

ACTIVITATS DE LLENGUATGE AMB MOVIMENT

Logopedes CDIAP

Com treballat el llenguatge a casa de manera divertida i amb moviment



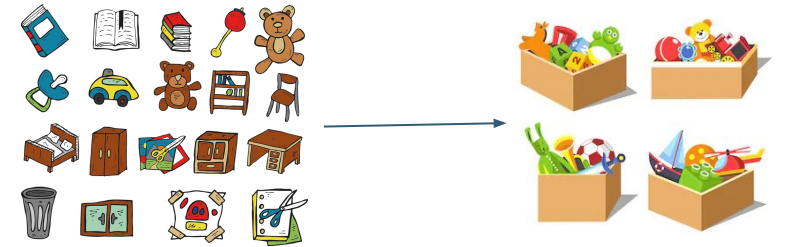
1. CLASSIFICACIÓ SEMÀNTICA

Què necessitem?

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

Com juguem?

- En una punta del passadís posem una capsa amb joguines de les diferents famílies (2 per començar i més si sou experts) i a l'altra banda tantes capsos 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 capsos on els posarem separats.
- Anomenem les categories semàntiques que anem fent (animals, roba, menjar...) revisant les capsos 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 vaca, 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 a infants més petits o que encara no fan classificació per famílies:

- Farem el circuit igual però només amb una capsa al final del recorregut. 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).



Cal evitar fer moltes preguntes a la vegada.

2. ORDRES ABSURDES

Moltes vegades els infants endevinen què els demanem perquè escolten la última paraula o perquè sempre els hi demanem el mateix de la mateixa manera. Juguem a veure si estan atents tot treballant els localitzadors espacials (a dalt , a baix, dins , fora, a prop, lluny...).

Què necessitem?

- 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

Què necessitem?

- Bossa o capsa.
- Juguines d'animals, cotxes, roba, ninos o imatges (les imatges poden ser d'accions o objectes. En podem imprimir buscant imatges al google, freepik, ARASAAC, UTAC...).

Com juguem?

- Agafarem un objecte o imatge 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.

4. ENDEVINALLES I ONOMATOPEIES

Què necessitem?



- Objectes o targetes que sonin o facin soroll (animals , instruments, objectes, vehicles, ...).

Material: podem fer servir qualsevol targeta d'animals que tinguem per a casa o fer servir algunes de la xarxa com [Bingos de animals domèsticos.](#) | [ARASAAC: Materiales CAA](#) (tot i ser un bingo podem utilitzar les imatges separades per aquest joc)

Com juguem?

És una variant del joc anterior però ara haurem de fer l'onomatopeia, que l'infant la repeteixi i endevini a qui correspon.

5. JOC DE LA BOMBA

Què necessitem?

- Una pilota o algun objecte que ens poguem passar; cotxe, peluix...
- 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, doncs explotarà la BOMBA!!

Variants:

1. Podem aprofitar aquesta activitat per jugar a l'estiu i utilitzar globus d'aigua.
2. Podem utilitzar el joc comercial del TIC TAC BOUM JUNIOR.



6. LA CAPSA DELS INVENTS

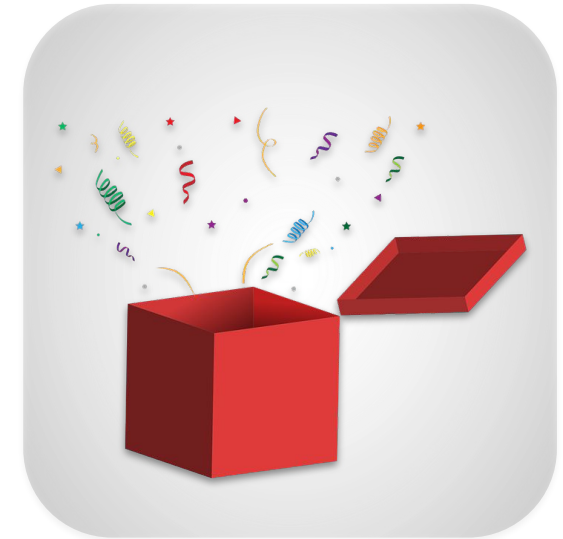
Què necessitem?

- Capsa, bossa de tela, bossa de plàstic...
- Paper en forma de tires per dibuixar imatges (Ex. poma).

Com juguem?

- Dibuíxem imatges de tot tipus als paperets que posarem 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 hi ha el dibuix d'una "bicicleta". Explico el conte de La Caputxeta Vermella dient que la Caputxeta anava a casa de la seva àvia en bicicleta.



7. LA CURSA DEL LINCE

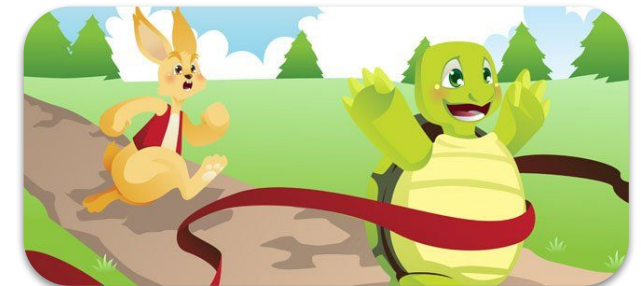


Què necessitem?

- 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

Què necessitem?

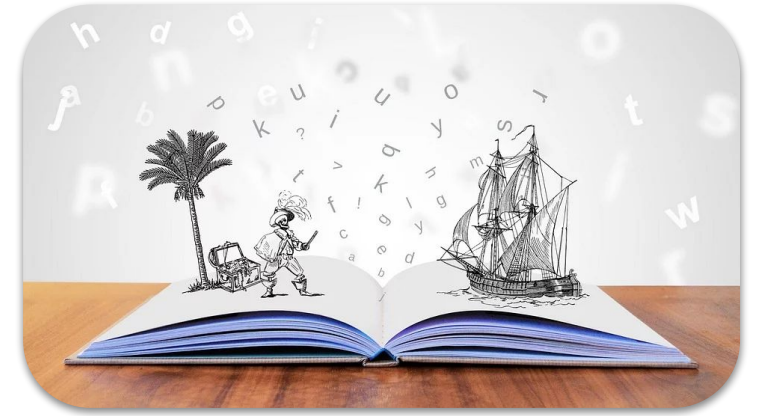
- Conte.

Com juguem?

Primer cal triar un conte que ens agradi o fins i tot un conte que l'infant ja conegui.

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.



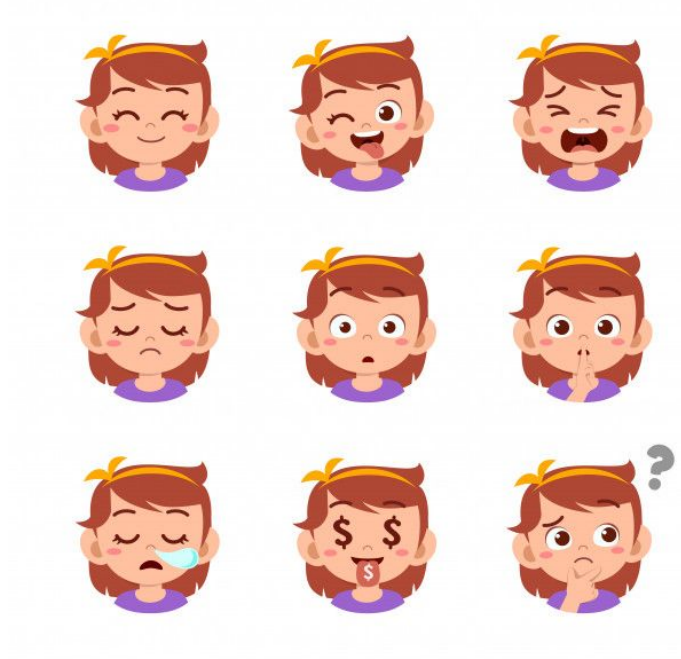
9. GANYOTES DAVANT DEL MIRALL

Què necessitem?

- Mirall.
- Pintures de cara.

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.





**Si teniu algun dubte o consulta , podeu contactar amb els
vostres professionals de referència del CDIAP Parc Taulí.**



CDIAP Parc Taulí

T.93.745.83.68