



Nom de l'activitat **Pare Carabasser (Joc)**

Proponent **Quim Obrador**

Competència(es)  Comprensió Lectora  Expressió i Producció Orals  
 Treballada(es)  Comprensió Oral  Expressió i Producció Escrites  
 Gramàtica (Funcionament de la Llengua)

Nivell de Llengua dels Alumnes (Marc Comú Europeu / Proves IRL)  Bàsic Iniciant (MCE: A1 / IRL: Ø)  Intermedi (MCE: B2 / IRL: B)  
 Bàsic (MCE: A2 / IRL: A - 1)  Suficiència (MCE: C1 / IRL: C)  
 Elemental (MCE: B1 / IRL: A - 2)  Superior (MCE: C2 / IRL: D)

Nombre d'alumnes : de **4** a **∞** Duració de l'activitat : de **10** a **20** min

**Material necessari**  
 (tots els materials necessaris hauran de ser enviats per mail, o bé se n'han de passar els enllaços)

- [cap]

Requisits d'infraestructura: **• Pissarra**

Objectius: **Introduir i practicar els numerals de l'1 al 100.**

Descripció pas a pas de l'activitat:

- S'adjudica a cada alumne un número de l'1 al 100 (si hi ha pocs alumnes, pot adjudicar-se més d'un número per a cada un), procurant adjudicar els números més difícils (6, 7, 9, 13, 16, 17, els 20s i un de cada desena).
- S'escriu a la pissarra "NOMBANSÉ" / "NO EN VAN SER" i "EMBANSÉ" / "EN VAN SER" (nove al cas si es posa la forma normativa o només la forma fonètica aproximativa, car els alumnes encara no en sabran, de passats, pronoms, etc.; l'important és poder fer el joc)
- S'explica als alumnes la mecànica del joc:
  - El professor explica que el pare carabasser ha mort i que ha deixat d'herència un nombre indeterminat de carabasses. Per tal de posar-se d'acord en el nombre de carabasses caldrà jugar el joc.
  - El professor diu: "el pare carabasser, quan va morir, va deixar X carabasses"
  - L'alumne que tingui el número X haurà de respondre: "no en van ser X en van ser Y"
  - Aleshores respondrà l'alumne que tingui el número Y, i així successivament fins que algú s'equivoca.
  - S'equivoca qui no reacciona a temps quan es diu el seu número o qui envia la tanda a un número inexistent.
  - -A l'inici del joc es poden escriure tots els números a la pissarra i, al cap d'una estona els números s'esborren i han de seguir de memòria.
  - -Quan ja fa una estona que es juga també es pot penalitzar els alumnes que dubtin massa estona.
  - -Quan un jugador falla, queda eliminat i, per tant, també desapareix el seu número, dificultant el joc als que resten.

Observacions