

Batut de Lletres



PREPARATIUS PREVIS

Per poder jugar es necessita:

- Fulls de paper
- Diversos llapis
- Cronòmetre/temporitzador

- Diccionari
- Mòbil

COMPONENTS

• **Baralla de Secció:** Les baralles o la baralla pot ser només d'un conjunt de grafies. És a dir, es pot treballar només un grup de sons, o es poden treballar diversos sons alhora. S'aconsella que la baralla sigui de 50 cartes, a criteri del responsable o dels jugadors.

• **Sub-Baralla de Pronoms febles:** Es recomana fer una baralla de 20 cartes.

• **Baralla de Joc:** Dues cartes per a cada acció i dues cartes blanques. (22 cartes).

• **Baralla de Punts:** S'aconsella que es formin baralles de 50 cartes: 10 cartes de **-1**, 10 cartes de **+1**, 10 cartes de **+2** i també 10 cartes de **-2**. A més, 5 cartes de **+3** i 5 cartes de **-3**.

• **Certificats en Ciències Ortogràfiques:** 32 cartes, 8 per cada grup de grafies x 4 jugadors.

• **Tauler**

• **Llibre de Normes**

• **Dos cartes d'instruccions pels alumnes.**



LA BARALLA DE SECCIÓ

GRAFIES:

- B/V
- G/J
- L, L·L, LL, I
- H, -
- S, SS, Ç, Ç i Z
- C, CC, X, S, TX, IG, IX
- MP, M, N, R i l'apòstrof
- Accentuació i dièresi

Cada grafia o grup de grafies formen un conjunt de 100 cartes distribuïdes en els apartats següents:

COMPLETA:

El jugador completa la grafia que falta a cadascuna de les 4 paraules del llistat de cada carta.

SOPA DE LLETRES/ 1 MIN.:

El jugador busca a la *Sopa de Lletres* la paraula a què fa referència la definició i tot seguit l'escriu correctament. Si porta accent, l'haurà d'accentuar i escriure-la. En el cas que no sàpiga la resposta, se li pot dir en veu alta i l'haurà de buscar a la Sopa de Lletres i escriure-la correctament.

ENDEVINA:

Mitjançant 5 pistes, el jugador ha d'esbrinar el més aviat possible la paraula definida. Per cada pista donada, el jugador té una oportunitat per encertar la paraula clau.

ORDENA/ 1 MIN.:

El jugador, en un batibull de lletres desordenades, ha d'extreure la paraula que s'hi amaga i escriure-la. Se'l pot ajudar si ho demana, facilitant-li la primera o les dues primeres lletres de la paraula.



LA SUB-BARALLA DE PRONOMS FEBLES:

En cada carta hi ha una oració a completar amb el seu corresponent pronom feble.

Es recomana no jugar amb la Baralla de Pronoms Febles al principi d'aprendre a jugar i també en primer i segon de l'ESO. No obstant, el professor pot variar-ho segons el seu criteri.



LA BARALLA DE JOC

+2: Reps dos punts i jugues una carta de secció.

PERDS EL TORN: No jugues fins al següent torn.

CANVI DE CARTES: El jugador canvia totes les seves cartes per les d'un altre jugador, el que ell esculli.

CANVI DE SENTIT: Es canvia el sentit de torn del joc. Si és cap a la dreta, passa a ser cap a l'esquerra o al revés.

CONSULTA/1MIN.: En un minut el jugador podrà consultar el diccionari o el mòbil per a respondre correctament el que se li demana.

AJUDA: Si el jugador no sap respondre la carta que li ha tocat, pot escollir un jugador perquè l'hi resolgui. L'encerti o no, tots dos rebran els mateixos punts, siguin positius o negatius.

RIVAL: El jugador ha d'escollir el rival que cregui que no encertarà el que a ell se li demana resoldre. El jugador necessita que l'altre jugador falli per poder guanyar punts. Els guanyarà corregint les errades del rival, però si el rival ho resol bé, aleshores el jugador s'emportarà -2 punts i el rival +2.

ESCUll ACTIVITAT: El jugador escollirà el tipus d'activitat que vol jugar d'entre les 4 que hi ha. Si el company que li pregunta no té l'activitat que el jugador sol·licita, aleshores el que la tingui és el qui li preguntarà.

BLANCA: El jugador no ha de realitzar cap acció i continua jugant a la Baralla de Secció en el mateix torn.

GUANYES UN PUNT: El jugador rep UN punt i continua jugant a la Baralla de Secció.

PERDS UN PUNT: El jugador rep UN punt negatiu i continua jugant a la Baralla de Secció.

PRONOMS FEBLES: El jugador agafa una carta de la Baralla de Pronoms Febles. Si no sap la resposta, perd el torn de jugar a la Baralla de Secció. Si la respon bé, podrà jugar la carta de la Baralla de Secció durant el seu torn.



LA BARALLA DE PUNTS

+3



Si un jugador respon sense equivocar-se a la carta **COMPLETA**. Si endevina en un o dos intents la paraula d'**ENDEVINA**.

+2



Si encerta la paraula **ORDENA**. Si troba la paraula a la **SOPA DE LLETRES** i l'escriu bé, amb l'accent o dièresi si cal. Si encerta al tercer o quart intent la paraula misteriosa **ENDEVINA**. Si només s'equivoca en una paraula en la carta **COMPLETA**.

+1



Si encerta la paraula en la secció **ORDENA**, oferint-li les dues primeres lletres. Si el jugador sap i escriu bé la paraula de la definició de la **SOPA DE LLETRES**, però no l'ha trobada. Si endevina la paraula d'**ENDEVINA** en el darrer intent. Si se li diu oralment la resposta de la **SOPA DE LLETRES** i al trobar-la, l'escriu correctament.

-1



Si falla dues paraules al **COMPLETA**.

-2



Si no encerta la paraula **ORDENA**, malgrat l'ajuda de dir-li les dues primeres lletres. Si no troba la paraula en la **SOPA DE LLETRES** ni l'escriu bé o no la sap. Si falla tres paraules del **COMPLETA**.

-3



Si no sap la paraula d'**ENDEVINA**. Si falla tota la targeta de **COMPLETA**.

COM ES JUGA?

Es reparteixen Cartes de Secció per:

2 jugadors:	7 cartes
3-4 jugadors:	5 cartes
5-7 jugadors:	3 cartes

QUI GUANYA?

El que aconsegueix més punts en positiu al quedar-se tots els jugadors sense cartes.

COM ES JUGA?

Un cop repartides les cartes de **SECCIÓ** les altres es col·loquen bocaterrosa al mig de la taula.

També es posaran cap per avall la **Baralla de Joc** i la dels **Pronoms Febles** si es decideix afegir-la al joc.

La **Baralla de Punts** també es posarà al mig de la taula, però no cap per avall. Depèn del grup, si hi hagués algú que no volgués jugar, podria ser aleshores la **BANCA** i el **MODERADOR**. No obstant, aquestes funcions no calen.

Comença el jugador més jove, que agafa una carta de la Baralla de Joc i segueix la instrucció que se li demana.

Després, el jugador de la seva esquerra li oferirà una carta de **SECCIÓ** que haurà de resoldre. Segons com la resolgui, rebrà la puntuació que li correspongui de la Baralla de Punts.

Un cop acabat el torn, jugarà el jugador següent. La carta jugada es descartarà. En el cas que un jugador es quedi abans sense cartes, agafarà de la Baralla de Secció tantes cartes com el jugador que menys en tingui.

DIFICULTAT

Totes les cartes tenen un indicador de nivell de dificultat.



VERSÍO AMB TAULER

PREPARACIÓ

Prepareu quatre baralles de 30 cartes de joc classificades per tipus d'activitat:

COMPLETA, ORDENA, SOPA DE LLETRES i **ENDEVINA**. Una **BARALLA GENERAL** de 50 cartes amb totes les grafies i tipus d'activitats barrejades.

Quatre jocs de 8 cartes de **CERTIFICAT**.

Un taulell, quatre fitxes vianants i un dau.

OBJECTIU

Arribar el primer a la **META** una vegada obtinguts els 8 Certificats.

COM ES JUGA?

Comença el jugador que treu el número més alt al llançar el dau. Si cau en una casella **COMPLETA, ENDEVINA, ORDENA** o **SOPA DE LLETRES**, haurà de resoldre la carta corresponent al tipus d'activitat per continuar avançant en el mateix torn. La carta l'hi mostrarà un company tapant amb el dit la resposta.

El torn del jugador s'acaba quan s'equivoca en una resposta.

En la casella de **CERTIFICAT** s'agafa una carta de la Baralla general. Si el jugador resol l'activitat que li surt, rep el Certificat de les grafies que ha jugat. En el cas que li toqui el mateix grup de grafies quan torni a caure en una casella de Certificat, si encerta la resposta, guanyarà un altre certificat igual que podrà canviar per un altre de diferent amb qualsevol jugador.

Si un jugador arriba a tenir tres certificats iguals, només podrà canviar una vegada el certificat del mateix grup de grafies, l'altre no tindrà cap valor. No obstant, sí pots canviar una vegada cada certificat repetit que no l'hagis canviat ja anteriorment durant el joc.

L'objectiu és arribar a la **META**, però si en fer-ho no s'han aconseguit els 8 Certificats, aleshores hauràs de jugar en sentit invers, agafant com a punt de sortida la mateixa casella de **META**, fins a aconseguir-los tots, sempre anant enrere.

Un cop els hagis aconseguit, hauràs d'anar de nou cap a la **META**.

AUTORA: MERCÈ ARCE

IL·LUSTRADORA: ALBA ARAGÓN

MAQUETACIÓ: M3DESIGN

*A la meua filla Dagna,
font d'inspiració.*

