

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

Propostes de Teresa Gregori



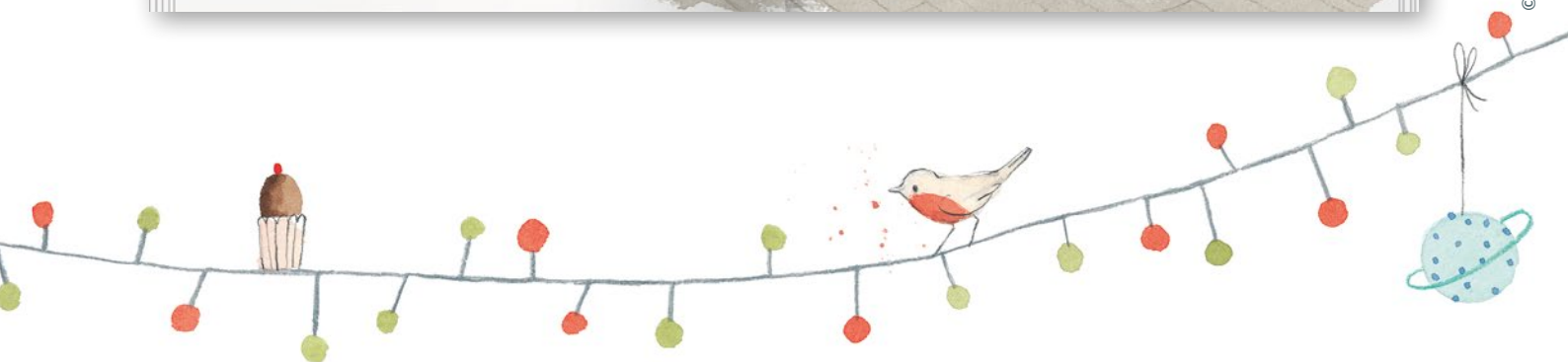
bromera

## 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 a crear escenaris increïbles on gaudir i passar una bona estona. No obstant això, Pere, el protagonista, no s'adona de la gran diversió que s'està perdent 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 seus avis qui aconseguisquen que alce la vista de la pantalla i s'adone del gran

entreteniment que pot crear només amb la seua imaginació.

**En aquest quadern trobareu una gran varietat de jocs i activitats** per a potenciar la imaginació i la creativitat dels xiquets i les xiquetes. També amb aquesta finalitat, podeu baixar fitxes fotocopiabls del nostre web [www.bromera.com](http://www.bromera.com). Però, a més d'aquest tema, el llibre ens ofereix la possibilitat de tractar-ne molts altres que ens suggereixen el text i les il·lustracions. Alguns d'aquests es troben contemplats en el currículum de primer cicle d'Educació Infantil, mentre que d'altres senzillament ens donen 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 rogle per a 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 a familiaritzar-nos amb el tema i els personatges del conte. Les propostes d'aquesta pàgina ens serviran, a més, per a 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 del pati?**», «**i quan no esteu a l'escola?**», «**jugueu amb mòbils, tauletes o consoles?**», etc. Caldrà que escoltem els xiquets i les xiquetes sense jutjar les seues aficions o el temps que passen davant de la pantalla, ja que s'han de sentir en un ambient segur i de confiança per a poder expressar lliurement allò que pensen.

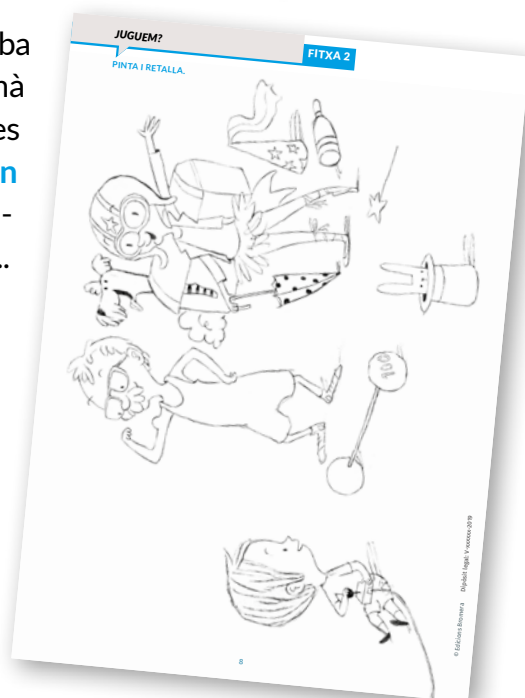
### Coneixem Pere

Ha arribat el moment de conèixer el protagonista de *Juguem?*, el nostre xiquet. Es diu Pere i viu amb els seus pares i la seua germana xicoteta. Sembla que li agraden molt 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 alça el cap de la pantalla! Què s'estarà perdent?

Proporcionarem a l'alumnat una fitxa perquè decoren la roba del protagonista i imaginem i dibuixem què pot tindre a la mà per a estar així de capficat. Deixem a l'abast dels xiquets i les xiquetes una gran varietat de **materials perquè desenvolupen la imaginació** i completen la roba com més els agrada: 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'observen i la pinten si així ho desitgen. A partir d'aquesta il·lustració tan divertida, els animarem a fer hipòtesis sobre qui són els personatges que hi apareixen, què 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.bromera.com](http://www.bromera.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'extrau dels magnífics dibuixos de Rocío Bonilla. Podem projectar les imatges, però convé que l'alumnat tinga alguns exemplars del llibre per tal d'observar-les de prop i en grup, de manera que puguin anar comentant tots els detalls que els criden l'atenció. Per això, no tinguem pressa per arribar al final i deixem el temps necessari perquè gaudisquen, parlen i imaginin a mesura que anem passant les pàgines.

Una vegada narrat el conte, podem inventar disfresses. Els animarem perquè deixen volar la imaginació i siguin creatius amb els elements que tinguem a l'aula. Les jaquetes poden convertir-se en capes, les motxilles poden ser d'exploradors i exploradores, el paper de plata pot servir per a fer antenes, les gavetes dels materials poden ser cascs... Cada xiquet i xiqueta es podrà posar a la pell del personatge que invente!

## Potenciem la imaginació i la creativitat

El llibre *Juguem?* reivindica l'ús de la imaginació i la creativitat davant de 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 xiquets i les xiquetes desenvolupen destreses com el llenguatge i l'empatia i que es facen representacions mentals que els ajudaran a resoldre situacions quotidianes.

A continuació, trobareu una sèrie de jocs i activitats que potencien la imaginació i la creativitat i estimulen el joc simbòlic. A més, des del web [www.bromera.com](http://www.bromera.com) podeu baixar-vos diverses fitxes fotocopiabls per a 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 confeccionen una història i hi juguen. Per exemple, una granera 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 diguen què hi farien. Per exemple: què faríeu si us trobeu un gosset perdut al carrer?, i si és estiu i us alceu amb moltes ganes d'anar a la platja però es posa a ploure?, etc.
- Juguem al telèfon boig: l'alumnat seu en rogle o en fila i diem una frase llarga al primer. Cada u haurà de repetir-la ràpidament i a l'orella de la persona que tinga al costat. Quan la frase arribe al final, compararem el missatge inicial amb el final.
- Eixim al pati a observar els núvols i els demanem que imaginin personatges, animals o objectes.
- Juguem a les construccions. Així fomentem la imaginació i el joc simbòlic, ja que els xiquets i les xiquetes estan contínuament pensant què representen les peces que munten: castells, fortalises, pobles, cases...
- Creem personatges de plastilina. A més d'afavorir el desenvolupament psicomotriu, els animarem a inventar personatges tan definits com siga possible. Despres, 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.bromera.com](http://www.bromera.com).

# Altres qüestions que podem tractar amb *Juguem?*

## Les TIC

Aquest és un tema que de cap manera podem deixar de banda després de llegir el llibre. A 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.

Utilitzarem el joc de les targetes verda i roja per a repassar les normes que convé tindre en compte a l'hora d'utilitzar les TIC. Repartirem a cada xiquet i xiqueta una cartolina de la mida d'un naip de color verd (perquè indiquen les afirmacions verdaderes) i una altra de color roig (perquè assenyalen les afirmacions falses). Els explicarem la rutina de pensament «pense, trie, mostre»: direm una afirmació i després l'alumnat es posarà les mans al cap per a pensar si és veritat o mentida; a continuació, triaran la cartolina verda o la roja i l'alçaran per a mostrar-nos-la, i finalment, ja amb les cartolines damunt de la taula, direm la solució perquè cada xiquet i xiqueta s'autoavaleu. Aquests són alguns exemples d'afirmacions que proposem:

- És adequat jugar amb la tauleta o el mòbil abans de gitar-nos.
- No faig cas dels meus amics i amigues quan estic jugant amb el mòbil.
- Si els pares em diuen que deixe la tauleta o el mòbil, els escolte.
- No he de passar més d'una hora davant d'una pantalla.
- Puc agafar el telèfon mòbil dels adults sempre que vulga.

## Les plantes

Tant la mare com el pare de Pere gaudeixen de les plantes i de la natura i hi passen estones la mar de divertides. Aprofitarem aquesta circumstància per tal d'identificar les plantes com a éssers vius que naixen, creixen, es reproduïxen i moren. Per a observar aquestes característiques, podem plantar per equips una llentilla o un fesol en un envàs de iogurt o un pot de vidre amb cotó-en-pèl. 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 l'obscuritat, deixar de regar una planta... D'aquesta manera comprovaran que les plantes necessiten aigua i llum per a viure.

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



## Els animals

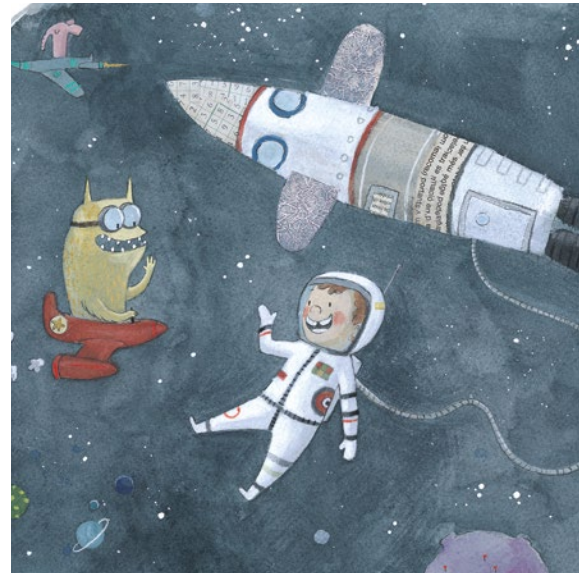
Al llarg de les pàgines de *Juguem?* podem observar balenes, tortugues, gossets, libèl·lules, ratolins i molts més animals que de segur que hauran captat l'atenció del nostre alumnat. Els demanarem que enumeren en veu alta les diferències i les semblances que veuen entre aquests animals.

Farem cartes amb animals per a jugar a classificar-los seguint diversos criteris: animals salvatges i domèstics; coberts de plomes, pèl o escates; que volen, naden, caminen o repten; que naixen d'un ou o del ventre de sa mare, etc. Per descomptat, també poden classificar-los per colors o ordenar-los per grandària.



## L'espai

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



## El circ

Finalment, l'escenari del circ de la mà dels seus avis és el que aconseguix que Pere alce la mirada 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 desitgen). Podem passar unes estones molt agradables aprenent jocs de màgia, fent pilotes per a fer malabars o contant acudits.

## L'arbre genealògic

La família de Pere té un paper molt important en el conte, ja que és qui aconseguix que el xiquet deixi de costat la pantalla per a jugar amb ells. Construirem un arbre genealògic a classe. Demanarem que els xiquets i les xiquetes porten fotografies dels seus familiars i que les apeguen en una cartolina. A més, poden escriure el nom i el parentesc de cada un. Per últim, decoraran les cartolines i cada xiquet i xiqueta explicarà el seu arbre a la resta de la classe.



PINTA I RETALLA.

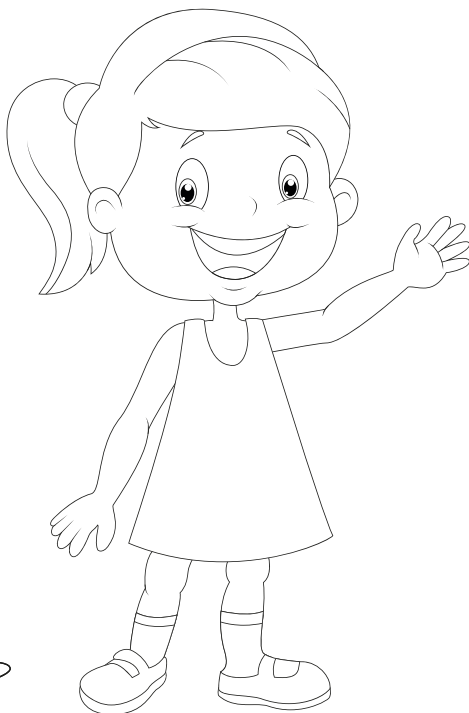




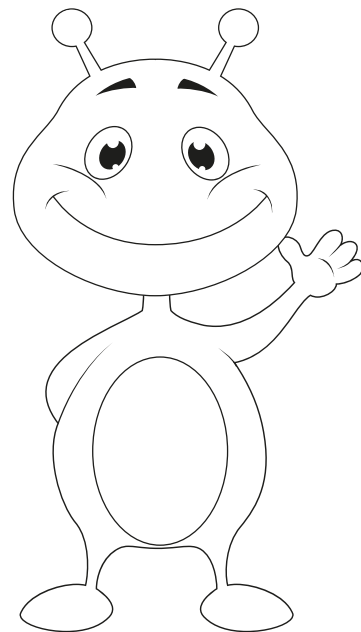
INVENTA UN NOM PER A CADA PERSONATGE.



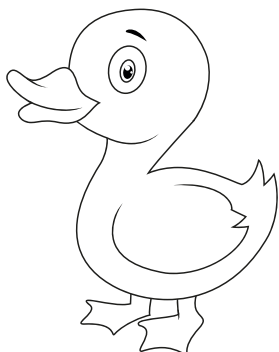
Blank lines for writing a name.



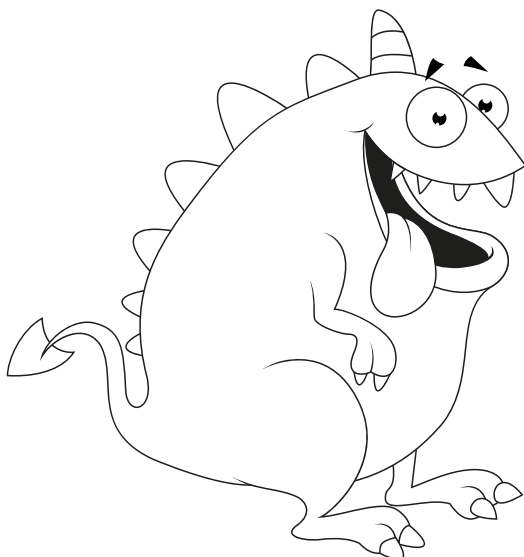
Blank lines for writing a name.



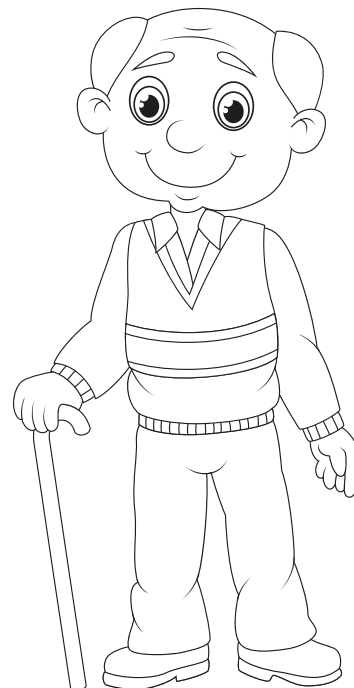
Blank lines for writing a name.



Blank lines for writing a name.

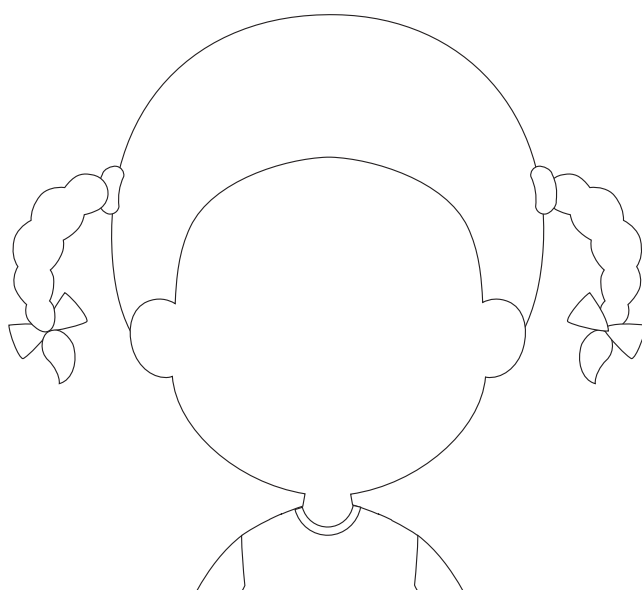
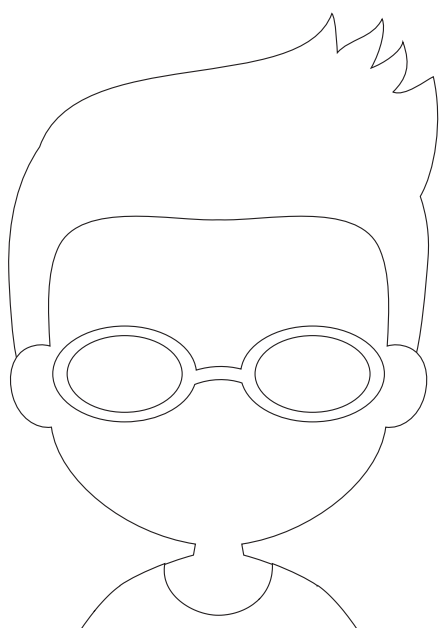
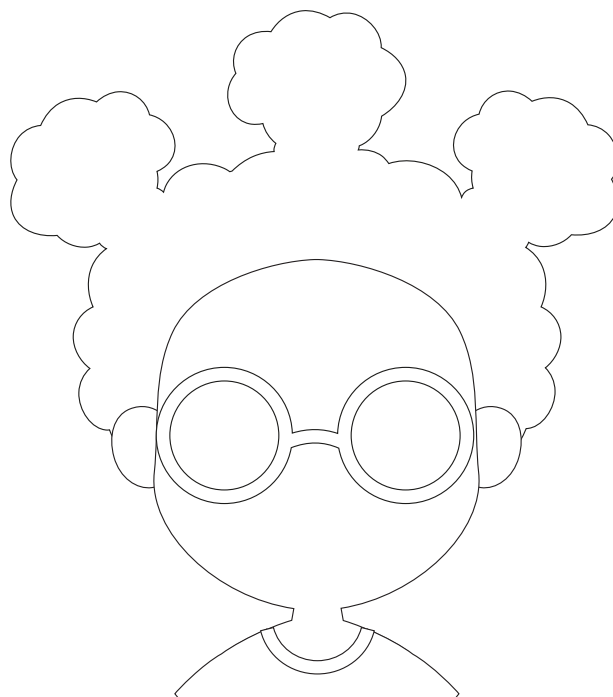
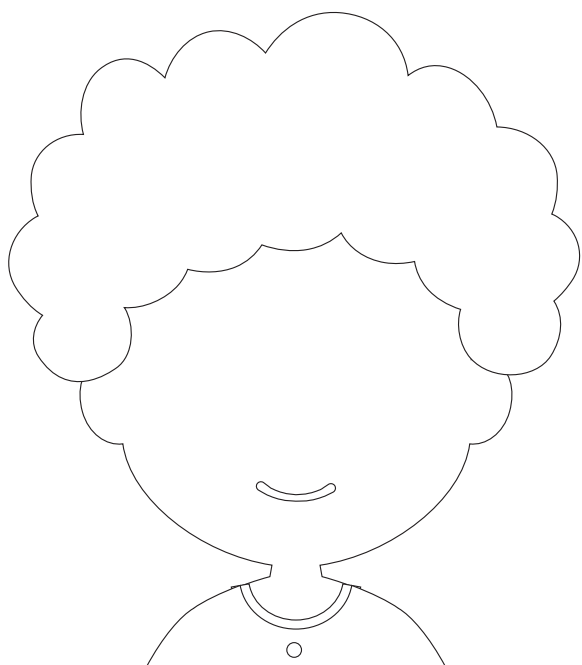


Blank lines for writing a name.

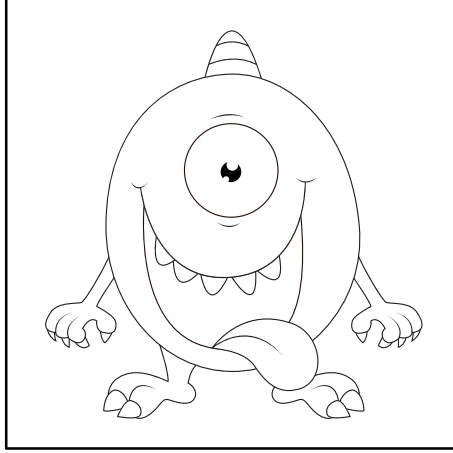
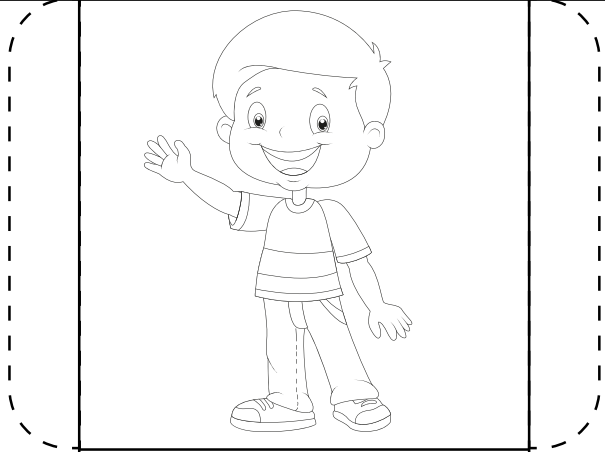
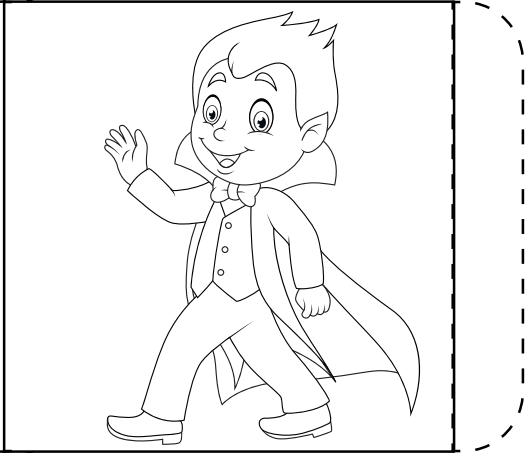
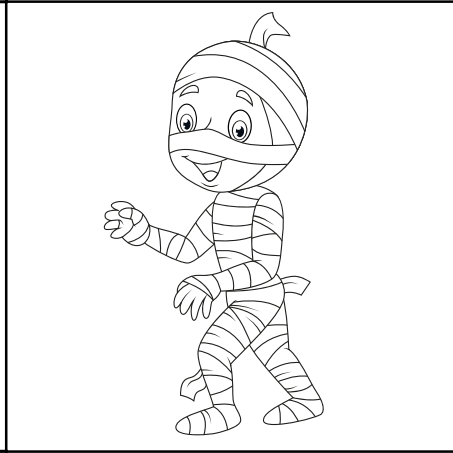
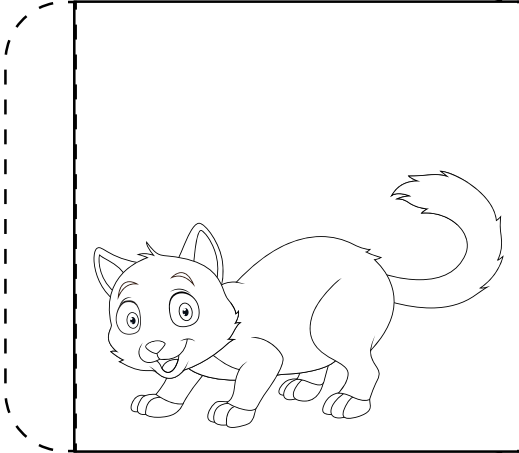


Blank lines for writing a name.

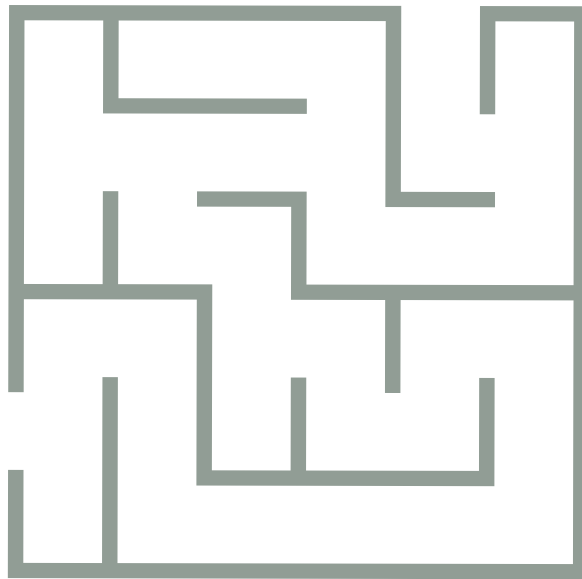
CREA I PINTA.



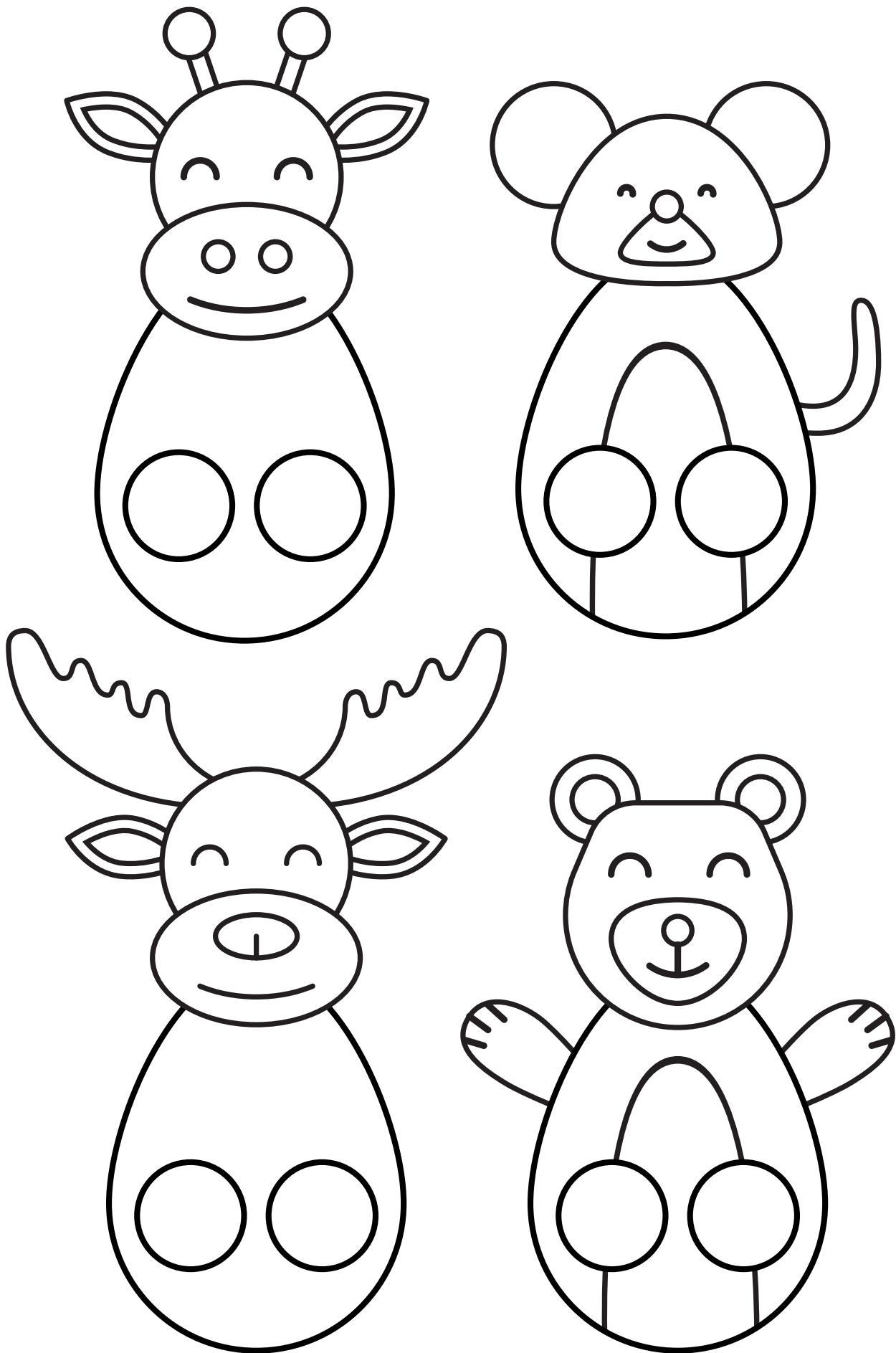
FES DAUS I INVENTA UNA HISTÒRIA.



AJUDA A PERE A DIVERTIR-SE SENSE LA TAULETA.

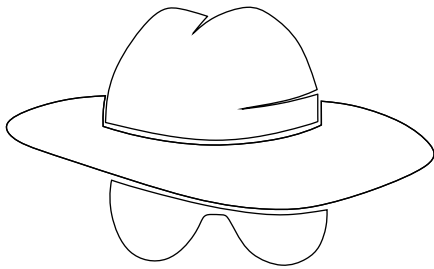


PINTA, RETALLA I FES UNA OBRA DE TEATRE.

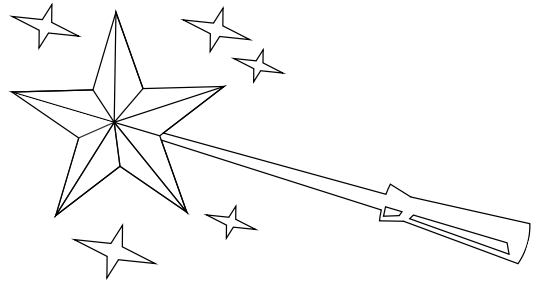


JUQUEU EN EQUIP.

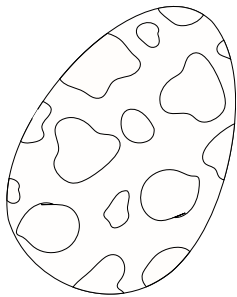
SI FORES INVISIBLE...



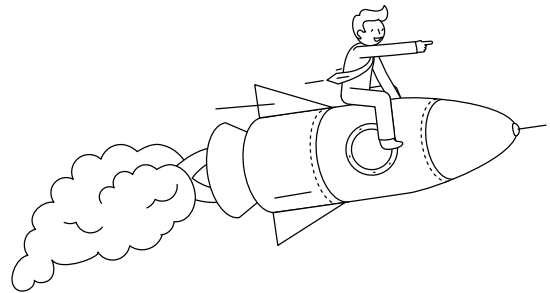
SI TINGUERES UNA VARETA MÀGICA...



SI TROBARES UN OU DE DINOSAURE...



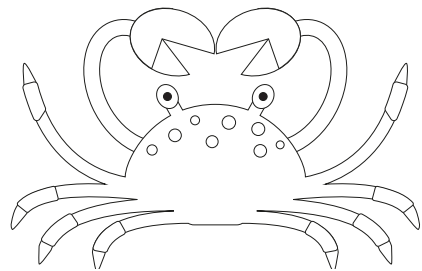
SI VIATJARES AL FUTUR...



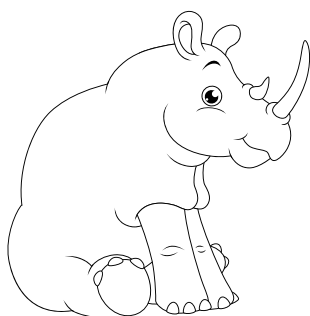
SI POGUERES VOLAR...



SI VISQUERES DAVALL DEL MAR...



SI FORES UN RINOCERONT...



SI PARLARES TOTS ELS IDIOMES DEL MÓN...

