

# Els jocs d'ús social

Aprendre el codi escrit a través del joc



2a edició  
actualitzada



Generalitat de Catalunya  
**Departament d'Ensenyament**



Dossier didàctic de l'Impuls de la Lectura  
Aprentatge inicial de la lectura  
Saber llegir

## Els jocs d'ús social

Aprendre el codi escrit mitjançant el joc

Elaboració:

### **Servei d'Immersion i Acolliment Lingüístics**

Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya

Octubre 2013

Segona revisió abril de 2016

Aquesta publicació té finalitat docent, per la qual cosa conté textos i fotografies procedents d'obres divulgades, a títol de citació, anàlisi, comentari o judici crític. De totes aquestes obres se cita adequadament la font de procedència i el nom de l'autor. Aquest ús està emparat pel dret de citació previst a l'article 32.1 del Text refós de la Llei de propietat intel·lectual, aprovat pel Reial decret legislatiu 1/1996, de 12 d'abril, i a l'article 10.2 del Conveni de Berna per a la Protecció de les obres literàries i artístiques, de 9 de setembre de 1886; i, per tant, està exempt de la necessitat d'autorització i abonament dels drets d'autor.



Els continguts d'aquesta publicació estan subjectes a una llicència de Reconeixement-No comercial-Compartir 4.0 Internacional de Creative Commons. Se'n permet còpia, distribució i comunicació pública sense ús comercial, sempre que se n'esmenti l'autoria i la distribució de les possibles obres derivades es faci amb una llicència igual que la que regula l'obra original.

La llicència completa es pot consultar a:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ca>

# ÍNDEX

1. Justificació	4
2. Què s'entén per “Jocs d'ús social”?	5
3. El paper del docent	5
4. Procediments implicats en l'adquisició del codi	6
5. Alguns exemples de jocs d'ús social	8
5.1. El penjat	9
5.2. El vaixell carregat de...	10
5.3. Sopes de lletres	11
5.4. Sopes sil·làbiques	12
5.5. Veig, veig...	13
5.6. Quintos	14
5.7. Jocs de memòria	15
5.8. Joc de l'oca	16
5.9. Dòmino	17
5.10. Quizl (guerra de paraules)	18
5.11. Cacera de paraules	19
5.12. Daus de lletres	20
5.13. Canvi de fonema	21
5.14. Cadenes de paraules	22
5.15. Desxifrar missatges secrets	23
6. Bibliografia	24

## Els jocs d'ús social

Els nens aprenen molt més jugant que estudiant, fent que mirant.

(Francesco Tonucci)

### 1. Justificació

El joc és una eina didàctica molt potent. Pel fet que el moment de jugar acostuma a ser agradable, afavoreix la participació de l'alumnat de qualsevol edat: els alumnes es troben en una situació lúdica que els permet la desinhibició i posen en marxa els coneixements previs i destreses que requereix aquella situació de joc; l'esforç del jugador, tot i que imperceptible per a ell, hi és.

El joc no només és positiu per als alumnes: també ho és per al docent, ja que li ofereix la possibilitat de veure els seus alumnes utilitzant destreses i coneixements que han après a l'aula, i li permet usar l'errada com a indicador de coneixement, sense la connotació negativa que pot tenir en altres situacions.

Pel que fa a l'aprenentatge i l'ús de la llengua, el joc:

- Dóna a l'infant l'oportunitat d'utilitzar la llengua en una situació no tan formal com ho és l'escolar.
- És un recurs molt potent per treballar d'estructures lingüístiques, que es memoritzen gairebé sense adonar-se'n.

Pel que fa al desenvolupament de capacitats i competències, el joc:

- Ajuda a desenvolupar les capacitats C1 (aprendre a ser i actuar de forma cada vegada més autònoma), C2 (aprendre a pensar i comunicar) i C4 (aprendre a conviure i habitar el món) a educació infantil, i les Competències bàsiques CB 1 (Comunicativa lingüística i audiovisual), CB6 (Autonomia i iniciativa personal) i CB8 (social i ciutadana) a cicle inicial.

En referència a l'adquisició de la llengua escrita, el joc:

- Ajuda a desenvolupar els processos implicats en la descodificació: discriminació visual, adquisició de la consciència fonològica (discriminació auditiva, segmentació i síntesi), aplicació de la via fonològica i la via lèxica.
- Podem tenir a la mateixa aula de parvulari o de cicle inicial infants que es troben en diferents fases d'adquisició del codi escrit; el docent ha de

diversificar la seva intervenció i adequar-la a la fase en què es troba cada alumne, així com proposar activitats que li permetin progressar cap a la fase següent. El joc, pel fet que permet la interacció entre alumnes que es troben en moments propers en aquest procés, és un bon recurs per afavorir aquesta adaptació i progrés.

## 2. Què s'entén per “jocs d'ús social”?

Els jocs d'ús social, que estarien dins del grup de jocs que podem utilitzar a l'aula, són aquells que els alumnes poden reconèixer a la vida quotidiana (tant els anomenats “passatemps”, que podem trobar en revistes i diaris i que porten associat un caràcter lúdic, com d'altres jocs del “mercat” que podem adaptar). Jugant-hi, la interacció de l'alumne amb el grup afavoreix l'aprenentatge entre iguals i l'adquisició d'habilitats socials.

*Aquest tipus de joc que proposa un repte al domini d'uns certs coneixements, en aquest cas de la llengua escrita, produeixen satisfacció a qui els domina i enforteixen el sentiment de seguretat de qui venç el desafiament. A vegades es proposen com a jocs individuals (mots encreuats, sopes de lletres...), amb la qual cosa no es dóna comptes a ningú d'aquesta mena d'avaluació sobre el grau de coneixements, sinó que s'afronta el joc com a prova personal. Altres vegades es proposen com a joc de desafiament entre dos (el penjat) o entre els altres membres del grup (Scrabble). En aquests casos la motivació facilita centrar l'atenció al màxim i, al mateix temps, l'aspecte lúdic que comporta el mateix joc permet la relativització dels fracassos i les victòries. (FONS, 2008).*

## 3. El paper del docent

En l'aplicació del joc a l'aula, el mestre té diverses funcions:

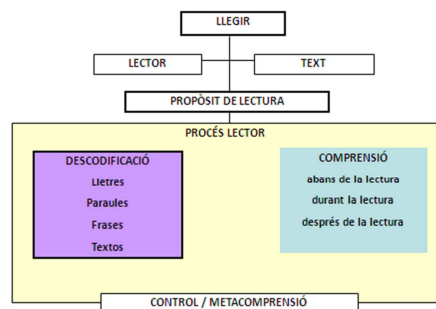
- Iniciar amb els alumnes cada joc nou, ensenyar-los com s'hi juga perquè després puguin fer-ho ells sols.
- Vetllar perquè el joc segueixi el seu curs i no es perdi l'interès ni s'abandoni sense acabar-lo.
- Fer d'observador extern: fixar-se en les relacions que s'estableixen entre els alumnes, el paper que adquireix cada un, els encerts i les errades que es fan.
- Ha de preveure espais i temps que permetin utilitzar el joc dins de l'aula, dins de l'horari.
- Ha de facilitar els materials per poder jugar.
- Ha de saber donar les croses necessàries als alumnes que ho necessitin, i retirar-les en el moment que ja no fan falta.

- Ha de saber en tot moment quin objectiu es persegueix amb l'ús d'aquell joc i quines habilitats s'estan treballant.

#### 4. Procediments implicats en l'adquisició del codi

El procés de comprensió lectora és molt complex, hi intervenen factors afectius, perceptius (visuals i auditius), lingüístics i cognitius.

Hi estan implicats processos cognitius diversos, de baix nivell (com ara descodificar, reconèixer paraules...) i d'alt nivell (emetre hipòtesis, anticipar...): s'estableix un diàleg entre el text el lector.



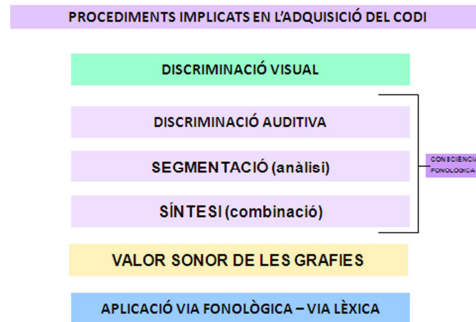
Imatge 1: Conferència AIL<sup>1</sup>

Per descodificar l'alumne ha de reconèixer les lletres, donar-los un valor sonor, integrar-les en síl·labes i paraules, buscar el significat de les paraules en la memòria semàntica; aquestes operacions estan dirigides per les dades del text i per factors extratextuals (imatges, mida de les lletres...).

Quan els infants, que encara no dominen la descodificació, troben paraules desconegudes o difícils, dediquen tota l'atenció a l'anàlisi estructural de l'estímul visual, la qual cosa interfereix en la comprensió i la retenció. De vegades, eviten la descodificació i "legeixen" paraules acceptables o conegudes, la qual cosa els pot conduir a l'error.

Mitjançant els jocs d'ús social, podem treballar aquestes habilitats implicades en la descodificació:

<sup>1</sup> DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT. Conferència 1 sobre l'aprenentatge inicial de la lectura, *El context i els materials* [En línia] < <http://www.xtec.cat/web/curriculum/primaria/ailectura/context> > [Consulta: 11 octubre 2013]



Imatge 2: Conferència AIL<sup>2</sup>

Habilitat	Què és?	Relació amb el joc
Discriminació visual	Permet distingir grafies, síl·labes i paraules semblants i simètriques a cop d'ull i memoritzar-les. El processament visual de la informació escrita és complementari al processament fonològic i és fonamental en la lectura per la via lèxica.	Activitats que es poden fer amb imatges, objectes i paraules. Tots aquells jocs que impliquin trobar elements repetits, diferències, associar objectes relacionats, trobar l'intrús, recordar objectes, trobar paraules amagades dins d'altres...
Consciència fonològica	Percebre i discriminar els sons utilitzant la memòria auditiva, i al mateix temps produir, verbalitzar els sons de la llengua.	Activitats que impliquen treball de la rima, segmentació de frases en paraules, síl·labes i sons...
Valor sonor de les grafies	Fa referència al coneixement que tenen els alumnes de les lletres i dels sons que representen. Aquest procediment també s'anomena relacions grafonèmiques, associació so-grafia i correspondència so-grafia.	Activitats d'associar so i grafia, de classificar paraules segons la presència d'un fonema, de construir paraules canviant un so...
Aplicació via fonològica- via lèxica	La descodificació per la via lèxica (també anomenada via visual o global) implica descodificar la paraula a partir del reconeixement global.  La descodificació per la via fonològica implica a l'alumnat segmentar correctament la paraula per síl·labes i per fonemes, i donar valor sonor a les grafies.	Activitats de reconeixement de paraules per la via lèxica o per la via fonològica

*Els jocs de taula del tipus Loto, Memory o El Quinto (prou coneguts per tothom), degudament adaptats per treballar la fonètica<sup>3</sup> d'una manera lúdica, faciliten la relació dels infants en català (seguint unes estructures fixes al començament i no tan tancades més endavant) i, al mateix temps, els ajuden a adquirir unes pautes de comportament social.*

*La proposta, pràctica i engrescadora, permet treballar uns continguts pertinents al treball de sons, aconseguint que els alumnes sentin, discriminin i produeixin sons d'una manera inconscient.<sup>4</sup>*

<sup>2</sup> DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT (op.cit).

<sup>3</sup> I no només la fonètica, sinó també tots els altres aspectes implicats en l'adquisició del codi escrit (discriminació visual, consciència fonològica, valor sonor de les grafies i aplicació de la via lèxica i la via fonològica).

<sup>4</sup> DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT. *Orientacions per a l'ensenyament-aprenentatge de la lectura i l'escriptura*. Generalitat de Catalunya, 1999.

## 5. Alguns exemples de jocs d'ús social

Tot seguit un mostrem alguns exemples de jocs d'ús social que poden anar bé per treballar els procediments que acabem de veure:

- Joc del penjat
- Joc del vaixell carregat de ...
- Sopes de lletres
- Sopes sil·làbiques
- Veig, veig...
- Quintos
- Jocs de memòria
- Joc de l'oca
- Dòminos
- Quizl (guerra de paraules)<sup>5</sup>
- Cacera de paraules
- Daus de lletres
- Canvi de fonema
- Cadenes de paraules
- Desxifrar missatges secrets

---

<sup>5</sup> A partir del joc Quizl, descrit a :  
COMAS, O. "Jugar a la classe de llengua". *Articles de Didàctica de la Llengua i de la Literatura* (2001),  
núm. 24, p. 7-15.



## 5.1

# El penjat

**Nombre de jugadors:** Entre dues persones o 2 grups

### Descripció

Una persona escriu la primera lletra d'una paraula i marca al costat tantes ratlles com lletres té la paraula. L'altra ha d'anar dient lletres fins que endevina de quina paraula es tracta. Per cada errada, la qui ha proposat la paraula dibuixa un element d'un esquema convingut prèviament (una forca amb un ninot), i guanya si aconsegueix completar l'esquema abans que l'altra hagi endevinat la paraula.



### Material

PDI, pissarra i guix o bé paper i llapis.

### Procediments que es treballen

- Ajuda a contrastar els coneixements sobre les relacions grafofòniques que s'estableixen: és interessant que la mestra repeteixi el nom de la lletra i el so que ha dit l'alumne a l'hora d'escriure la grafia.
- Segmentació i síntesi.
- Permet fer hipòtesis i comprovar-les: quan s'han endevinat algunes lletres, els nens/es fan hipòtesis sobre quina paraula és, i la comproven després en dir les lletres que falten (desenvolupament de la via lèxica).
- Permet descobrir algunes regularitats en l'escriptura (qu, bl, br...).

### Suggeriments

Al començament pot ser la mestra qui proposa la paraula i els alumnes qui endevinen les lletres (es pot fer una roda d'intervencions perquè tothom participi); més endavant es pot jugar en petits grups i parelles

### Font

FONS, M. *Llegir i escriure per viure: alfabetització inicial i ús real de la llengua escrita a l'aula*. Barcelona: La Galera, 2008 (5a impressió).

<http://mon-infantil.blogspot.com.es/2013/03/el-penjat.html> [Consulta: 20/04/16].

## 5.2

# El vaixell carregat de...

**Nombre de jugadors:** En grup, un nombre indeterminat

### Descripció

S'asseuen en rotllana. Abans de començar el joc s'escull un so o fonema.

Qui comença el joc té una pilota tova que dirigeix a qualsevol persona del grup i diu al mateix temps "Un vaixell carregat de..."

Qui rep la pilota contesta immediatament una paraula que comenci amb el so convingut; després llança la pilota a un altre mentre diu "Un vaixell carregat de..." i així successivament.

Si algú que rep la pilota no sap cap paraula o bé en diu una de repetida o d'errònia, pagarà una penyora convinguda.



### Material

Una pilota de goma.

### Procediments que es treballen

- Discriminació auditiva
- Segmentació
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Amb alumnes més "experts", pot haver-hi un secretari que vagi anotant les paraules per tal de controlar que no se'n repeteixin.

A partir de certs moments (c.inicial) es pot afegir una dificultat al joc: buscar paraules que comencin per una lletra determinada (en comptes de guiar-se pel so).

### Font

FONS, M. *Llegir i escriure per viure: alfabetització inicial i ús real de la llengua escrita a l'aula*. Barcelona: La Galera, 2008 (cinquena impressió).

## 5.3

# Sopes de lletres

**Nombre de jugadors:** indeterminat (individual o en grup)

### Descripció

Consisteix a trobar dins d'una taula plena de lletres un nombre determinat de noms referits a un camp semàntic concret.



### Material

PDI, pissarra i guix o bé paper i llapis.

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: discriminació auditiva i síntesi
- Domini del lèxic
- Estratègies de descodificació: fer hipòtesis lectores a partir dels indicis gràfics (primera o última lletra...)
- Reflexió sobre el funcionament de l'escriptura i l'ortografia

### Suggeriments

Tot i que és un joc concebut per jugar individualment, en aquests nivells és més enriquidor fer-ho en parelles o en grup, i comentar les troballes que es fan.

Cada alumne pot tenir la seva còpia en paper i deixar que els nens i nenes en parlin entre ells.

S'hi poden posar els dibuixos per donar més ajudes als alumnes.

### Font

FONS, M. *Llegir i escriure per viure: alfabetització inicial i ús real de la llengua escrita a l'aula*. Barcelona: La Galera, 2008 (5a impressió).

Imatge: Maria Mercè Marçal (Mataró)

## 5.4

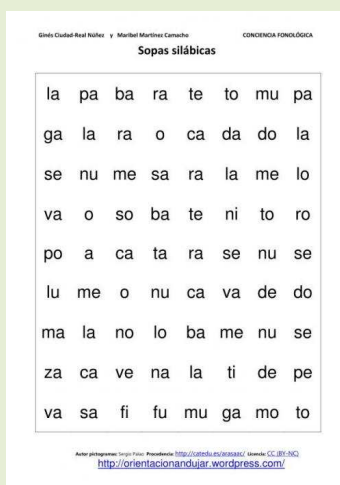
# Sopes sil·làbiques

**Nombre de jugadors:** indeterminat (individual o en grup)

### Descripció

Es tracta d'una variant de l'anterior.

En una taula amb síl·labes barrejades, els alumnes han de caçar paraules amb sentit, combinant síl·labes diferents. Poden encerclar del mateix color les síl·labes que formen una paraula.



### Material

PDI, pissarra i guix o bé paper i llapis.

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: síntesi
- Domini del lèxic
- Estratègies de descodificació: fer hipòtesis lectores a partir dels indicis gràfics (primera o darrera síl·laba)
- Reflexió sobre el funcionament de l'escriptura i l'ortografia

### Suggeriments

És un recurs molt útil per treballar la consciència fonològica i, més en concret, la segmentació de paraules en síl·labes. Facilita l'aprenentatge d'estructures sil·làbiques i pot ajudar a millorar la fluïdesa lectora.

## 5.5

# Veig, veig...

**Nombre de jugadors:** indeterminat (en grup)

### Descripció

És un joc d'endevinar paraules. Un jugador escull un objecte i diu "Veig veig...". S'estableix una conversa entre el que "para" i la resta del grup:



- *Veig veig...*
- *Què veus?*
- *Una coseta?*
- *Per quina lletra comença?*
- *Pel so ...*

La resta de jugadors busquen al seu voltant i van fent hipòtesis sobre quina paraula pot ser.

Qui encerta la paraula, en pensa una de nova.

### Material

Cap.

### Procediments que es treballen

- Consciència fonològica: discriminació auditiva a partir del context
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Al començament pot ser el mestre qui pensi les paraules, fins que els alumnes tinguin més domini del codi.

També se'n poden fer variants: paraules que acabin en un so, que comencin per una síl·laba determinada...

### Font

[http://diversitatludica.cat/elfollet/?page\\_id=32](http://diversitatludica.cat/elfollet/?page_id=32) [Consulta: 20/04/16].

## 5.6

## Quintos

**Nombre de jugadors:** indeterminat (en grup)

### Descripció

És un joc de molta tradició en algunes poblacions catalanes, i és habitual jugar-hi pels volts de Nadal.

S'utilitza molt per al treball de la llengua. Es pot jugar amb paraules d'un camp semàntic determinat o que portin un so determinat.

Els jugadors tenen una targeta amb diferents dibuixos. El jugador que "canta" va traient d'una bossa dibuixos o paraules (la consigna seria *paraules que comencin com "piruleta"*); els altres jugadors busquen si les tenen a la seva targeta i les tapen amb una fitxa, un cigró...

Guanyarà el joc qui tapi primer totes les caselles de la seva tarja.



### Material

Targetes de joc, cartonets amb paraules o dibuixos per cantar, fitxes (cigrons...) per tapar.

### Procediments que es treballen

- Consciència fonològica (discriminació auditiva)
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Hi ha moltes variants d'aquest joc. Es pot anar complicant a mesura que els alumnes dominin més el codi.

### Font

BADIA, D.; VILÀ, M. *Jocs d'expressió oral i escrita*. Eumo editorial, 2009.

## 5.7

# Jocs de memòria

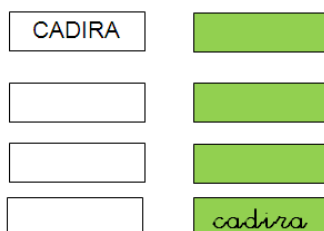
**Nombre de jugadors:** parelles

### Descripció

Hi ha dues piles de cartes que estan relacionades (bé perquè contenen les mateixes paraules, bé perquè l'una té les paraules amb lletra lligada i l'altra amb lletra de pal). Es tracta d'associar dues cartes que estiguin relacionades.

Es posen les cartes de cap per avall, en dos espais separats. Un jugador aixeca una carta de cada un dels espais: si estan relacionades, les agafa i torna a tirar, fins que s'equivoqui. Si no estan relacionades, les torna a deixar de cap per avall un altre cop, i és el torn del company.

Guanyarà qui tingui més cartes en acabar el joc.



### Material

Targetes de joc

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Memòria visual

### Suggeriments

Es pot anar complicant a mesura que els alumnes dominin més el codi, en funció del nombre de cartes que posem en joc, de si es tracta d'associar paraula i paraula, paraula i imatge, text i imatge... es poden fer memoris de paraules amb un so determinat, amb paraules d'un camp semàntic...

## 5.8

# Joc de l'oca

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

Amb una cançó de tocar i parar, o bé tirant el dau, es decideix quin jugador comença. El jugador que comença tira el dau i avança tantes caselles com li diu. En funció de la casella on caigui haurà de fer una acció o altra (pensar una paraula que comenci amb un so determinat, una paraula que s'acabi com...)

Guanyarà el jugador que arribi abans a l'oca (al final del joc).



### Material

Tauler, dau i fitxes.

### Procediments que es treballen

- Discriminació auditiva
- Consciència fonològica (segmentació)
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Se'n poden fer moltes variants, en funció del grau de dificultat que se li vulgui afegir. Cal pensar quines "penyores" hi haurà a cada casella (p.e. "pensar una paraula que comenci amb el so de...").



## 5.9

# Dòmino

**Nombre de jugadors:** mínim 2

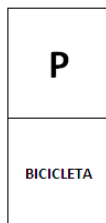
### Descripció

Cada jugador agafa set fitxes i se les guarda de manera que el contrari no vegi les que té. Les sobrees es deixen en un costat de la taula, de cap per avall.

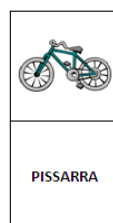
Començarà a tirar el jugador que tingui un doble o una fitxa determinada prèviament (també es pot determinar amb una cançó de tocar i parar); el següent ha de tirar una fitxa que hi estigui relacionada, bé per un costat bé per l'altre.

Si en un moment donat un jugador no té cap fitxa que li vagi bé de tirar, robarà una fitxa de la pila, i anirà robant fins que li'n surti una.

Guanyarà la partida qui acabi abans les seves fitxes, o bé aquell a qui li'n quedin menys en cas que la partida quedi tancada i no es pugui acabar.



Exemple 1



Exemple 2

### Material

Fitxes de joc

### Procediments que es treballen (en funció de la modalitat del joc)

- Discriminació visual
- Consciència fonològica
- Domini del lèxic
- Comprensió lectora i estratègies

### Suggeriments

Podem tenir diferents modalitats de joc:

1. Associar so de la lletra i paraula que comença per aquell so
2. Associar el primer so del dibuix amb una paraula que comença per aquell so...).

## 5.10

# Quizl (Guerra de paraules)

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

És una mena de combat naval de paraules, que recorda el joc de guerra de vaixells.

En un paper quadriculat cada jugador o cada equip dibuixa dues taules de 5x5 quadrats (també pot ser 6x6), amb columnes i files numerades.

De dalt a baix i d'esquerra a dreta, cada jugador escriurà:

- **Una paraula de dues o tres lletres**
- **Una paraula de quatre o cinc lletres**

Per torn, cada jugador o equip diu una coordenada i l'altre jugador li respon amb la lletra que té en aquella casella, o dient "aigua" si no hi té cap lletra. Guanya el primer que encerta les paraules amagades de l'adversari.

	1	2	3	4	5
A			T		
B			A		
C			U		
D	S	O	L		
E			A		

	1	2	3	4	5
A				.	
B		.			
C				R	
D					
E					

### Material

Paper i llapis

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: segmentació, síntesi.
- Valor sonor de les grafies
- Aplicació de la via lèxica
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Es pot complicar tant com es vulgui, en funció de la mida de la taula.

### Font

Adaptat de:

<http://www.davpar.com/wgames/quizl.html> [Consulta: 20/04/16].

COMAS, O. "Jugar a la classe de llengua". *Articles de Didàctica de la Llengua i de la Literatura* (2001), núm. 24, p. 7-15.

## 5.11

# Cacera de paraules

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

A partir d'una paraula donada, s'han de trobar totes les paraules que hi ha amagades a dins (respectant l'ordre de les lletres).

GRANOTA



### Material

Paper i llapis o lletres de confegir.

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: segmentació, síntesi
- Valor sonor de les grafies
- Aplicació de la via lèxica
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Es pot jugar també formant paraules amb les lletres en diferent ordre (llavors estem treballant la lectura per la via fonològica).



## 5.12

# Daus de lletres

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

En un gobelet col·loquem els daus amb lletres (el nombre que hàgim acordat abans). Es tiren els daus, per torns. A cada tirada, els jugadors han de pensar una paraula que porti les lletres que han sortit.



### Material

Paper i llapis, daus amb lletres, gobelet

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: síntesi
- Valor sonor de les grafies
- Aplicació de la via lèxica
- Domini del lèxic

### Suggeriments

Se'n poden fer diferents variants:

- Llançar només un dau i pensar una paraula que comenci amb el so d'aquella lletra.
- Llançar dos o més daus, i pensar paraules que portin aquelles lletres.

## 5.13

# Canvi de fonema

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

A partir d'una paraula, cal anar canviant un fonema cada vegada per formar paraules noves. Perd el primer jugador que no pot formar cap paraula.

C	A	R	A
C	A	M	A
M	A	M	A
M	A	N	A

### Material

Paper i llapis, pissarra i guix o bé lletres de confegir.

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: segmentació i síntesi
- Valor sonor de les grafies
- Aplicació de la via lèxica
- Domini del lèxic

### Suggeriments

## 5.14

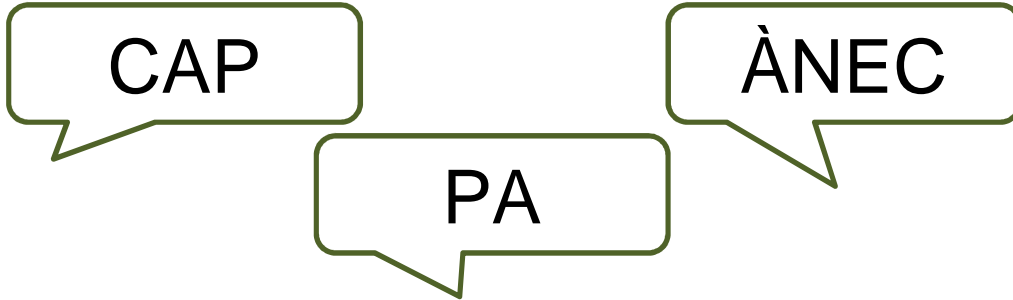
# Cadenes de paraules

**Nombre de jugadors:** mínim 2

### Descripció

Un jugador comença dient una paraula. El següent ha de dir una paraula que comenci amb el mateix so/síl·laba que ha acabat l'anterior.

El joc acaba quan es trenca la cadena perquè no es pot dir cap paraula.



### Material

Paper i llapis, pissarra i guix o bé lletres de confegir.

### Procediments que es treballen

- Discriminació visual
- Consciència fonològica: segmentació i síntesi
- Valor sonor de les grafies
- Aplicació de la via lèxica
- Domini del lèxic

### Suggeriments

## 5.15






# Desxifrar missatges secrets

Nombre de jugadors: indiferent

### Descripció

Troblem una paraula o frase "escrita" amb dibuixos. El jugador ha de substituir el dibuix per la primera lletra de la paraula, i desxifrar el missatge secret.

*Canvia cada dibuix per la seva primera lletra, i obtindràs el nom d'una nena:*

J	
Ú	
L	
I	
A	

### Material

Paper i llapis, pissarra i guix o bé lletres de confegir, cartonets amb imatges.

### Procediments que es treballen

- Consciència fonològica: segmentació i síntesi
- Valor sonor de les grafies
- Domini del lèxic

### Suggeriments

## 6. Bibliografia

BADIA, D. i VILÀ, M. *Jocs d'expressió oral i escrita*. Eumo editorial SAU, 2009. 144 pàgines.

COMAS, O. *Jugar a la classe de llengua. A: Articles de Didàctica de la Llengua i de la Literatura*, núm. 24. Graó, 2001. Pàgines 7-15.

DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT. Orientacions per a l'ensenyament-aprenentatge de la lectura i l'escriptura [en línia]. Barcelona: Departament d'Ensenyament, 1999. 85 pàgines.  
<<http://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0075/b1d78d69-311c-4d4f-9a5e-fcea21f4e3dc/apr-de-la-lect-i-lescriptura-v-actualitzada.pdf>> [Consulta: 20/04/16].

FONS, M. *Llegir i escriure per viure: alfabetització inicial i ús real de la llengua escrita a l'aula*. Barcelona: La Galera, 2008. (5a impressió). 301 pàgines.