

Índex

INTRODUCCIÓ	5
INSTRUCCIONS DE LES ACTIVITATS I ELS JOCS	7
Unitat 1	
Activitat 1. La fira de mostres	8
Joc 1. Viatge cap a Catalunya	9
Unitat 2	
Activitat 2. Calendari gastronòmic	10
Joc 2. Oficis i professions	11
Unitat 3	
Activitat 3. Les botigues	12
Joc 3. Activitats de lleure	13
Unitat 4	
Activitat 4. Fem un càsting!	14
Joc 4. Serveis públics i privats	15
Unitat 5	
Activitat 5. Robatori al museu Miró	16
Joc 5. L'excursió sorpresa	18
Unitat 6	
Activitat 6. Fem-nos regals	20
Joc 6. El quinto dels regals	21
Unitat 7	
Activitat 7. Cases modernistes	22
Joc 7. El repartidor de pizzes	23
Unitat 8	
Activitat 8. El club esportiu	24
Joc 8. Fem un 21?	26
Unitat 9	
Activitat 9. Retransmissió radiofònica	28
Joc 9. Mals i remeis	29
Unitat 10	
Activitat 10. Anada al restaurant	30
Joc 10. Programa de Festa Major	32
Unitat 11	
Joc 11 A. Passaparaula	34
Joc 11 B. Preguntes i respostes	35
Joc 11 C. Mans enrere!	36
ANNEX FOTOCOPIABLE	39

Introducció

Objectius i destinataris

Aquest llibre pretén, mitjançant jocs i activitats lúdiques, ser una guia per als professors de català que volen ajudar els seus alumnes a posar en pràctica el treball oral de la llengua catalana en els primers estadis d'aprenentatge.

El llibre té en compte la realitat actual de les aules. Avui dia, les classes són molt heterogènies, tant pel que fa a la procedència dels estudiants, i per tant les seves llengües d'origen, com al coneixement de llengües, la identitat sociocultural, les motivacions per l'estudi de la llengua, etc. Aquests aspectes determinen la manera de fer classe perquè demanen que l'enfocament de la docència i l'organització de les activitats siguin extremadament dúctils, flexibles i dinàmics. Per això s'han triat unes propostes fàcils d'adaptar a cada grup.

Per potenciar la participació i la implicació dels estudiants, es proposen un seguit de jocs i activitats lúdiques. Aquests jocs o activitats s'inspiren en referents compartits com, per exemple, els jocs populars o els concursos televisius. Com que aquests tipus d'activitats es basen en la memorització i l'enginy tenen molt rendiment en l'aprenentatge de llengües perquè permeten repassar i ampliar el contingut dels temes que s'hauran treballat prèviament a classe i desenvolupar estratègies d'aprenentatge. Amb aquests recursos es crea a classe un ambient confortable que afavoreix la relació social i la cohesió entre els estudiants i amb el docent, a més de ser una ocasió excepcional per introduir expressions i paraules que ajuden a expressar emocions i sentiments.

Totes les propostes que conté el volum han estat experimentades i revisades a partir de la resposta obtinguda a les classes i a partir del contrast entre els professors que les han dutes a terme.

Estructura

El material *Destapa't* consta de dos volums: la guia didàctica i el bloc de materials.

La **guia didàctica** conté:

- Les instruccions de les activitats i els jocs amb tota la informació necessària per portar-los a terme: objectiu, material, preparació, procediment, etc. Hi ha 10 unitats formades per una activitat i un joc cadascuna i una unitat 11 formada per tres jocs pensats per repassar les estructures i el lèxic treballats en les unitats anteriors.
- L'annex amb material fotocopiable, en blanc i negre, per realitzar alguns dels jocs i les activitats.

Al **bloc de materials** hi ha els elements a color necessaris per poder dur a terme alguns dels jocs i les activitats: targetes, plànols, imatges, cartells, etc. L'enquadernació d'aquest volum és encolat a l'americana per poder arrencar els fulls fàcilment a fi de plastificar-los i retallar-ne les peces.

Recomanacions per a l'ús del material

- És recomanable provar l'activitat o jugar amb el joc abans de fer-lo servir a classe: d'aquesta manera es pot calcular el temps que caldrà dedicar-hi amb els alumnes i tenir preparat tot el material necessari.
- El nombre d'alumnes condiona que l'activitat pugui ser individual, per parelles o en grup i en aquests darrers casos seria convenient que no sempre coincideixin les mateixes persones al mateix grup.

- És bo presentar sempre allò que farem i explicar quin objectiu es persegueix en cada proposta, així com dedicar un temps final per fer-ne una valoració.
- Convé explicar pas a pas la mecànica i exemplificar-la, si cal, perquè tothom entengui bé allò que haurà de fer.
- De vegades va bé que el professor/a participi directament a l'activitat per tal d'ajudar algun equip o alumne que tingui dificultats.
- Si el nivell ho permet, cada activitat pot acabar amb una proposta de treball escrit relacionada amb els textos que s'han produït oralment.
- No és recomanable partir les activitats en dues sessions ja que hi ha la possibilitat que falti algun estudiant o en vingui un de nou.

Altres materials d'Edicions l'Àlber

Com a material de classe suggerim la utilització del llibre *Llengua Catalana. Nivell Inicial* de Dolors Badia i Conxita Sal·lari. Tant aquest llibre com el que tens a les mans van ser elaborats com un conjunt, encara que ambós funcionin com a materials independents.

Viatge cap a Catalunya

Joc de l'escala

Objectiu

Consisteix a avançar per un tauler on hi ha caselles amb el nom de diferents països, a partir de la puntuació del dau. Qui primer arriba a la darrera casella guanya.

Permet conèixer els noms dels països, el nom de les llengües que s'hi parlen i els gentilicis.

Material

- 1 tauler de joc per parella o petit grup (annex fotocopiable, pàg. 41).
- Daus i fitxes de colors.

Preparació

Repartim 1 tauler i 1 dau per grup i 1 fitxa de color per alumne.

(També podem fabricar un tauler gegant i penjar-lo a la pissarra; aleshores distribuïrem els alumnes en 2 o 3 equips).

Abans de començar hauran d'emplenar la casella buida (casella número 5) amb el nom d'un país: el seu o qualsevol altre que els agradi.

Com s'hi juga?

Per torns, es tira el dau i s'avança tants punts com indiqui. Quan es cau en una casella s'ha de dir: *Sóc a...* o bé *Sóc a ... i aquí es parla ...*. Si ho diuen bé, s'hi poden quedar; en cas contrari han de tornar on eren. Si es cau en una casella amb un avió o un vaixell, s'avança fins on et portin. Si es cau a la casella on hi ha un llamp, es retrocedeix fins a la punta del llamp. (L'avió i el vaixell fan avançar i el mal temps, retrocedir.)

Guanya qui primer arriba a l'última casella.

Variant (ampliació del joc)

Material: 1 taula dels països i gentilicis *Viatge cap a Catalunya* (annex fotocopiable, pàg 42).

Cada vegada que un jugador cau en una casella, ha d'apuntar el nom del país al seu full.

Quan ha acabat el joc, completen la taula amb els gentilicis corresponents a cada país.

Finalment, cadascú explica per quins països ha passat i quins amics ha fet abans d'arribar a Catalunya.

Paper del professor

Comprova que llegeixin bé els noms dels països i aclareix dubtes referents al nom de les llengües i als gentilicis.

Nota: Podeu jugar a aquest joc després d'haver treballat la unitat 1 del llibre *Llengua Catalana. Nivell Inicial*.

28	27	26	25
ARRIBADA	XILE	URUGUAI	ESLOVÈNIA
20	21	22	23
PARAGUAI	BOLÍVIA	BÈLGICA	ROMANIA
19	18	17	16
PERÚ	BRASIL	ITÀLIA	XINA
10	11	12	13
COLÒMBIA	ÀUSTRIA	CUBA	EQUADOR
9	8	7	6
MÈXIC	PORTUGAL	ARGENTINA	RÚSSIA
1	2	3	4
SORTIDA	FRANÇA	JAPÓ	MARROC
			5
			ESCRIU EL NOM D'UN PAÍS:
			24
			GRÈCIA
			SUISSA
			15
			VENEÇUELA

VIATGE CAP A CATALUNYA

PAÍS	AMIC	AMIGA
<i>Exemple:</i> Japó	Japonès	Japonesa

Retransmissió radiofònica

Objectiu de l'activitat

Consisteix a preparar i enregistrar una retransmissió esportiva (cursa automobilística, campionat de patinatge, partit de bàsquet...) que haurà d'incloure l'explicació d'un accident que passa en aquell moment.

Permet descriure una situació d'emergència i interessar-se per l'estat de salut d'algú.

Material

- Aparells per enregistrar (1 per parella).

Preparació

Lectura (o audició) d'una retransmissió esportiva on hi hagi hagut algun incident (*).

Per exemple:

Som al minut 41 de la segona part i el partit és a punt d'acabar. L'estadi és ple de gom a gom. No queda cap seient buit i se senten els crits d'alegria dels seguidors locals... El porter posa la pilota en joc... La toca el defensa, se li acosta un company... Un adversari li vol prendre la pilota, l'enganxa per darrere, el fa caure... Oh! Déu meu! Quina desgràcia! Ha caigut el jugador que tenia la pilota i s'agafa el genoll amb les dues mans. No es pot aixecar... Demana assistència... S'acosta el metge... S'emportaran el jugador als vestidors... Gran cridòria a la graderia... Esperem que no sigui res greu!

Comentem possibles incidències que es poden produir durant un partit de futbol o algun altre esdeveniment esportiu.

Procediment

1. Per parelles preparen el text d'una retransmissió esportiva i, després d'assajar-lo, l'enregistren.

Els demanem que en el text:

a. descriguin l'espai, els participants i el públic.

b. descriguin un incident que s'hi produeix (un jugador es fa mal, un espectador entra al camp...) i la reacció dels implicats.

2. Escoltem els enregistraments i en un moment donat, la retransmissió es talla (això permet donar per acabat el temps de preparació quan considerem que ja els hem deixat el temps suficient).

3. Els que escolten s'han d'imaginar que són familiars o amics d'alguns dels implicats en l'accident i que, angoixats pel que han sentit, truquen a l'estadi o a l'hospital per tenir-ne més notícies.

4. Improvisen les converses entre els responsables de l'hospital i els qui truquen.

***Nota:** Si seguiu el llibre *Llengua Catalana. Nivell Inicial*, proposeu fer l'audició o la lectura de la pàg. 110. Podeu fer un text semblant d'un altre esdeveniment esportiu. Pot ser un partit, una competició, una cursa...