



# Games

(pàgines de mostra)



Marta Corominas  
Núria Medina  
Núria Plana



*Edicions l'Àlber*

## CONTINGUT D'AQUESTES PÀGINES DE MOSTRA

Índex .....	3
Presentació .....	5
Instruccions del joc <i>Silent Numbers</i> (per a CM) .....	15
Instruccions del joc <i>Ships Games</i> (per a CM) .....	15
Material fotocopiable del joc <i>Ships Games</i> .....	87
Instruccions del joc <i>Crossing Words</i> (per a CS) .....	40
Material fotocopiable del joc <i>Crossing Words</i> .....	119, 120

# ÍNDEX

Presentació .....	5
-------------------	---

## JOCs DE CICLE MITJÀ

### 1. Spelling

1.1. Bingo .....	8
1.2. Letter Chain .....	8
1.3. What's missing? .....	9
1.4. Words in the air .....	9
1.5. Hangman .....	10
1.6. Spelling Joker .....	11
1.7. Quick Words .....	11
1.8. Penword .....	12
1.9. Spelling Words .....	12
1.10. Top Three .....	13

### 2. Numbers

2.1. Find you partner .....	14
2.2. Circle the number .....	14
2.3. Silent Numbers .....	15
2.4. Ships Games .....	15
2.5. Let's Count .....	16
2.6. Magic Number .....	16
2.7. Memory Game .....	17
2.8. Twelve or twenty-one? .....	17
2.9. Work your mind .....	18
2.10. Numbers Game .....	19

### 3. Colours

3.1. Fruit Salad .....	20
3.2. Touch the colours .....	20
3.3. Quick Colours .....	21
3.4. Colouring .....	21
3.5. I spy with my little eye .....	22
3.6. Old Maid .....	22
3.7. Crossword .....	23
3.8. Traffic Lights .....	24
3.9. What's in the picture? .....	25
3.10. Dictionary .....	26

## JOCs DE CICLE SUPERIOR

### 4. Months

4.1. Crosswords of months .....	28
4.2. I Say... ..	28
4.3. Before and After .....	29
4.4. The missing month .....	30
4.5. A Year .....	31

### 5. Ordinal Numbers

5.1. Pairs .....	32
5.2. Fast Numbers .....	32
5.3. Favourite Days .....	33

<b>6. Reading Data</b>	
6.1. Matching Results.....	34
6.2. Distance and time .....	34
6.3. How...? .....	35
6.4. Work it out.....	36
6.5. Be an Architect .....	36
<b>7. Social and Natural Science</b>	
7.1. Famous Buildings .....	37
7.2. Memory .....	37
7.3. The British Isles .....	38
<b>8. Vocabulary</b>	
8.1. Crossing Words .....	40
8.2. Words in words .....	40
8.3. Run and write .....	41
8.4. What's in the bag? .....	42
8.5. Pictionary .....	42
8.6. Don't say a word .....	42
8.7. In one minute!!! .....	43
8.8. Simon Says .....	44
<b>9. Storytelling</b>	
9.1. The Pied Piper of Hamelin.....	45
 ANNEX I .....	 47
ANNEX II .....	93
ANNEX III.....	123

# PRESENTACIÓ

Com més s'aprofundeix en la didàctica, més es destaca la importància del joc. Els jocs, individuals o col·lectius, són peces imprescindibles d'aquest gran trencaclosques que és l'aprenentatge. S'aprèn jugant, i jugant s'aprofundeix en els aprenentatges. En el joc, l'esforç passa inadvertit per al jugador perquè queda compensat pel plaer de jugar. Però l'esforç hi és, i totes les facultats del jugador estan en tensió: la memòria, la precisió, la sincronització entre el moviment i la paraula, l'atenció, l'acceptació dels codis, la voluntat de participar... És a dir, tot allò que ens duu a aprendre.

Jugant, l'aprenent s'engresca, s'ho passa bé, ho troba tot fàcil, s'oblida que està treballant. Aquesta és la raó fonamental d'aquest llibre, *Fancy That! Games*: engrescar els alumnes per aprendre i utilitzar l'anglès mitjançant activitats i jocs entretinguts.

El llibre *Fancy That! Games* consta d'una sèrie de jocs separats en dos grans grups de nivell: jocs de Cicle Mitjà i jocs de Cicle Superior.

Els jocs de Cicle Mitjà estan agrupats en tres temes de deu jocs cadascun: abecedari, números i colors. Els jocs de Cicle Superior estan agrupats en diversos temes: cinc jocs per treballar els mesos, tres jocs per treballar els números ordinals, cinc jocs de dades i dates, tres jocs de Ciències Naturals i Socials, vuit de vocabulari general i un joc a partir d'un conte.

El mestre ha de decidir en quin moment del curs pot fer servir aquestes activitats. Els jocs es poden fer tantes vegades com es cregui convenient.

El llibre conté les informacions suficients per a cada joc: procediment del joc, materials necessaris, característiques del grup i diversos annexos fotocopiabls amb tots els materials ja preparats: cartes, taulers de joc, dibuixos, exercicis complementaris, etc. Tot aquest material està distribuït en tres annexos:

Annex I: Materials per als jocs de Cicle Mitjà

Annex II: Materials per als jocs de Cicle Superior

Annex III: Materials impresos a tot color

Quant al material que es necessita per fer els diferents jocs, es recomana que el mestre en faci fotocòpies a l'inici de curs per tal de poder-ne fer ús en qualsevol moment. També es recomana plastificar el material que el mestre cregui que utilitzarà més sovint per tal d'assegurar-ne la conservació.

Les activitats que impliquen color (materials de l'Annex III) es poden fotocopiar en color o descarregar-los de la pàgina web de l'editorial: [www.alber.cat](http://www.alber.cat)

Per a algunes activitats de Cicle Superior es recomana l'ús d'un diccionari.

## 2.3. SILENT NUMBERS

**Material:** —

**Nombre de jugadors:** grup gran

**Procediment:**

- La mestra dicta uns quants nombres, articulant-los tal com ho faria habitualment, però sense fer servir la veu. És important que la mestra exageri la posició dels llavis, de la llengua, etc., per tal que quedi clar el nombre que està "dient" en silenci.
- Mentre la mestra dicta, els alumnes escriuen els nombres a la llibreta.
- La mestra torna a dictar els mateixos nombres per tal d'aclarir qualsevol dubte, i finalment demana als alumnes quins nombres han escrit.

**Observacions:**

- Els nombres dictats poden ser progressivament més complexos, depenent del nivell i dels coneixements dels alumnes.
- El joc es pot repetir tantes vegades com es vulgui, incrementant la dificultat dels nombres de manera progressiva.


## 2.4. SHIPS GAME


**Material:** - requadres per a jugar a vaixells (annex I, pàg. 87)


**Nombre de jugadors:** parelles

**Procediment:**

- Cada alumne de la parella decideix on col·loca els seus vaixells i els dibuixa sense que el seu company els vegi.
- Un cop col·locats, l'alumne A diu una lletra i un nombre; si aquests coincideixen amb un requadre on hi ha dibuixada la part d'un vaixell, l'alumne B diu: *touched* i l'alumne A continua el joc intentant trobar la resta del vaixell fins a enfonsar-lo.
- Quan ho aconsegueix, el seu company diu: *touched and sunk* i l'alumne A continua el joc intentant trobar un altre vaixell.
- Si el jugador coincideix amb un requadre buit, el company diu: *water* i comença el seu torn per jugar.
- Guanya l'alumne que aconsegueix enfonsar abans tots els vaixells del seu company.

 5 SMALL BOATS

 4 SHIPS

 3 BIG SUBMARINES

 2 FERRIES

**Observacions:**

- Abans de començar l'activitat, la mestra hauria d'insistir en la pronunciació de les paraules que l'alumne ha d'utilitzar durant el joc: *touched*, *sunk* i *water*.

Joc: 2.4

Try and find your partner's ships.

My grid.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

**SHIPS GAME**

■

5 Small boats

■■

4 Ships

■■■

3 Big submarines

■■■■

2 Ferries

My partner's grid.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

**SHIPS GAME**

■

5 Small boats

■■

4 Ships

■■■

3 Big submarines

■■■■

2 Ferries

# 8. VOCABULARY

## 8.1. CROSSING WORDS

**Material:** - full amb les lletres de l'abecedari (annex II, pàg. 119)  
- full de puntuació (annex II, pàg. 120)

**Nombre de jugadors:** parelles

**Procediment:**

- a) Cada parella disposa d'un full fotocopiats amb les lletres de l'abecedari, que ha de retallar (les consonants estan repetides dues vegades i les vocals tres).

Cada lletra té un valor:

A E I O U (1 punt)  
B C D L N M P R S T (2 punts)  
F G V W H J (3 punts)  
K Q Y Z (4 punts)

- b) Cada alumne comença amb sis targetes. El primer jugador construeix una paraula i la situa al mig de la taula. Utilitzant el full de puntuació hi anota els punts que obté segons les lletres que ha utilitzat.

Tot seguit, agafa un nombre de targetes igual al nombre de lletres col·locades.

- c) El segon jugador construeix una nova paraula, que situa damunt la taula, creuant-la amb la paraula anterior (de manera que hi hagi una lletra que formi part de les dues paraules). Anota la puntuació i també agafa tantes targetes com lletres ha col·locat, i així successivament, sempre tenint en compte que una paraula ha de creuar-se amb l'altra.

- d) Quan un alumne no pot formar cap paraula, agafa una targeta de les que hi ha al mig de la taula i passa el torn al seu company.

- e) El joc acaba quan ja no hi ha possibilitat de formar paraules noves. El jugador amb més puntuació és el guanyador.

**Observacions:**

- Cada vegada que es fa aquest joc, es pot repassar primer el vocabulari del tema que es treballa, per tal que el joc serveixi com a reforç.





LETTERS	POINTS
<b>AEIOU</b>	<b>1</b>
<b>BCDLNMPRST</b>	<b>2</b>
<b>FGVWHJ</b>	<b>3</b>
<b>KQYZ</b>	<b>4</b>

WORDS	POINTS

**TOTAL**

