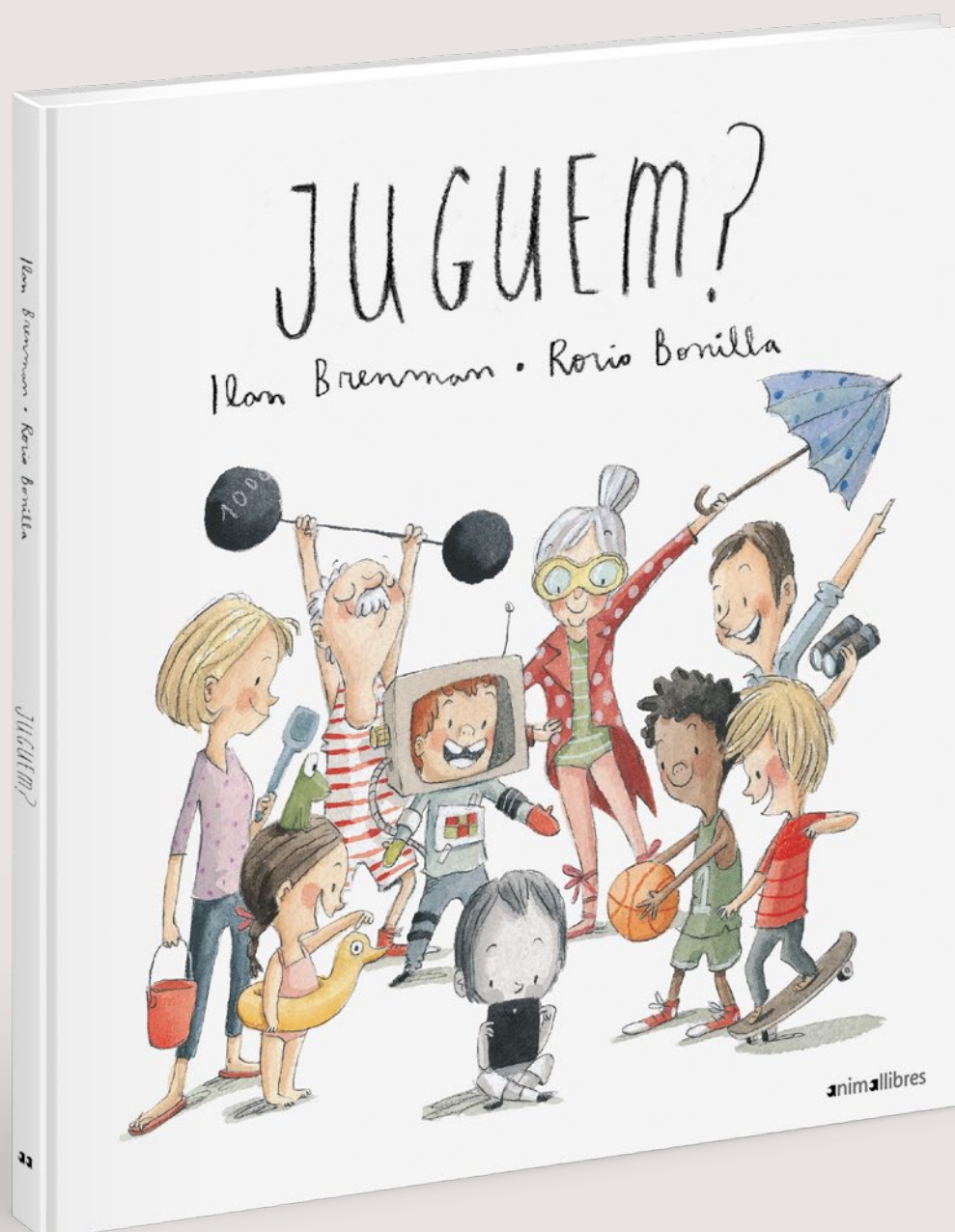


# Descobrim, gaudim i aprenem amb imaginació a partir del llibre

Propostes de Teresa Gregori



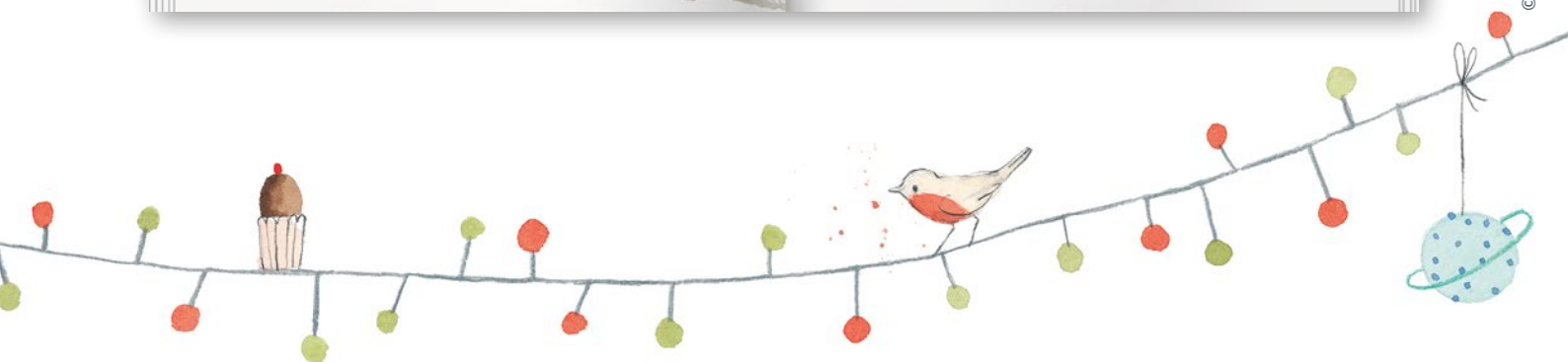
animalibres

## Juguem

El quadern que teniu a les mans pretén oferir-vos propostes perquè treballeu amb l'alumnat d'Infantil tota una sèrie de temes i de continguts que suggereix el llibre *Juguem?*, d'Ilan Brenman i Rocio Bonilla. En aquest àlbum il·lustrat **s'explora el món del joc simbòlic** amb imatges meravelloses que mostren com treballa la imaginació de tots els personatges per crear escenaris increïbles on gaudir i passar una bona estona. Tanmateix, el Pere, el protagonista, no s'adona de la gran diversió que es perd en no unir-se als jocs dels seus familiars i amics. Ell prefereix jugar amb la tauleta tàctil, el mòbil o la consola. Finalment, seran els avis qui aconseguiran que aixequi els ulls de la pantalla i s'adoni del gran entreteniment

que pot crear només amb la seva imaginació.

**En aquest quadern trobareu una gran varietat de jocs i activitats** per potenciar la imaginació i la creativitat dels nenes i les nenes. També amb aquesta finalitat, podeu baixar fitxes fotocopiables del nostre web [www.animallibres.com](http://www.animallibres.com). Però, a més d'aquest tema, el llibre ens ofereix la possibilitat de tractar-ne molts d'altres que ens suggereixen el text i les il·lustracions. Uns quants es recullen al currículum de primer cicle d'Educació Infantil, mentre que d'altres senzillament ens ofereixen l'oportunitat d'ajudar i acompanyar el nostre alumnat en el seu desenvolupament com a persones.



## Claus per a l'assemblea inicial

Recomanem que, abans de presentar el llibre, seiem en rotllana per fer una assemblea inicial i tractar la qüestió dels jocs i de les TIC amb l'alumnat. També us proposem un parell d'activitats per familiaritzar-nos amb el tema i els personatges del conte. Les propostes d'aquesta pàgina ens serviran, a més, per introduir-lo de manera lúdica i agradable i motivar-ne així la lectura.

Començarem l'assemblea fent preguntes obertes sobre l'oci: «**Què feu en el vostre temps lliure?**», «**A què us agrada jugar a l'hora de l'esbarjo?**», «**l quan no sou a escola?**», «**Jugueu amb mòbils, tauletes o consoles?**», etc. Caldrà que escoltem els nens i les nenes sense jutjar les seves aficions o el temps que passin davant la pantalla, ja que s'han de sentir en un ambient segur i de confiança per poder expressar lliurement el que pensin.

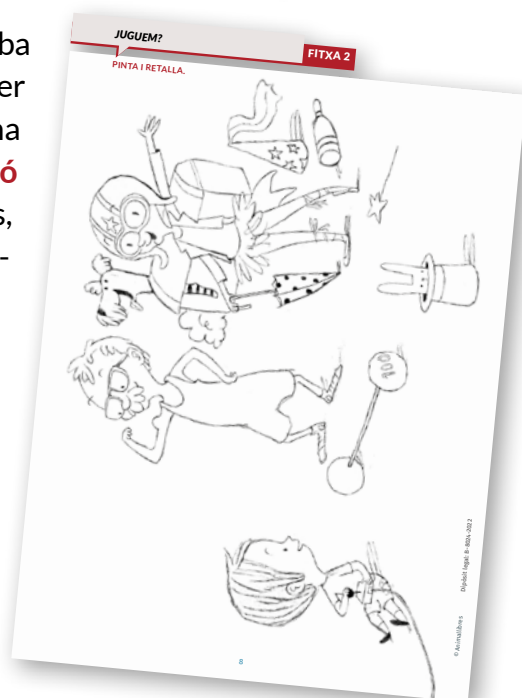
### Coneixem el Pere

Ha arribat el moment de conèixer el protagonista de *Juguem?*, el nostre nen. Es diu Pere i viu amb els pares i la seva germana petita. Sembla que li agradin força les pantalles: la tauleta, la consola, el reproductor de música..., sempre té algun aparell electrònic a la mà! Els seus familiars i amics s'ho passen d'allò més bé jugant i fent ús de la imaginació, mentre que ell no s'hi uneix, ni tan sols aixeca el cap de la pantalla! Què es deu estar perdent?

Proporcionarem a l'alumnat una fitxa perquè decorin la roba del protagonista i imaginin i dibuixin què pot tenir a la mà per estar tan capficat. Deixem a l'abast dels nens i les nenes una gran varietat de **materials perquè desenvolupin la imaginació** i completin la roba com més els agradi: pintures, retoladors, papers per a fer boletes, plastilina, gomets... En acabant, podem decorar la classe amb tots els dibuixos.

### Fem hipòtesis

Fotocopiarem i repartirem a l'alumnat la fitxa 2, que podeu trobar al final d'aquest quadern, perquè l'observin i la pintin si volen. A partir d'aquesta il·lustració tan divertida, els animarem a fer hipòtesis sobre qui són els personatges que hi apareixen, què hi fan, per què van vestits així, etc. El fet de teoritzar en veu alta sobre aquests aspectes de la història els despertarà encara més la curiositat per conèixer-la.



Pots baixar-te gratuïtament aquest model des del nostre web: [www.animallibres.com](http://www.animallibres.com)

# Llegim i ens disfressem

Ha arribat el moment de narrar-los el conte. En aquest cas, és essencial que mostrem les il·lustracions mentre llegim el text perquè la major part de la història s'extreu dels magnífics dibuixos de Rocio Bonilla. Podem projectar les imatges, però convé que l'alumnat tingui uns quants exemplars del llibre per observar-les de prop i en grup, de manera que puguin anar comentant tots els detalls que els cridin l'atenció. Per això, no cal tenir pressa per arribar al final. Deixem el temps necessari perquè gaudeixin, parlin i imaginin a mesura que anem passant les pàgines.

Un cop narrat el conte, podem inventar disfresses. Els animarem perquè deixin volar la imaginació i siguin creatius amb els elements de l'aula. Les jaquetes poden esdevenir capes, les motxilles poden ser d'exploradors i exploradores, el paper de plata pot servir per fer antenes, les gavetes dels materials poden ser cascs... Cada nen i nena es podrà posar a la pell del personatge que inventi!

## Potenciem la imaginació i la creativitat

El llibre *Juguem?* reivindica l'ús de la imaginació i la creativitat davant les propostes d'oci més rígides, com poden ser les derivades de l'ús de les TIC. El joc és indispensable per al creixement dels infants i, concretament, el joc simbòlic permet que els nens i les nenes desenvolupin destreses com el llenguatge i l'empatia i que es facin representacions mentals que els ajudaran a resoldre situacions quotidianes.

Tot seguit, hi trobareu una sèrie de jocs i activitats que potencien la imaginació i la creativitat i estimulen el joc simbòlic. A més a més, des del web [www.animallibres.com](http://www.animallibres.com) us podeu baixar diverses fitxes fotocopiabls per seguir gaudint amb aquest àlbum.

### A més de les fitxes, us proposem les activitats següents:

- Donem un objecte diferent a cada equip de la classe perquè imaginin que n'és un altre de diferent, hi confeccionin una història i hi juguin. Per exemple, una escombra pot ser un cavall; un llapis, una vareta màgica...
- Inventem un final alternatiu o un personatge nou per al llibre que hem llegit a classe i el dibuixem.
- Plantegem diverses situacions hipotètiques i deixem que ens diguin què hi farien. Per exemple: què faríeu si us trobéssiu un gosset perdut al carrer?, i si és estiu i us aixequen amb moltes ganes d'anar a la platja però es posa a ploure?, etc.
- Juguem al telèfon boig: l'alumnat seu en rotllana o en fila i diem una frase llarga al primer. Cadascun haurà de repetir-la ràpidament i a l'orella de la persona que tingui al costat.
- Quan la frase arribi al final, compararem el missatge inicial amb el final.
- Sortim al pati per observar els núvols. Els demanem que imaginin personatges, animals o objectes.
- Juguem a les construccions. Així fomentem la imaginació i el joc simbòlic, ja que els nens i les nenes estan pensant contínuament què representen les peces que munten: castells, fortalises, pobles, cases...
- Creem personatges de plastilina. A més d'afavorir el desenvolupament psicomotor, els animarem a inventar personatges tan definits com sigui possible. Després, els preguntarem com s'anomenen, què mengen, quines aficions tenen, on viuen, etc.

INVENTA EL VESTUARI I DIBUIXA A QUÈ JUGA.



Pots baixar-te gratuïtament més fitxes com aquesta des del nostre web: [www.animallibres.com](http://www.animallibres.com).

# Altres qüestions que podem tractar amb *Juguem?*

## Les TIC

Aquest és un tema que de cap manera podem deixar de banda després d'haver llegit el llibre. Al Pere li costa adonar-se de tot allò que es perd per estar mirant només les pantalles i de segur que el nostre alumnat vol aprendre a fer-ne un bon ús.

Farem servir el joc de les targetes verda i vermella per repassar les normes que convé tenir en compte a l'hora d'utilitzar les TIC. Repartirem a cada nena i nen una cartolina de la mida d'un naip de color verd (perquè indiquin les afirmacions vertaderes) i una altra de color vermell (perquè assenyalin les afirmacions falses). Els explicarem la rutina de pensament «penso, escullo, mostro»: direm una afirmació i després l'alumnat es posarà les mans al cap per pensar si és veritat o mentida; a continuació, escolliran la cartolina verda o la vermella i l'aixecaran per mostrar-nos-la, i finalment, ja amb les cartolines damunt la taula, direm la solució perquè cada nen i nena s'autoavalui. Aquests són alguns exemples d'afirmacions que proposem:

- És adequat jugar amb la tauleta o el mòbil abans d'anar a dormir.
- No faig cas dels meus amics i amigues quan jugo amb el mòbil.
- Si els pares em diuen que deixi la tauleta o el mòbil, els escolto.
- No he de passar més d'una hora davant una pantalla.
- Puc agafar el telèfon mòbil dels adults sempre que vulgui.

## Les plantes

Tant la mare com el pare del Pere gaudeixen de les plantes i de la natura i hi passen estones la mar de divertides. Aprofitarem aquesta circumstància per identificar les plantes com a éssers vius que naixen, creixen, es reproduïxen i moren. Per observar aquestes característiques, podem plantar per equips una llentilla o una mongeta en un envàs de iogurt o un pot de vidre amb cotó fluix. L'alumnat podrà anar observant, a mesura que passen els dies, el naixement i el creixement de la planta. També podem experimentar amb les necessitats de les plantes: podem deixar-ne algunes al costat de la finestra i unes altres en un lloc fosc, deixar de regar una planta... D'aquesta manera comprovaran que les plantes necessiten aigua i llum per viure.

Una altra possibilitat és visitar l'hort escolar per tal d'observar plantes, arbustos i arbres de característiques diverses i la seva utilitat per a les persones: ens proporcionen aliment, fusta i paper, teixits per fer roba i netegen l'aire que respirem.



## Els animals

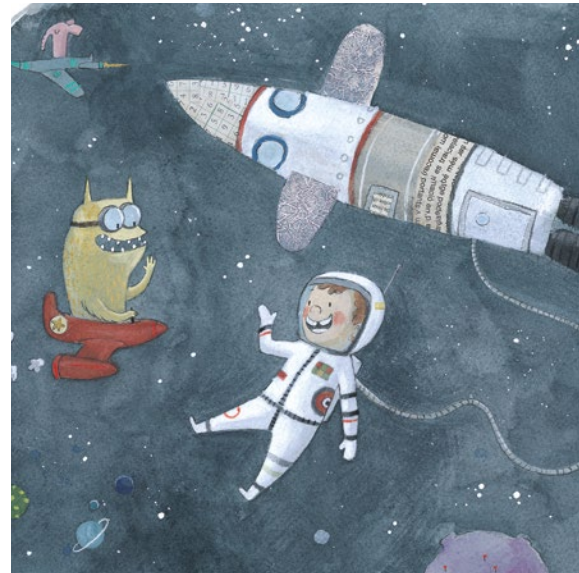
Al llarg de les pàgines de *Juguem?* podem observar balenes, tortugues, gossets, libèl·lules, ratolins i molts altres animals que de segur que han captat l'atenció del nostre alumnat. Els demanarem que enumerin en veu alta les diferències i les semblances que veuen entre aquests animals.

Farem cartes amb animals per jugar a classificar-los seguint diversos criteris: animals salvatges i domèstics; coberts de plomes, pèl o escates; que volin, nadin, caminin o reptin; que nasquin d'un ou o del ventre de la seva mare, etc. Per descomptat, també poden classificar-los per colors o ordenar-los per grandària.



## L'espai

El Marc, un dels amics del Pere, gaudeix jugant a imaginar-se que és un astronauta i que viatja per l'espai. Podem fer un mural amb paper continu on enganxarem tots els elements de l'espai que se'ns acudeixin mentre anem anomenant-los: planetes, el Sol, la Lluna, coets espacials, satèl·lits... Heu elaborat un fons perfecte per jugar a explorar l'espai!



## El circ

Finalment, l'escenari del circ, gràcies als avis, és el que fa que el Pere aixequi els ulls de la pantalla i se submergeixi en aquest fantàstic món. Podem fer-ne una representació entre tota la classe que resultarà molt divertida. Haurem de preparar els decorats i repartir els personatges del circ (mags i magues, pallassos, acròbates, malabaristes i tot allò que vulguin). Podem passar estones molt agradables aprenent jocs de màgia, confeccionant pilotes per fer malabars o contant acudits.

## L'arbre genealògic

La família del Pere té un paper molt important en el conte, perquè aconseguim que el nen deixi de banda la pantalla per jugar amb ells. Construirem un arbre genealògic a l'aula. Demanarem que els nens i les nenes portin fotografies dels seus familiars i que les enganxin en una cartolina. A més a més, poden escriure el nom i el parentesc de cadascun. Per acabar, decoraran les cartolines i cada nen i nena explicarà el seu arbre a la resta de la classe.



PINTA I RETALLA.

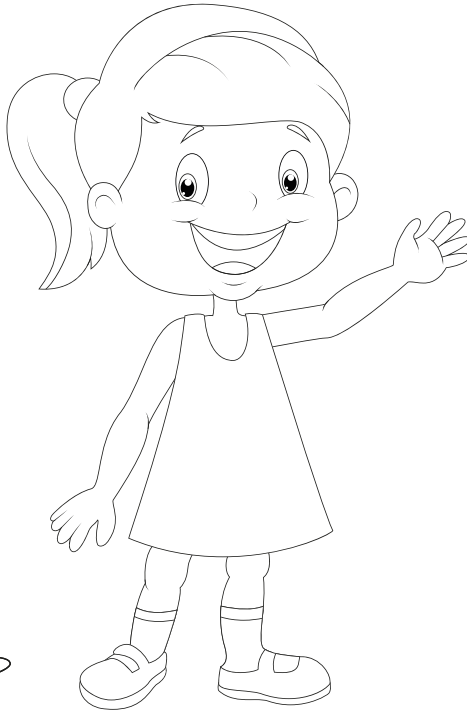




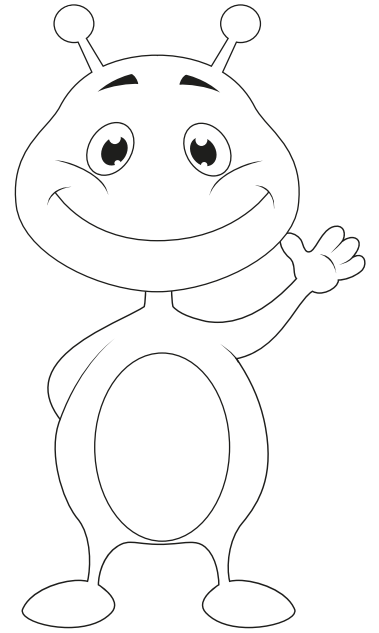
INVENTA UN NOM PER A CADA PERSONATGE.



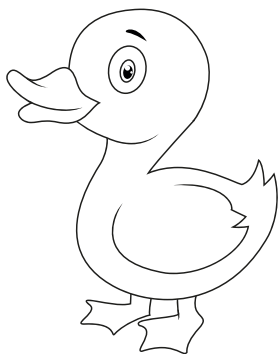
Blank writing lines for naming the dog.



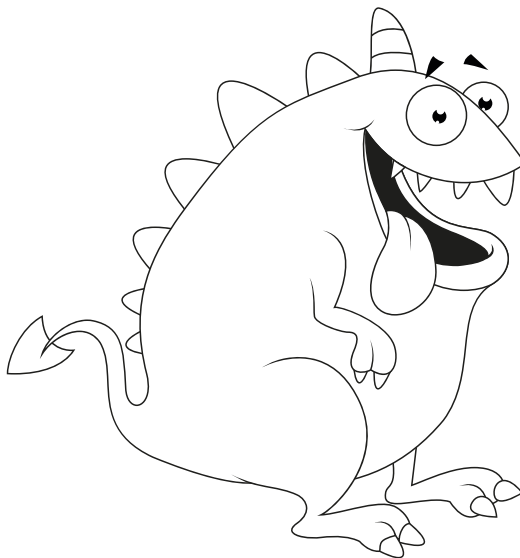
Blank writing lines for naming the girl.



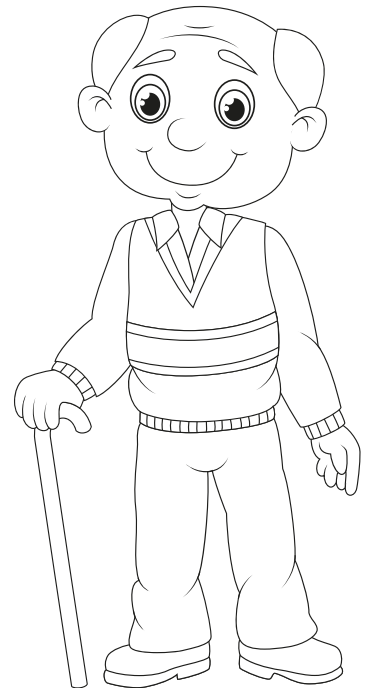
Blank writing lines for naming the alien.



Blank writing lines for naming the duck.

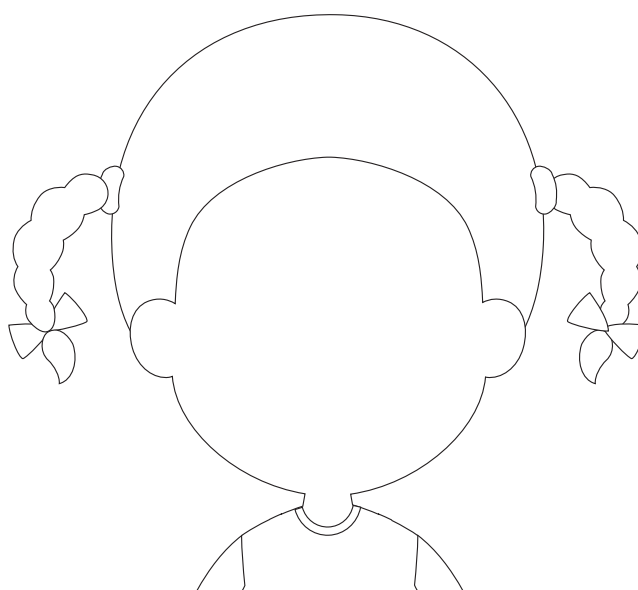
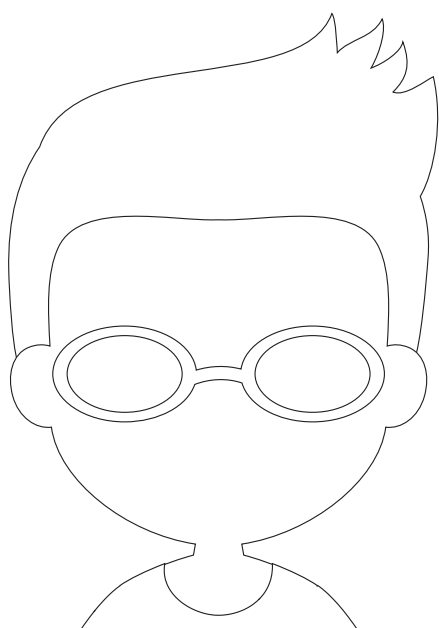
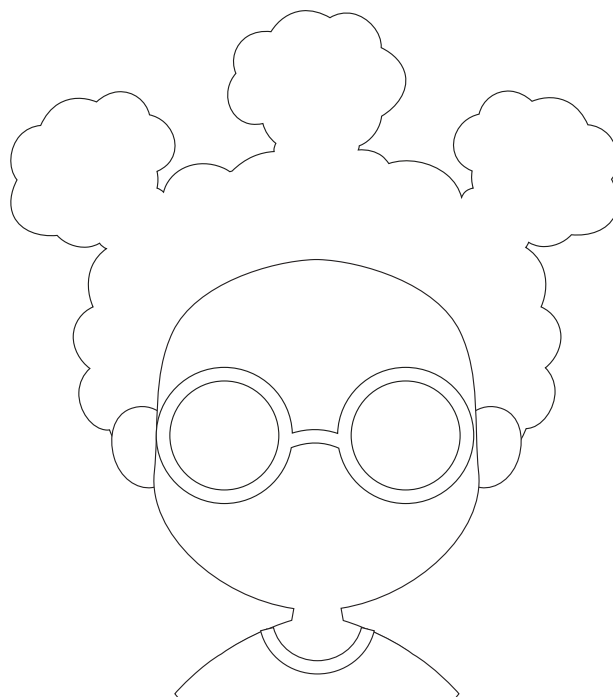
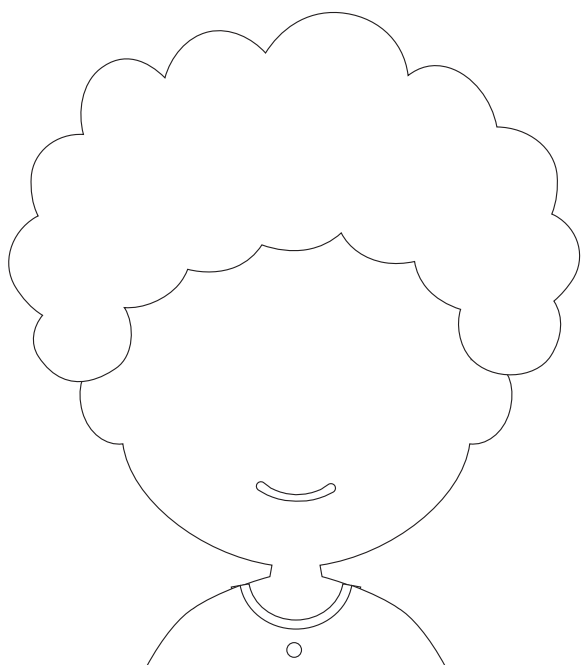


Blank writing lines for naming the dinosaur.

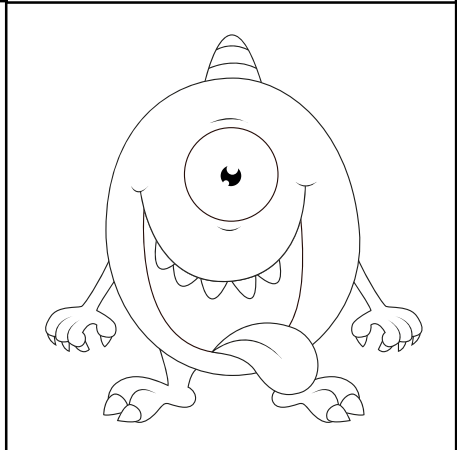
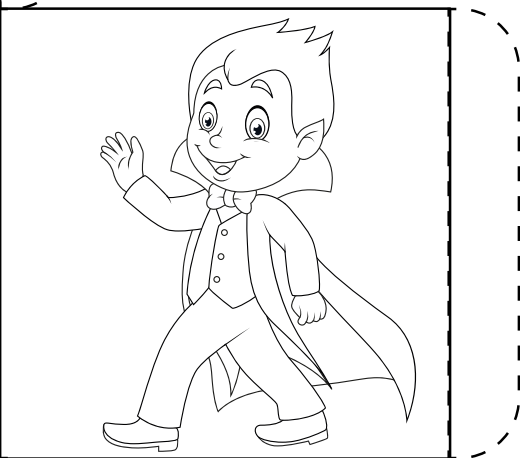
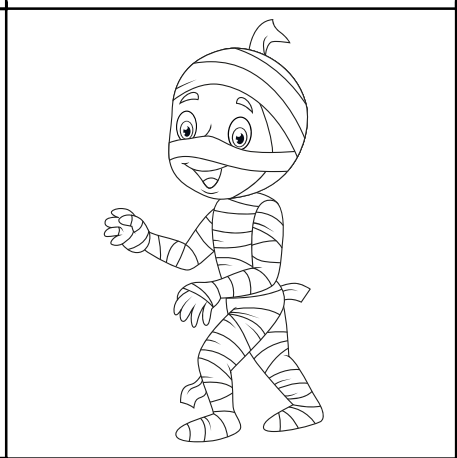
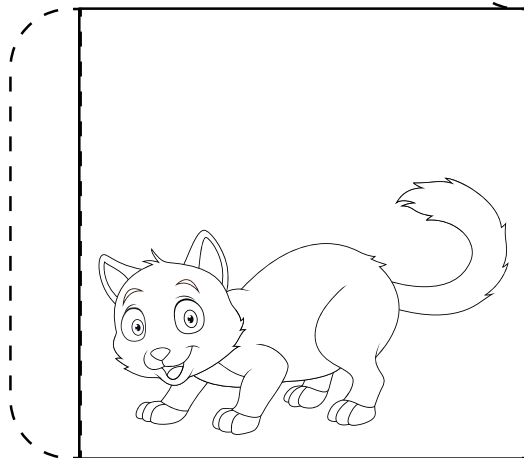


Blank writing lines for naming the man.

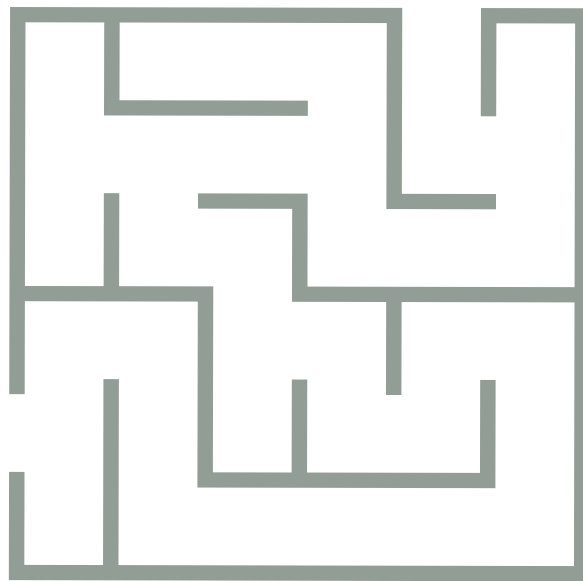
CREA I PINTA.



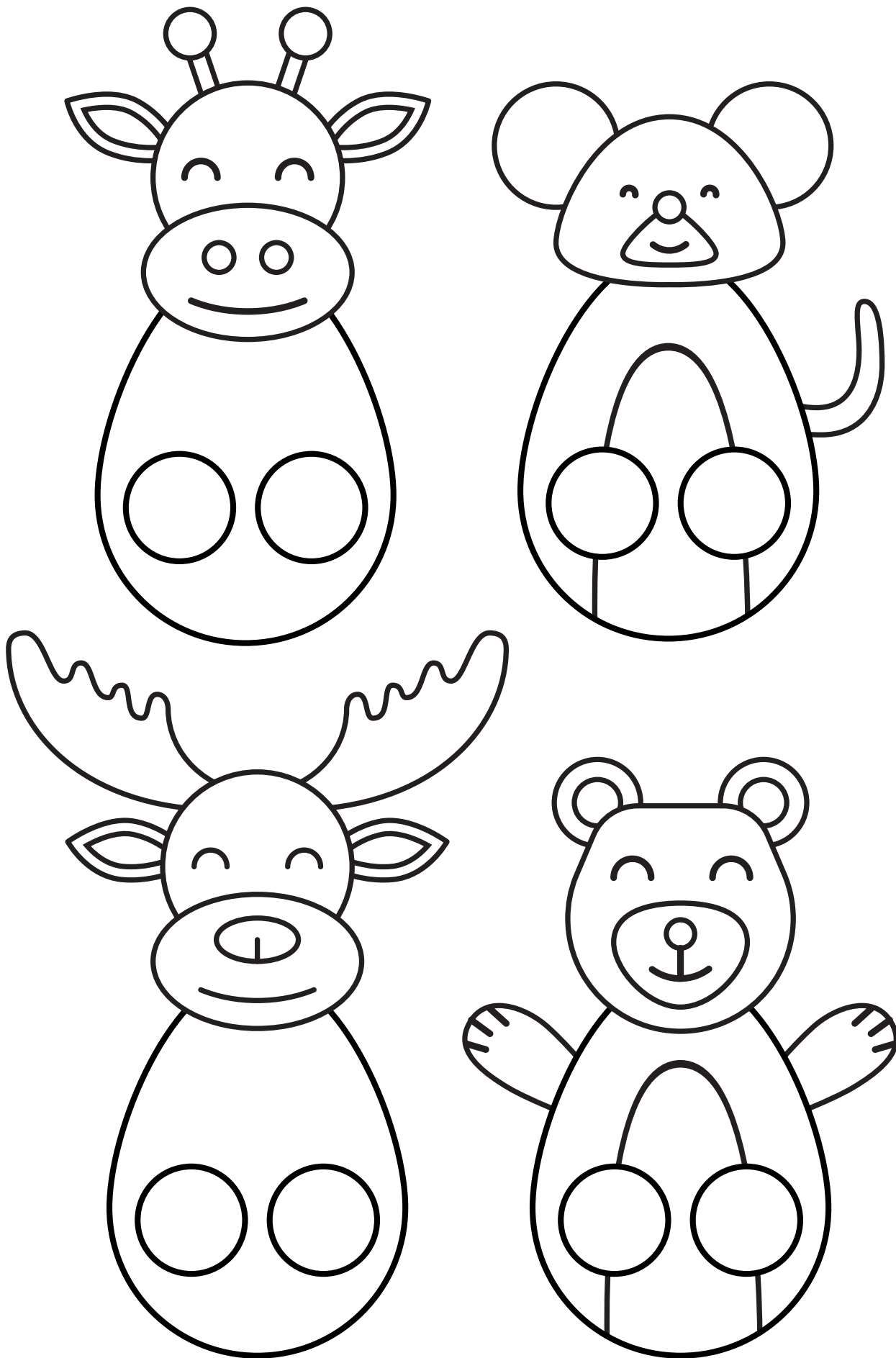
FES DAUS I INVENTA UNA HISTÒRIA.



AJUDA EL PERE A DIVERTIR-SE SENSE LA TAULETA.

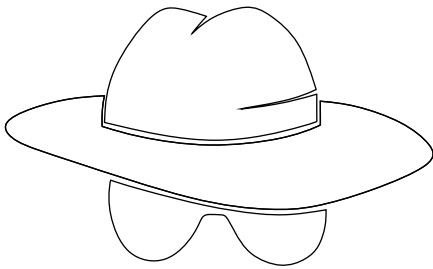


PINTA, RETALLA I FES UNA OBRA DE TEATRE.

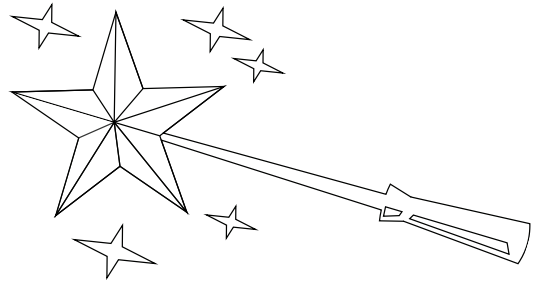


JUGUEU EN EQUIP.

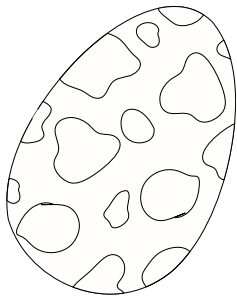
SI FOSSIS INVISIBLE...



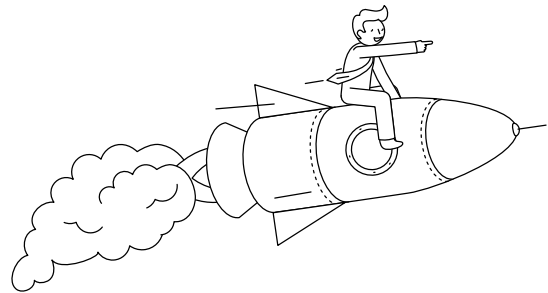
SI TINGUESSIS UNA VARETA MÀGICA...



SI TROBESSIS UN OU DE DINOSAURE...



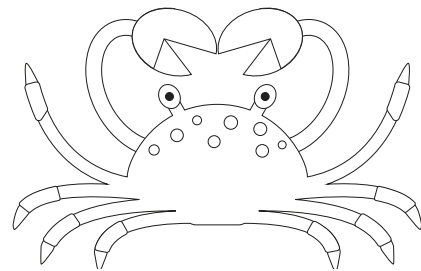
SI VIATGESSIS AL FUTUR...



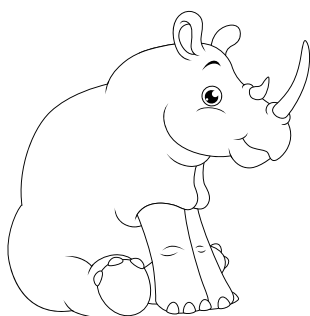
SI POGUESSIS VOLAR...



SI VISQUESSIS SOTA EL MAR...



SI FOSSIS UN RINOCERONT...



SI PARLESSIS TOTS ELS IDIOMES DEL MÓN...

