



GUIA DIDÀCTICA



Activitats preescolars

Les lletres, els números, els colors, les formes...

3-4

Contingut:

Colors



5 taulers de loto



30 fitxes

Lletres



26 puzzles-vagó



26 lletres

Números

cara amb números

cara amb punts



5 puzzles de 2 peces amb xifres i números



1 pissarra amb l'Abecedari

El gran joc de la granja

5 taulers-objectiu

4 peons-granger + 4 peanyes



25 fitxes d'animals

1 tauler dividit en 4 parts



5 fitxes-dau

Nota per als pares

Aquest conjunt de jocs ofereix al nen 10 activitats diferents amb les que aprendrà, d'una manera progressiva, a:

- 1 reconèixer els colors
 - 2 descobrir les lletres i associar-les amb imatges
 - 3 descobrir els números fins al 5
 - 4 exercitar la seva memòria
 - 5 aprendre a jugar en equip
-

Aprendre els colors

Contingut: 5 taulers de lotó, 30 fitxes quadrades.

- Vermell: camió de bomber, marieta, cor, tomàquet, peix, maduixa
- Blau: dofí, regal, ocell, flor blava, balena, vaixell
- Groc: llimona, abella, estrella fugaç, sol, jonc, canari
- Verd: tortuga, pèsol, fulla, granota, cocodril, poma
- Rosa: roba, caramel, petxina, rosa, cuc, porc

Per a jugar tot sol:

Joc 1. Descobreix els colors

En primer lloc, cal triar un tauler anomenant-ne el color i col·locar-lo davant del nen juntament amb les fitxes corresponents a aquest tauler. Poseu les fitxes amb la imatge en color de cara amunt.

- Agafar una fitxa i preguntar-li:
 - «Qui és de color blau?»
 - «El dofí és blau!»
- El nen ha d'agafar la fitxa i col·locar-la damunt de la imatge que ha anomenat.
- Quan completi aquest tauler, n'ha de triar un altre.

Joc 2. Descobreix les siluetes

- El nen escull un tauler i el posa davant seu.
- Agafeu les fitxes corresponents a aquest tauler i poseu-les a la taula amb el costat de la silueta a la vista. Agafeu una fitxa i pregunteu-li al nen:
 - «Qui sóc?»
 - «Ets el peix vermell!»
- El nen ha d'agafar la fitxa i col·locar-la damunt de la imatge que ha anomenat. En completar el tauler, n'ha de triar un altre.

Joc 3. El joc de les endevinalles

- Es col·loquen totes les fitxes de cara amunt davant del nen.
- Digueu-li:
 - «Sóc blau, visc a l'aigua i el meu nom comença per la lletra D...»
 - «Sóc groc, brillo al cel i tinc raigs...»
 - «Sóc vermell com una...»

Quan ell ho trobi, ha d'agafar la fitxa i posar-la al tauler corresponent.

Per a més d'un jugador:

Si hi juguen 3, 4 o 5 nens, cada jugador rep un tauler.

Si hi juguen 2, cada jugador rep 2 taulers.

Joc 4. Loto dels colors

- Les fitxes dels colors s'apilen, amb la part de color a la vista: serà la pila per anar agafant fitxes.
- El jugador més jove agafa la primera fitxa de la pila. Anomena la imatge i el color i l'ensenya als altres jugadors.
- Qui tingui aquesta imatge al seu tauler, ha d'agafar-la i posar-la al seu lloc. Si ningú no té aquesta imatge al seu tauler, la fitxa es posa sota la pila i el torn passa al jugador següent.
- El guanyador serà el primer a completar els seus taulers.

Joc 5. Loto de les siluetes

- Les fitxes dels colors s'apilen, amb la part de la silueta a la vista: serà la pila per anar agafant fitxes.
- El jugador més jove ha d'agafar la primera fitxa de la pila, anomenar-ne la imatge i posar-la al seu tauler sense mirar el dors de la fitxa.
- Qui tingui aquesta imatge al seu tauler ha d'agafar-la i posar-la al seu lloc. Si ningú no té aquesta imatge al seu tauler, la fitxa es posa sota la pila i el torn passa al jugador següent.
- El guanyador serà el primer a completar els seus taulers.
- Quan els jugadors hagin acabat d'omplir el seu tauler o taulers, han de girar les fitxes per comprovar que el color sigui correcte.



Descobrir les lletres

Contingut: 26 peces-vagó, 26 peces autocorrectives de lletres (Ase, Balena, Cocodril, Dofí, Elefant, Flamenc, Gat, Hipopòtam, Iguana, Jaguar, Kiwi, Lleó, Mico, Narval, Ós, Pingüí, Quetzal, Ratolí, Serp, Tucà, Urubú, Vaca, Weta, Xacal, NYu, Zebra). **NOTA:** En català no hi ha animals que comencin per «W» i «Y», però per tal de que el nen pugui jugar amb l'Abecedari complet, hem posat Weta i Nyu.

Per a jugar tot sol:

Joc 6. Descobrir les lletres i les imatges

- Es col·loquen les 26 lletres de cara amunt damunt la taula.
- El nen ha de posar davant seu les peces-vagó amb el seu animal.

Al seu ritme, ha d'anar associant cada animal amb la seva lletra inicial.

Joc 7. Descobrir l'Abecedari

Un cop el nen hagi associat les lletres amb els animals, ha de muntar el tren de l'Abecedari de l'A a la Z com un puzzle, ajudant-se dels petits detalls il·lustrats que uneixen una imatge amb l'altra. També pot ajudar-se de la pissarra amb l'Abecedari que ve amb el joc.

Joc 8. El joc de les paraules petites (per als més grans)

- Es posen totes les lletres de cara amunt damunt la taula.
- El nen ha de mirar d'escriure paraules senzilles:

GAT	REI	MÀ	RIU	VELA
PA	PEIX	POU	PUNY	CUB
SOL	PEU	SAL	CIM	NÚVOL...

Per a més d'un jugador:

Si hi ha 4 jugadors, cadascú rep 6 peces-vagó.

Si hi ha 3 jugadors, cadascú rep 8 peces-vagó.

Si hi ha 2 jugadors, cadascú rep 13 peces-vagó.

Joc 9. El trenet de les lletres

- Les lletres es posen de cara avall fent una pila: és la pila d'on anar agafant les lletres.
- El més jove ha d'agafar una lletra de la pila, anomenar-la i ensenyar-la als altres.
- Qui tingui la peça-vagó corresponent, has d'agafar la lletra i encaixar-la al seu vagó. Si ningú té el vagó adequat, la lletra es posa sota la pila i el torn passa al jugador següent.
- El guanyador és el primer a completar els seus vagons.



Joc 10. El tren de l'Abecedari «B de balena...»

Un cop acabades les associacions entre lletres i animals, els jugadors munten plegats el tren de l'Abecedari (poden guiar-se amb la pissarra de l'Abecedari per a veure l'ordre de les lletres). Cadascú, en el seu torn, ha d'anomenar la lletra i l'animal il·lustrat: «A d'Ase, B de Balena...», en l'ordre de l'Abecedari. (Veieu els noms dels animals a l'apartat de contingut).

Joc 11. La lletra misteriosa (per als més grans)

- Les lletres es posen de cara avall fent una pila.
- Cada jugador ha d'agafar una lletra.
- En cada torn, cada jugador ha de dibuixar la lletra amb el dit a l'esquena del jugador de la seva esquerra. Quan aquest endevini la lletra, el torn passa al jugador següent...

Jugar amb els números i les seqüències

Contingut: 5 puzles de números i quantitats (5 cistells que contenen 1 flor, 2 pastanagues, 3 naps, 4 peixos, 5 espigues de blat) i 25 fitxes d'animals (vaques, burros, porcs, ànecs, pollets).

Per a jugar tot sol:

Joc 12. El joc dels 5 cistells (per la cara dels punts)

- Poseu les cartes de cara amunt en 3 grups:
 - les fitxes d'animals
 - les peces pel costat dels punts (part inferior del cistell)
 - les peces pel costat de les quantitats (part superior del cistell)
- El nen ha de posar al seu davant les peces pel costat dels punts i muntar els cistells tot associant les quantitats amb el nombre de punts.
- Seguidament ha de posar els puzles muntats en ordre de l'1 al 5.
- Després ha de jugar a alimentar els animals:
 - 1 vaca menja 1 flor, 2 burros mengen 2 pastanagues,
 - 3 porcs mengen 3 naps, 4 ànecs mengen 4 peixos,
 - 5 pollets mengen 5 espigues de blat...

Variante: Fent servir les peces pel costat dels números.



Joc 13. Les seqüències

Contingut: 5 taulers-model, 25 fitxes d'animals.

- Poseu les fitxes d'animals de cara amunt damunt la taula.
- El nen ha de triar un tauler-model i reproduir la seqüència d'animals.

Prolongar del joc: Proposeu al nen seguir una seqüència lògica que vosaltres hàgiu començat, per exemple:



Joc 14. El gran joc de la granja (de 2 a 4 jugadors)

Contingut: 1 tauler de joc, 5 taulers-objectiu, 4 peons-granger i 4 peanyes de plàstic, 25 fitxes d'animals (vaca, burro, porc, ànec, pollet) i 5 fitxes-dau de l'1 al 5.

Objectiu del joc: el jugador ha de completar el tancat amb els 5 animals del seu tauler-objectiu.

Preparació del joc:

- Uniu les 4 parts del tauler de joc.
- Poseu damunt la taula les fitxes d'animals de cara amunt.
- Cada jugador rep un tauler-objectiu, tria un peó-granger i el posa a la casella del mateix color, davant de la seva granja.

Com s'hi juga?

- El jugador més jove ha d'agafar una fitxa-dau i avançar el seu peó tantes caselles com el dau indiqui, desplaçant-se en el sentit de la fletxa (si va a parar a una casella ja ocupada per un altre peó, s'haurà de posar a la següent). Un cop sigui a aquesta casella:

ha d'agafar una fitxa, anomenar-la i ensenyar-la a tots els jugadors. Si necessita aquest animal per a completar el seu tauler-objectiu, ha de posar-lo dins el tancat de la seva granja. Si no, l'ha de posar de cara avall damunt la taula. Els altres jugadors han de fer molta atenció a la posició de l'animal si és un dels que necessiten per al seu objectiu, ja que quan sigui el seu torn podran agafar-lo!



2

el jugador ha d'agafar 2 fitxes. Si necessita aquest animal per a completar el seu tauler-objectiu, ha de posar-lo dins el tancat de la seva granja. Si no, l'ha de posar de cara avall damunt la taula.



el jugador posa una de les fitxes del seu tancat damunt la taula de cara avall.



el jugador fa el so d'un dels seus animals.



tots els jugadors han de fer el so de tots els seus animals.

Després el torn passa al jugador següent.

- El guanyador serà el primer jugador a reunir els seus 5 animals.
El guanyador per exemple diu: «Sóc la senyora Rosella: al meu tancat hi tinc 2 pollets, 1 vaca...»



Sra. Rosella



Sr. Rave



Sra. Rosa



Sr. Tomàquet

Conservi les instruccions per futures referències.

Published by Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,
08040 Barcelona (España)

© 2013/2023 Diset S.A.
A Jumbo Group company.

jumboplay.com

1120200352

Il·lustracions: Nathalie Choux

Creació: Nathan