



textos

www.aprendretextos.com

Descripció

PUBLICACIONS

JOCS DE LLENGUATGE

Novembre 2010

CURS Educació Infantil i Educació Primària

Com citar el document:

Teberoksy, A. (2010). *Jocs de llenguatge*. Document de formació no publicat. Disponible en www.aprendretextos.com



1. Introducció

Els infants troben en el joc un objectiu per si mateix i en la joguina un recurs per les seves necessitats de descobrir i entendre el món, descobrir i exercitar les seves habilitats, explorar i desenvolupar noves possibilitats del món i de si mateixos. Tenen la gran capacitat de convertir en “joguina” qualsevol cosa que se'ls hi deixa explorar i manipular. Podria ser el llenguatge? I tant, quina gran joguina!!

Troblem jocs de llenguatge sempre que les persones juguin amb la forma i/o les funcions del llenguatge amb la finalitat de passar-s'ho bé (sols o junt amb altres). Tan infants com adults juguen amb el llenguatge de forma espontània. La cultura popular està plena de jocs de llenguatge i molts escriptors i lingüistes han fet dels jocs de llenguatge l'objecte de la seva obra (de creació i d'estudi).

1.1. Definicions de jocs de llenguatge

Els estudiosos sobre aquest tema coincideixen en que tot el món juga amb el llenguatge i respon als jocs. Coincideixen també en la funció dels jocs: per diversió o distracció; així com en les conseqüències del joc: atrau l'atenció sobre el llenguatge mateix. Per exemple, Kuczaj (1998), es centra en el procés quan defineix el joc de llenguatge en relació al comportament de modificar, imitar o repetir les propietats del llenguatge. Crystal (1996, 1998) proposa que el joc amb el llenguatge passa quan la gent “manipula” les formes i les funcions del llenguatge com a font de diversió. Interpreta el “manipular” literalment: agafem una certa característica lingüística - tal com una paraula, una frase, una part de una paraula, un grup de sons, una sèrie de lletres - i fem el que no fem normalment. De aquesta manera se trenquen les regles de la llengua. I si algú pregunta per què ho fem, la resposta és simplement per a divertir-nos (Crystal 1998).

Denominació: jocs de llenguatge o jocs de paraules?

La denominació general és joc de llenguatge, jocs de paraules es considera una subcategoria més relacionada amb un tipus particular de jocs, com ara el calambur o els jocs amb rimes i al·literació.

1.2. Tipus de jocs de llenguatge

En general, es considera la divisió entre forma i sentit com una base per a diferenciar tipus de jocs amb la llengua. Per exemple, Yagüello (1981) considera que hi ha dos tipus de jocs: jocs sobre la forma (oral i escrita) i joc sobre el sentit i la conjunció de jocs sobre els dos tipus a la vegada. El joc amb el so és essencialment la rima, la repetició, al·literació (repetició de consonants), assonància (repetició de vocals), acostament de parònims (paraules veïnes fonèticament) falses parelles, contrapet (substitució de sons).

El joc amb el sentit és l'acostament inesperat de paraules, explotació de la sinonímia, de l'ambigüitat, violació del sentit, l'al·lusió, les voltes, etc. En els nens, el joc amb els sons precedeix el joc amb el sentit. Aquests procediments per a Yagüello (1981) es troben en els jocs de llenguatge, en la poesia, en els proverbis, els aforismes, el folklore infantil, en les fórmules màgiques i rituals, en els eslògans publicitaris perquè la funció poètica no es limita al camp de la poesia. Aquesta autora també sosté que els diàlegs de sords, els malentesos, els "quiproquo" exploten l'ambigüitat de la polisèmia i l'homofonia, com en els calamburs. La sinonímia dóna lloc a jocs d'eufemismes, connotació i metàfores. L'antonímia també dóna lloc a connotacions, comparacions, oposats (i jocs de regles com el Scrabble).

1.3. Relació amb l'adquisició del llenguatge

El joc amb el llenguatge està al centre del joc, el joc està en la llengua i recíprocament. Durant el període de pràctiques de balboteig, que segueix la fase del refilet, és següent un procediment de construcció binària de paraules, com els mostren les primeres expressions que aprèn el nadó que presenten una reduplicació de síl·labes: mama, papa, pipí, caca, etc. Yagüello (1981) sosté que entre els 2 i 4 anys hi ha un desfasament entre la competència passiva (capacitat de reconeixement) i la competència activa (capacitat de reproducció). Després els nens segueixen atrets pels jocs amb el llenguatge, els ritmes, les cançons i el nonsense.

Crystal (1996, 1998) diu que els nens tenen el gust de manipular i experimentar amb la llengua quan estan en el procés d'adquisició i aquest gust pot adquirir moltes formes. Segons Crystal, els nens en l'edat de tres a quatre són generalment bastant experts en la seva llengua com per a poder fer broma amb ella (1998). També es refereix a un estudi fet per Ely i McCabe, demostrant que gairebé un quart (el 23%) de les locucions fetes per un grup de cinc i sis anys tenen jocs de llengua.

No obstant això, Kuczaj (1993), sosté que el començament dels nens a jugar amb la llengua és anterior: els "infants humans balbucegen, i molt d'això que balbuceja es sembla a jugar". Predomina en l'etapa de desenvolupament durant la qual els adults utilitzen la xerrada de nadó a dirigir-se als seus descendents. La xerrada de nadó és també bàsicament joc de llengua. Crystal (1998) suggereix que en aquesta etapa es pot veure les característiques típiques de jocs de llenguatge, com ara la rima, la repetició i la formació de les paraules absurdes. De forma intuïtiva, els pares es dirigeixen als seus nadons xerrant amb el mateixos recursos

En definitiva, els experts coincideixen en que els nens són molt sensibles als jocs, a les rimes, a l'al·literació i els ritmes i en que els jocs amb el so de la llengua sembla més atractiu pels nens que el sentit.

1.4. Història evolutiva dels jocs de llenguatge

Si els jocs de llenguatge són dins del llenguatge i el llenguatge té un desenvolupament al llarg de la infància, llavors els jocs de llenguatge també han de tenir una evolució. Aquesta és l'hipòtesi de C. Garvey (1977) que proposa el següent model de desenvolupament.

Segons Garvey (1977) el nivell més primitiu del joc verbal és el de la fonació o el procés real d'emetre sons entre 6 i 12 mesos. Es tracta d'un joc sonor no comunicatiu. Les vocalitzacions són rítmiques, sil·làbiques i repetitives: les síl·labes i la prosòdia de l'entonació i l'accent provenen del material verbal per als jocs en aquesta edat.

Entre 2 i 3 anys es dona un important avanç: els sorolls més convencionals són apresos i utilitzats per tal d'identificar certs esdeveniments i accions. Exemples de les identifications entre sorolls i accions són els rin-rin del telèfon, el rum-rum del cotxe, el nyam-nyam del menjar, o el xaf! dels objectes que cauen. Des del punt de vista de la forma la reduplicació de les síl·labes és la característica principal de formació de molt d'aquest sons.

El període preescolar és molt ric en adquisicions: el joc simbòlic i el llenguatge van junts. El nen o la nena comencen a exercitar intercanvis conversacionals, preguntes i respostes, ús social i de cortesia del llenguatge, i pràctiques de contar, llistar i denominar. Es tracta, diu Garvey, d'un desenvolupament fonològic, gramatical i semàntic a l'hora.

A partir dels 3 anys es desenvolupa el joc social de llenguatge. Garvey (1977) suggereix que hi ha tres tipus de jocs socials: els jocs espontanis de paraules basat en ritme, el joc amb la fantasia i amb el nonsense i el discurs convencional. En relació al

primer, s'ha mostrat la predilecció infantil pel ritme, la rima i l'al·literació. Les propietats fonològiques de la llengua semblen molt disponibles, però també les propietats morfològiques, com ara la formació de diminutius i augmentatius. En relació el segon tipus de joc amb la fantasia i el nonsense, la dimensió de distorsió del significat convencional i de disbarat és una important font de plaer pel nen i nena. Així també els jocs semàntic sobre els contraris. Finalment, l'aspecte pragmàtic de la conversació resulta un camp per imitar, distorsionar o violar les convencions conversacionals. Els nens manifesten una predilecció pels monòlegs on poden arribar a imitar dues persones en un diàleg.

Garvey (1977) sosté que el llenguatge no és només matèria per a un joc, és també el instrument per crear un altre tipus de joc social i mental, com és el de fer veure o la falsa creença. Al final d'aquest període el nen o nena poden arribar a usar el llenguatge per a funcions cognitives més complexes com ara el fer veure, la simulació i l'engany.

1.5. Procediments dels jocs de llenguatge

Segons Kuckaj (1983) els nens petits utilitzen dos tipus de procediments que en el seu joc verbal. Un procediment és el d'imitació i repetició i l'altre és el de modificació. La repetició és sobre sí mateix, en tant que la imitació es realitza sobre una altre persona. Dins de la modificació hi ha procediments d'expansió de l'enunciat addicionant unitats per fer-lo més llarg, el de trencar l'enunciat per descobrir les unitats internes, el d'ajuntar enunciats separats combinant els elements i el de substitució d'un part o d'un paraula de la mateixa classe gramatical.

Mentre la repetició es juga de forma solitària, individual, auto-centrada i sense un fi comunicatiu, els altres tipus de procediments requereixen l'aspecte social: o bé el context social sense interacció o bé la relació social de tipus comunicativa. Els pares poden tenir influència en el context social de dues formes: o bé com a models de jocs o bé donant informació. Però evidentment, si bé hi ha una part espontània en aquests jocs verbals, la freqüència de la pràctica social ajuda i molt per anar més allà de les primeres formes de jugar amb la llengua.

En els jocs de la primera infància de tipus sonor, entre 2 i 5 anys, es pot veure els procediments de repetició i imitació en la reduplicació de l'input propi o en la imitació de l'altre. Els aspectes sonors que es repeteixen o imiten són la prosòdia i el material segmentat de l'estímul. Inkelas (2003) ha analitzat aquests procediments en un estudi longitudinal d'una nena de entre 2 y 5 anys durant l'adquisició de l'anglès com llengua

materna. En els jocs verbals es pot analitzar com arribar a manipular les propietats prosòdiques i segmentades del llenguatge imitant els jocs de rimes proposats pels seus pares. Inkelas suggereix que la imitació passa per estadis considerant d'una banda en els aspectes prosòdics i de l'altre en els aspectes segmentats de les paraules. Inicialment hi ha una reduplicació parcial de les paraules de una o dues síl·labes, amb una preservació de la consonant dins de la síl·laba (que es diu l'atac de la síl·laba) que no es canvia ni de posició ni de consonant. Després es passa a una reduplicació que coincideix amb la síl·laba accentuada, ampliant cada vegada la quantitat de síl·labes imitades. Durant aquest procés la consonant o atac es manté fixa sense arribar a canviar l'aspecte segmentat de la paraula, fins que arriba un moment en que la nena es capaç de reduplicació total de les paraules amb atacs diferents en posició inicial. Aquesta autora afirma que la realització dels jocs sonors facilita la consideració ara dels aspectes prosòdics (d'accent, ritme i número de síl·labes), ara dels aspectes de mètrica de naturalesa segmentada fins arribar als segments mateixos.

1.6. Quins beneficis porta jugar pel desenvolupament del llenguatge?

D'acord amb els estudis abans mencionats poden considerar que els jocs de llenguatge contribueixen al desenvolupament fonològic a través del seu focus en les propietats prosòdiques del llenguatge, els contrastos de sons i els aspectes segmentats. A través dels jocs morfològics s'ajuda també en el desenvolupament morfosintàctic. A més, les oposicions i semblances semàntiques així com el nonsense ajuden en el desenvolupament semàntic, i les interaccions i jocs simbòlics ajuden en el desenvolupament de l'ús social del llenguatge (o desenvolupament pragmàtic).

1.7. Jocs de llenguatge i aprenentatge de la lectura i l'escriptura

Aquesta atenció a la llengua, aquest distanciament respecte a l'ús, justifica tenir en compte els jocs de llenguatge en relació amb l'aprenentatge de la lectura i l'escriptura. Per això molts autors, com per exemple Bryan & Bradley (1998), sostenen que la sensibilitat a la rima i a l'al·literació tenen relació amb l'aprenentatge alfabètic. Però veure una relació no implica que aquesta sigui directa. L'aprenentatge de l'escriptura alfabètica té exigències que els jocs orals no tenen. Es a dir, no hi ha una altra experiència lingüística que sigui idèntica a l'experiència implicada en l'aprenentatge de l'escriptura alfabètica. Per exemple, la escriptura requereix d'una consciència metalingüística que implica algú tipus de reflexió i el joc de llenguatge no és el mateix, sosté Crystal (1996). Però tenen alguna cosa en comú: tots dos impliquen un distanciament del llenguatge (Crystal, 1996, usa l'expressió anglesa *stepping back from language* que podríem traduir com "tornar sobre la llengua"). Es a dir, tots dos estan lluny de l'ús natural de la conversació i tots dos poden "tornar sobre la llengua" per mitjans del parlar.

Malgrat les relacions entre els jocs de llenguatge i l'aprenentatge de la lectura i l'escriptura encara són pocs els llibres o els projectes pedagògics que incorporen els jocs en els materials d'ensenyament. Crystal (1996) sosté que recolzant-se un en l'altre es pot ajudar al nen en l'aprenentatge.

1.8. A guisa de conclusió de la introducció

Els jocs són en el llenguatge, per tant formen part de desenvolupament i presenten beneficis tant pel llenguatge oral com l'escrit. A l'oral hi ha formes recolzades en configuracions de repeticions i de ritmes sonors, en configuracions lexicals d'oposicions i contrastos, en efectes de substitució i invenció de paraules, en el nonsense i el disbarat, en la imitació de la parla. Aquestes formes s'han de promoure en la interacció amb el llenguatge, que és per si mateix educatiu. Si els mestres tenen un coneixement més explícit dels aspectes del llenguatge amb els que es pot jugar, explorar, treballar en cada joc, seran molt més capaços de treure'n el màxim de rendiment i d'introduir-los com una part fonamental de la seva programació en l'àrea de llenguatge.

Des de l'escola es pot:

- Promoure aquest tipus de joc en tot moment
- Ensenyar i practicar jocs nous

- Emprar-los com a eina per treballar diversos aspectes del llenguatge

Molts dels jocs que proposem es poden fer conjuntament (en gran grup o en petits grups) però també es poden deixar en un espai de “jocs de llengua” pels que acaben la feina més aviat poden continuar aprenent explorant, combinat i produint llenguatge.

2. Classificació dels jocs amb el llenguatge

Seguint la proposta de Yagüello (1981) presentem una classificació dels jocs amb el llenguatge basada en els diferents aspectes de la llengua oral i escrita que en cada cas s'emfatitza. Així hem categoritzat els jocs segons tinguin en compte prioritàriament l'aspecte sonor o de sentit, oral o escrit, i ambdós tipus d'aspectes implicats en una combinació.

A més a més d'aquest criteri, s'ha de tenir en compte el tipus de procediment que cada activitat de joc requereix. Els jocs de llenguatge exploten procediments de la llengua que són també utilitzats per la poesia o el folklore i que estan dins de la pròpia llengua. Aquests procediments són els de adició, supressió, substitució i permutació, tant en el eix paradigmàtic com en el sintagmàtic (Crystal, 1994; Marchese & Forradelles, 1998). Aquests procediments es troben també en les anomenades “figures del discurs”, per això les definicions de les figures l'hem tret dels estudis de retòrica de Fontanier (1978) i de Marchese & Forradelles (1998). Entre l'aspecte i el procediment del joc s'ha d'organitzar els criteris per fer la seqüència dels jocs de llenguatge. Creiem que aquesta categorització pot ajudar al mestre a programar els jocs proposats segons les necessitats educatives i el curs escolar.

Presentem a continuació la classificació de jocs de llenguatge que no pretén ser un inventari exhaustiu sinó més aviat un model o una matriu per donar lloc a expansions i aplicacions creatives.

2.1. Jocs formals sobre l'aspecte sonor

Els jocs de llenguatge que reposen sobre l'aspecte sonor responen al principi de la repetició o iteració d'un element, en aquest cas el sonor. Aquest principi es pot realitzar en poesia mitjançant el *coupling* o relació d'equivalència entre elements dins d'un text (Marchese & Forradelles, 1998). Però pot haver repetició a tots els nivells del llenguatge i amb moltes finalitats. En el cas de la repetició sonora, per exemple, dins la redundància o repetició consonàntica idèntica, dins de l'eco o repetició final d'una paraula, dins la imitació de sorolls, veus o sons naturals, com les onomatopeies, dins les cacofonies, en fi dins de la rima. En el que sigui presenten exemples amb propostes de repetició amb paraules.

“Paraules bessones”

Aquesta activitat de joc de paraules es pot organitzar de forma oral per Educació Infantil de 4 anys o inicis de 5, i de forma escrita per a finals de 5 anys i Primer de Primària. Es tracta de paraules amb les síl·labes repetides. El joc consisteix en trobar i repetir aquestes paraules per adonar-se que tenen repetició. Hem denominat “bessones” a aquest tipus de paraules degut a la reduplicació de síl·labes. El joc de trobar paraules de aquest tipus es pot fer de forma oral des del començament de Pàrvuls de 4 anys, i de forma escrita amb els nens i nenes de 5 i 6 anys. A nivell d'escriptura és útil pels infants de nivell sil·làbic-alfabètic (veure document 4), però pot presentar conflicte amb el criteri de varietat. Per tant, s'ha tenir en compte aquest aspecte. En la taula 1 presentem una llista d'exemples de paraules bessones i de noms propis.

Taula 1. Paraules bessones

BABA	CAN CAN	MIMI
BAU BAU	BEBÈ	PEPE
MAMA	CUCU	IOIO
TATA	BOBO	PIL PIL
BOMBON	CACA	TITI
TIN TIN	SOSO	NONO
PAPA	COCO	TZE TZE
SISI	NANA	IAIA
FIFI	FOFO	PIPI
XUP-XUP	CUS CUS	IAIA
LILI	POPO	

Onomatopeies

La reduplicació de síl·labes també es dona amb les onomatopeies que poden arribar a ser veritables paraules, quan s'han lexicalitzat, com xup-xup, tic-tic o toc-toc, etc. Aquestes ja formen part dels discurs, en canvi d'altres formes poden quedar-se a nivell de no paraules. Dins del segon grup de no paraules es pot mencionar les següents:

Taula 2. Onomatopeies

XAF! XUF!
NYAM-NYAM
GUAU-GUAU
PIU-PIU

Síl·labes repetides en paraules

Es tracta de síl·labes repetides dins de paraules més grans. Es pot proposar als nens i nenes de fer llistes de paraules (o que dictin a la professora, en funció de les competències i de l'edat) que incloguin aquesta repetició de síl·labes. Utilitzant el mateix principi es pot fer llistes amb altres expressions.

Els infants francesos utilitzen l'expressió "dico", com apòcope del nom diccionari, per fer col·lecció de jocs de paraules, es pot fer un diccionari amb aquest tipus de paraules. Per exemple, en la llista següent presentem paraules d'aquest tipus:

Taula 3. Sí·labes repetides

CACAUET	PAPAMOSQUES	PATATA
PAPAGAI	TATARABUELA	CACATÚA
PAPALLONA	CUCURUTX	ZOZOBRAR
TITICACA	SUSURRAR	MAMARRATXO
HIPOPÒTAM	XIUXIUEJAR	CONXINXINA
PAPANATES	BANANA	

“Paraules cangur”

Per un procediment d’anàlisi es pot arribar a trobar paraules dins de paraules, malgrat que aquestes últimes no estiguin morfològicament constituïdes per les primeres. Es tracta d’un joc que hem denominat “paraules cangur”. És un joc per fer més aviat per escrit i per un grup de nens i nenes que ja estiguin alfabetitzats.

CAN	-	
CANGURO		
GRANOTA	-	
NOTA		
LLOBREGAT		
- GAT		
GRANADA	-	
NADA		

Mitges paraules

Es tracta d’un procediment de supressió parcial de la paraula, o apòcope, que dona lloc a una mitja paraula, como per exemple moto per motocicleta.

	SENYO	
	BICI	
	TELE	
	BARSA	
	BUS	
	ZOO	

Paraules que comencen igual

Amb el conegut joc de “L’avi quan va tornar d’Amèrica portava el vaixell carregat de ... pomes”, tots els jugadors han d’afegir una cosa que tingui un nom que comenci per la mateixa lletra que la primera paraula: per exemple, patates, pastissos, plomes... Quan no es troben més paraules es pot continuar amb paraules que comencin per una altra lletra.

Paraules que s’assemblin

Es tracta de paraules amb proximitat fonètica que comencen o acaben igual i que responen a la figura denominada de paronomàsia (Marchese & Forradellas, 1998). És a dir, són paraules semblants des del punt de vista fonètic.

Es pot fer servir el programa www.rimas.es per les que acaben igual (hi ha versió en castellà i en català).

Paraules maleta

Es tracta de paraules inventades a partir d'ajuntar o amalgamar dues en una sola (Marchese & Forradellas, 1998). És a dir posar paraules juntes en una mateixa "maleta". És un joc que va ser inventat per l'autor de *Alícia en el país de les meravelles*, L. Carroll. Està a meitat de camí entre l'aspecte sonor i el semàntic (ja que dóna lloc a paraules noves, sense sentit o amb un sentit creatiu). Per exemple noms d'animals. Una restricció ben interessant consisteix en proposar que la última síl·laba de la primera paraula coincideix amb la primera síl·laba de la segona, eliminant la repetició. Per exemple, vaca +cabra = VACABRA. Es poden preparar papers amb trossos de noms existents per barrejar en noves paraules, per exemple:

GIRAFA	+	GAT	=	
GIRAGAT				
CAMALLEÓ	+	TIGRE	=	
CAMATIGRE				
RINOCERONT	+	GOS	=	
RINOGOS				

Paraules univocàliques

Es tracta d'usar només una vocal en la sèrie de paraules o en una frase, es poden trobar paraules reals o bé inventar algunes. Per exemple "L'Anna fa grans salts".

Cançons univocàliques

Són cançons populars que es van repetint cada vegada utilitzant una única vocal diferent. Es sol jugar de forma oral amb nens i nenes ben petits (des de 3 i 4 anys).

Per exemple:

"Le mer estebe seledé, seledé estebe le mer ...

Unu vugudu unu muscu vulubu pur lu llum, llum,
llum..."

i) Llenguatge inventat univocàlic

Es tracta d'un joc de parlar només amb una vocal, per exemple parlar amb la /I/, o amb la /O/. Com que es fa bastant difícil d'entendre es pot jugar a dir el nom de coses que assenyala la mestra (o un infant). Es pot fer una mica més complicat mostrant un objecte i la vocal (escrita) que es demana que s'utilitzi. Per exemple, s'assenyala la finestra i es mostra la /I/. Els infants han de dir "finistri"

ii) Paraules i frases univocàliques

Hi ha moltes paraules en la llengua que són univocàliques. Per exemple, paraules només amb la /A/, a partir de les quals es pot fer una frase. Per exemple, noms de ciutats en Amèrica del Sud (sobre tot Brasil i Paraguai que porten només la /A/ degut a característiques de la llengua original de la zona, el Tupi guaraní).

Taula 4. Paraules i frases univocàliques

Paraules amb la /A/	Paraules i frases amb la /E/	Paraules i frases amb la /O/
Ararà	Endentem-se	Coco
Panamà	Engresquem	Cloroform
Parana	Entereses	Comodor
Ananà	Precedent	Monocolor
Granada	Levement	Horòscop
Castanya	Descendent,	Zoològog
etc.	Efervescent,	Cosmòleg
	peques,	Fonòleg
	belleses,	Fosforo
	cer,	Gonococ
	"És ben cert"	Homologo
	"Res de res"	"L'os gros no dorm"
		"Tots som pops"
Paraules i frases amb la /I/	Paraules i frases amb la /U/	
Tintin	Urubú	
Xirimiri	Urucú	
Silici	Cucurrucucú	
"Ni dic cinc ni dic sis, dic vint"	Tururú	
	Cucut	
	Ruc	
	"Tu dus un lluç"	

Rima

La rima representa la semblança del sons que acaben igual. Es troba tant a la poesia com a les cançons, dites, poemes infantils, els refranys o els rodolins. Les expressions amb rima es memoritzen millor, és per això que es recomana per als infantils. La rima consonant és la que presenta equivalència entre consonant i vocal final, la rima assonant és la que repeteix només les vocals. Amb les rimes es poden fer molts jocs a partir de reflexionar sobre “en què s’assemblen?” les paraules que rimen. Per exemple, es poden presentar parelles o tríos de paraules que rimen, i preguntar “en què s’assemblen?”, “quin és el tros en que s’assemblen?”.

Paraules com les següents:
CASTANYA – ARANYA – PESTANYA
MUSSOL – CARGOL – SOL
PETIT – MOSQUIT, etc.

i) Acaben igual

Es pot proposar jocs per tal de trobar 10 paraules que acabin totes igual, amb les mateixes tres (dos, quatre) lletres. És útil recórrer a www.rimas.es.

Per exemple, en català hi ha 510 paraules que acaben amb *eta*, així:

AMPOLLETA
ANACORETA
ANALFABETA
ANIMETA
AQUIETA
ARANYETA
ARPETA
ARQUETA
ASCETA
ASCETA

Embarbussaments

Es tracta d’una repetició de sons de difícil articulació que respon a la cacofonia de les paraules. És un joc prou conegut, només posant “embarbussaments” al Google surten un munt de pàgines.

Per exemple,
Duc pa sec al sac, m'assec on sóc, i el suco amb suc.
Un plat blanc pla ple de pebre negre està.
En Pere Peret pintor, premiat per Portugal, pinta pots i potinguetes per posar pebre picant.
Tinc tres taps trencats, tots tenen trossos trinxats. Tu tens taps? (Inventat per una nena de 5 anys amb l'ajuda de la seva mare).

Jitanjàfores

La paraula “jitanjàfora” és castellana i es deu a Alfonso Reyes (mexicà) que la va utilitzar pels versos constituïts per valors purament sonors (sobre rima o al·literació. Marchese & Forradellas, 1998). És un joc que barreja paraules reals i inventades, freqüent en el llenguatge adreçat als nens i nenes, i que segueixen las regles de cada llengua. Dóna lloc a paraules sense sentit que només conserva relacions sonores, no conceptuals ni lexicals.

Per exemple,
Una gallina tica-xica-mica, cama-curta i ballarica,
va tenir sis polls, tics-xics-mics, cama-curts i ballarics.
Si la gallina no hagués estat tica-xica-mica, cama-curta i ballarica,
els sis polls no serien tics-xics-mics, cama-curts i ballarics.

2.2. Jocs formals sobre la relació entre l'aspecte sonor i l'alfabètic

Hi ha jocs sobre l'aspecte sonor de la llengua que no són fàcils d'interpretar o produir sense recolzament escrit, per això que és preferible de realitzar per escrit. Es tracta generalment de jocs que requereixen un nivell d'anàlisi molt exhaustiu amb adició o substitució de fonemes i no només a nivell de la síl·laba i no sempre es poden fer sense ajuda escrita.

S'ha de tenir en compte que els nens han de tenir una certa competència gràfica i ortogràfica per jugar amb aquest aspecte. Les següents activitats segueixen un relatiu ordre de dificultat que s'ha de comprovar en funció de la diversitat de la classe. Inclouem en aquest apartat el tipus de jocs formals de relació entre l'aspecte sonor i l'escrit.

Jocs amb l'abecedari

Es tracta de fer un abecedari a partir de noms propis dels nens i nenes de la classe, de noms d'animals, etc.

Per exemple:

Fotos dels alumnes (amb la càmera digital), el nom i la lletra per la que comença el seu nom. Es poden classificar en "noms de nena" i "noms de nen", o "dos noms" (Josep Lluís) o només un (Josep), o diminutiu, i nom, etc. També es pot afegir la data de naixement i l'edat.

Relació lletra-nom: establir relacions entre pertinència de la lletra a un nom, amb els noms dels alumnes de classe.

Joc amb lletres

El joc de trobar lletres dins de paraules suposa un coneixement alfabètic i, en alguns casos, ortogràfic. S'ha de jugar molt ràpid, per exemple se'ls hi ha de donar uns pocs minuts per resoldre'l.

Taula 5. Joc amb lletres

Trobar noms que comencin amb la mateixa lletra

A partir de dibuixos

Trobar lletres a partir de l'estímul de dibuixos (a la web del Cavall Fort es poden trobar il·lustracions que contenen moltes imatges de paraules començant per una determinada lletra, també a la xarxa en general).

A partir de textos

També a partir de textos, per exemple dins d'un conte.

Variant: buscar els noms i trobar la semblança

A partir d'una il·lustració amb deu o més objectes se tracta de trobar les noms i descobrir en què s'assemblen "quan diem el nom" (s'ha d'insistir que es tracta de l'aspecte gràfic, que comencen per la mateixa lletra).

Trobar noms, en un text o en una il·lustració, que acaben amb una lletra determinada

Trobar noms que acaben amb una lletra (vocal o consonant). També es pot

jugar a trobar noms que acaben amb una lletra que no es pronuncia (R final en català, però és més adient per treballar l'ortografia). O bé es pot jugar a trobar noms amb d'altres característiques formals, com noms que tinguin tres síl·labes o lletres, o noms que la segona lletra sigui una F, S, A, etc.

Jocs amb les lletres de l'alfabet

Es tracta d'un joc per reconèixer i treballar les lletres de l'alfabet amb el procediment de fer variació sobre el suport, el tipus i la funció.

Taula 6. Llista de jocs amb lletres de l'alfabet

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| - Jocs de relacionar lletres en diferents suports: mirar una lletra d'una etiqueta i localitzar la mateixa en el teclat | - Presentació de pàgines web de jocs d'escollir una lletra. Dir tres noms que comencin amb aquesta lletra |
| - Jocs amb cal·ligrames | - Practicar relació lletra i nom de diferents entitats (per exemple, joc de "Veig veig una cosa que comença per ...") |
| - Fotos o produccions de grafitis | - Etiquetes de productes comercials (veure Teberosky, 2000). |
| - Escàner de escriptures infantils | |
| - Presentació de pàgines web amb exercicis amb lletres | |
| - Presentació de pàgines web amb joc de l'oca | |

Reconeixement ràpid de paraules, amb el joc "Simó diu"

Es tracta d'un joc per treballar el reconeixement ràpid de paraules escrites. És recomanable per a nens i nenes de primer o segon de primària. Amb la forma clàssica de "Simó diu" es pot jugar al reconeixement ràpid de paraules de la següent manera: els infants han d'aixecar la mà quan el professor digui el nom si tenen la targeta corresponent (s'ha de fer molt ràpid). Si el nom no està precedit de la expressió "Simó diu" el nen no ha de respondre, els que ho fan són eliminats. El corpus de noms pot variar: noms dels companys, noms en general, noms d'animals, noms d'animals salvatges i domèstics, noms de llibres, etc.

Trobar nous noms

Trobar noms nous a partir d'un donat, pel procediment de canviar una o dos lletres. Es poden fer servir llibres d'alfabets, abecedaris, etc.

Per exemple:

C O R

P O R

P O C

Piràmide de lletres

Són sèries ascendents de paraules que es disposen en forma de piràmide (més, o menys, perfectes) per exemple :

Taula 7. Piràmide de lletres

		A
		RA
O		ARA
OS	O	RARA
OSO	COL	RASAR
OSOS	ESCOLA	ARRASA
SOSOS	PRESCOLAR	ARRASAR
		ARRASARA
		ARRASARAS

Cadenes de paraules

És un joc de llenguatge que també es deu a L. Carroll (l'autor d'Alicia) i que consisteix en passar d'una paraula a una altra canviant una lletra cada vegada. En la traducció al castellà de Crystal (1994) es veu com L. Carroll proposa passar d'amor a odi amb alguns passos intermedis:

amor, amar, asar, asir, asio, apio, opio, odio

Una extensió d'aquest joc consisteix en formar paraules a partir del final de la síl·laba d'una paraula donada que s'enganxa amb la síl·laba de la paraula següent.

Un exemple és,

CASA – SACA – CARA – RATO – TOCA – CALA – LATE – TEMA – MASA – SALA

Trobar paraules amagades

Es tracta de trobar paraules dins d'una paraula com a punt de partida. Per exemple, a partir de caputxeta es poden formar les següents:

CAPUTXETA
CAPUTXA
CAP
PUC
CAPA
PETA
CUA
PET, etc.

Parelles de paraules que es diferencien en només un so i una lletra

Es tracta de formar parelles de paraules que tenen la diferència del so i la consonant inicial o la vocal en paraules monosil·làbiques. Paraules com les següents:

Taula 8. Parelles de paraules amb diferència d'un so i una lletra

Pot-tot	Cot-lot	Sot-vot	
Bot-dot	Mot-rot		
Deu-ceu	Véu-teu	Séu-peu	
Gat-bat	Rat-cat		
Sol-vol	Gol-mol		
Col-dol	Pol-tol		
Dona-bona	Mona-lona	Zona-nona	
Neta-feta	Meta-peta	Seta-teta	Zeta-eta
Piu-diu	Viu-niu	Riu-xiu	
Tina-fina	Nina-mina	Xina-quina	
Sac	Soc	Séc	Suc
Mac	Mec	Moc	

Cec	Coc	Cuc		
Bac	Bec	Buc		
Tac	Tec	Toc	Tic	Tuc

Contrapets

Els contrapet és un joc de llenguatge que consisteix en la inversió de lletres o de síl·labes de les paraules, com un quiasme: NATI i TINA. Al dir-ho es trabuca la llengua. Hi ha tradició d'aquest tipus de jocs en francès i en anglès (que es diu *Spoonerism* per W. A. Spooner especialista en aquest joc. Moreno, 2004). La paraula contrapet és d'origen francès i ve de *contre* i *péter* que vol dir emetre un so. Per exemple, els següents contrapets estan fets por Salvador Oliva per a La Clau (Teberosky, 2000).

Taula 9. Contrapets

Canviant consonants:	Paulina salta quan Sandrina pinta El noi de Joel té el joc de Noel
Canviant vocals:	Nora i Aaron van amb Norma i Ramon Ariel i Ulises juguen amb Oriol i Alice
Canviant síl·labes:	Adam m'ha fet mal a la mà August manda a Gustau
Repetint las síl·labes:	El dau de Dalmau cau sota el peu de Romeu El pare d'en Gerard cria un lleopard
Canviant parts de la paraula:	Dorotea adora a Teodora Eugeni manda i Amanda és un geni Ovidia és rica i l'Enric l'envidia
Contrapets d'amagar Un nom amaga un altre:	Nadia amaga Diana Adelaïda amaga Adela

2.3. Jocs formals sobre l'aspecte morfològic

Es tracta de jocs que estan a mig camí entre la forma sonora, la forma morfològica i el sentit i que fan servir aspectes de la morfologia i de la rima, així com de l'etimologia.

Rimes sobre morfologia

Es tracta de jocs amb paraules que rimen sobre la base de la seva semblança morfològica. Es pot proposar sota el títol de "No confonguis".

Per exemple,

CAMEL AMB CARA DE MEL

EN NARCÍS MONTORIOL AMB ANAR AL CIRC AMB L'ORIOL

VES A POSAR OLI AMB POSAR OLIVES

Canvis morfològics

Es tracta de jugar amb els aspectes morfològics de les paraules: diminutiu i augmentatiu. Es pot proposar l'escriptura del nom d'un animal i després formar els diminutius i augmentatius. És recomanable que s'orienti la comparació entre els noms originals amb les seves formes en diminutiu i augmentatiu perquè es trobin els aspectes comuns. També ajudar a trobar les variacions, del tipus "eta", "ona", "azo", etc., les relacions de parentesc del tipus "el fill de ..." (nom d'algun animal), o les relacions de mida. Aquests són aspectes de relació morfològica i semàntica.

De la mateixa manera es pot jugar amb els elements morfològics que donen lloc a *variacions de gènere i número*. Es pot procedir amb les variacions de gènere masculí i femení i de nombre, singular i plural igual que en l'anterior joc.

Jocs de construcció de paraules

Pels nens i nenes més grans es pot jugar amb la construcció de paraules. Per exemple, Calaque (2002) proposa jocs de construcció de paraules, el benefici és el de millorar la capacitat dels nens i nenes d'analitzar i construir formes y sentit de les paraules a partir dels seus components: prefixos, sufixos, arrels considerats com elements morfològics i com unitats de sentit. Per exemple, la descomposició de paraules construïdes del tipus: geografia en geo-grafia, ortografia en orto-grafia, etc.

Taula 10. Jocs de construcció de paraules

Amb prefixos

1. Descobrir els prefixos a partir de targetes de paraules

Deshidratat, desorganitzar, irrealitzable, desnatar, incompreensible, indivisible, indicible, immòbil, desinflat, descentrat, etc.

2. Construir paraules sobre un prefix, per exemple, DES.
3. Utilitzar targetes plegables sobre prefixos i arrels
4. Generalitzar a altres prefixos

Amb sufixos

1. identificar la categoria gramatical a partir del sufix:

<i>Verbs</i>	<i>Adjectius</i>	<i>Noms</i>
Admirar	Admirable	Admiració
Automatitzar		Automatisme
Riure	Risible	
Cantar	Cantable	Cantant

Amb arrels

1. Definir les arrels
2. Combinar-les amb prefixos i sufixos. Presentar-les en colors:

Vermell les arrels	Negre els prefixos i sufixos	
TERR	A	ATGE
	EXTRA	DOR
	SUB	ESTRE
	EN	
	DES	

3. Localitzar-les en les paraules i posar color a les parts:

vermell les arrels, negre els prefixos i sufixos:

IRREAL
REALIZATDOR
REALISTA
REALITAT
IRREALITZABLE
REALMENT

Es poden fer llistes de paraules però també es pot jugar a inventar paraules noves (J. Rodari a “Contes per telèfon” ens explica una història en la que es “descompren” coses i s’agafen del “despenjador”).

2.4. Jocs formals sobre l’aspecte ortogràfic

Es tracta de jocs escrits que impliquen diferents nivells formals de la llengua i que suposen el coneixement de l’ortografia.

El joc del penjat

Es pot jugar donant pistes, lletra inicial i final, només lletra inicial, també al mig, etc. La dificultat està en el nom escollit i en les ajudes que es donen. Es pot proposar que siguin els mateixos nens i nenes que organitzen els jocs.

Cerca de paraules estrangeres

A partir de la ortografia es proposa classificar paraules segons el seu origen. Es tracta d’un joc que ha de ser purament formal, no importa el significat. Es pot fer amb noms de productes comercials, o de menjars.

Per exemple,
PIZZA
MOUSSE
CAPPUCCINO
CAKE
MOUSSAKA
VICHYSOISE
TAGLIATELLI
SUSHI
TORTILLA
CHOP SUEY

Anagrames

Un anagrama és una paraula o frase que es fa amb les mateixes lletres que una altra.

Per exemple,
ROMA - AMOR
ENCIAM- CINEMA
CASA - SACA
POLL- LLOP

Taula 11. Exemples d'anagrames

Anagrames de noms propis:

NORA - ARON

CAROLINA – CORALINA

MARCELO – CARMELO

AGUSTINA – ANGUSTIAS

Amb altres paraules:

ROGER- GERRO

ANNA- NANA

OSCAR – ARCOS

PEDRO – PODER

MARTA – MATAR

ENRIQUE – QUIEREN

FERNANDO – FRENANDO

FERMIN - FIRMEN

IRENE – REINE

Palíndroms

Els palíndroms són paraules o frases que es llegeixen igual en els dos sentits, d'esquerra a dreta i al revés. Per exemple ANANA. Hi ha frases fetes com a palíndroms que són molt conegudes:

I ARA CALLA, CARAI!
ACÍ PERE REPICA
TÉ LLET AL CLATELLET
AMAN A PANAMÀ

Mots encreuats o crucigrames

Els mots creuats són un joc molt conegut i consisteix en descodificar definicions. Per això s'ha de tenir en compte que els infants ja han de saber alguna cosa sobre les definicions abans de fer aquest joc.

Relació alfabet i paraules

Abreviatures: del text a l'abreviatura i de l'abreviatura al text expandit.

Exemple: Centre d'Educació Infantil i Primària = CEIP

Cronogrames: paraules ocultes que es llegeixen dient el nom de la lletra (representa aquí amb majúscules).

iDa = idea
PII = pell
KrPta = carpeta
crM = crema

Abreviatures (sigles i acrònims)

Freqüentment es fan abreviatures de diverses fonts de informació, aquestes formes són un mena de joc pels nens i nenes que descobreixen la seva forma i sentit. Els següents són exemples:

De números ordinals
De punts cardinals
De mesures
Sigles i acrònims freqüents
De tracte de persones (general, títols)
Diners (euro, dòlars, etc.)
Països europeus
Organismes nacionals i internacionals

Esriptures particulars

Passa una cosa semblant que amb les abreviatures amb les escriptures particulars.

Els següents són exemples:

- Números aràbics
- Números romans
- Adreces electròniques i de correu amb codi postal
- Números de telèfon fix i mòbil
- Noms de carrers, places, centres comercials, etc.
- Esriptures de sigles i acrònims:
 - AVE = Alta Velocitat Espanyola
 - PIN = Personal Identification Number
 - DNI = Document Nacional d'Identitat
 - ONU = Organització de les Nacions Unides

Tautogrames, pangrames, lipogrames

El *tautograma* és un tipus de composició on totes les paraules comencen amb la mateixa lletra. El pangrama és una composició de la paraula amb totes els tipus de lletres de l'alfabet, per exemple amb les vocals. En castellà l'exemple més conegut és *murciélagu*. El *lipograma*, en canvi, és una composició que no conté ni una paraula amb una determinada lletra. El cas més conegut es deu a l'escriptor francès, G. Perec, que va escriure la novel·la "*La disparition*" sense la lletra e.

2.5. Jocs de sentit

Els jocs de paraules que es recolzen sobre el sentit ho fan a partir de les relacions semàntiques entre paraules, relacions de sinonímia, d'antonímia, d'hiperonímia, de polisèmia, d'homonímia; o bé a partir de relacions amb el significat o amb els referents. S'ha de dir que, en general, els jocs sobre les relacions de sentit són més difícils pels nens i nenes que els altres aspectes, però algun tipus de joc, com el de relació amb el referent, es pot proposar als nens més petits.

Referència i escriptura

Es tracta de jugar amb l'absència de relació directa entre característiques del referent i característiques de l'escriptura. Pensar que la longitud dels noms no depèn de la longitud del referent és tota una adquisició pels nens i nenes. Aquest joc consisteix en escriure (anticipar, llegir) noms d'animals grans amb noms curts i al revés. Al escriure'ls, molts nens podran donar-se compte de la diferent longitud dels noms (tots els nens de la classe? Segurament no, només seran capaços aquells que ja hagin arribat a desenvolupar, almenys, la hipòtesis sil·làbica i escriuin tantes lletres com síl·labes en que segmenten en el nom).

No es tracta del "joc de picar paraules" sinó d'aplicar la segmentació sil·làbica a la escriptura, com procediment *per* escriure. Es tracta d'ajudar als nens i nenes a establir connexions entre forma oral, l'escriptura i la lectura de noms a través d'anticipacions sobre la seva longitud després de haver dit oralment els noms de cada animal. Per exemple, preguntar si el nom que s'ha dit és llarg o curt, promoure l'escriptura i llavors demanar que llegeixin el que han escrit. I, finalment, procedir a comprovacions posteriors comparant les anticipacions amb l'escriptura i la lectura de l'escrit.

Calambur

El *calambur* és un joc de paraules que, basant-se en l'homonímia o en la polisèmia, consisteix en modificar el significat d'una paraula o frase agrupant les seves síl·labes de forma diferent. El calambur és utilitzat per construir endevinalles com les següents que presentem en castellà (pot ser que el sistema vocàlic del castellà en permet més).

¡Ave!, César de Roma. / A veces
arde Roma.
Les oques s'esmolan els becs a les
soques.
Que és senyora la senyora que
s'enyora?
A l'escala es cala foc

Charade

És un joc de paraules que es fa a partir de la referència o de definicions de paraules, s'ha de trobar la paraula sobre la base de les lletres inicials o de les síl·labes. Per exemple, es poden representar paraules a partir de dir un nom, (dels que s'ha d'aïllar la lletra en que comencen), els altres han d'endevinar la paraula que s'està formant.

Per exemple, el calambur és utilitzat per construir endevinalles com les següents que presentem en castellà (pot ser que el sistema vocàlic del castellà en permet més):

“La primera és de conill,
la segona és d'àguila,
la tercera de serp
i l'última d'aranya”
= CASA

Paraules contràries (antònims)

L'*antonímia* és un tipus de relació semàntica que busca la simetria. Els lingüistes identifiquen tres tipus de simetria que caracteritzen classe d'antònims. Per exemple, Yagüello (1981) proposa la següent classificació en tipus de antònims:

- *Oposició binària*: dicotomia mútuament exclusiva, com mort/viu, no hi ha comparació possible.
- *Oposició no binària però mútuament exclusiva*: com els noms de parentesc.
- *Contrasts binaris no exclusius*: oberts a la gradació i a l'ús comparatiu, com ric i pobre i més ric que, etc.
- *Oposicions en mirall que es delimiten mútuament amb relacions de reciprocitat*, com: pare i fill, sota i dalt, amb graus de comparació).

Els estudis de psicolingüística mostren que els nens tendeixen a establir relacions entre antònims. Per exemple, en el lèxic amb adjectius la tendència és buscar antònims. Però hi ha contraris en diferents categories gramaticals.

Per exemple,
Contraris de noms
Contraris de preposicions
 espacials
Contraris de verbs
Contraris de adjectius

Taula 12. Contraris

Buscar el contrari

Els següents són tipus de jocs que es poden proposar:

- Es diu el nom escrit en una targeta, i els nens han de dir el contrari.
- Es poden formar parelles, els infants poden respondre de forma oral o bé buscar la targeta escrita per mostrar el contrari
- Els infants diuen una paraula i els companys han de dir (o buscar) la targeta del
- contrari.
- Una persona diu un contrari però s'“equivoca” i els nens han de corregir-la.

Fer llistes de contraris per completar

Jugar sobre l'organització gràfica de llista de dues columnes.

Fer col·lecció col·lectiva escrita

Proposar la col·lecció de paraules contraries.

Llista de femení i masculí escrita

Igual que l'anterior.

Formar contraris a partir de prefixes i inferir la regla

Donar targetes amb radical i prefix (de forma separada) per ajuntar i fer que els infants arribin a inferir la regla (i el sentit) de alguns prefixes.

Completar contraris

Jugar amb una sèrie de paraules contràries, a la sèrie falta una que s'ha de trobar:

PERDRE, TOU, DUR, VELL, JOVE

Ordenar contraris

Es tracta d'ordenar contraris d'una sèrie desordenada:

POC, CONTINUAR, LLARG, MASSA, PARAR, CURT

(Observació: no és necessari, ni aconsellable fer-ho tot en una seqüència sinó que mesos després, quan es consideri, es pot recuperar part de la seqüència).

Oxímoron (contraris junts)

L'oxímoron és una figura literària que consisteix en combinar dues paraules amb significat oposat, com “un instant etern”. Per exemple, el poema de J. A. Goitisoló “El lobito bueno” o el conte “El llop que era bo” (de Goitisoló):

“Tot això passava
quan imaginava
una vida capgirada.”

Camps semàntics

Respon al principi de l'enumeració o acumulació d'elements d'un conjunt. No es tracta d'un inventari complet dels elements sinó més aviat de l'enumeració incompleta o d'una juxtaposició (Marchese & Forradelles, 1998). En els següents exemples es tracta de paraules d'un mateix camp semàntic, és a dir que tenen relacions semàntiques o temàtiques entre elles.

Taula 13. Camps semàntics

Inventari de paraules d'un mateix camp amb un intrús.

Es pot fer oral (per els més petits) o escrit. L'adult en pot proposar però els infants també en poden fer, per exemple per taules o per parelles perquè els resolgui un altre grup. També els poden deixar fets al racó de jocs de llenguatge. També es pot proposar de buscar l'hiperonímic (quin nom podem donar a totes aquestes coses? Mobles, animals, fruites, eines...).

Cançons populars que van afegint parts del cos, animals, colors, sorolls, etc.

- “En Joan petit quan balla...” (parts del cos)
- “Tenia un gall que era molt petit...” (noms i sons d'animals)
- “Blau, blau, blau és tot el que m'agrada...” (colors)
- “Margarideta llevat dematí...” (peces de vestir)
- “Un gat tenia una puça...” (parts del cos)

(Observació: seria convenient donar als pares la lletra i la música perquè la poguessin cantar amb ells).

Sinònims i parònims

Es pot proposar jugar amb el sentit de les paraules, per exemple en versos o en rodolins, com en el següent exemple:

Poemes amb parònims (polisèmia)

La palma de la mà de dàtils no me'n fa
No tenen ni cames ni peus les potes
del sofà
De cap arbre no surten les fulles
d'afaitar
De cap agulla el cap no pensa ni
raona
I això mateix li passa a més d'una
persona

Definicions de paraules

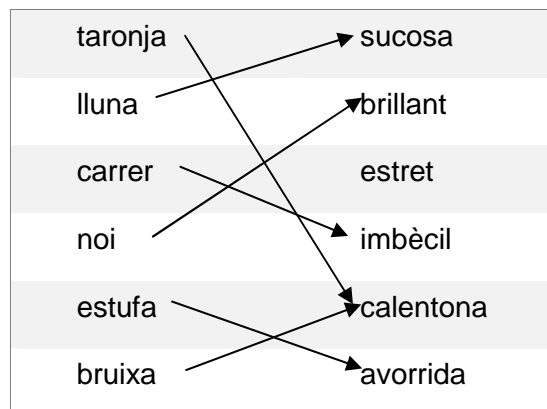
Es tracta de fer jocs a partir de les definicions de paraules.

i) Endevinar i fer definicions

Es pot començar a definir a nivell oral dient “com és “ i “perquè serveix”. S’hi pot jugar com si fossin endevinalles. Per exemple la mestra diu: “és rodona i serveix per jugar”. Després poden ser els alumnes els que proposen definicions perquè els altres les endevinin. Als més grans se’ls pot dir que han de fer preguntes per assegurar que la solució que pensen és la correcta. Per exemple: “És que bota?”. La mestra pot reunir tota la informació en una frase, per exemple: La pilota és una cosa rodona que bota i serveix per jugar.

ii) Definicions i relacions cap al “nonsense”

Es tracta d’un joc del tipus de disbarats. Per parelles o en grup els infants pensen en una cosa i perquè serveix. La mestra creua noms i utilitats preguntat a un grup “Quina cosa heu pensat?” i a un altre “Perquè serveix el que heu pensat?” reunint les dues informacions en una sola frase. Per exemple: Un plàtan que serveix per tapar-se les cames !! A partir d’aquestes respostes es pot ajuntar noms i adjectius sense sentit però que es poden dir. Poden fer llistats de noms de coses i després de com són les coses:



Es pot canviar a l’atzar els aparellaments i llegir-los (si és necessari s’ha de canviar el gènere o el nombre i, sense anomenar-ho amb una terminologia gramatical, treballem la concordança). Es pot fer aquest joc inventant els aparellaments més inversemblants.

iii) Definició amb pregunta i resposta

Els surrealistes van proposar aquests jocs amb la tècnica de “paperets” que consisteix en que cada jugador escriu alguna cosa en un paper, el passa al seu company de la

esquerra i rep un paper del de la dreta que l'ha de completar. Una variant és que s'ajuntin els papers o es canviïn. Per exemple, en un paper es posa la pregunta i en l'altre s'escriu la resposta (el que té la pregunta no coneix el que posa en la resposta).

Paper pregunta:	QUÉ ES (diferents oficis, coses, situacions)
Paper resposta:	Expressions que comencen com una definició “es un (hiperonímic) que (diferència específica)
¿QUÉ ES UN SINDICAT?	ES UNA DONA QUE ES BANYA SOVINT

iv) Completament “per què – perquè”

El mateix procediment d'abans es pot aplicar al parell de pregunta i resposta causals, per exemple:

¿PER QUÈ SURT EL SOL PEL MATÍ? PERQUÈ A LA PORTA NO HI HA CLAU

v) Completament amb “quan... ”

El mateix procediment d'abans es pot aplicar a l'expressió “Quan... (amb una forma subordinada en subjuntiu) + (una frase principal en futur), per exemple:

QUAN TINGUI L'ÀLBUM PLÈ LI TRAURÉ LES RODETES

vi) Completament amb “si...”

El mateix procediment d'abans es pot aplicar a la expressió “Si... + (subordinada subjuntiu, resposta en indicatiu futur). És un joc per als més grans, per exemple:

SI NO HI HAGUÉS PLATS ANIRIEM CAMINANT

vii) Definicions amb sentit d'humor

Les següents definicions són fetes pel poeta de Brasil José Paulo Paes (traducció de l'autora):

Classe: període d'interrupció de les vacances

Bram: és el so produït pel martell quan pega en el dit

Calavera: és la cara de les persones quan ja no són més persones

Dit: part del cos que no cal ficar en el nas

Excel·lent: lent molt bona

Relliscada: el que passa entre la trepitjada i les paraulotes

Urgent: gent amb pressa

Zebra: animal que ha pres sol darrere de les reixes

Definicions d'expressions (frases fetes)

Consisteix en recollir expressions i frases fetes d'ús comú. Moltes d'elles es fan al voltant d'un tema. En cada moment donat es pot treballar només amb un tema, per exemple aquelles en que hi surt alguna part del cos, o bé aquelles en que hi surt algun animal. Els infants poden ampliar el seu repertori portant escrites pels pares les que diuen a casa seva:

Sortir fum del cap
Treure foc pels queixals
Ser un cara dura
Tenir-hi la ma trencada
Estirar més el braç que la màniga
Partir-se el cul
Caure de peus a la galleda

Treballar amb el significat literal i el significat de la frase feta.

Non sense

Es tracta d'una forma d'expressió que consisteix en frases sense sentit que resulten semànticament incoherents (Marchese & Forradellas, 1998).

Endevinalles

Són jocs coneguts, s'ha d'anar en compte de seleccionar les més properes a la definició o donar pistes de a on han de buscar i acompanyar-les amb una imatge que contingui la solució.

Versos, dites i refranys (del folklore)

Són freqüents les dites populars segons els mesos o estacions de l'any. També es poden treballar els versos o dites que acompanyen els jocs de acció.

2.6. Jocs de sentit sobre el coneixement del món

Es denomina coneixement del món tota la informació sobre contingut temàtic a l'abast dels infants: siguin temes relacionats amb la seva experiència com temes una mica més llunyans. A partir d'aquests temes també es poden fer jocs de llenguatge.

Jocs orals de memòria i vocabulari de diferents camps semàntics.

L'adult comença amb una frase i cada infant la repeteix afegint nous elements. La llista d'elements es va allargant i falla qui s'oblida o no en diu algun:

Vaig fer la maleta i vaig posar-hi.... mitjons, samarretes,
una gorra....
La mare va anar al mercat i va comprar...

Joc simbòlic

En aquest cas no es tracta d'un joc amb el llenguatge sinó que el llenguatge intervé en els jocs simbòlics, per exemple en la forma de parlar del personatges que hi participen. Amb diversitat d'escenaris (consultori mèdic, cuina, caseta, restaurant, teatre.), d'elements i de materials d'escriptura propis de l'escenari, proposar les formes de parlar pròpies d'aquest escenari.

Cançons

Vocabulari de diversos camps semàntics (veure apartat anterior)

Vocabulari d'animals: Animots

Es tracta d'un vocabulari amb noms d'animals fet a partir de la lletra inicial.

L'ABC de bèsties

Es tracta d'un abecedari amb noms d'animals (hi ha exemples de materials a la Web). Després es poden fer servir per jocs de classificació, endevinalles, etc.

Originom: Sèries de números, mesos, setmanes, estacions, etc.

Es tracta de fer un anàlisi del noms de sèries tals com els números o els dies de la setmana.

Origen del nom dels números

Jugar amb els noms del números que es formen a partir del deu per composició (malgrat que només és evident del disset al dinou, al igual que passa amb el vint). De la mateixa manera es pot jugar amb els noms dels dies de la setmana.

Nombres propis i altres noms: compostos

Es tracta de noms o paraules que es formen per la unió de dues paraules senzilles. Poden estar compostes per dos noms, nom i adjectiu, nom i verb, adjectiu i adjectiu, verb i verb, verb i adverbi, verb i pronom, adverbi i adverbi, frases senceres. En podeu trobar molts en la web.

N+N = ferrocarril, terratrèmol	Esriptures particulars
N+Adj. = Celobert, sulfumant, mitjanit	(de noms compostos)
V+N = enterramorts, rodamón, pintallavis	- rat penat
Adj.+Adj. = agredolç, daltabaix	- ós panda
Adj.+Adv. = benpensant, tanmateix	- ós formiguer
V+V = vaivé	- gall d'indi
V+Adv. = menysprear	- peix espasa
V+Pron. = qualsevol, quefer,	- porc espí
Frases = enhorabona	

Preguntes i respostes

Les preguntes són un recurs retòric per tal d'implicar a d'interlocutor en allò que es pregunta. Es tracta d'enunciar la pregunta a partir de la resposta, o al revés, o bé aparellar preguntes amb respostes. Es pot fer servir una il·lustració o amb còmics, on aparegui la resposta i falti la pregunta. (o al revés).

Paraules, paraulotes i parauletes

Maleir, insultar, blasfemar, jurar són formes verbals freqüents en la parla quotidiana i molt atractives pels infants per considerar-ne tabús socials. Es pot jugar amb aquestes formes de diverses maneres, per exemple en dols verbals (a la manera dels raps, com

el joves llatins o amb vers com els joves turcs). Un joc consisteix en substituir juraments amb paraules per altres amb imaginació, com Pitàgores que jurava “Pel número Quatre!” o Sòcrates que jurava “Pel el meu gos!” (Crystal, 1994). Junts amb les paraules es pot jugar a dir paraules que són dolces i boniques.

2.7. Jocs formals i de sentit relacionats amb els textos

El text és una unitat del llenguatge escrit que els nens i nenes han d'aprendre a copsar i produir. Hi ha diversos tipus de textos en relació amb els diferents gèneres, és a dir en funció d'una agrupació que els usuaris de la llengua reconeixen com a tal i que diem “gènere”. Per exemple, la narració és un gènere que tots podem reconèixer, la poesia un altre, la informació documental, un tercer. Dins d'aquests gèneres hi ha diferents tipus de textos, per exemple, dins la narrativa tenim els contes, les novel·les, el relat curt, etc. Els jocs de llenguatge amb textos impliquen abordar el text com una unitat.

Narracions: gramàtica de la història i coneixement de contes

Es denomina gramàtica de la història a l'estructura pròpia de les formes narratives. Hi ha una forma prototípica que pot respondre a les preguntes: *Què, qui, on, com, perquè*.

Es tracta de treballar l'estructura d'una història narrativa o d'un text informatiu a partir d'il·lustracions: preguntar què passa, qui són, on són, com ha passat, per què fan el que fan, etc. Es poden inventar contes nous, tipus “non sense”, a partir d'aquesta estructura (com a la Gramàtica de la fantasia de G.Rodari)

Textos Cloze

Es tracta de jugar amb textos de diversos tipus, en els que es borra una paraula que s'ha de recuperar per el context i/o per la memòria. Els procediments per esborrar poden ser:

- una paraula cada 5, 6 o 7 paraules
- un nom substantiu cada X paraules
- un verb o un adjectiu
- las paraules gramaticals (queda el text estilo telegràfic)

També es pot fer a nivell oral, amb els contes o cançons conegudes pels infants, la professora diu el començament i els nens i nenes han de continuar (frase, nom, etc).

Reconstruccions

Se tracta de donar trossos retallats d'un text. Moltes variants d'aquest joc són possibles:

- Partir de un *text conegut* (cançó, poema, refrany, etc.)
- Amb *diversos gèneres*, per exemple amb un text conegut del tipus narració o amb un text informatiu, una carta, etc.
- Amb *text desconegut*, amb frases afirmatives
- Amb *text de preguntes i respostes*

Respecte a la segmentació, es pot fer de diverses formes:

- Una de elles és tallar els trossos, en versos (línees) si és poesia o en sintagmes (o formes d'expressions amb coincidència amb la recitació oral (una mena de línia d'alè)
- Si el text és llarg, es pot separar amb paràgrafs.

Segmentacions de textos

Un joc consisteix en donar un text sense separacions entre paraules, tot en una línia (o més de una línia), i demanar als infants que marquin o retallin "per que quedi bé, com en el llibre" (s'ha de deixar llibertat per que l'infant realitzi la separació a diferents nivells). Si es tracta d'una poesia, pot funcionar el vers, si es tracta d'una narració, en canvi, ha de funcionar la línia d'alè.

Cançons segmentades

Es tracta de cançons que van substituint frases, paraules o noms de lletres per un gest o un cop de mans.

Per exemple,

La cançó de l'elefant. "Mireu allà dalt en els estels que hi ha..." (frases)

El meu capell. "El meu capell te tres puntes..." (paraules)

El cotxe de la Laura " Al cotxe de la Laura se li ha punxat una roda..." (paraules)

Bingo "Un bon pagès tenia un gos i Bingo era el seu non. Bé, i, ena, ge, o..." (noms de lletra)

Joc de matrius

Utilitzant la tècnica dels paperets ja descrita es fa un joc de matrius seguint la Gramàtica de la història amb **Que, qui, on quan i per què**. Es pot realitzar a partir

d'un conte conegut o es pot inventar un conte nou. Cada jugador té un paper on indicar cadascun dels aspectes de la història. És convenient començar amb els personatges. Si s'aconsegueix ajuntar molts jocs es poden combinar entre ells donant lloc a un cert non sense.

Personatges

Fer jocs sobre els personatges equival a donar importància al sentit del conte i a conèixer aspectes d'intertextualitat. En aquest nou enfocament, l'adult pot proposar activitats que centrin l'atenció sobre els següents aspectes:

- Identificar el personatge.
- Analitzar els detalls característics i relacionar el nom amb aquests detalls.
- Per exemple, què significa Ventafocs i què Blancaneus, etc.
- Dibuixar els personatges per a demostrar comprensió d'aquests detalls.
- Buscar altres noms semblats en la seva forma de composició.
- Analitzar característics de la denominació dels personatges, per exemple si són tres, com els tres porquets, si són dos, com els germans, etc.
- Escriure la llista dels noms.
- Establir relacions entre els noms i el contingut del conte.

Caixa de contes (Gramàtica de Prop)

La caixa de contes s'estructura seguint les regles de la Gramàtica de Prop. Vladimir Prop era un lingüista rus que havia estudiat l'estructura narrativa dels contes populars del folklore tradicional. S'organitza en 14 passos, de la següent manera:

Taula 14. Caixa de contes

1. Elecció d'un personatge (heroi, heroïna)
2. Absència d'alguna cosa per a aconseguir la felicitat (d'un objecte, de l'amor, de la riquesa, etc.)
3. Algú que l'orienta o aconsella
4. L'heroi parteix cap a l'aventura
5. Sol, o amb l'ajuda d'algú, ha d'enfrontar-se a diversos obstacles que ha de vèncer
6. Arriba al lloc on està el que busca
7. Es troba un enemic amb el qual ha de lluitar (un ogre, un drac, un rei malvat, unes bruixotes, etc.)
8. L'heroi s'enfronta al seu enemic a qui venç, però queda ferit (presoner, embriuat, etc.)
9. Un amic (amic o aliat) ve en la seva ajuda (el guareix, l'allibera, li dóna consells, etc.)
10. L'heroi s'enfronta per segona vegada al seu enemic i guanya (el mata, el venç, el fereix, el fa presoner, etc.)
11. Durant el retorn, l'heroi és acompanyat pels seus amics o aliats
12. Encara ha de vèncer més obstacles
13. Torna a la seva casa on troba la felicitat (es casa, es compra el que necessita, es fa ric, és nomenat rei, etc.).

Es pot organitzar la classe en grups, es pot tenir escrita una història i jugar a la reconstrucció a partir d'haver treballat l'esquema de la Gramàtica de la història. Es pot també demanar als alumnes que creïn una història seguint l'esquema anterior, després es posa tot junt.

Esquema de contes

Com en el cas dels brodats o de la tapisseria es pot fer un esquema pels contes, és a dir una mena de teixit que serveix de suport pels contes. Es divideix la classe en petits grups i es treballa per respondre a diferents aspectes de l'estructura del conte. La mestra fa les preguntes com si fossin un teixit, un esquema, per ajudar a organitzar la història. Per exemple:

Taula 15. Esquema de contes

<p>PERSONATGE: descripció de característiques físiques i psicològiques:</p> <ul style="list-style-type: none">• MASCULÍ – FEMENÍ (Serà noi o noia?)• PETIT - MITJÀ – GRAN (Quina edat?)• RIC – POBRA• ACTUAL – ANTERIOR (de quina època?)• OFICI (Soldat, captaire, viatger, marí?)• CARACTERÍSTIQUES PSICOLÒGIQUES (Content, trist, feliç, infeliç?)
<p>EL QUE LI FALTA: per a arribar a ser feliç</p> <ul style="list-style-type: none">• . unes noces, l'amor, un talismà, altres objectes preciosos• un tresor, un medicament, una mica que li robat• . un secret, etc.
<p>REP CONSELLS</p> <ul style="list-style-type: none">• d'un fada, d'una bruixota, d'un vell savi, d'un sacerdot• un missatge misteriós,• d'un parent, d'un viatger, etc,
<p>PARTEIX CAP A L'AVENTURA Etc.</p>

2.8. Jocs amb poemes

La poesia és un gènere que mereix un apartat per moltes raons, per què atreu l'atenció sobre la seva forma, per què és àmpliament acceptada pels infants i per què requereix un treball especial. A efecte, a tothom li agrada la poesia, però no tothom sap com funciona: hi ha molta distància entre la recepció i la competència productiva en el camp poètic. Però també és veritat que no és gens freqüent el treball amb poesia, necessita una dedicació per part dels mestres. Una manera de començar és cridant l'atenció sobre la forma d'expressió i oferir models d'autors consagrats per tal de veure com han treballat.

Jocs de tipus metalingüístic

Els jocs metalingüístics són aquells que requereixen més atenció sobre la seva forma. Els següents són poemes de José Paulo Paes, un poeta de Brasil que es dedica a aquest tipus de jocs (traducció l'autora).

Què es pot fer
Per què l'elefant
tan poc elegant
fiqui elegant?
Doncs, canviar F per G!

Però si a la rata
es canvia R per G
es transforma
(mira quin perill!)
en la seva pitjor enemiga:
la gata!!

Alternar paraules

Es tracta de jugar amb la posició de les paraules dins del vers. Si el posem els mateixos colors a les paraules que varien o es posa números es podrà facilitar la identificació de l'alternança. La repetició és un altre recurs amb un gran efecte poètic.

Anàfora

L'*anàfora* a la poesia és la repetició intencionada de paraules o grups de paraules per emfatitzar mitjançant aquesta repetició.

Limerick

El *limerick* és un poema curt, amb una esquema AA, bb, A, que expressa alguns disbarats. Va ser inventada pel poeta anglès Edward Lear dins de la línia del nonsense. Un exemple de limerick és el creat per S. Oliva (Teberosky, 200).

Auques

Les *auques* són poemes amb molta tradició. Es tracta de forma de rodolins que molta vegada explica una història. A la Web es pot trobar molts exemples.

3. En conclusió

Els jocs que hem presentat constitueixen exemples per treballar el llenguatge. En els jocs de llenguatge es confia en jugar amb diversos nivells de la llengua, és a dir els nivells fonològic, gràfic, ortogràfic, morfològic, lèxic i textual. Els jocs poden ser utilitzats en molts contextos: en oportunitat de racons o de forma especial, els efectes són sempre de cridar l'atenció dels infants sobre el llenguatge, per això s'assemblen al comportament metalingüístic.

En quant al component de joc és molt important reflexionar que les presses per la preparació acadèmica, inclús en el preescolar, s'han concentrat en l'ensenyament directe de molts aspectes del llenguatge, per exemple en l'ensenyament de l'alfabet, dels números, els colors i altres habilitats, reduint la quantitat de temps de joc. Això afecta de manera negativa el joc que és, justament, la basant de l'aprenentatge a la edat preescolar.

Les investigadores en psicologia evolutiva, Roberta M. Golinkoff & Kathryn A. Hirsh-Pasek (2005) argumenten el següent:

“Actualment moltes escoles han reduït o eliminat el temps de joc. Això és desafortunat, ja que durant el pati, els nens s'enganyen en el joc d'empènyer, lluitar, córrer i és alguna cosa diferent de l'agressió. A Finlàndia l'esbarjo és una part important de l'horari, i els nens tornen a les sales de classe recuperats i llestos per aprendre; de fet, els nens finlandesos rendeixen molt alt en proves de lectura ... Els nens que juguen junts aprenen treballar junts. La indústria educativa de la joguina, que és multi billonaria, venen les joguines que ensenyen fets aïllats ..., gairebé només a prémer botons i sonar campanes. Existeix inclús una indústria del pre-entrenament, de manera que un nen pugui entrar en jardí de la infància i ser el més llest de la seva classe ... A més, les escoles han reduït els plans d'estudis creatius com música i art. Aquestes activitats culturals es consideren innecessàries i només prosperen les assignatures que se centren obsessivament en assumptes acadèmics de base com la lectura i les matemàtiques. La declaració recent del president Bush de "No Child Left Behind" va reforçar la visió academicista de l'educació infantil”.

4. Referències bibliogràfiques

- Batllori, J. & Batllori, J. (1997). *Què t'empatolles?* Barcelona: La Galera.
- Blanch, X. & Espot, L. (1999). *Fer l'animal*. Barcelona: La Galera.
- Bryant, P. & Bradley, L. (1998). *Problemas infantiles de lectura*. Madrid: Alianza
- Debyser, F. (1978). *Jeu, langage et créativité*. Paris: Hachette.
- Chericián, D. (1994). *Urí urí urá. Palabras para jugar*. México. SEP.
- Cot, D. & Folia, M. (1998). *Cop d'ull*. Barcelona: La Galera.
- Crystal, D. (1994). *Enciclopedia del lenguaje*. Madrid: Taurus.
- Crystal, D. (1996). Language play and linguistic intervention. *Child Language Teaching and Therapy*, 12, 328-344.
- Crystal, D. (1998). *Language Play*. London: Penguin Books.
- Desclot, M. (1992). *Bestiolari de la Clara*. Barcelona: Edelvives.
- Eguren Gutiérrez, L. (1987). *Aspectos lúdicos del lenguaje, la jitantáfora, problema lingüístico*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Fontanier, P. (1978). *Les figures du discours*. Paris: Flammarion.
- Garvey, C. (1977). Play with Language and Speech. En S. Ervin-Tripp & C. Mitchell-Kernan (Eds.). *Child Discourse* (pp. 27-48). New York: Academic Press.
- Golinkoff, R. & Hirsh-Pasek, K. (2005). *Einstein nunca memorizó, aprendió jugando*. Madrid: Martínez Roca
- Kuczaj, Stan A. (1983). *Crib Speech and Language Play*. New York: Springer-Verlag.
- Kuczaj, Stan A. (1998). Is an evolutionary theory of language play possible? *Cahiers de Psychologie Cognitive* 17:2. 135-154.
- Inkelas, S. (2003). J's rhymes: a longitudinal case study of language play. *Journal of Child Language*, 30, 557-581.
- Marchese, A. & Forradelles, J. (1998). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Moreno, V. (2004). *Va de poesia*. Pamplona: Pamiela Editorial.
- Jean, G. (1996). *La poesía en la escuela*. Madrid: Ediciones de la Torre.

- Pelegrín, A. (1996). *La flor de la maravilla. Juegos, recreos, retahílas*. Madrid: Fundación G. S. Ruipérez
- Rodari, G. (1995). *Gramàtica de la fantasia*. Barcelona: Comuna.
- Serra, M. (2001). *Verbalia*. Barcelona: Ediciones Península
- Teberosky, A. (2000). *Col·lecció La Clau per Llegir i escriure*. Barcelona: Vicens vives.
- Tucker, N. (1988). What's the joke? A look at children's humour. In Durant, John & Jonathan Miller (eds). *Laughing Matters: A Serious Look at Humour* (66-74). Harlow: Longman.
- Yagüello, M. (1981). *Alice au pays du langage*. Paris: Éditions du Seuil.