

**2n, el bestiari**

**Carranquer**

**OBJECTIUS:**

- Conèixer el bestiar dels diables de Cervera Carranquers
- Llegir comprensivament, de manera clara i entenedora
- Expressar-se oralment de manera clara i ordenada, amb un vocabulari ric i coherent amb l'edat cronològica
- Fer un dibuix de manera cooperativa
- Fer una descripció d'una bèstia carranquera
- Comprendre oralment un missatge
- Treballar l'atenció auditiva i l'atenció i percepció visual
- Conèixer la vestimenta adequada per participar en un correfoc
- Aprendre vocabulari en anglès relacionat amb la roba i els complements

COMPETÈNCIES	CONTINGUTS	ACTIVITATS	AVALUACIÓ
Comunicativa lingüística i audiovisual Matemàtica Artística i cultural Aprendre a aprendre Social i ciutadana Tractament de la informació i competència digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El bestiar carranquer: la cuca cervera, la cuca matracca, la polla, la mort, la titella africana, la titella blava, la tarasca, lo carranco, el paller i el mussol</li> <li>- Lectura del conte</li> <li>- La descripció</li> <li>- Fem màscares</li> <li>- Expressió oral: fem teatre</li> <li>- Vestuari adequat per participar en un correfoc</li> <li>- Vocabulari en anglès relacionat amb la roba i els complements</li> </ul>	Activitat 1: Conte "El viatge de la Polla" Activitat 2: De qui parlem? Activitat 3: Troba la parella Activitat 4: Joc: Connecta 4 Activitat 5: Jclíc Activitat 6: Fem teatre Activitat 7: Domino Activitat 8: Crossword Activitat 9: What's wrong/ missing? Activitat 10: Spot the differences	Reconèixer i identificar el bestiar carranquer Llegir de manera clara i entenedora Saber expressar-se oralment, amb fluïdesa i amb un vocabulari ric i coherent amb l'edat. Realitzar correctament les activitats del Jclíc. Completar correctament exercicis de vocabulari en anglès relacionats amb la roba i els complements. Identificar la vestimenta adequada per participar en un correfoc.

## 2n – Activitat 1

<b>Títol</b>	<b>Conte "El viatge de la Polla"</b>
<b>Objectius</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conèixer els personatges del conte, el bestiar dels diables de Cervera Carranquers</li><li>- Llegir comprensivament un text</li><li>- Expressar-se oralment de manera clara i ordenada</li><li>- Fer un dibuix de manera cooperativa</li></ul>
<b>Competències Bàsiques</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual Competències artística i cultural Aprendre a aprendre Social i ciutadana
<b>Durada</b>	2 hores
<b>Materials</b>	10 Fitxes descriptives del bestiar carranquer A3. 10 Làmines de la imatge + nom desenganxable A3 Rètol del conte Conte de grans dimensions "El viatge de la Polla" Text del conte, per donar-lo als alumnes (en format digital)
<b>Desenvolupament</b>	<p>El/la mestre/a fa 10 grups (tants com fitxes descriptives de les bèsties) de 2-3 alumnes. A cada grup li dóna una fitxa descriptiva de cada bèstia, perquè se la llegeixi. Després cada grup haurà d'explicar cadascun dels personatges que sortirà al conte a la resta del grup classe. Els personatges els podem anar penjant a la pissarra, perquè tota la classe els tingui a la vista.</p> <p>Un cop presentats els personatges del conte, el/la mestre/a farà 9 grups, i a cada grup li donarà una part de la història del conte. Aquest grup, haurà de llegir el seu bocí i fer-ne un dibuix entre els membres del grup. Quan tots els grups hagin acabat, serà el moment d'anar explicant el conte. Cada grup sortirà amb el dibuix i anirà llegint la seva part del conte.</p> <p>Amb tots els dibuixos i els textos es pot fer un conte per l'aula o per l'escola, espiralant els fulls.</p> <p>El conte de grans dimensions, amb les imatges dels personatges, ens servirà també com a conte per anar-lo llegint dins l'aula.</p>
<b>Observacions</b>	

## 2n – Activitat 2

<b>Títol</b>	<b>De qui parlem?</b>
<b>Objectius</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fer una descripció d'una bèstia carranquera</li><li>- Llegir de manera clara i entenedora</li><li>- Comprendre el missatge i deduir de quin personatge es tracta a partir de la lectura d'un company/a d'aula.</li></ul>
<b>Competències</b> <b>Bàsiques</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual Aprendre a aprendre Social i ciutadana
<b>Durada</b>	1 hora
<b>Materials</b>	10 Imatges dels personatges A6 Llapis, paper, goma Ordinador
<b>Desenvolupament</b>	El mestre/a agrupa els alumnes per parelles i dóna un personatge del conte a cada parella. L'alumnat haurà de descriure amb una frase el personatge què li ha tocat i escriure-ho a l'ordinador. S'imprimiran totes les descripcions amb el mateix format. Un cop fet, cada grup ho llegirà davant el grup classe, perquè la resta ho endevini.
<b>Observacions</b>	

## 2n – Activitat 3

<b>Títol</b>	<b>Troba la parella</b>
<b>Objectius</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Discriminar visualment les imatges</li><li>- Llegir comprensivament un petit text</li><li>- Treballar l'atenció</li></ul>
<b>Competències Bàsiques</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual Matemàtica
<b>Durada</b>	30 minuts (es pot treballar com a racó d'aula)
<b>Materials</b>	10 Imatges dels personatges (el mateix que l'activitat 2) Descripció feta pels alumnes de cada bèstia.
<b>Desenvolupament</b>	Joc del memory amb les imatges dels diables i la descripció feta pels mateixos alumnes en l'activitat anterior (activitat 2).
<b>Observacions</b>	El/la mestre/a hauria de plastificar la descripció feta pels alumnes perquè duri més, així com totes les descripcions haurien de tenir el mateix format de paper.

## 2n – Activitat 4

<b>Títol</b>	<b>Joc: Connecta 4</b>
<b>Objectius</b>	- Relacionar el bestiar amb el seu nom.
<b>Competències</b> <b>Bàsiques</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual
<b>Durada</b>	30 minuts (es pot treballar com a racó d'aula)
<b>Materials</b>	1 Joc del connecta 4 fet amb roba de sac
<b>Desenvolupament</b>	Es tracta d'agafar els dos cables, i en un posar la imatge de la bèstia i en l'altre posar el seu nom. Si s'encén la bombeta es que s'ha realitzat l'associació de manera correcta.
<b>Observacions</b>	

## 2n – Activitat 5

<b>Títol</b>	<b>JClic “El bestiar carranquer”</b>
<b>Objectius</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Llegir i escriure el nom del bestiar carranquer</li><li>- Treballar la psicomotricitat fina</li><li>- Treballar l'atenció auditiva i l'atenció i la percepció visual.</li></ul>
<b>Capacitats</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual
<b>Bàsiques</b>	Matemàtica  Tractament de la informació i competència digital
<b>Durada</b>	30 minuts (es pot treballar com a racó dins l'aula)
<b>Materials</b>	JClic i ordinador
<b>Desenvolupament</b>	Realització d'un joc d'ordinador (JClic) on hi ha diverses activitats relacionades amb el bestiar carranquer: relacionar nom – imatge, llegir i escriure, realitzar trencaclosques, buscar la parella, sopa de lletres... Es pot realitzar el joc d'ordinador de manera autònoma, per parelles.... depenent de la dinàmica que triï el/la mestre/a.
<b>Observacions</b>	

## 2n – Activitat 6

<b>Títol</b>	<b>Fem teatre</b>
<b>Objectius</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Llegir comprensivament el text</li><li>- Expressar-se oralment d'una manera clara i entenedora</li><li>- Pintar seguint el model</li></ul>
<b>Competències</b>	Comunicativa lingüística i audiovisual
<b>Bàsiques</b>	Artística i cultural Aprendre a aprendre
<b>Durada</b>	3 hores
<b>Materials</b>	10 Màscares del bestiar Material divers: colors, retoladors, estisores, pintura, roba.... Goma per la màscara Conte de grans dimensions
<b>Desenvolupament</b>	<p>Distribuïm la classe en 2 grups, tenint en compte que hi ha 10 personatges + 1 narrador. Per tant cada grup ha de tenir 11 nens/es. A cada alumne/a se li dóna la màscara d'un personatge, la qual l'haurà de pintar, i se li dóna el text que haurà de llegir per teatralitzar l'obra.</p> <p>Per preparar l'obra, s'ajuntaran els dos personatges dels 2 grups, hi haurà un treball per parelles. Quan es tingui preparat el personatge, ens tornarem a posar en el grup per preparar l'obra.</p> <p>Un cop preparat, es representarà davant l'altre grup.</p> <p>El narrador, pot fer servir el conte de grans dimensions per anar explicant l'obra.</p>
<b>Observacions</b>	<p>Hem de fer dos grups de 11 alumnes. Si a l'aula són menys, algun alumne haurà de fer el mateix personatge en els dos grups, o ve si són més alumnes, algun personatge l'hauran de compartir més d'un/a alumne/a.</p> <p>El narrador al no tenir màscara, podrà escollir la del personatge que més li agradi.</p>



## 2n – Activitat 7

<b>Title</b>	<b>Domino</b>
<b>Objectives</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- To learn vocabulary of clothes and accessories</li><li>- To revise colours</li></ul>
<b>Basic Competences</b>	Linguistic communicative competence Artistic and cultural
<b>Time</b>	30'
<b>Materials</b>	Laminated coloured cards (1 set for every pair of students) 5 games- 50 cards
<b>Development</b>	The teacher presents the vocabulary by means of the same domino cards. In pairs, the pupils take some cards and take turns to put them face up on the desk. The first pupil with no cards is the winner.
<b>Observations</b>	Before the game, you can play "Who's wearing...?" so as to introduce the vocabulary in a funnier way. <b>Pay attention to the number of pupils, since you will probably need more sets of cards.</b> This activity has been thought for the 2nd year of the 1st cycle.

## 2n – Activitat 8

<b>Title</b>	<b>Crossword</b>
<b>Objectives</b>	- To learn vocabulary connected with clothes and accessories
<b>Basic Competences</b>	Linguistic communicative competence Artistic and cultural
<b>Time</b>	30'
<b>Materials</b>	1 Worksheet A4 Pencil Rubber
<b>Development</b>	The students try to find the words they learned in the previous exercise in the wordsearch. The words and the pictures are provided in order to help the students.
<b>Observations</b>	Fast finishers can write the words under the corresponding pictures. This activity has been thought for the 2nd year of the 1st cycle.

## 2n – Activitat 9

<b>Title</b>	<b>What's wrong/ missing?</b>
<b>Objectives</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- To learn vocabulary connected with clothes and accessories</li><li>- To learn which clothes are appropriate/ inappropriate to take part in a <i>correfoc</i></li></ul>
<b>Basic Competences</b>	Linguistic communicative competence Artistic and cultural
<b>Time</b>	30'
<b>Materials</b>	2 Worksheet A4 Pencil Rubber
<b>Development</b>	The students look at the photos of a boy ready for a <i>correfoc</i> and answer the questions "What's missing?" or "What's wrong?". Finally, they draw the picture of a boy/ girl or themselves correctly dressed for a <i>correfoc</i> .
<b>Observations</b>	Put emphasis on the importance of wearing the most appropriate clothes in order to avoid accidents with fire. This activity has been thought for the 2nd year of the 1st cycle.

## 2n – Activitat 10

<b>Title</b>	<b>Spot the differences</b>
<b>Objectives</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- To learn vocabulary connected with clothes and accessories</li><li>- To identify the clothes of the devils of their town</li></ul>
<b>Basic Competences</b>	Linguistic communicative competence Artistic and cultural Social and civic
<b>Time</b>	30'
<b>Materials</b>	1 Worksheet A4 Pencil or crayons Rubber
<b>Development</b>	In pairs, the students find the differences between two pictures of a boy dressed with the clothes of the <i>Colla Infantil de Diables Carranquers</i> . One is correct and the other has some objects that are wrong. The students spot the differences and say the words aloud, taking turns and helping their partners.
<b>Observations</b>	Fast finishers can write the words of the clothes or accessories that are different on a separate piece of paper. E.g: sandals/ <i>espardenyas de veta</i> . This activity has been thought for the 2nd year of the 1st cycle.