ha d'anar corrents a tocar la pilota i dir el seu nom. Aleshores aquest queda agafat. Però si hi arriba abans la persona localitzada, aquesta xuta la pilota i queda lliure. En el cas que hi hagi altres companys i companyes agafats, aquests també quedarien tots alliberats.

El qui para ha d'anar-los trobant fins que els té tots. Aleshores, el darrer de ser trobat serà el qui haurà d'anar a buscar la pilota.

FONT: Mario Vargas (**Santa Cruz, Bolívia**).

NOM

Graellada de noms.

TEMA

Es tracta d'un joc de construir paraules a partir d'unes inicials.

OBJECTIUS

Millorar el lèxic. Divertir-se.

PARTICIPANTS

Un grup d'entre sis i deu persones.

LLOC

Aula.

MATERIALS

Un full i un bolígraf cada participant.

EXPLICACIÓ

Cada participant té un full com el de sota. A la barra horitzontal superior, com es pot observar, hi ha un nombre determinat de noms col·lectius. La resta de barres són caselles en blanc.

El qui comença diu el nom d'una lletra i, de seguida, tots han d'escriure una paraula que s'integri en el col·lectiu indicat a la barra superior. Es deixa passar un temps prudencial i es diu: Prou!, i a l'acte han de parar tots i totes d'escriure (si algú ha omplert tota la casella abans, és ell qui diu *prou!*).

Tot seguit es confronten i corregeixen els resultats. Cada paraula ben posada val 100 punts, però si és la mateixa que ha escrit algun altre participant, només en valdrà 50. Les caselles en blanc valen zero punts.

Se sumen els encerts i es posen a la columna del total de la dreta.

Tot seguit, el participant següent diu una nova lletra i es torna a procedir de la mateixa manera fins que han participat tots els jugadors i jugadores.

FONT: Jeorgina Lipartelian (**Geòrgia**), Júlia Voloshyn (**Ucraïna**), Mustaphà Azzougouagh i Hamza Azzougouagh (**Marroc**), Cristian Janusz (**Polònia**),

VARIANTS: aquest és un joc molt estès, encara que amb lleugeres variacions, segons els països. Al Marroc i a Geòrgia es compta fins a 10 i es diu *prou!*. A Polònia i a Geòrgia les lletres es van dient en ordre alfabètic. Al Marroc els encerts no repetits valen 1 punt, els repetits, zero punts. A Polònia, els encerts

no repetits, 15 punts, repetits una sola vegada, 10 punts, més vegades, 5 punts.

Nom	Cuitat	Cosa	Color	Fruita	Animal	Total

NOM

12 contra 12.

TEMA

Es tracta d'un joc de dames molt comú al Marroc.

OBJECTIUS

Divertir-se i relacionar-se. Aprendre estratègies.

PARTICIPANTS

El poden fer diversos grups de dues persones.

LLOC

Aula i pati.

MATERIALS

Un full i un bolígraf cada parella.

EXPLICACIÓ

Cada participant té un full on haurà de fer un tauler com el de sota. Tot seguit, es disposen les fitxes o equivalents tal com indica la figura. A continuació es llança una moneda a cara o creu. Qui guanya, surt.

Les fitxes es poden desplaçar en vertical, horitzontal o en diagonal, tant endavant com enrere. L'única condició és que es vagi sempre per una línia. Per a matar, com a les dames, hi ha d'haver un espai buit a continuació de la fitxa que matem. Quan una fitxa arriba a la cantonada de l'adversari, esdevé reina.

FONT: Mustaphà Azzougouagh i Hamza Azzougouagh (**Marroc**).

VARIANTS: També s'hi pot jugar amb un tauler com el de la segona figura.

