

# ACTIVITATS DIVERTIDES DE LLENGUATGE 1

Logopedes CDIAP Parc Taulí.





# COM TREBALLAR EL LLENGUATGE A CASA DE MANERA DIVERTIDA I AMB MOVIMENT

# 1. CLASSIFICACIÓ SEMÀNTICA

## MATERIAL:

- Passadís, coixins, sabates, tubs de wc, llaunes, famílies de joguines (animals, roba, menjar, transports... ninos...), capsas.

## COM JUGO:

- En una punta del passadís posem una capsa amb joguines de les diferents famílies (2 per començar i més si sou experts), a l'altre banda tantes capsas com famílies posem. Pel passadís posarem els tubs de wc (o el que tinguem perquè l'infant vagi fent zig-zag, o coixins perquè salti d'un a l'altre o qualsevol cosa que imagineu.
- Es tracta d'anar passant els objectes tot classificant-los pel passadís, de la capsa on els tindrem tots barrejats a les capsas on els posarem separats.
- Anomenem les categories semàntiques que anem fent (animals, roba, menjar...) revisant les capsas al acabar el joc.



## Variants:

1. Donar una ordre concreta a l'infant, ex. "agafa un animal", "ara un animal i un transport"...
2. Per treballar vocabulari i memòria podem demanar a l'infant que ens porti 2 o 3 objectes, ex. "porta'm una poca, un cotxe i un mitjó".
3. Munteu-ho tot amb els infants, així estaran més motivats i podreu treballar-ho al muntar i mentre ho feu.

## Variant per nens més petits o que encara no fan classificació per famílies

- Farem el circuit igual però només amb una capsa al final del recorregut. On posarem una capsa amb objectes diversos (animals, cotxes, ninos, roba...).
- Li demanarem a l'infant que ens porti un objecte.
- Quan ens els porti l'anomenarem “ és un ....” podem dir qualitats (amb més o menys ajuda per part de l'adult “és gran... , viu a.... és ....” Donar-li dues opcions “és un elefant o una gallina? i fa un soroll molt fort muuuuuu” (vaca).

\*Evitar fer moltes preguntes a la vegada.

## 2. JUGUEM A DONAR ORDRES ABSURDES

Moltes vegades els infants endevinen què els demanem perquè escolten la

última paraula, o perquè sempre els hi demanem el mateix més o menys. Juguem a

veure si estan atents tot treballant els localitzadors espaials (a dalt , a baix, dins , fora, a prop, lluny...)

### MATERIAL:

- Podeu fer targetes amb les instruccions (amb un dibuix millor) o fer-ho només a nivell verbal.

### COM JUGUEM:

Es tractaria de donar ordres als infants. Ordres absurdes serien:

- deixa això (qualsevol objecte) a **sota** la taula (el normal és deixar-ho a sobre no?)
- Ves al **costat** a la porta i fes tres salts.
- Posa't darrera la cadira i fes una volta
- Seu **sobre** la taula i digues hola bon dia
- Guarda el llapis **dins** de la sabata ....



### Variants:

1. Podem agafar un cotxe i ninos del playmòbil o similar i anar donant instruccions a fer amb el nino. Ex. “posa'l a sota, a dins, lluny del cotxe...”
2. Convidar a l'infant a que sigui ell qui ens doni les ordres.

### 3. DEFINICIONS I ENDEVINALLES



#### MATERIALS:

- Bossa o capsa..
- Joguines d'animals, cotxes, roba, ninos o imatges (si en tenim amb accions o objectes). En podem imprimir ja sigui buscant imatges al google, al symboloo (Materiales CAA. Bingos y loto) o amb el pictoselector.

#### COM JUGUEM:

- Agafarem un objecte de la bossa i sense que l'infant el vegi anirem dient qualitats (és gran, és petit, serveix per... ) en el cas de les accions podem fer **mímica**. IMPORTANT: no dir el nom de l'objecte 😊
- Juguem per torns.



## 5. JOC DE LA BOMBA AMB UNA PILOTA

### MATERIAL:

- Una pilota o algun objecte que ens poguem passar, cotxe, pelux...
- Temporitzador, el del mòbil mateix o qualsevol altre.

### COM JUGUEM:

- Ens anirem passant la pilota mentre anem dient noms d'animals, coses de la cuina, colors, números... Fins que soni el temporitzador; explotarà la BOMBA!!





## 6. LA CAPSA DELS INVENTS

### MATERIAL:

- Capsa, bossa de tela, bossa de plàstic...
- Paper en forma de tires per escriure-hi paraules o dibuixar imatges.

### COM JUGUEM:

- Escrivim paraules de tot tipus als paperets que ficarem dins la capsa. Podem aprofitar i pensar paraules tots junts!
- Triem un conte que tinguem a casa i l'expliquem junts.
- Agafem un paperet de la capsa i intentem introduir aquella paraula dins el conte que hem explicat. Sempre amb el conte davant.

Exemple: agafo una tira de paper i posa "bicicleta". Explico el conte de La Caputxeta dient que la Caputxeta vermella anava a casa de la seva àvia en bicicleta.



## 7. LA CARRERA DEL “Lince”



### MATERIAL:

- Algun objecte que tinguem per casa que faci soroll; maraca, sonall, espantasogres, xiulet, timbre...
- Joc del Lince, memory, fitxes d'algun joc...

### COM JUGUEM:

- Col·loquem el taulell del Lince o les fitxes que tinguem cap amunt a sobre d'una taula.
- Una persona es col·loca a un costat amb l'objecte que fa soroll (ex. sonall) i els altres (infant i algú més que l'acompanyi en aquesta carrera de fons) una mica lluny de la taula.
- La persona amb el sonall diu una paraula que estigui a sobre de la taula, o bé agafa una fitxa que correspongui al taulell que tenim a sobre la taula, i quan faci sonar l'objecte els altres han de córrer fins la taula per trobar quina paraula han sentit.
- Qui la trobi guanya un punt. Qui guanyi la carrera, tria el joc de després.

## 8. UN CONTE DIFERENT

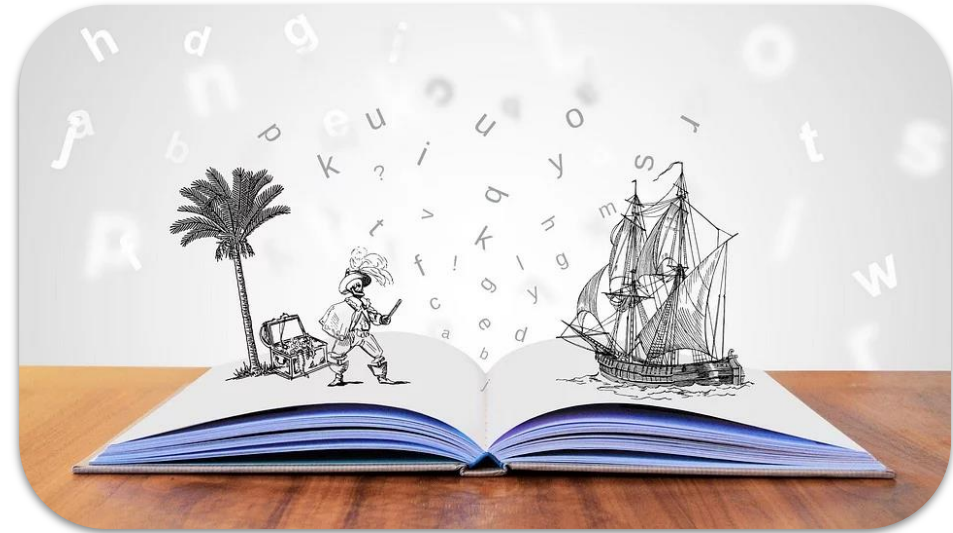
### MATERIAL:

- Conte

### COM JUGUEM:

Primer cal triar un conte que ens agradi. Podem triar diferents opcions per jugar:

1. Posar nom als personatges del conte.
2. Canviar el títol del conte.
3. Inventar-nos el final del conte.
4. Pensar com acabarà el conte (sense saber-ho).
5. Representar el conte amb titelles.
6. Fer algun personatge o element del conte amb plastilina.



# 13. JUGUEM A FER GANYOTES DAVANT EL MIRALL

## Què necessitem?

- Mirall.
- Pintures de cara, maquillatge.

## Com juguem?

- Podem jugar a fer ganyotes mirant-nos al mirall i que l'altre ho hagi d'imitar.
- Una altra opció podria ser imitar un animal fent la ganyota i que l'altre ho hagi d'endevinar.
- També ens podem pintar la cara per imitar millor l'animal que volem imitar.

