LA FIESTA DE LAS LETRAS



SECRET

secret



PLOMA

ploma



CRANC

cranc



GLOBUS

globus



DISFRESSA

disfressa



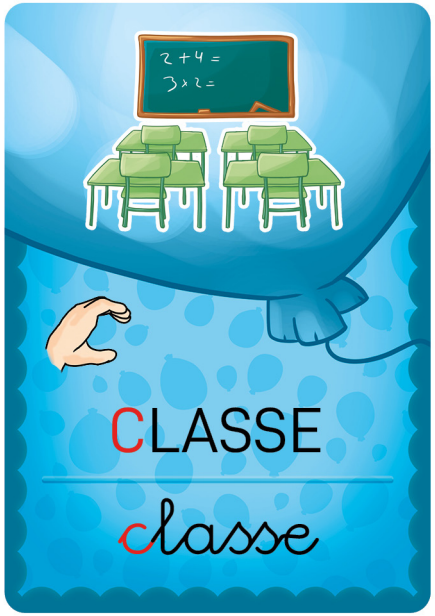
MADUIXA

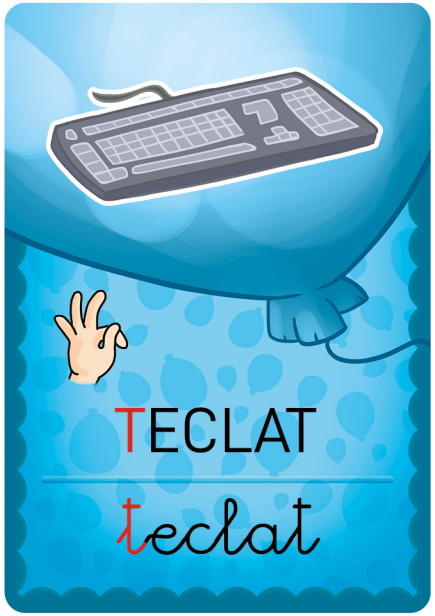
maduixa



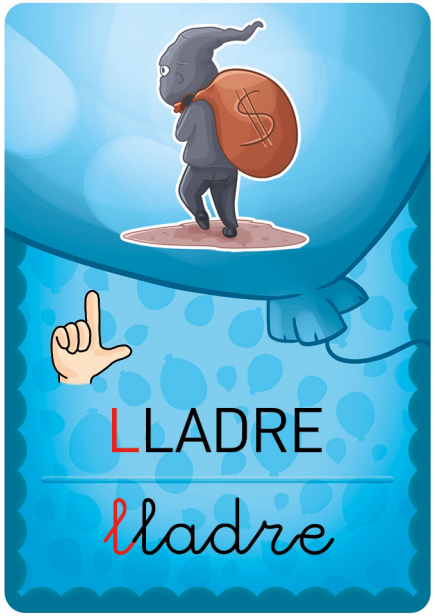
FLAMENC

flamenc


CLASSE
classe


TECLAT
teclat


DRAC
drac


LLADRE
lladre


ESCALA
escala


ILLA
illa


ENNUVOLAT
ennuvolat


BARRET
barret



PANTALÓ

pantaló



SOMNI

somni



TARJETA

tarjeta



VIOLÍ

violí



CARGOL

cargol



BASSAL

bassal



FUNDA

funda



POP

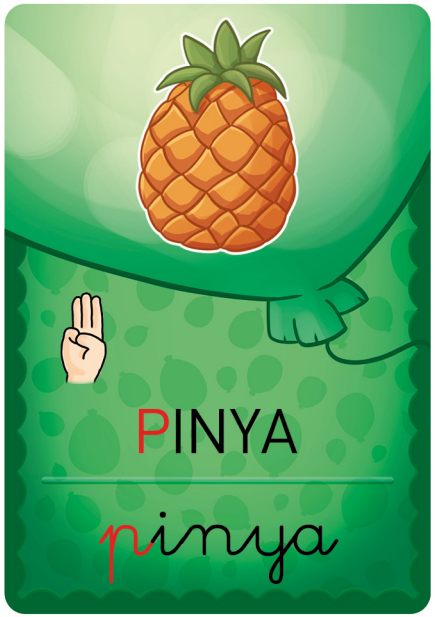
pop

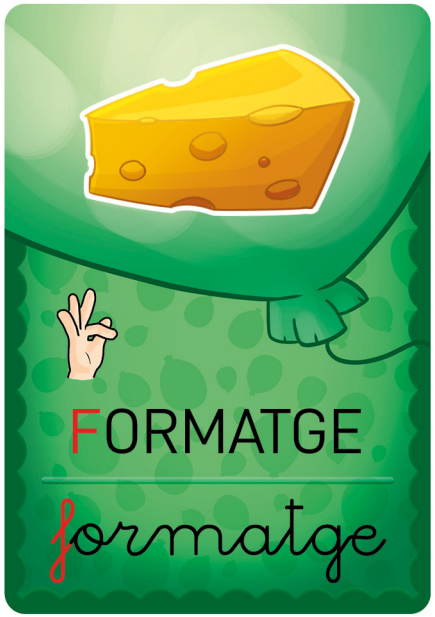

GOT
got

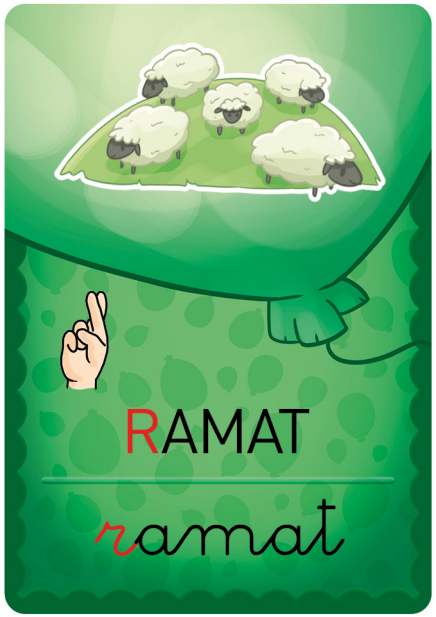

SABATA
sabata


BASTÓ
bastó


CADENAT
cadenat


PINYA
pinya


FORMATGE
formatge


RAMAT
ramat


TEULADA
teulada


SENGLAR
senglar

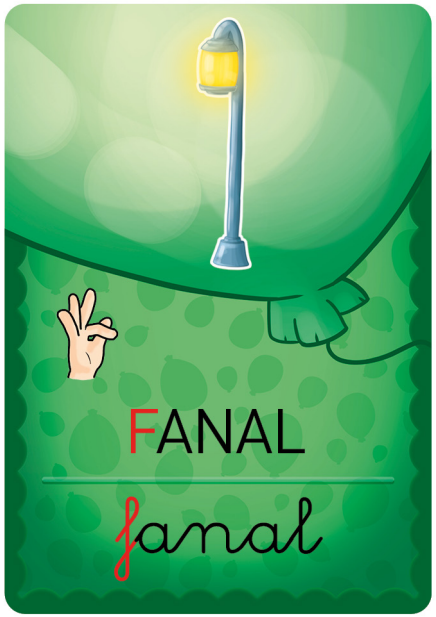

MOLÍ
molí


NIU
niu

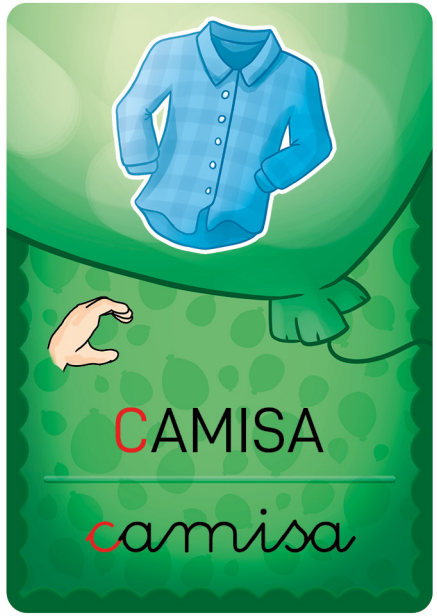

PEIXERA
peixera


CUA
cua


DAU
dau

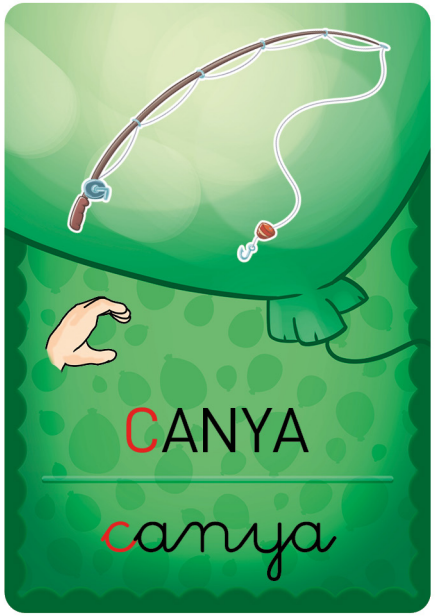

FANAL
fanal


FULLA
fulla


CAMISA
camisa


CÀMERA
càmera


CARA
cara


CANYA
canya


AMPOLLA
ampolla


BOCA
boca

LA FIESTA DE LAS LETRAS

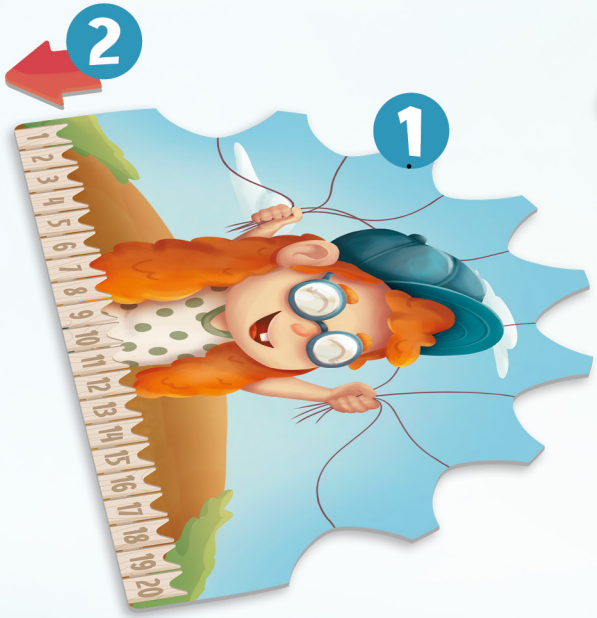
LIBRE DE REGLES



COMPONENTS

1. 4 Taulers de jugador/a.
2. 4 Marcadors de punts.
3. 88 Globus amb lletres.
4. 96 Cartes de 3 nivells de dificultat segons colors.
5. 1 Carta de la Festa de les lletres (Serveix per tapar la baralla).
6. 1 Llibre de regles amb diferents modes de joc.







OBJECTIU DEL JOC

Quina festa d'aniversari més divertida! Ens encanten els globus! Ens ajudeu a col·locar-los en ordre formant paraules?

L'objectiu del joc és ser el primer jugador/a a arribar al final del camí de puntuació (20 punts). Si més d'un jugador/a arriba al mateix temps, compartiran la victòria.

PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

A. Cada jugador/a col·loca un tauler de jugador a la seva zona.
B. Es col·loca el marcador de puntuació al costat del comptador de puntuació.
C. Es dispersen els globus amb lletres al centre de la taula.
D. Es barregen les cartes del nivell amb el qual es vulgui jugar i es col·loquen en una pila al centre de la taula, per la cara només de l'objecte. Tapar la primera carta de la baralla amb la carta Festa de les Lletres a sobre.

Ja podem començar a jugar!



COMENÇA LA PARTIDA

Es juga per torns, tots els jugadors/es alhora. Un jugador/a col·locarà la primera carta que hi ha sota la carta Festa de les Lletres al centre de la taula a la vista de tots/es.

¡3,2,1… Ja! Tots els jugadors/es alhora han de buscar les lletres dels globus que es corresponen amb la il·lustració de la carta i formar la paraula al seu tauler. Un cop construïda la paraula, el jugador/a col·locarà la mà sobre la carta d'objecte que ha sortit i esperarà que la resta de jugadors/es facin el mateix, col·locant les seves mans a sobre segons vagin acabant la paraula.

Quan tots/es ho hagin fet, o només quedi un jugador/a, s'acabarà la ronda i comprovarem els resultats girant la carta d'objecte que conté la paraula escrita correctament. A més, tots/es hauran de pronunciar la paraula i realitzar amb llenguatge de signes el signe de la lletra inicial de la paraula (tal i com està dibuixat a la carta).

Si algú crea una paraula que no coincideix amb la paraula que apareix a la carta, podria considerar-se vàlida si aquest concepte també es pot interpretar en el dibuix. Per exemple, veiem la paraula "boca" però hem posat "somriure", aquesta paraula pot considerar-se correcta veient el dibuix.

Es puntuaran en funció de l'ordre de resposta i col·locació de la mà sobre la carta sempre que s'hagi format correctament la paraula, aconseguint el 1r tants punts com número de jugadors/es, el 2n tants punts com número de jugadors/es menys un, i així successivament fins a un punt el darrer jugador/a.

És IMPORTANT destacar que es pot donar el supòsit que en algunes jugades no hi hagi prou lletres perquè les formin els 4 jugadors/jugadores. En aquest cas, els jugadors/jugadores que la completin puntuaran de manera normal (4 punts, 3 punts...) i els jugadors/jugadores que no la puguin completar puntuaran tots 1 punt.

Cada jugador/a mourà el seu marcador de puntuació fins a la casella que li correspongui i es començarà una nova ronda de joc.

Amb aquest mode de joc treballarem el vocabulari, la comprensió visual i auditiva i està recomanat entre 4 i 8 anys.



MÉS FORMES DE JOC!

Variant 1: “So Inicial” lletra o síl·labes. 3-8 anys

Objectiu: Desenvolupar la consciència fonològica, discriminació auditiva, vocabulari i expressió oral (ja que van associant els sons amb les lletres i ho van produint) i motricitat fina agafant els globus.

Instruccions:

1. L’adult/docent ensenyarà una carta i els alumnes hauran d’agafar el globus amb la grafia d’aquest so, després hauran de fer el so d’aquesta grafia o d’aquesta síl·laba i el docent podrà reforçar aquest so amb el gest.
2. El primer alumne que agafi la lletra o la síl·laba correcta i faci el so correcte, avançarà una casella.

Variant 2: “So Final” lletra o síl·labes. 4-8 anys

Objectiu: Desenvolupar la consciència fonològica i la comprensió auditiva.

Instruccions:

1. El docent/adult ensenyarà una carta i els alumnes hauran d’agafar el globus o els globus amb la grafia o grafies del so final, després hauran de fer el so d’aquesta grafia i el docent podrà reforçar aquest so amb el gest.
2. El primer alumne que agafi la lletra o lletres correctes i faci el so correcte, avançarà una casella.

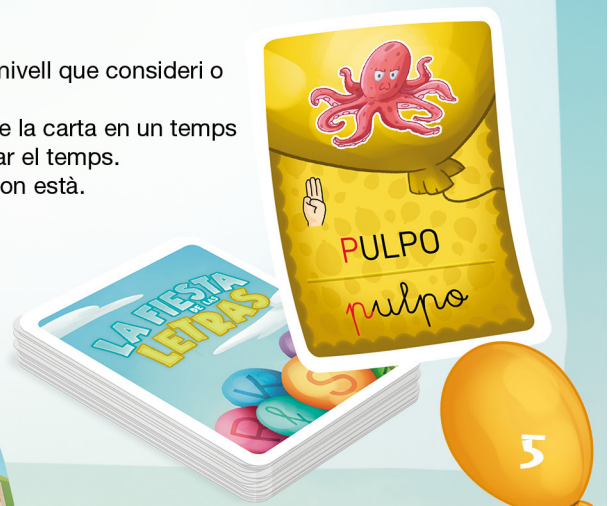
Variant 3: “Rima Ràpida” 4-8 anys

Objectiu: Millorar la consciència fonològica i l’habilitat per identificar/crear rimes.

Instruccions:

1. El docent/adult donarà una carta a l’atzar a cada alumne/a del nivell que consideri o traurà una carta per a tots/es.
2. L’alumne/a ha de formar una paraula que rimi amb la paraula de la carta en un temps límit (per exemple, 30 segons). Utilitzem un rellotge per controlar el temps.
3. Qui encerti amb la rima i ho faci bé avançarà, si no es quedarà on està.





Variant 4: “Paraules Màgiques” 8-12 anys

Objectiu: Estimular la creativitat, l’expressió oral i el desenvolupament del pensament crític (ja que han de votar o valorar sobre les paraules inventades dels companys/es), els nens practiquen habilitats d’avaluació i presa de decisions, la qual cosa els ajuda a desenvolupar aquest tipus de pensament.

Instruccions:

1. Cada jugador roba dues cartes.
2. Han de combinar síl·labes o lletres d’ambdues paraules (pseudoparaula) per formar una nova paraula “màgica” inventada i després explicar una història curta o una nova definició amb la paraula que han inventat.
3. Per exemple, si tenen les paraules “sol” i “elefant”, podrien formar la paraula “solefant” i explicar una història sobre un elefant que brilla com el sol o una definició.
4. Si al resta de Companys/es els agrada i els sembla divertit i original, votaran i si és majoria avançarà una casella; si la majoria diu NO, retrocedirà una casella. ¡Cal ser honest

Variant 5: “Paraules Desafiants 6-12 anys

Objectiu: Desenvolupar habilitats de resolució de problemes i habilitats fonològiques.

Instruccions:

1. Es reparteixen 2 cartes a l’atzar a cada jugador/a del nivell que consideri el docent/adult.
2. Han de formar una paraula que tingui sentit utilitzant algunes lletres d’ambdues cartes, mínim s’ha d’utilitzar una lletra per cada paraula.
3. Per exemple, si tenen les paraules “classe” i “metro”, podrien formar la paraula “roca”, en aquest cas, hauríem utilitzat la C, A de la paraula “CLASSE”, i la R i O de la paraula “METRO”.
4. El que formi la paraula més llarga de manera correcta, avançarà; la resta no.



Variant 6: “Viatge de Sons” 6-8 anys



Objectiu: Desenvolupar la consciència fonològica i la discriminació auditiva.

Instruccions:

1. El docent ensenyarà una carta a l’atzar (del nivell que consideri) i la mostrarà a tots els jugadors/es. Cada jugador/a ha d’identificar el so inicial de la paraula, el docent ho dirà en veu alta només una vegada.
2. Els jugadors han d’identificar objectes a la sala o a l’ entorn on es troben que continguin aquest so inicial. Per exemple: Si estiguéssim en aquesta habitació imaginària, per la carta “RAQUETA”, podríem respondre “Regla” o “Ratolí”.
3. Quan vegin i identifiquin l’objecte que tingui aquest so, hauran de formar-lo amb els globus i aquells que ho facin en el temps indicat de manera correcta, avançaran (si es copien, retrocediran una casella).
4. Depenent del nivell dels jugadors, podrem jugar utilitzant el so final o l’intermedi.

Variant 7: “Cançó Misteriosa” 6-10 anys

Objectiu: Desenvolupar la consciència fonològica i la memòria auditiva.

Instruccions:

1. Començarà la partida el jugador/a més jove/a. Cantarà una cançó coneguda i en un moment donat, haurà d’ometre una paraula.
2. La resta haurà d’endevinar la paraula i escriure-la ràpidament amb els globus. El primer a escriure-la de manera correcta, avançarà una casella, i si ningú ho aconsegueix, haurà de cantar una altra cançó.
3. El següent a cantar anirà en l’ordre de les agulles del rellotge.
4. Per exemple, si estàs cantant una cançó infantil “Un elefant es balancejava sobre la _____ d’una aranya”, aquí hauria d’aparèixer la paraula “TELA”.
5. Pots fer-ho encara més divertit permetent que els jugadors/es creïn les seves pròpies versions de la cançó. Si s’inventa la cançó, el jugador/a que està cantant dirà la seva cançó i deixarà una paraula, la resta dels jugadors/es escriuran la paraula que creguin que volia dir qui està cantant, aquest donarà el punt a la persona que escrigui amb els globus la paraula o idea més original i divertida.

Variant 8: “Síl·laba Tònica” 6-8 anys

Objectiu: Desenvolupar la consciència fonològica i vocabulari.

Instruccions:

1. El docent/adult ensenyarà una carta a la vegada a tots els jugadors/es que hauran d’identificar i escriure una altra paraula amb aquesta sílaba tònica.
2. Per exemple, si surt la paraula “POMA”, la sílaba tònica seria “PO”, i haurien d’escriure una paraula amb aquesta sílaba.

Variant 9: Omet/Afegeix El So

5-10 anys

Objectiu: Consciència Fonològica, Segmentació i Manipulació de síl·labes.

Instruccions:

1. Amb aquesta variant, els jugadors/es hauran d'afegir o treure una sílaba indicada prèviament i formar la nova paraula amb els globus, tant afegint com traient una sílaba. Ensenyarem una carta només per la part de la imatge, i direm (si estem afegint síl·labes) si a BRAÇ li afegim A al principi, ¿quina paraula ens surt?
2. El primer jugador/a que formi la nova paraula avança una casella.

A continuació, t'ensenyarem quines cartes has d'agafar per jugar a ometre/afegir síl·labes per veure quina paraula nova surt.

SI VOLEM JUGAR A AFEGIR SÍLABES

SÍLABA INICIAL	SÍLABA MITJANA	SÍLABA FINAL
BRAÇ (A)	MODA (NE)	PEL (TA)
MANO (RO)	FULLA (RE)	FARO (LA)
ÀNEC (ZA)	CARTA (PE)	BOTE (LLA)
NID (SO)	COLZE (MO)	PINYA (TA)
SOMNI (RI)	CANYA (BA)	ALTA (VEU)
ROSTRE (MÉS)	MICO (LI)	COLA (DOR)
MIRAR (AD)	RATA (QUE)	BOCA (DO)
FUNDA (PRO)	HOSTAL (PI)	LLIT (RA)
DAU (CAN)	RESTAR (CA)	PAL (MA)
SÀ (IN)	PATA (TA)	MORA (DO)

SI VOLEM JUGAR A TREURE SÍLABES

SÍLABA INICIAL	SÍLABA MITJANA	SÍLABA FINAL
SABATA	MOLÍ	BOTELLA
PEPINO	MEDUSA	CÀMERA
CASETA	CAMISA	PALOMA
MESILLA	RAQUETA	COLETA
REBAÑO	NUBLAT	FAROLA
CORBATA	PECERA	MORAT
CANDADO	PAMELA	PATADA
ROMÀ	GALLETES	CARACOL
KOALA	LLAGUNA	TEJAT
PANTALÓ	TARJETA	MANOPLA

CRÉDITOS

Autores: Juan Carlos Ruiz y Juan José Izquierdo
Ilustración y diseño gráfico: Lorena Gestido.
Fabricado en Europa

Derechos reservados: Átomo Games Editorial SL

C/Finlandia, nave 15 - 14014 Córdoba.
info@aulaenjuego.com