

De lectura en lectura...
**CONTINUA
L'AVENTURA!**



Penguin Aula

De lectura en lectura... CONTINUA L'AVENTURA!

Introducció per al docent

Et presentem el joc de taula «**De lectura en lectura, continua l'aventura!**». Aquest recurs està pensat per oferir a l'alumnat una experiència lúdica amb un objectiu doble: d'una banda, fer una activitat divertida i distesa per reforçar la cohesió del grup classe i, de l'altra, contribuir a **cultivar la identitat lectora de l'alumnat** amb un joc en el qual els protagonistes són els llibres, els seus personatges i totes les aventures que s'amaguen darrere d'una coberta.

Ens sembla important que els nens i les nenes parlin de llibres, que formin part de la seva vida i que es recomanin lectures entre companys.

Per jugar-hi, no cal haver llegit cap títol en concret. A més a més, per als estudiants que no siguin gaire lectors, les preguntes i les activitats proposades també es poden aplicar a altres formats narratius, com ara pel·lícules o sèries. Qualsevol manera d'entrar a la narrativa és benvinguda.

Aquest joc ha estat dissenyat per **Laia Arnau**, pedagoga experta en metodologies lúdiques per a l'aprenentatge, creadora de recursos educatius i formadora d'equips docents.



De lectura en lectura... CONTINUA L'AVENTURA!

Contingut

El joc consta d'un **tauler**, unes **instruccions** molt senzilles i un **índex d'accions** que cal fer a cada casella. Es pot imprimir tot fàcilment al centre i començar la partida al moment. Recomanem imprimir el tauler en format DIN-A3 i plastificar-lo per facilitar la dinàmica de joc. L'índex d'accions es pot imprimir en DIN-A4 i també es pot plastificar perquè duri més temps.

Es necessita un dau de sis cares (o tants daus com el nombre de partides simultànies que es vulguin fer), així com una fitxa per a cada jugador, que poden crear els alumnes mateixos.

Orientacions didàctiques

Es pot jugar amb diverses agrupacions d'aula: es poden fer diverses partides simultànies en grups petits, aprofitar desdoblaments d'aula en grups mitjans o jugar amb el grup sencer organitzat per equips. Si la partida queda a mitges, es pot anotar quins alumnes han pogut participar activament i en quines caselles s'han quedat.

Per aprofitar millor el potencial del joc en referència a l'educació literària, recomanem fer un registre de tots els títols que surtin a cada partida, amb la finalitat de recopilar una llista de recomanacions que es pugui consultar.

De lectura en lectura... CONTINUA L'AVENTURA!

Instruccions

La mecànica del joc és molt similar a la del joc de l'oca clàssic. Els jugadors se situen a la línia de sortida i han d'anar avançant pel tauler fins arribar al final. A cada casella s'ha de fer una activitat, que està especificada a l'**índex d'accions**. Aquest índex el poden anar llegint per torns els mateixos jugadors o bé es pot establir un «màster» del joc, que serà la persona encarregada de llegir i organitzar la partida sense jugar-hi.

Per torns, cada jugador tira un dau de sis cares, avança el nombre de caselles indicades i fa l'acció corresponent.

El tauler té **63 caselles** d'acció agrupades en nou categories segons el tipus d'activitat plantejada:

Contes clàssics	Totes les preguntes d'aquestes caselles estan relacionades amb contes clàssics de la literatura universal.
Argument	Són propostes que giren al voltant de la trama o de l'arc narratiu dels llibres.
Gir	Proposen a l'alumnat que canviïn algun element del llibre triat.
Creativitat	Plantegen una acció creativa relacionada amb alguna lectura.
Emocions	Aquestes caselles proposen associar un llibre que hagin llegit amb alguna emoció.
Personatges	Són preguntes sobre personatges de llibres.
Cobertes	Proposen a l'alumnat formular hipòtesis sobre un llibre a partir del títol i el disseny de la coberta.
Recomanació	Són caselles per recomanar una lectura a un company o companya en especial, justificant per què creu que li pot agradar.
Casella especial	Aquestes caselles permeten avançar automàticament fins a la casella especial següent, exclamant «De lectura en lectura, continua l'aventura!».