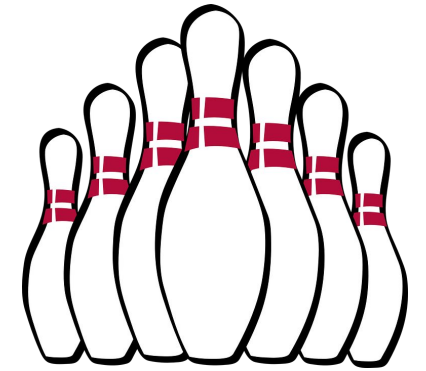


JOCS TRADICIONALS

Logopedes CDIAP Parc Taulí

Treballar llenguatge adaptant-ho
als jocs tradicionals



1. BITLLES

Què necessitem?

- Bitlles amb una pilota.
- Cartes, números, colors, joguines d'animals, ninos... el que tinguem per casa.

Com juguem?

- Col·loquem les bitlles una al costat de l'altre en diferents fileres.
- Podem aprofitar i col·locar un número a cada bitlla, o bé un color, posar-hi un nino darrera o una carta a sota (serà el factor sorpresa).
- Fem una fila per saber qui llençarà primer la pilota.
- Llencem la pilota quan algú faci la senyal (aquesta senyal pot ser un "ja!" o fer soroll amb algun utensili que tinguem per casa).
- Haurem de dir el nom del que hi hagi darrera les bitlles que haguem tirat, o fer la descripció. També podem posar-hi ordres.
- Podem substituir les bitlles per ampolles buides (les hi podem tallar el coll i posar alguna sorpresa a dins; canica, pilota petita, color, nino...) per rotllos de paper.

I si no tinc bitlles?

Podem utilitzar rotllos de paper de wc, ampolles d'aigua petites que estiguin buides, caps de sabates en vertical buides, pinces d'estendre en vertical, rotuladors gruixuts en vertical...

Exemples:

Fem una fila (un darrera l'altre) amb una pilota a la mà. Algú que està fora de la fila fa una senyal tot indicant que podem llençar la pilota. Llencem la pilota i... SORPRESA! què hi ha darrera de la bitlla?

- Hi ha una carta? anem a mirar, hi ha una imatge! què hi veus? **“La nena rega les plantes”**.
- Hi ha un animal? quin animal és? **“És un tigre! El tigre és un animal que viu a la selva, té ratlles, té quatre potes...”**
- Hi ha un gomet? de quin color és? **“És de color vermell”**.
- Hi ha un número? saps quin és? **“És el número 4”**.

Aprofiteu el joc per aplicar les estratègies de llenguatge que coneixeu. Podem donar **dues opcions de resposta**, fer una **paraula o frase inacabada** o bé **iniciar la paraula** perquè l'infant l'acabi.

2. XARRANCA

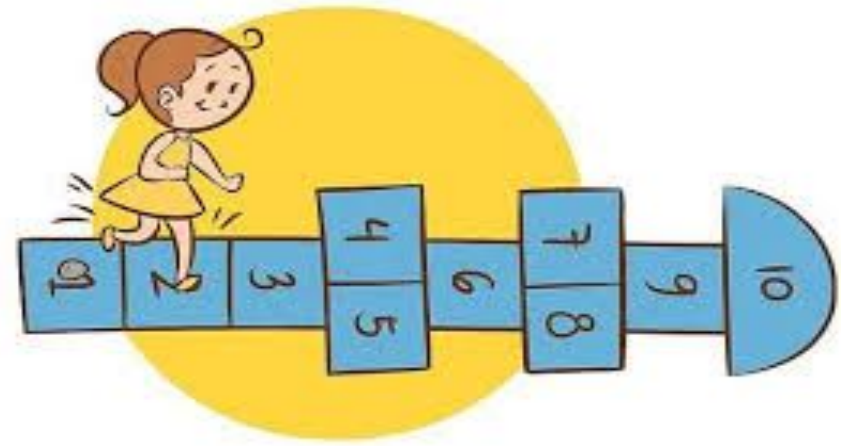
Què necessitem?

- Un espai al terra.
- Guix, una pedra.
- Cartes, figures d'animals, fitxes...

Com juguem?

- Dibuixem al terra una xarranca, que són un seguit de caselles numerades. Pot ser més gran o més petita en funció de l'edat de l'infant o les capacitats. A més del número, podem col·locar a sobre una carta girada, una figura de joguina...
- Es llença la pedra en una casella, i es va saltant per les caselles a peu coix, sense trepitjar la que té la pedra.
- Es pot agafar el nino, figura, carta... dient que l'han salvat i ho porten a la casella més gran, amb habilitat.

I si no tenim material? Es pot substituir per coixins, teles de colors, aros grans ...



3. JOC DEL MOCADOR

Què necessitem?

- Un espai sense gaire obstacles.
- Un mocador.



Com juguem?

- Es fan dues fileres paral·leles de participants.
- Assignem a cada dos participants un número, un animal o personatge de ficció.
- Hi ha una persona que sosté el mocador i es col·loca entre les dues fileres. Aquest en un moment donat, ha de cridar el número, animal o personatge de ficció i els dos participants han de sortir corrents per agafar el mocador. El primer que l'agafi guanya.
- Es pot variar la manera d'anar a buscar el mocador, de manera que si assignem animals, podem fer que es vagi a buscar el mocador imitant a l'animal corresponent.

4. CURSES DE XAPES

Què necessitem?

- Espai al terra.
- Guix, xapes, cartes, figures, peces de lego... (imaginació al poder).

Com juguem?

- Es crea un circuit on es poden afegir carrils, ponts, túnels, rampes... Es poden col·locar personatges entremig, com un llop ferotge en una parada concreta.
- És una cursa! Cada participant té una xapa i per torns han d'anar avançant empenyent la xapa amb el dit del mig. Però compte! si la xapa surt del circuit o trepitja la línia, has de tornar a començar.

I si no tenim material?

Es poden fer servir també taps d'ampolla.



Es poden afegir dificultats o avantatges, incorporant cartes i personatges, de manera que si la xapa toca un o altre té uns privilegis o inconvenients.

5. SALTAR A LA CORDA

Què necessitem?

- Una corda de saltar, un llençol vell, alguna cosa llarga que sigui fàcil de moure.

Com juguem?

- Dues persones mouen la corda fent cercles i l'infant salta quan la corda toca al terra i passa per sota els seus peus.
- Podem cantar cançons infantils o que ens agradin mentre l'infant salta.
- Quan l'infant toca la corda (ja sigui amb els peus o una altra part del cos), canviem.



VARIANTS:

En lloc de saltar a la corda en moviment, podem col·locar la corda a diferents alçades, lligada a dues cadires, perquè l'infant hagi de passar per sobre o per sota sense tocar-la.

Cada vegada que passem la corda, podem dir el nom d'algun company de la classe, un animal, un número...

6. EL JOC DE LES CADIRES

Què necessitem?

- Cadires.
- Espai per córrer.

Com juguem?

- Posem les cadires formant una rotllana per poder seure mirant cap a fora. El joc comença sempre amb una cadira menys respecte el número de persones que hi juguin.
- Ens col·loquem tots al voltant de les cadires. Anem dient noms de la mateixa família de paraules i quan en diem un que no correspon, seiem a una cadira. Qui es queda sense, diu de quina família han de dir paraules.

I si no tenim material?

Si no tenim prou espai o bé prou cadires, podem jugar-hi amb coixins al terra, amb samarretes de diferents colors o el que tinguem per casa.



VARIANT:

Sona la música i caminem, correm o saltem fins que es para la música (o fins que algú fa una senyal). En aquest moment hem de ser prou ràpids per seure en una de les cadires. Qui es queda sense, fa la senyal o controla la música.

7. SEGUIR AL REI

Què necessitem?

- Espai per moure'ns.

Com juguem?

- Un de nosaltres és el rei i els altres els seguidors. Podem triar qui és el rei a l'atzar; cantant una plata d'enciam o qualsevol altra cançó que coneguem.
- El rei ha de dir paraules de la mateixa família a la vegada que es mou i la resta l'imiten i repeteixen el mateix.



VARIANT:

El rei diu una paraula o bé fa una acció i els altres la repeteixen però entre tots anem afegint coses. Per exemple: “camió”, “camió + “bum”, “camió + bum + fer un salt”.

La frase maleida: anem afegint paraules i fent la frase llarga.

8. JOC DELS PAQUETS

Què necessitem?

- Paper, llapis i tisores.

Com juguem?

La finalitat del joc és agrupar-nos per parelles segons l'element que siguem.

Mitjó amb sabata

Lleó amb elefant

Sol amb lluna

Pollet amb gallina

Llapis amb llibreta

Cotxe amb camió

- Dibuixem tots els elements en papers i els retallem per amagar-los per casa.
- Quan els haguem trobat, intentem esbrinar qui és la nostra parella. Podem aprofitar i fer preguntes a l'altre, o bé explicar quin element som nosaltres.



9. LA BALDUFA

Què necessitem?

- Una baldufa.

Com juguem?

Fem girar la baldufa i mentre gira anirem dient paraules de diferents estances de la casa:

- Coses que estan a la cuina.
- Coses que estan al wc.
- Coses que estan al menjador, etc.

I si no tenim material?

Podem fabricar una baldufa amb un cercle de cartró i un escuradents o palet. Només cal fer un forat al mig del cercle i a girar!



10. POSAR LA CUA A L'ASE

Què necessitem?

- Paper i colors.
- Capsa (opcional).
- Celo.

Com juguem?

- Primer de tot cal dibuixar la forma d'una cara i enganxar-la a una paret. Aquesta cara no tindrà res més dibuixat, doncs l'objectiu del joc és anar posant el que li falta. Totes les parts de la cara estaran dibuixades independentment i a dins una capsa (o no).
- L'infant agafarà una imatge de la cara sense mirar, dirà el nom i l'enganxarà al lloc corresponent de la cara que tindrem enganxada a la paret.
- Si l'infant mostra dificultats per dir el nom, l'ajudarem iniciant la paraula “**És la bo...**”.
- Es pot aprofitar l'activitat per explicar per a què serveix cada part de la cara i, alhora, treballem els verbs “**La boca serveix per...**”.



VARIANT:

Podem imitar més al joc original i fer una volta sobre nosaltres mateixos en el moment en que agafem una imatge per posar-la a la cara.

11. LA GALLINETA CEGA

Què necessitem?

- Un antifaç o mocador.
- Espai per jugar.

Com juguem?

- Qui és la gallineta es tapa els ulls i els altres es mouen per la sala.
- La gallineta ha de trobar als seus pollets que corren pel voltant sense mirar! Quan en troba un ha d'endevinar qui és. Ho podem fer tocant amb les mans o bé també preguntant: **“Tens els cabells llargs?”**, **“Portes ulleres?”**...
- Si la gallina ho endevina, decideix qui és el següent en tapar-se els ulls.



12. PICA PARET

Què necessitem?

- Una paret.
- Espai gran per avançar caminant.

Com juguem?

- Hi haurà una persona que es ficarà de cara a la paret. El grup es quedarà en una distància màxima de la paret.
- El que pica la paret, dirà: **“Un, dos, tres, pica paret!”** i es girarà. Mentre ho va dient el grup haurà d’avançar. Però amb compte! Si es gira i algú es mou, aquest haurà de tornar a començar. De manera que cadascú ha de romandre quiet, com una estàtua. El primer que arribi a tocar la paret ha de córrer i salvar-se.



VARIANTS

Podem fer que cada nen representi un objecte, animal o emoció. De manera que quan quedin quietes han d’imitar el que són.

Qui pica la paret, abans de girar-se, diu un objecte, animal o emoció i els altres ho han d’imitar, compte no equivocar-se!



**Si teniu algun dubte o consulta , podeu contactar amb els
vostres professionals de referència del CDIAP Parc Taulí.**

