



LA GRAN FINAL | Lliga per la Llengua 2025 – 2026

3 de juliol a la plaça de la Catedral

La **Lliga per la Llengua** és un concurs pensat per fomentar l'ús del català d'una manera **lúdica, educativa i divertida**, a través de proves lingüístiques basades en jocs i reptes. S'emmarca en el [Pla d'acció per la llengua](#), impulsat per la regidoria de Cultura i Llengua de l'Ajuntament de Vic.

Els equips hauran de superar **proves per temps o intents**, que combinen coneixements lingüístics (ortografia, morfologia i lèxic) i aspectes de cultura i entreteniment. Caldrà ser **ràpid, creatiu i bon observador!**

Els **premis** per als tres millors equips, patrocinats per Viatges Alemany, són:

- 1r premi: un viatge a Mallorca
- 2n premi: un cap de setmana al Delta de l'Ebre
- 3r premi: un vol en globus per la Plana de Vic

En aquesta fase hi participaran **vuit equips**, els dos millors grups de cada colla i els dos guanyadors de la branca escolar.

- Colla del Nen: Els Triadú i Boletaires sense llicència
- Colla de la Vella: Les xerrameques i Els llenguados de les Adoberies
- Colla del Merma: Pompeu Febre i Nata muntada
- Branca escolar: Els segadors i Els ganàpies



Ajuntament de Vic



Defensar la llengua,
estimar el país.
A.Vic, en català



LA GRAN FINAL: 1,5 hores aproximat

La Gran Final consistirà en **quatre proves**, i es proposarà una prova extra en cas d'empat. També hi haurà un repte per a les persones que vinguin de públic.

PROVA 1: lletrejar

PROVA 2: refranys

PROVA PEL PÚBLIC: el mot fantasma

PROVA 3: no tan bàrbars

PROVA 4: cançons

PROVA extra: diccionari



PROVA 1: Lletrejar paraules

Consisteix a lletrejar **dues paraules per equip**. Els equips escolliran **dues persones** per fer aquesta prova. El nivell de dificultat serà una mica més elevat que a la fase classificatòria.

Consisteix a **lletrejar** una paraula per cada persona i **alternativament** per equips. És a dir, comença una persona del grup 1, després del grup 2, grup 3... fins a fer tota la volta.

La persona que lletreja la paraula estarà asseguda d'esquena a la pantalla i es tancarà els ulls amb un **antifaç**.

Cada participant tindrà **tants intents** com calgui però un màxim **15 segons per paraula**. Si **erreu** una lletra, accent... sonarà una **botzina** i haureu de **tornar a començar** des de la primera lletra. Si s'acaba el temps i no heu acabat la paraula o no l'heu lletrejat correctament, no se sumen punts.

Per cada paraula lletrejada correctament dins el temps: **20 punts**

Puntuació màxima: **40 punts**

Penseu a diferenciar **be alta i ve baixa, ela doble i geminada, accents obert i tancat en les vocals** i a dir el nom de les lletres en català: **ics, hac, ce...** Si trobeu **dues erres** lletregeu **erra-erra...**

Paraula d'exemple:

Libètlula: ela, i, be alta, e amb accent obert, ela geminada, u, ela, a.



PROVA 2: Refranys

Consisteix a **descobrir tants refranys, dites...** com equips hi hagi. Cada equip dirà **una lletra** de l'**abecedari** per torns (ha de ser àgil, teniu **5 segons** per dir la lletra; si no, passa torn al següent equip). Si la lletra forma part del refrany, **apareixerà a la pantalla** en els buits corresponents.

La persona representant de l'equip que sàpiga de quin refrany es tracta ha d'aixecar-se i anar fins al micròfon i dir la solució que cregui que és. En el cas que l'equip no l'encerti o no es digui res, es reprèn el torn de dir lletres a l'equip que li tocava i l'equip queda eliminat de la ronda.

L'equip que completi el refrany aconseguirà **10 punts**. La prova no s'acabarà fins que s'endevini el refrany o es descobreixin totes les lletres. En el cas que ningú l'endevini, serà l'equip que completi la darrera lletra del refrany el que s'emporti els punts.

NO es pot resoldre el refrany fins que el primer equip hagi dit la primera lletra i hagi tingut l'oportunitat de resoldre'l en el seu torn.

Puntuació màxima: **80 punts**

Frase feta d'exemple: Mica en mica, s'omple la pica



PROVA 3: No tan bàrbars

Consisteix a endevinar quin dels tres mots proposats **NO és un barbarisme**. D'aquests tríos de barbarismes, en realitat n'hi ha un que no ho és perquè figura al DIEC2. Quin és?

Hi haurà **dos tríos de mots per equip**. Es tindrà un **únic intent i 15 segons**, no hi haurà rebot. Si l'equip a més de saber la solució també coneix el significat de la paraula, obtindrà doble puntuació. L'equip que endevini la paraula haurà de dir immediatament la definició.

Els equips escollireu un número a l'atzar per conèixer els tríos de paraules.

L'equip que encerti la paraula aconseguirà **10 punts** per paraula encertada, o **20 punts** si també en sap el significat.

Puntuació màxima: **40 punts**

Exemple: palillo – berberetxo – apetit

Resposta correcta: apetit (gana, desig de menjar)



PROVA 4: Cançons

Consisteix a **descobrir les 2 paraules que falten** en un **fragment d'una cançó**. Hi haurà una cançó interpretada en directe per equip. **Cada equip, per torns**, intentarà endevinar les paraules omeses a la cançó. Els equips escolliran un número **a l'atzar** per saber quina cançó han de completar.

Els músics interpretaran en directe la cançó i faran **una parada per cada paraula omesa**. En aquesta parada, l'equip tindrà com a màxim **10 segons i tants intents com calgui dins el temps**, tant si l'encerten com si no. Un cop passat el temps o un cop encertada la paraula, els músics continuaran tocant i cantant fins a fer una nova parada o fins a finalitzar la cançó.

Per cada paraula encertada aconseguireu **10 punts**.

Puntuació màxima: **20 punts**

Cançó d'exemple: JEAN LUC, Amics de les Arts

*Ens vam retrobar una nit d'estiu
en un cicle especial de cinema francès a la FRESCA
El meu plan era tornar aviat
però al final tot es va anar allargant I els dos vam decidir sortir de gresca
Sens va fer tard,
va dir: "No agafis pas el cotxe,
si vols et pots QUEDAR".*



PROVA EXTRA en cas d'empat: Diccionari

Consisteix a endevinar la **definició correcta** del mot proposat d'entre les quatre opcions que apareixeran a la pantalla. A partir del moment en què es projecten les definicions i el presentador diu "temps", la persona representant de l'equip que sàpiga la resposta ha d'aixecar-se i anar fins al micròfon per respondre. Si no es respon correctament o s'acaba el temps, hi ha rebot a l'altre equip. En cas que siguin més de dos equips empatats, només hi haurà un rebot i, si es falla aquest rebot, es passarà a una nova paraula.

L'equip que sigui **més ràpid** és el que té el punt extra i queda per davant a la classificació.

Exemple: Malvestat

- *Condició de qui cria malves*
- *Dolenteria, maldat (resposta correcta)*
- *Vestit amb roba dolenta i en mal estat*
- *Tempesta, temporal*