

GENER 2026

DILLUNS

DIMARTS

MIERCOLES

DIJOUS

DIVENDRES



Un nou any és el
començament d'una nova
història:



Fes que siga
inoblidable!



7

QUE
EFECTES
TAN
ESPECIALS!



DEL CINEMA
MUT
A LA IA

14

JORNADA
GASTRONÒMICA

15

DIA DE LA
CROQUETA



DIA DE LA NEU

19

20



22

L'EVOLUCIÓ DE LA
PANTALLA GRAN

23

EDUCACIÓ
MEDIAMBIENTAL

26



27



28



29

DIA DE
LA PAZ

29

CS CamScanner

Ausolan.

Un curs amb art

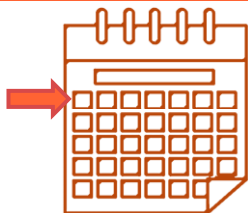




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

6 – 8 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina.
- Estimular la creativitat.
- Promoure la responsabilitat de les seues tasques.

MATERIAL:

- Fotocopies
- Tissores
- Pegament

BENVINGUT 2026



FONAMENTACIÓ:

Comença un nou any i que millor manera d'estrenar-lo que realitzar la següent creació que ens ajudarà a saber el dia en què estem i senyalitzar aquelles dates més importants per a nosaltres.

Sembla més complicat del que és, però veureu que fàcil i divertit, a més de ser un bonic adorn per al nostre escriptori.



DESENVOLUPAMENT:

A continuació, tenim 4 plantilles diferents per als 4 cubs que formaran el nostre calendari (vos oferim també una plantilla de cubs en blanc, per si algú o alguna li abelleix crear el seu propi estil)

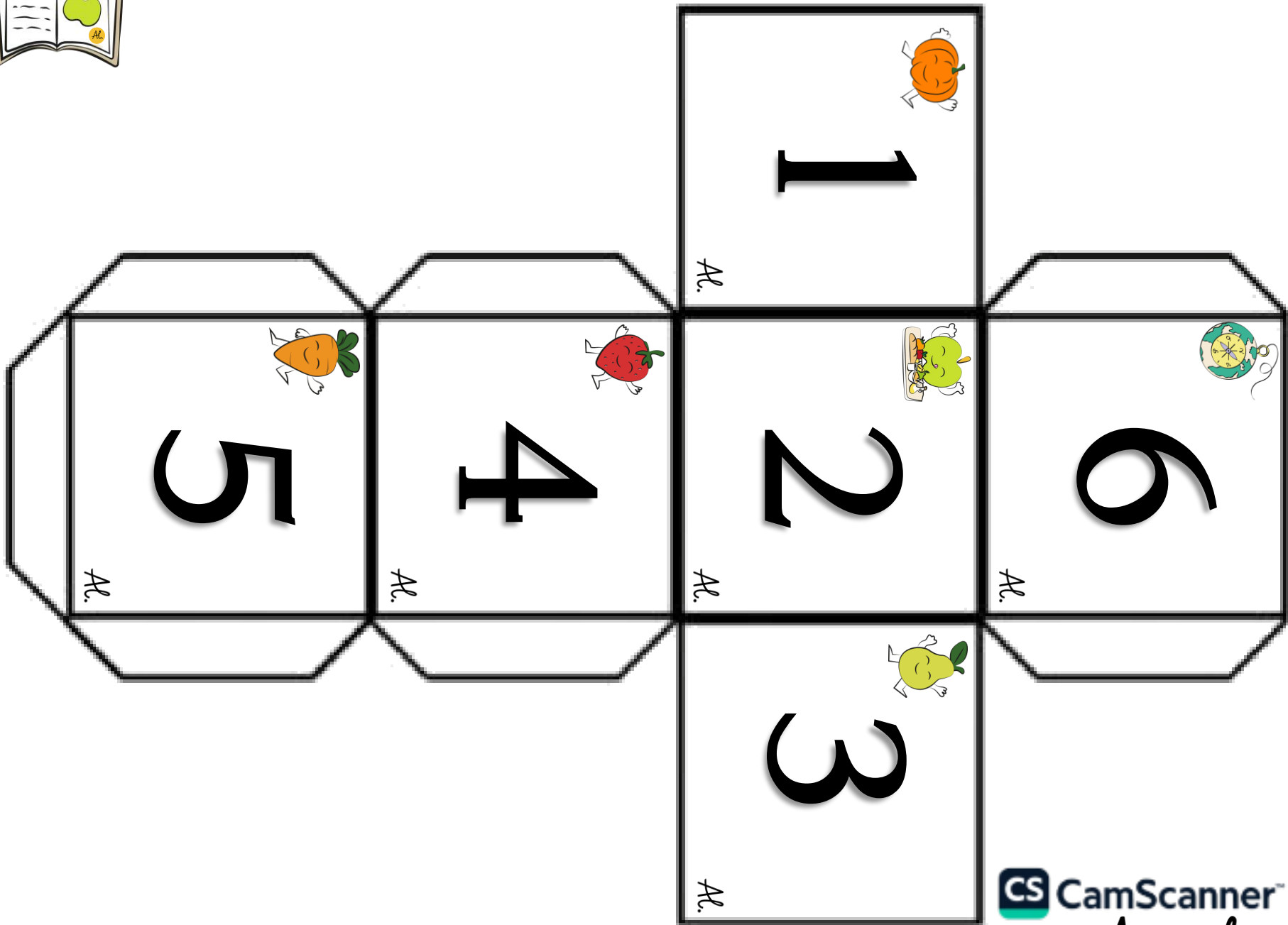
És senzill: retallem i unim les solapes. Podem ficar una mica de terra o pedretes abans de tancar el cub per complet, de manera que pese un poc i no es desmote quan fem la composició de cada dia.

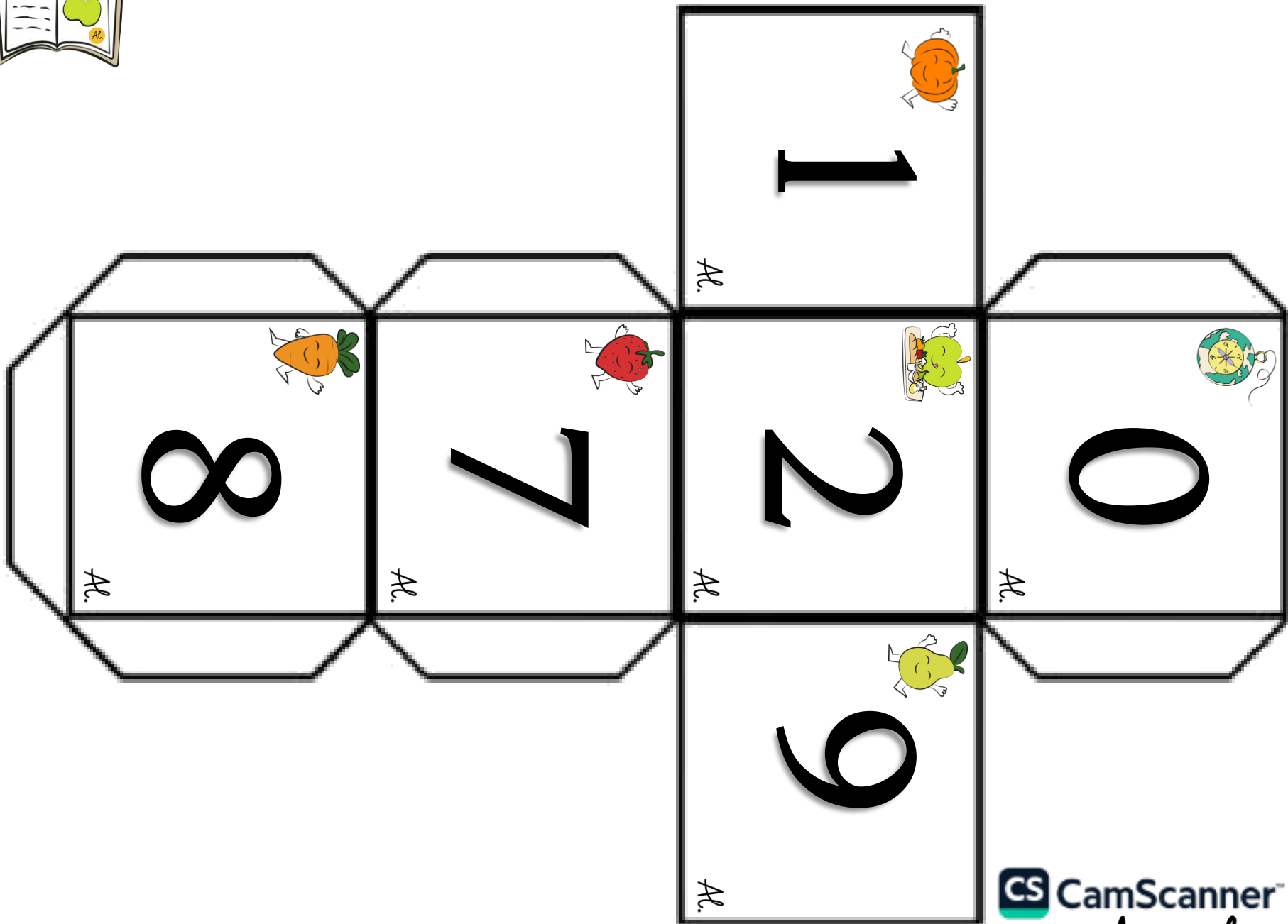
JA TENIM EL NOSTRE ETERN SUPER CALENDARI!

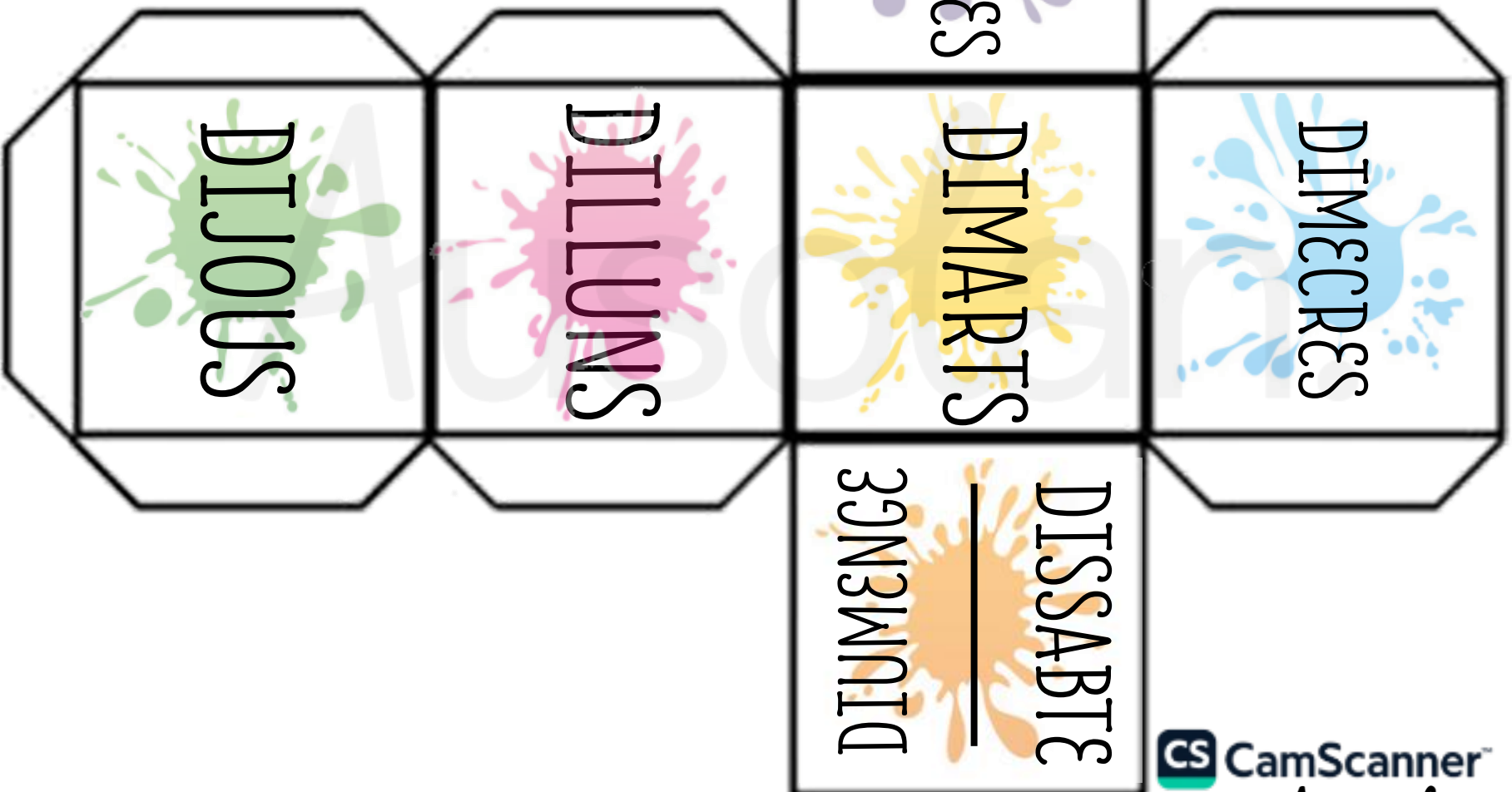


També vos oferim la possibilitat de fer una plantilla d'aniversari, perquè puguem conèixer el dia especial de cada company/a o de la nostra família. VOS ANIMEU A FER-HO AMB L'EQUIP DE TREBALL?



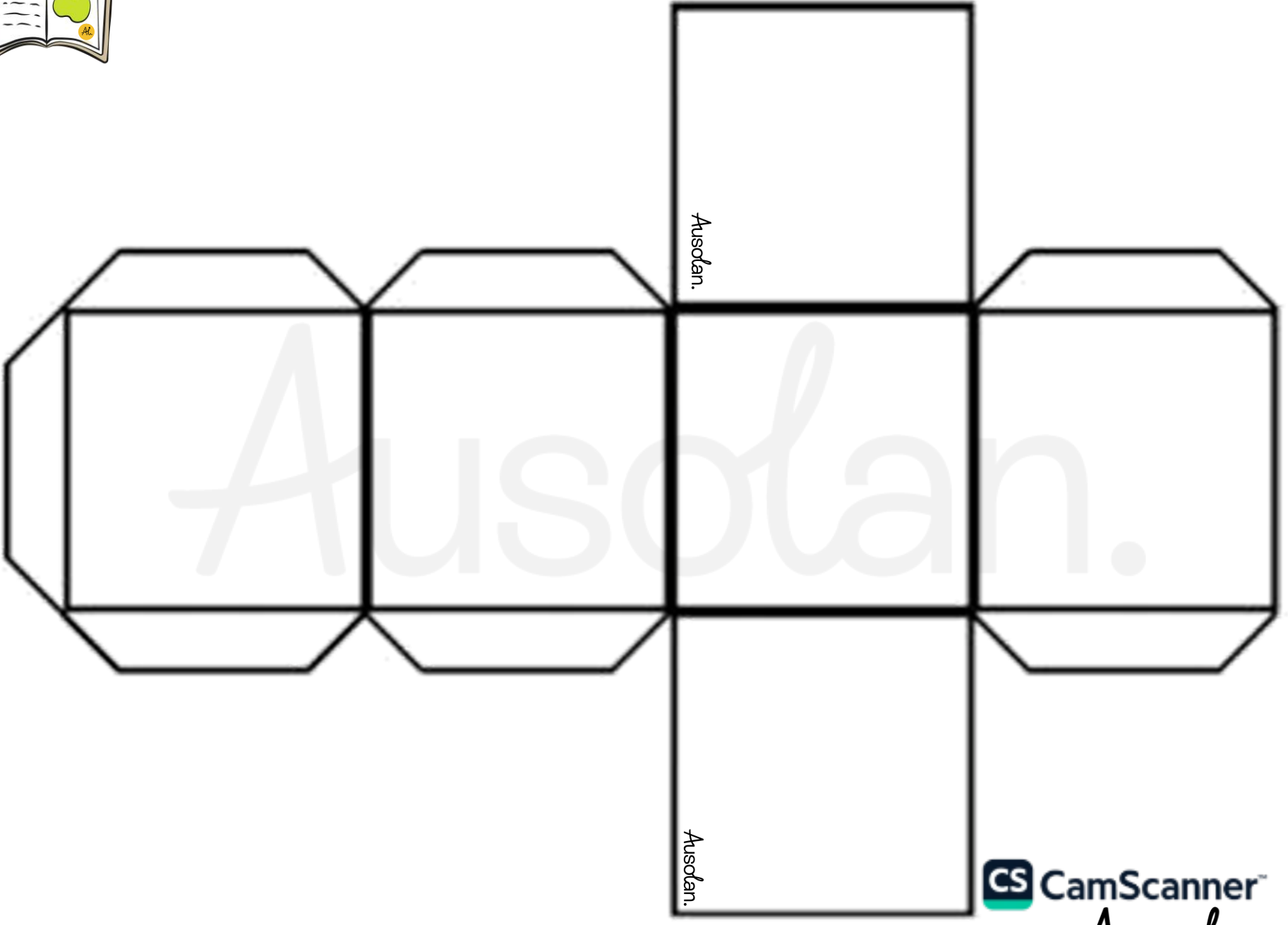








AGOST _____	JULIOL _____	JUNY _____	MAIG _____	ABRIL _____	MARÇ _____	OCTUBRE _____	SETEMBRE _____
				DESEMBRE _____	NOVEMBRE _____		
						GENER _____	FEBRER _____





CALENDARI DE ANIVERSARI



Gener

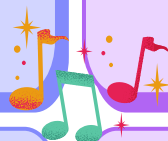
Febrer

Març

Abril

Maig

Juny



Juliol

Agost

Setembre

Octubre

Novembre

Desembre



CS CamScanner

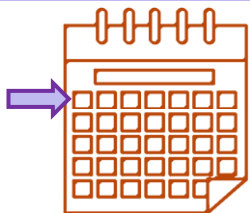
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6 – 8 anys

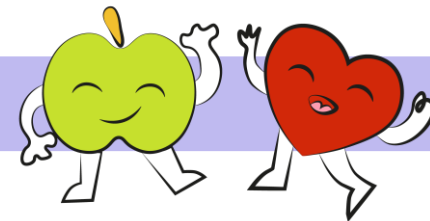
OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat
- Enfortir la pertinença al grup

MATERIAL:

- Cap

CONTINUEM RODANT



FONAMENTACIÓ:

Continuem treballant el meravellós art del CINEMA.

Hi ha tantes i tan variades pel·lícules que necessitaríem mesos i mesos per a conèixer totes les curiositats del cinema.

Les pel·lícules són meravelloses, al fet que sí? Et fan viatjar a mons fantàstics, conèixer llocs inimaginables, fer amistats per a tota la vida i riure i plorar quasi en el mateix moment.

No hi ha un número exacte, però s'estima que existeixen **centenars de milers a milions de pel·lícules**, fins a 4 milions d'obres, incloent-hi arxius no teatrals i perdent-se moltes pel·lícules antigues.

Encara que les xifres varien molt, és una quantitat enorme i en constant creixement, amb centenars de milers o milions de pel·lícules al llarg de la història del cinema.

DESENVOLUPAMENT:

Ens convertirem en autèntics cinèfils!

Un cinèfil és com un súper fan del cinema: algú que estima tant les pel·lícules que no sols les mira, sinó que també pensa en com es fan, qui les dirigeix i quines històries ens volen contar, gaudint de cada detall com un detectiu d'històries i emocions.

No és només veure per veure, sinó entendre la màgia darrere de la pantalla, des dels actors fins a la música, i sentir que aquestes històries són importants per a la seua vida.

Ara ens toca a nosaltres crear una pel·lícula que ens arribe al cor, que ens faça distraure als nostres companys i companyes i deixar volar la seua imaginació. Però serà molt més difícil, la crearem amb cinema mut! Recordeu que les prealgueres pel·lícules no tenien veu ni color?

Primer de tot, hem de crear el guió i saber sobre què tractarà per a després interpretar-la però tot amb mímica. Després, hauran de donar la seua opinió i esbrinar de què es tractava: era de por?, de riure?, que passava realment?

Si no se'ns ocorre un guió original, podem representar alguna pel·lícula que coneguem i que els nostres companys/as endevinen quin és (no es tracta de fer-los el títol amb mímica, sinó de representar alguna escena coneguda)



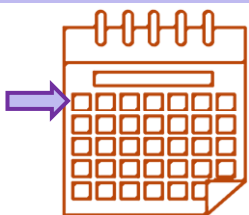
CS CamScanner
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6 – 8 anys

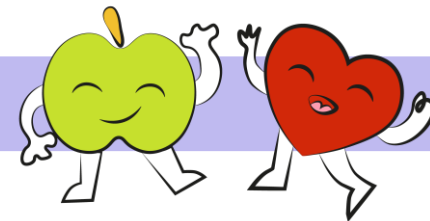
OBJECTIUS:

- Celebrar la diversitat
- Animar a les persones a ser elles mateixes.
- Promoure l'acceptació i el respecte.

MATERIAL:

- Plantilles
- Dau o folis reutilitzables

DIA DE LA GENT PECULIAR



FONAMENTACIÓ:

El 10 de gener se celebra el Dia Mundial de la Gent Peculiar, un qualificatiu que se li posa a la persona quan els seus pensaments i els seus actes són bastant diferents al comú.

És cert que tots som diferents, però hi ha persones que marquen la diferència i ressalten en la seua manera de pensar, sentir i actuar. Potser són un poc extravagants, o potser, la peculiaritat la porten per dins, però la veritat és que aquestes persones solen ser la diana de tota mena de crítiques sense motiu. Cada persona té les seues raons i la seua història vital, que marquen la seua personalitat, i no cal prejudicar a ningú per ser un poc diferent.

Si et sents així, felicitats, hui és el teu dia. I si creus que el rar és el veí o un conegut, no el jutges sense abans conèixer-lo de veritat. Qui sap, pot ser que hages encara molt a aprendre.

DESENVOLUPAMENT:

Aprofitant que ve la celebració del dia de la gent peculiar tractarem de crear al més peculiar dels actors i actrius. Si! Aquesta persona que, depenent del guió que li toque, pot ser la més tímida de les persones o el/la més graciosa/o de la peli.

Els actors i les actrius han d'adaptar-se al paper que els toque interpretar i ser totalment creïbles; són com a camaleons que s'adapten a l'entorn que els envolta.

Ara veurem si eres capaç de detectar la personalitat de les següents persones.

Trenquem 10 paperets i els numerem de l'1 al cinc, dues vegades. Els dobleguem en 2 munts diferents (també podem usar 2 daus, però el nombre 6 no es tindrà en quanta, podem usar-ho de comodí per a triar el nombre que vulguem)

Un dels números que isca equivaldrà a la columna i l'altre a la fila i, una vegada seleccionat el personatge, sempre respectant i valorant les diferències, direm 3 qualitats o característiques que pensem que aquesta persona té.

També podem complicar-ho un poc més: triem la combinació i, definint les seues peculiaritats, els companys/as han d'endevinar de qui estem parlant.



CS CamScanner
Ausolan



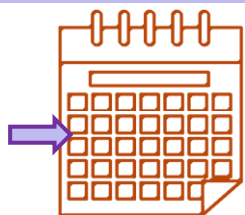
	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6 – 8 anys

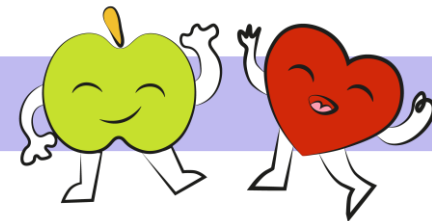
OBJECTIUS:

- Aprendre els fonaments de l'animació
- fomentant la **creativitat** creant animacions simples, i explorar l'observació **sensorial** amb un joguet òptic

MATERIAL:

- Plantilles
- Cartó
- Llapis

EFECTES ESPECIALS: CREANT L'IMPOSSIBLE



FONAMENTACIÓ:

Els **efectes especials** són els **trucs de màgia** que s'usen en les pel·lícules perquè vegem coses que no existeixen en la vida real: dracs, explosions gegants, o a un superheroï volent.

Avui dia, s'usa molt la tecnologia per a realitzar les pel·lícules de cinema més taquilleres.

Segur que has vist darrere dels actors una paret de color verd brillant. Això es diu Croma. En l'ordinador, s'esborra aquest color i es posa qualsevol cosa en el seu lloc: un volcà en erupció, una ciutat futurista o l'espai exterior...

Un altre efecte especial molt conegut és per al moviment: Un actor es posa un vestit especial amb moltes boletes. Una càmera especial grava com es mou l'actor, i després un ordinador converteix aquests moviments en un personatge digital, com un àlien o un monstre! (Un exemple famós és Gollum en El Senyor dels Anells).

Personatges 3D: Tot el que veus en les pel·lícules de Pixar, Disney o DreamWorks (com Toy Story o Frozen) està fet completament per ordinador. Són models 3D que els artistes animen, fent-los semblar vius!

El cinema és un art que no para d'inventar nous trucs. De les fotos ràpides de fa més de 100 anys hem arribat a mons complets creats en una computadora.

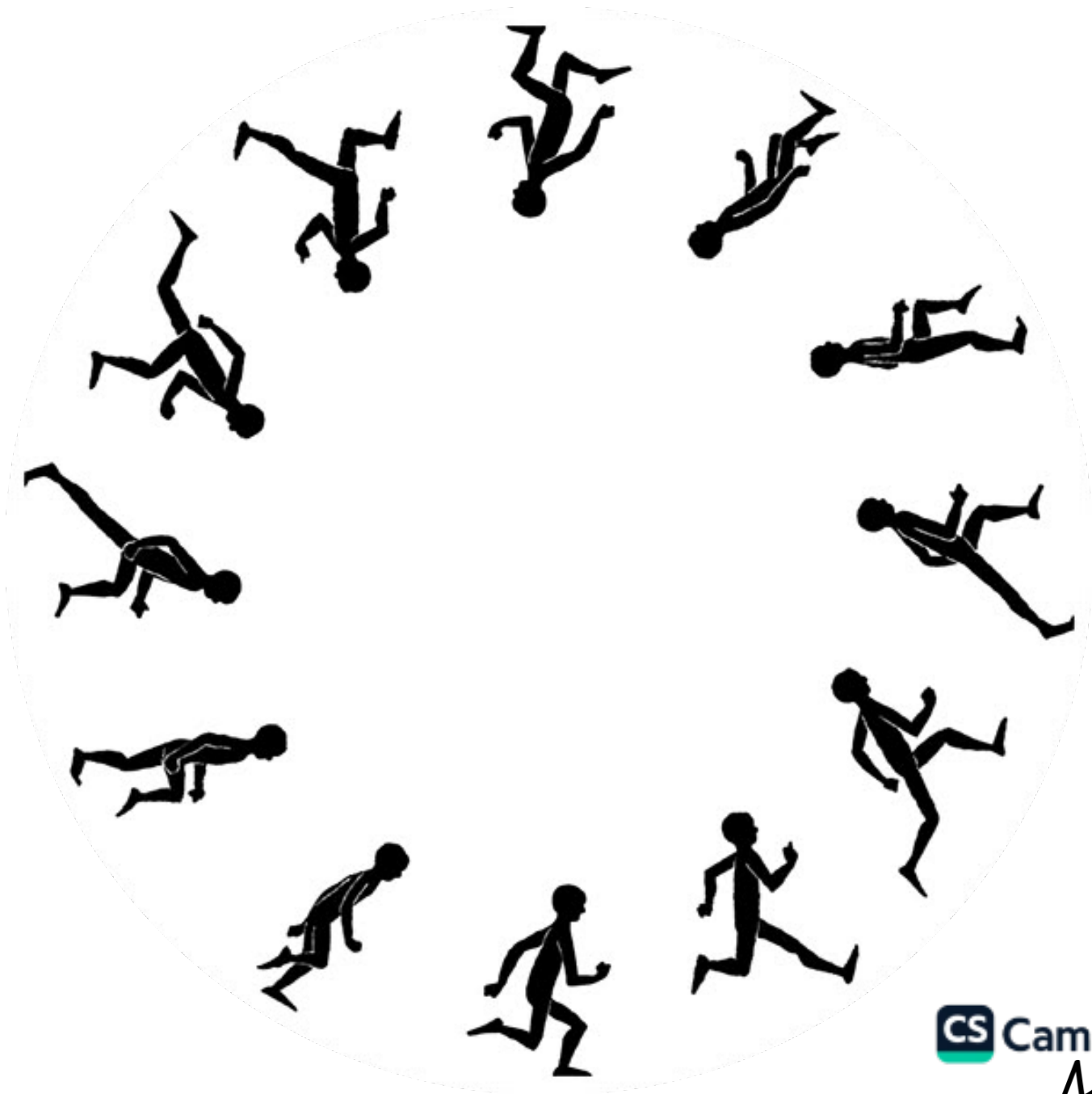
DESENVOLUPAMENT:

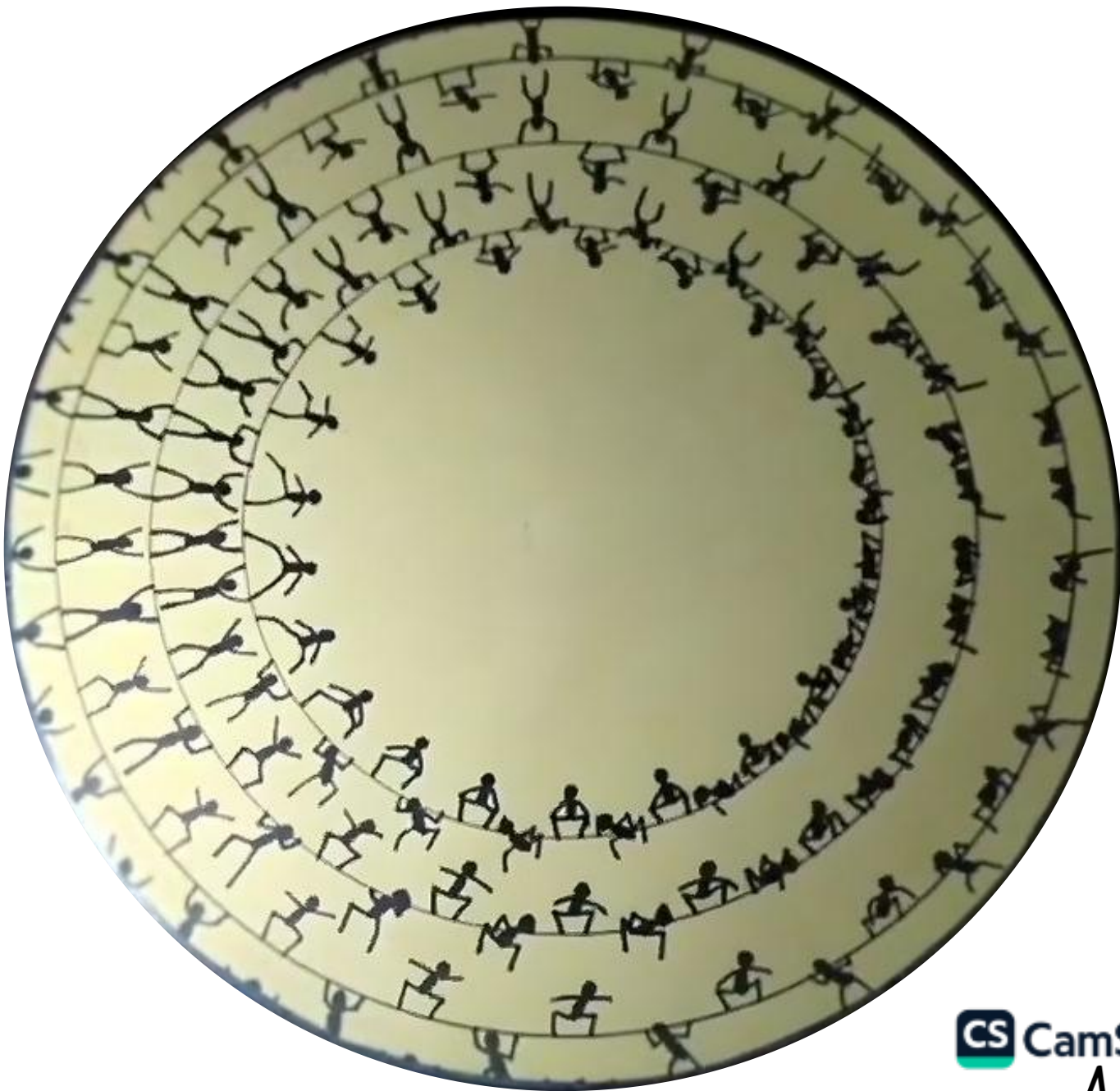
Crearem els nostres propis efectes especials.

Serà molt divertit perquè serem capaços de veure la màgia que es pot crear visualment amb poc... per a això crearem el nostre propi **fenaquistoscopi**.

Es tracta d'un joguet òptic precursor del cinema, inventat per Joseph Plateau en 1832, que crea la **il·lusió de moviment** a partir d'una seqüència de dibuixos en un disc giratori. En girar el disc, les imatges fixes se succeeixen tan ràpid que el cervell les percep com una sola imatge animada, un principi fonamental del cinema actual.

1. Dibuixa un cercle gran en un cartó o cartolina i retalla'l.
2. Dibuixa l'animació: en cada segment, dibuixa un personatge o figura en una posa lleugerament distinta. En avançar de segment en segment, el dibuix ha de representar un moviment continu (com saltar, ballar o girar). Pots utilitzar les plantilles que us oferim o dibuixar una cosa similar.
3. Fes una xicoteta creu en el centre del cercle per a poder girar-lo després.
4. Col·loca un llapis o escuradents en el centre i gira el disc ràpidament veuràs l'animació en moviment!



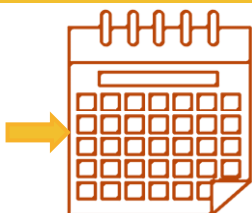




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

6 – 8 anys

OBJECTIUS:

- Desenvolupar la psicomotricitat fina
- Fomentar la creativitat

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Zel o precinte
- Tisores i colors

13 DE GENER: DIA DEL STICKER



FONAMENTACIÓ:

El 13 de gener se celebra una data molt curiosa i peculiar, dedicada a tota mena de figures autoadhesives. Se celebra el **Dia del Sticker**. Així que gaudeix col·locant stickers a tot arreu Pega a la teua llibreta! Pega en el teu armari! Pega en la teua bicicleta! Pega en el teu món!

Un **sticker**, també conegut com a **adhesiu** o **calcomania**, consisteix en textos o imatges impreses o serigrafiades sobre una làmina de vinil o paper, la part posterior del qual està coberta amb una fina capa d'adhesiu.

Aquest terme prové de la paraula **stick**, que significa **pegar**. S'utilitzen per a la decoració d'interiors i exteriors, superfícies i objectes.

DESENVOLUPAMENT:

1 Dibuixa i coloreix el disseny

Dibuixa o elegis el disseny que desitges en un full de paper.

Acoloreix el dibuix amb marcadors, crayones o pintures.

Si ho desitges, repassa el contorn amb un marcador negre o estilògraf per a ressaltar-lo i guiar el tall.

2. Prepara la base i el plàstic

Retalla un tros de cinta adhesiva transparent de la grandària del teu dibuix i pega'l en un full de paper perquè no es moga.

Col·loca el teu disseny retallat sobre aquesta cinta.

3. Cobreix i segella l'sticker.

Col·loca un altre tros de cinta adhesiva per damunt, cobrint completament el dibuix.

Assegura't que les vores de les cintes s'unisquen per a segellar el disseny.

Pressiona bé per a evitar bombolles d'aire.

4. Retalla i usa el teu sticker

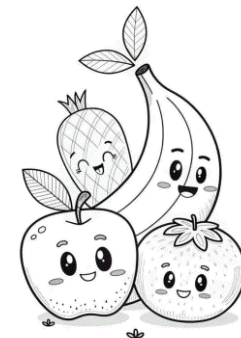
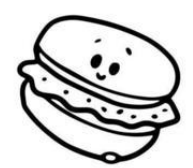
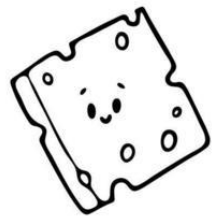
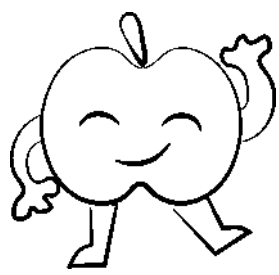
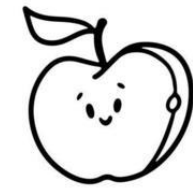
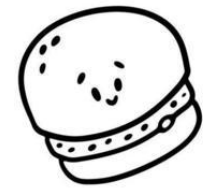
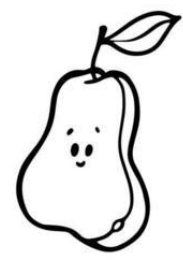
Retalla el disseny, deixant un marge de cinta adhesiva al voltant del teu dibuix. Aquest marge és important perquè l'sticker siga durador i no es pegue el dibuix sol.

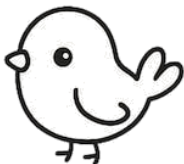
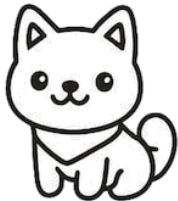
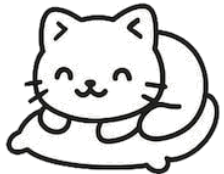
Enlaira la part posterior del paper i pega el teu nou sticker on vulgues.

Us deixem un parell de dibuixos graciosos perquè pugueu acolorir i convertir-los en stickers. També podeu deixar volar la vostra imaginació.



CS CamScanner
Ausolan.







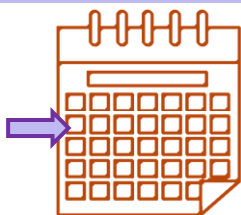
CS CamScanner



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6 – 8 anys

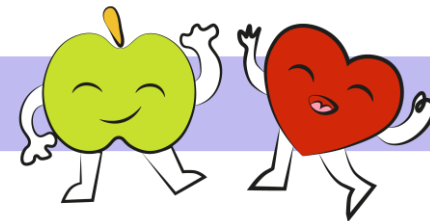
OBJECTIUS:

- Conèixer l'evolució de les tecnologies
- Fomentar la companyonia
- Passar una estona divertida

MATERIAL:

- cap

IA



FONAMENTACIÓ:

Imagina que tens un robot o un joguet molt, molt intel·ligent. No és un joguet qualsevol, és un joguet que pot **aprendre** i **pensar** un poc com nosaltres!

La **Intel·ligència Artificial** (o "IA") és com un cervell súper especial que li posem a les computadores, als robots i a alguns aparells.

Quan els majors cerquen coses en internet, la IA els ajuda a trobar el que necessiten molt ràpid. Fins i tot en alguns cotxes moderns, la IA ajuda al fet que el cotxe veja si hi ha altres cotxes a prop o si s'està eixint del carril, així que condueix més segur!

Així que, la Intel·ligència Artificial és com un cervell súper especial que ajuda les computadores a ser més llestes, i ens fa la vida més fàcil i les pel·lícules molt més emocionants! És com tenir un súper assistent màgic que està aprenent i pensant tot el temps per a nosaltres.

DESENVOLUPAMENT:

Però no ens equivoquem, la IA és molt ràpida aprenent, però necessita que siguem nosaltres els que li diguem com fer-ho.

Així que **el nostre cervell** i la nostra capacitat de decisió i d'actuar, continua sent **la més important**.

Per això, hui jugarem a un divertit joc que segur que coneixem de sobres ("Simon diu..."), però modificat:

Ens convertirem en IA, només un company o companya serà el nostre humà/na. Aleshores, aquesta persona dirà:

- "IA, FES..." i la resta de companys/nyes farem el que ens indiquen (IA fes palmes! – IA ves a peu coix – IA saluda – etc)



Per als més majors, podem complicar-ho un poc més:

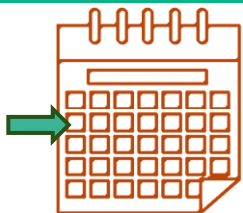
La IA només fa cas al que li dius, no pot veure... Així que mentre donem una indicació, realitzarem una altra distinta i perdran aquells que no han fet el que s'ha dit, però si el vist (perquè sabeu que? allò de "una imatge val més que mil paraules" és cert, tendim a fer el que veiem, no el que escoltem)



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

6 – 8 anys

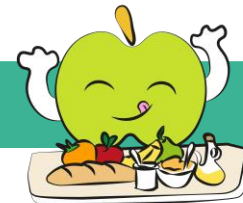
OBJECTIUS:

- Descobrir els gustos dels companys/as
- Conèixer els diferents formats del cinema

MATERIAL:

- Fotocòpies
- Colors

JORNADA GASTRONOMICA: CINEMA-GORIES



FONAMENTACIÓ:

Benvinguts a la nostra Jornada Gastronòmica de Cinema!

Hui el menjador escolar es transforma en una gran pantalla on els sabors i les pel·lícules es troben.

Gaudirem d'un menú molt especial inspirat en plats que apareixen en algunes de nostres pelis favorites.

Cada menjar estarà relacionat amb una pel·lícula infantil coneguda, i durant la jornada parlarem una miqueta de cadascuna: quin personatge la menjava, en quin moment apareix... i per què és tan especial!



DESENVOLUPAMENT:

Segur que pocs de vosaltres han conegut les cassettes de VHS. Aquest era el format en el qual els majors vèiem les pel·lícules a casa. Quan una peli s'estrenava al cinema, havíem d'esperar mooolt temps fins que eixia en format "casolà" i podíem comprar-la o llogar-la en un videoclub per a poder veure-la en la televisió.

Després, va aparèixer el format DVD, en el qual podíem fins i tot veure diverses pel·lícules en un sol disc.

Actualment existeixen centenars de plataformes digitals en les quals es poden veure les pel·lícules quasi immediatament.

Per a aquesta jornada tan especial, crearem les nostres pròpies caratules de les pel·lícules que més ens agraden i dels nostres dibuixos favorits.

Per a això, decorarem el menjador amb la nostra filmoteca favorita: els títols de les pel·lícules més fanfarrones que coneixem o sabem que ens agradaran.

També podem crear les portades dels cartells que anuncien les pel·lícules i després els posarem en comú per a saber els gustos dels nostres companys i companyes.

Potser descobrim pelis que no coneixíem i es convertisquen en les nostres favorites!



LA FILMOTECA DE



LA FILMOTECA DE

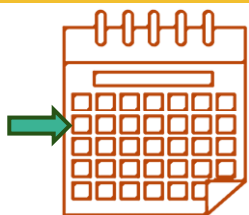




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

6 – 8 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar actituds de col·laboració, amabilitat i resolució pacífica de conflictes.
- Mostrar la importància de tractar bé a altres persones, acceptar la diversitat i escoltar amb empatia.

MATERIAL:

- Conte

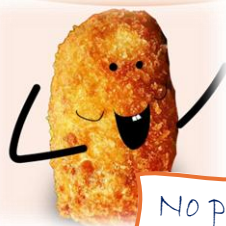
16 de gener: DIA DE LA CROQUETA



FONAMENTACIÓ:

El 16 de gener se celebra el **Dia Internacional de la Croqueta**, una data instaurada en 2015 per una agència per a un restaurant especialitzat en croquetes. Aquesta iniciativa es va tornar viral i es va convertir en una celebració global en la qual restaurants, bars i llars fan homenatge a aquest plat, experimentant amb diferents receptes i ingredients.

El 16 de gener s'ha convertit en un dia per a destacar la **diversitat i creativitat** de les croquetes, que van des de les tradicionals de pernil fins a versions innovadores amb xocolata, tòfona o marisc.



No pots agradar-li a tothom...
NO ERES UNA CROQUETA!

DESENVOLUPAMENT:

La principal característica de les croquetes és que poden crear-se milers de combinacions delicioses i, sobretot, utilitzant aliments que ens hagen sobrat a l'hora de fer altres receptes: la carn i verdura de l'olla, els trossets de pernil que es queden per tallar perquè són molt xicotets, etc.

Realitzarem una xicoteta lectura en la qual l'autoestima, el respecte i les segones oportunitats són la base del conte. Després, realitzarem algunes activitats de conscienciació:

- Demanem als xiquets/tes que pensen en el seu "**Ingredient Secret**", la qualitat que els fa únics, com les llavors de sèsam de Cruspina: "Quina qualitat tens que és només teua? (Per exemple: Soc molt divertit/a, soc molt bon/a amic/amiga, soc molt creatiu/a, soc ràpid/a, soc molt amable).", "Si fores una croqueta, quin sabor o color especial tindries?"
- **El Banquet del Respecte (Diferències i Opinions):** Una vegada que tots tinguen el seu "Ingredient Secret", comparteixen en veu alta amb el grup. **Regla d'Or (El Respecte):** "Escoltarem amb respecte. Tal vegada el meu company és diferent de mi, i tal vegada jo prefereix un sabor de croqueta diferent, però **totes les qualitats són increïbles i vàlides!**" Després que un xiqueta/o compartisca la seua qualitat, els altres aplaudirem per a mostrar que **respecten i celebren** aquesta diferència.

Mireu al vostre voltant! Si tots fórem iguals, el món seria un plat molt avorrit. Però som un **Gran Plat de Croquetes Úniques i Especials!** Gràcies a les nostres diferències, aquest món és més cruixent, més acolorit i molt més deliciós. **Recordeu, no heu d'agradar-li a tothom, només heu d'agradar-vos a vosaltres mateixos.**



LA CROQUETA QUE SOMIAVA AMB SER ÚNICA

En una cuina màgica on els aliments parlaven i les forquetes ballaven, vivia una croqueta molt especial anomenada **Cruspina**.

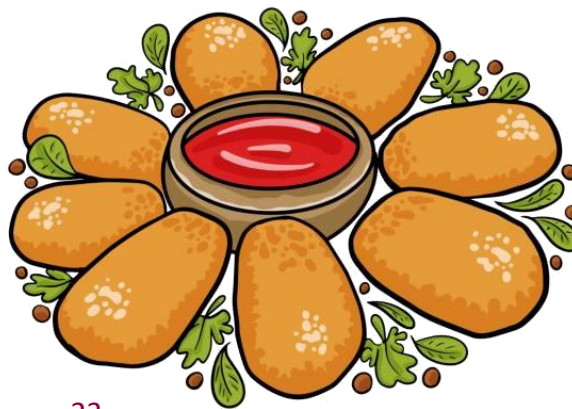
Cruspina no era redona com la majoria de les seues amigues; era un poc allargada i tenia un arrebossat cruixent de llavors de sèsam, mentre que les altres eren daurades i llises.

Des que era una xicoteta porció de beixamel, Cruspina somiava amb ser la **croqueta favorita** de tots els xiquets del món.

Un dia, va escoltar una de les croquetes redones, anomenada Redondina, sospirar: "Ai, és tan difícil! Sempre hi ha algú que prefereix la croqueta de pernil, i un altre que només vol la de pollastre. **No som una croqueta màgica; no podem agradar-li a tothom**".

A Cruspina se li va encongir el cor. "Però jo vull agradar-li a tots!", va pensar amb tristesa. Si no era redona, i no era de pernil ni de pollastre... seria prou bona?

Va començar a intentar canviar: es va estrènyer per a ser més redona, es va amagar en el plat perquè ningú vera les seues llavors de sèsam... però no funcionava.





Un matí, el savi i bigotut Xef Cocinillas, el creador de totes les delícies, la va veure amagada darrere d'un cogombret.

- Cruspina, quins feixos ací? - va preguntar el Xef amb dolçor.

Cruspina va sospirar, deixant escapar un xicotet tros de beixamel:

- Xef, crec que no soc una croqueta adequada. Soc diferent, i em tem que, si soc diferent, a ningú li agradarà el meu sabor. Vull ser com Redondina, que és més clàssica.

El Xef Cocinillas va riure suaument:

- Cruspina, saps per què et vaig fer amb llavors de sèsam i de forma allargada? **Perquè així eres única!** Cada xiquet en el món és diferent. Alguns estimen el clàssic, i altres estimen provar coses noves. La teua diferència no és una debilitat, és el teu **súper-poder de sabor!**

El Xef va continuar, assenyalant un plat ple de diferents menjars:

- Mira al teu voltant. L'ensalada és menys important perquè no és una sopa? El pastís de formatge és menys deliciosa perquè no és un flam? Clar que no! La bellesa d'aquest món, Cruspina, és que **hi ha espai i gust per a tots.**





En aquest moment, un xiquet xicotet es va acostar a la taula i va mirar el plat de croquetes. El primer xiquet va dir: - "Que riques les redones! M'encanten les de pernil. Són les meues favorites!"

Un altre xiquet va dir: - "A mi no m'agraden les de pernil. Jo preferisc les de pollastre!"

Però el tercer xiquet, un xicotet anomenat Lucas, va assenyalar a Cruspina i va exclamar amb alegria:

- "Mami, mira aquesta! **M'encanta que tinga llavors!** Es veu molt cruixent i divertida! Vull provar aquesta croqueta única!"

Cruspina va sentir una calor deliciosa que no era de l'oli, sinó del seu interior. Lucas no volia la croqueta clàssica; volia la seua!

El Xef Cocinillas li va fer l'ullet a Cruspina:

- Veus, la meua xicoteta i única Cruspina.

Lucas respecta que les altres croquetes els agraden als seus amics, però ell respecta el seu propi gust i prefereix la teua!

Respectar l'opinió dels altres no significa canviar qui eres.





Cruspina va entendre:

Autoestima: Ella era perfecta tal com era, amb les seues llavors i la seua forma allargada. Ser diferent era la seua major virtut.

Respecte a les Diferències: Havia de respectar que hi haguera xiquets que preferiren la croqueta redona de pernil. No passava res! El seu valor no depenia del gust dels altres.

Respecte a les Opinions: El xiquet que va dir "no m'agrada el pernil" no estava equivocat. Simplement tenia un gust diferent, i això estava bé!

Des d'aquest dia, Cruspina es va posar en el centre del plat, orgullosa del seu arrebossat de sèsam. Sabia que, encara que **no podia agradar-li a tothom** (perquè no hi ha una sola croqueta perfecta), sempre hi hauria algú que l'estimaria per ser just com era: **una croqueta cruixent, única i especial!**

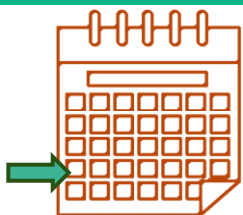




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

6-8 anys

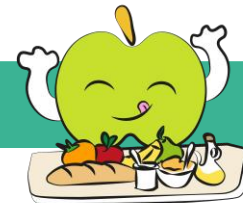
OBJECTIUS:

- Millorar l'atenció i observació.
- Treballar la simetria

MATERIAL:

- Annex I, II i III

DIA DE LA NEU



FONAMENTACIÓ:

Per a celebrar el Dia de la Neu, us proposem una activitat lúdica que uneix la màgia de l'hivern amb el desenvolupament del pensament logicomatemàtic. Els participants hauran d'ajudar els nostres simpàtics ninots de neu a trobar el seu sobrer perdut.

Els ninots de neu són figures tradicionals que es construeixen durant l'hivern utilitzant boles de neu. Generalment, estan formats per tres seccions: una gran per al cos, una altra mitjana per al tors i una xicoteta per al cap. Es decoren amb elements com una carlota per al nas, branques per als braços, botons, bufanda i, per descomptat, un barret que els fa veure més divertits i simpàtics. Més enllà de ser un símbol típic dels dies freds, els ninots de neu representen la creativitat, el joc i l'alegria de l'hivern.



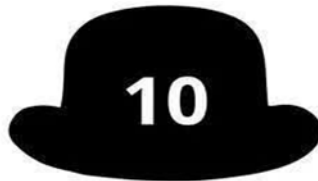
DESENVOLUPAMENT:

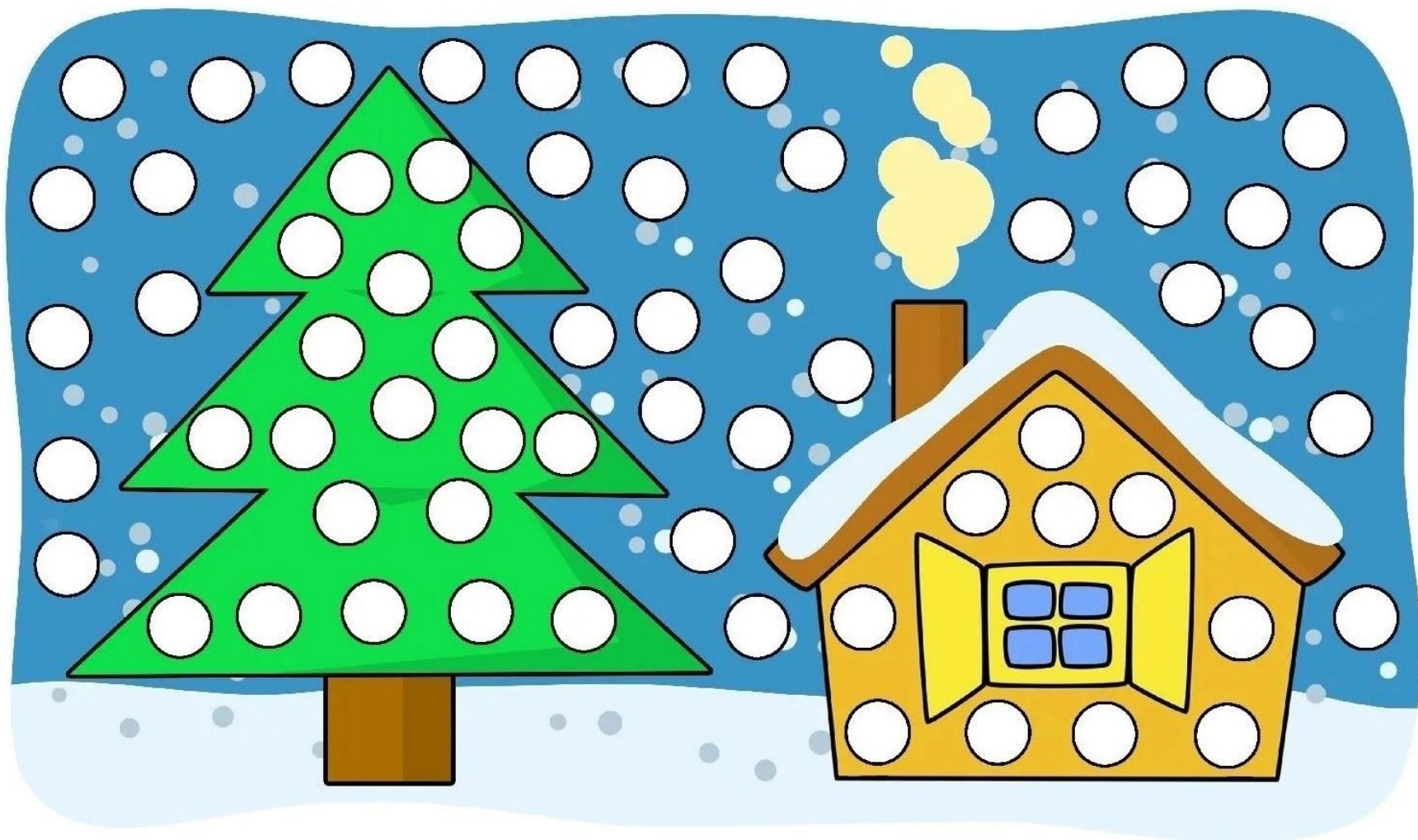
Cada ninot mostra una suma en el seu cos, i els barrets contenen diferents resultats. La missió consisteix a trobar el resultat correcte i col·locar el barret adequat sobre cada ninot de neu. Aquesta dinàmica transforma l'aprenentatge de les sumes en un joc d'associació, observació i raonament, permetent que els xiquets practiquen el càlcul mental sense adonar-se, impulsats pel desafiament d'abrigar correctament als ninots. A més, fomenta l'atenció, la discriminació visual i el treball autònom, alhora que introdueix una atmosfera festiva i alegre pròpia de l'hivern. Així, entre riures, neu imaginària i barrets despistats, els participants enforteixen les seues habilitats matemàtiques mentre participen en una experiència creativa, motivadora i plena de l'esperit del Dia de la Neu.

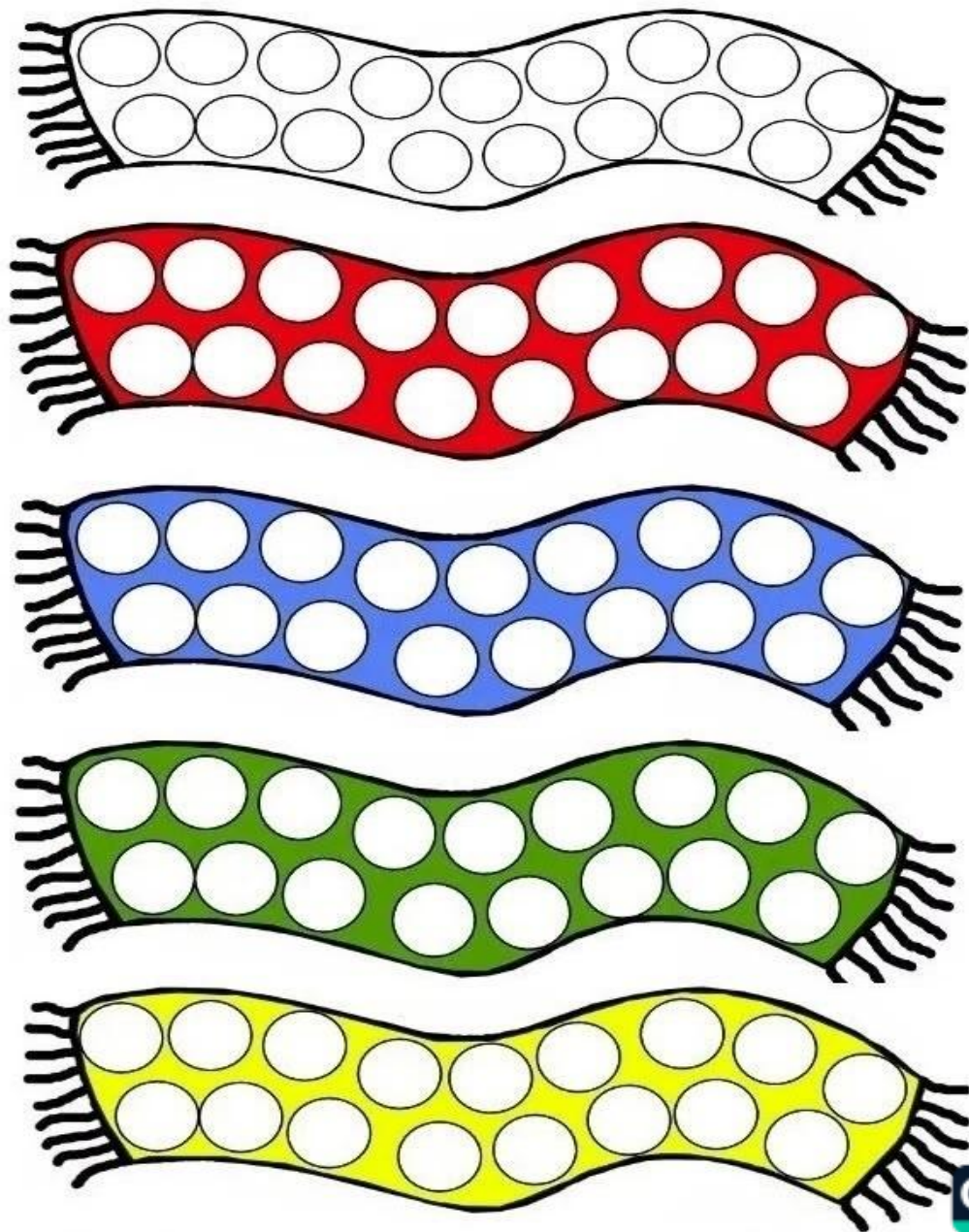


CS CamScanner
Ausolan









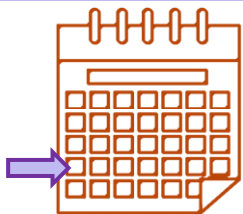




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6-8 anys

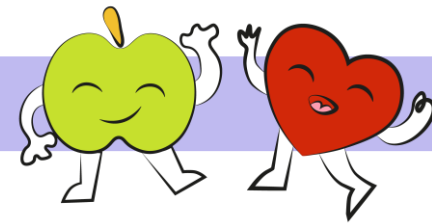
OBJECTIUS:

- Fomentar el plaer de la lectura.
- Treballar el valor de la diferència.

MATERIAL:

- Conte

EL FLOC BLAU



FONAMENTACIÓ:

Per a continuar celebrant el Dia de la Neu, hem decidit convidar a un visitant molt especial. El Floc Blau!, un personatge que segons compten els flocs més veterans, no sols cau del cel, també cau en els cors curiosos.

Aquesta animació lectora, cerca que els xiquets i xiquetes celebren la neu no sols amb jocs, sinó també amb paraules que cauen suaument sobre ells, com a xicotets flocs de creativitat.

I si algun dia tornen a trobar un floc blau, sabran reconèixer que, en la vida, igual que en cada lectura, sempre existeix una història esperant ser descoberta i contada.



DESENVOLUPAMENT:

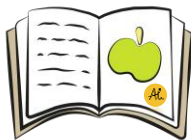
Crearem una ambientació inicial començant amb una frase que hi haurà l'activitat. Benvinguts al país de la neu Abans d'iniciar la lectura, es prepara l'espai amb una atmosfera hivernal: flocs de paper, tons freds, música suau i una breu introducció on el monitor o monitora d'una breu introducció.

Avui coneixerem a un floc molt especial... un que va decidir ser diferent per a recordar al món que la diversitat és el que ho fa bell.

És interessant fomentar el diàleg. Per a això podem fer preguntes concretes sobre el personatge convidat. Què ens va voler comptar el Floc Blau? Després de la lectura, s'obri un espai de conversa breu i cuidada perquè els xiquets expressen el que van sentir: Per què el Floc Blau era distint? Com se sentia al principi? Com es va sentir al final? Alguna vegada nosaltres ens sentim diferents? Per què la diferència és una cosa valuosa?

En acabar realitzarem una activitat creativa. El meu propi floc únic. Se'ls lliura als participants un floc blanc retallat en paper. La seua missió és transformar-ho en un floc únic, igual que el protagonista de la història. Per a tancar l'activitat de manera divertida, podem bufar tots junts per a fer caure la neu única creada per ells. D'aquesta manera crearem una nevada de la diversitat.





El floc de neu blau

Hi havia una vegada, molt amunt al cel, un petit floc de neu que era diferent de tots els altres. Mentre els altres flocs eren blancs i brillants, ell tenia un bell color blau. Ningú sabia molt bé per què era així, però això feia que se sentís diferent. Quan els flocs de neu jugaven a girar i ballar entre els núvols, molts no volien volar amb ell.—No ets com nosaltres —li deien—.



El floc blau se sentia trist i sol, i de vegades desitjava ser blanc per poder encaixar. Un dia va arribar el moment de caure a la Terra..

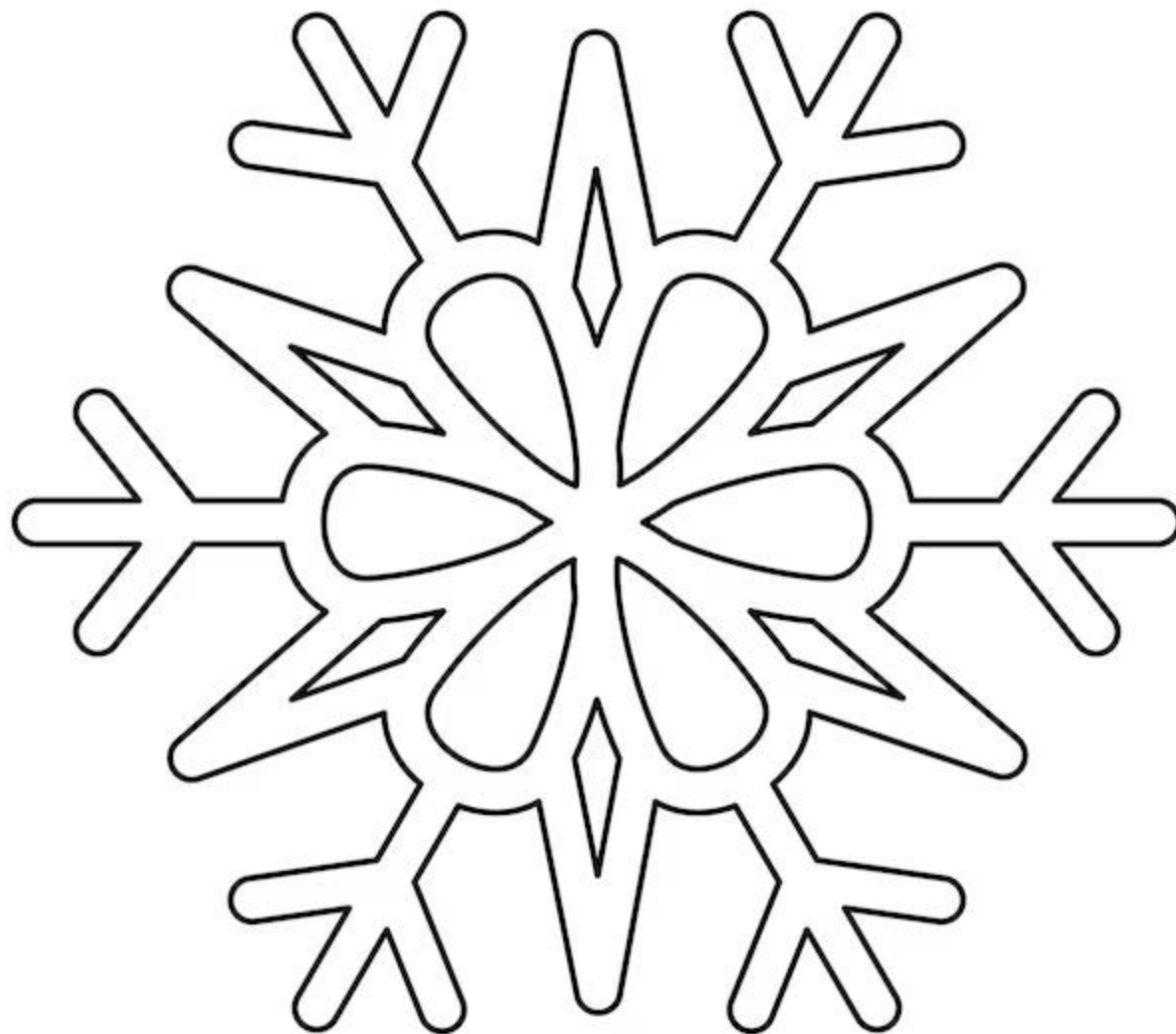




Mentre baixava lentament, el floc blau va caure sobre un petit poble. En tocar el terra, una cosa màgica va passar: el seu color blau va fer que el lloc es veiés més tranquil i bonic. Les persones que passaven per allà se sentien calmades i felices en veure'l.

A poc a poc, altres flocs de neu blancs van anar caient al seu voltant i es van adonar que, gràcies al floc blau, el paisatge era encara més especial. Aleshores van comprendre que la seva diferència no era un defecte, sinó un regal. Quan l'hivern va acabar, tots els flocs van aprendre una gran lliçó: no tots hem de ser iguals per ser importants. Des d'aquell dia, el floc de neu blava ja no es va sentir sol, perquè havia descobert que ser diferent ho feia únic.



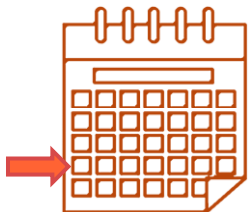




Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS LLIURE



EDAT:

6-8 anys

OBJECTIUS:

- Prendre consciència del cos.
- Treballar l'escolta activa.
- Fomentar el treball en equip.

MATERIAL:

- Diferents objectes
- Música

COMUNICA-ACCIÓ



FONAMENTACIÓ:

Continuem la setmana posant-nos en acció, amb un entrenament intensiu. El cinema és la fàbrica d'històries més antiga de l'era moderna. Però en l'actualitat les xarxes socials són l'autopista de distribució d'històries més ràpid que existeix. El cinema i les xarxes socials comparteixen alguna cosa més que la pantalla, tots dos són una eina de comunicació.

Avui us presentem una carrera molt especial, en la qual l'escolta activa serà fonamental.

Aquesta carrera no és només saltar i córrer; és un entrenament intensiu de comunicació 360.

Avui, els missatges van a la velocitat d'un **scroll** i les històries han d'enganxar com una superproducció de Hollywood.

La idea és simple, usem el cos per a aprendre a usar el cap en el món de la comunicació. Transformem el pati o aula en un set de rodatge on cada obstacle és un desafiament de guió improvisat.

DESENVOLUPAMENT:

Preparació del Set de Rodatge:

1. **Muntatge de l'espai.** El set pot preparar-se tant a l'aula com al pati. És important assegurar-se que l'espai siga ampli i segur per a permetre el moviment lliure dels participants.
2. **Selecció de materials.** Una vegada muntat l'espai, seleccionarem materials senzills i assegurances que serviran com a obstacles. Alguns exemples d'ells pots ser, cadires, coixins o coixins, joguets, cordes, cinta adhesiva o guixos per a marcar el recorregut
3. **Àrea de Preproducció** serà on dissenyem el circuit. En aquesta fase definirem els elements bàsics del recorregut i col·locarem els obstacles.
4. **Punt de Partida:** Zona on començarà el desafiament.
5. **Meta:** Àrea d'Estrena i Crítica", senyalitzada amb un tauler o cartell.

Una vegada tinguem preparat el nostre set de rodatge, donarem principi la carrera. A continuació, us comptem les regles de la productora.



CS CamScanner
Ausolan.



Regles de la Productora

- a) **Escoltar el guió.** L'equip només podrà avançar si ha escoltat la instrucció clau del Guionista o del Director/a. Cap participant pot realitzar una acció sense aquesta indicació prèvia.
- b) **Missatges Virals.** Les instruccions han de ser curtes, clares i directes, amb un màxim de 5 paraules. Si el missatge és confús o supera aquest límit, s'aplicarà una penalització de 5 segons al guionista. Els participants podran posar un repte a aquest.
- c) **Presa Falsa.** Si algun participant toca un objecte prohibit durant el recorregut, haurà de tornar a l'inici de l'obstacle. A més, el Guionista haurà de repetir la instrucció, incorporant un terme cinematogràfic (per exemple, “Nus dramàtic!”, “Cort!”, “Canvi de pla!”) abans que el participant pugui intentar-lo de nou.

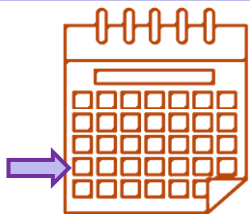




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6-8 anys

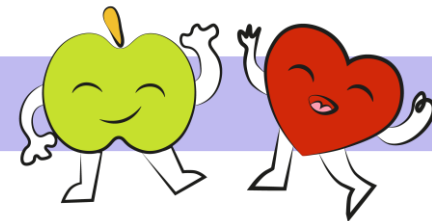
OBJECTIUS:

- Millorar concentració la
- Identificar diferents estils musicals.

MATERIAL:

- Annexos
- Enllaç música

CAIXA SONORA CINEMATROGRÀFICA



FONAMENTACIÓ:

El cinema és una experiència audiovisual completa. Tant la música com els efectes de so, juga un paper fonamental, sovint més important que el diàleg o la trama complexa, per diverses raons. Creen ambient i emocions. Abans d'entendre una història complexa, els xiquets i xiquetes senten les emocions que transmet la música. Una música alegre els indica que és un moment feliç; un so fort els alerta d'emoció o acció. Els sons i la música dirigeixen la mirada del xiquet cap a on ha de centrar-se l'acció en la pantalla. El lladrec d'un gos ens diu que mirem a l'animal, encara que no estiga en primer pla.

També ajuden a la classificació de gèneres, uns certs sons són universals. Per exemple, els riures pertanyen a les comèdies. Els sons són les pistes que els xiquets i xiquetes usen per a començar a classificar els tipus de pel·lícules que veuen.

DESENVOLUPAMENT:

La següent activitat consisteix a presentar la caixa sonora cinematogràfica. Explicarem als participants que avui es convertiran en experts en cinema i so.

Presentarem la **Caixa Sonora Cinematogràfica** i explicarem que dins hi ha pel·lícules secretes que només es poden descobrir amb la música.

Per a iniciar l'activitat, podem parlar breument sobre com la música ens fa sentir emocions diferents en les pel·lícules. Por, alegria, sorpresa...

Per a endevinar el gènere, el monitor o monitora haurà de traure una targeta d'il·lustració de la caixa i mostrar-la al grup. Aquestes es troben en els annexos que us adjuntem a continuació. Mentre miren la il·lustració, reproduïrem el fragment de música corresponent a aquesta pel·lícula secreta. Els enllaços es troben en cada fitxa en la seua corresponent icona.

Els participants hauran d'escoltar atentament la música. El ritme, els instruments, el volum, el to. Basant-se en el que senten i en la imatge, hauran d'identificar el gènere de la pel·lícula. A més de la música, el monitor o monitora podrà ajudar donant pista si el creu necessari.



CS CamScanner
Ausolan.



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



<https://youtu.be/68jd0m9pb4c?si=l9o9kb4hq5tuqcg>



CamScanner™

Ausolan.



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



<https://youtu.be/jeyvexmgguc?si=strh5jquweexwc2o>



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



https://youtu.be/hz3anv8_-ze?si=zwvi9xin2g-tcosu



AQUESTA PELICULA ÉS DE ...



https://youtu.be/sved_qiqcb8?si=stqgt_exzfie9m5e



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

6-8 anys

OBJECTIUS:

- Impulsar a l'alumnat a l'acció.
- Afavorir el desenvolupament d'anades.
- Desenvolupar la creativitat

MATERIAL:

- Cartó.
- Cartó.
- Llapis de colors o retoladors, periòdics

LA MEUA ESCOLA IDEAL



FONAMENTACIÓ:

Encara que la matriculació en l'ensenyament primari als països en desenvolupament ha aconseguit el 91%, 57 milions de xiquets i xiquetes segueixen sense escolaritzar.

L'educació és fonamental per a fomentar la tolerància entre les persones, i contribueix a crear societats més justes i pacífiques.

Com seria una escola ideal?

En la següent activitat us proposem desenvolupar el vostre potencial creatiu per a dissenyar i construir de manera sostenible una maqueta que represente un col·legi on capiem tots/as". Per a això tindrem en compte l'ODS "EDUCACIÓ DE QUALITAT", l'objectiu principal de la qual és aconseguir una educació universal. Necessitarem a més de la nostra creativitat, molta empatia.

DESENVOLUPAMENT:

El primer serà crear grups de treball. D'aquesta manera segur que salen més idees. Perquè ens siga més fàcil crear, podeu recolzar-vos en les contestacions de les següents preguntes:

- Com és el teu col·legi ideal per fora? I per dins?
- Quines assignatures tindria?
- Quin lema tindria?
- Com serien els mestres/as?
- On es trobaria?



Una vegada tinguem la idea arreplegada, serà el moment d'inventar-la amb el material reciclat.

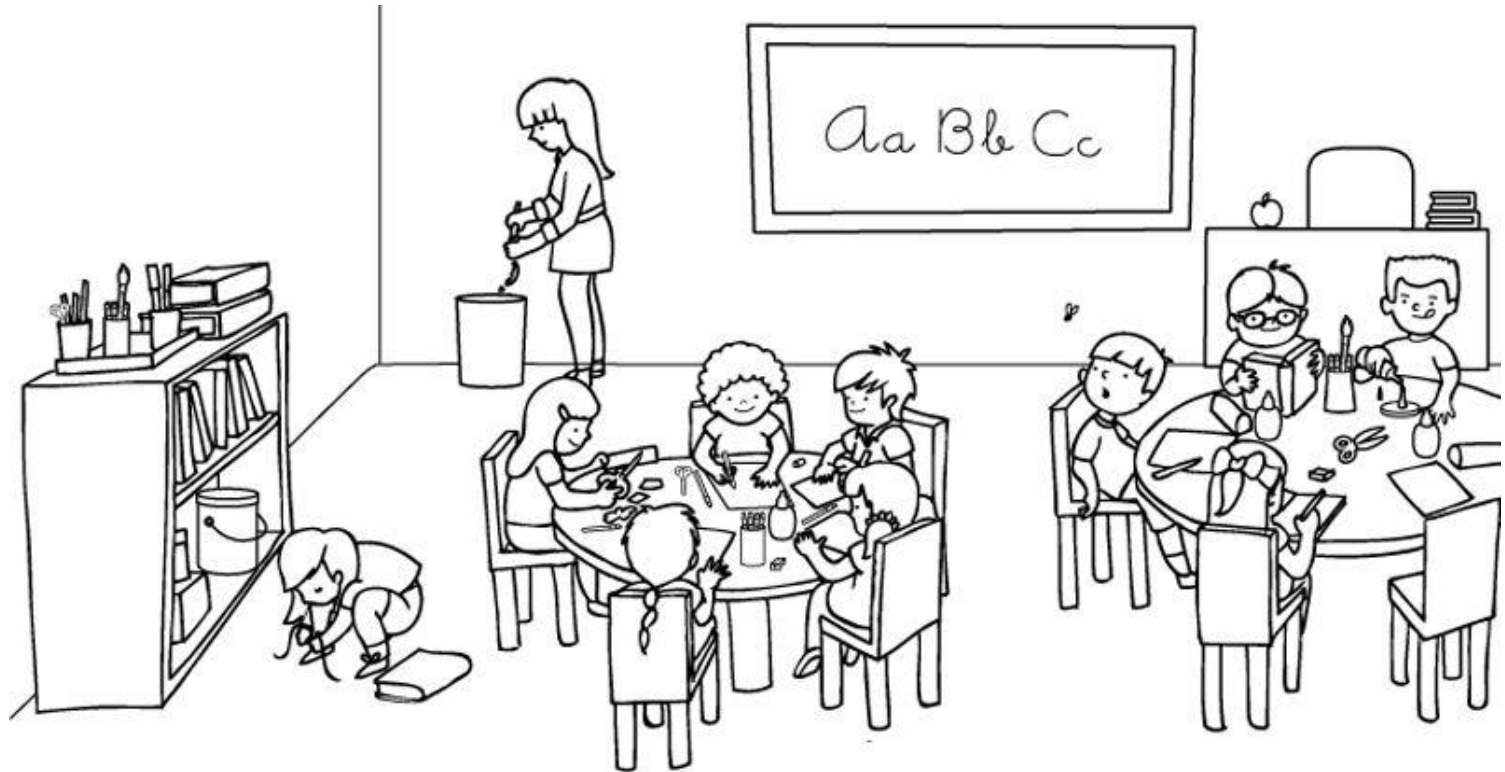
Recorda que el nostre col·legi ha de garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat. Ha d'estar consolidat sobre els valors d'igualtat i aprenentatge per a tots/as.



CS CamScanner
Ausolan.





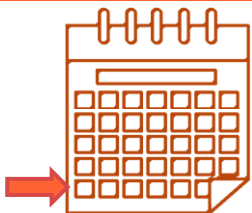




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER AL OCI I EL TEMPS
LLIURE



EDAT:

6-8 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar la creativitat i l'expressió escrita.
- Reconèixer la relació entre cinema i videojocs com a mitjans audiovisuals.

MATERIAL:

- Annex I
- Paper
- Boli
- Llapis
- Colors

CREA UNA HISTÒRIA



FONAMENTACIÓ:

Si pensem en Pac-Man, probablement ens ve al capdavant un senyor redó, groc i amb molta fam corrent per un laberint mentre quatre fantasmes de colors el persegueixen com si estiguessin en una pel·lícula d'acció. I precisament ací està la clau: encara que Pac-Man va nèixer com un videojoc simple, funciona com una pel·lícula en miniatura. Cada partida és una escena amb persecucions, girs inesperats, herois, malvats, tensió, humor.

En el fons, Pac-Man i el cinema parlen el mateix idioma, el llenguatge de les històries. Els videojocs, igual que les pel·lícules, combinen personatges amb personalitat, escenaris recognoscibles i accions que avancen una trama.

Per això, convidar a les i els xiquets i xiquetes a crear la seua pròpia història usant a Pac-Man i els seus fantasmagòrics amics és una oportunitat fantàstica perquè descobrisquen que la narrativa està a tot arreu, fins i tot on no sembla haver-la.

DESENVOLUPAMENT:

En convertir aquests personatges clàssics en protagonistes d'una història inventada, els participants exercitaran la creativitat, aprendran a organitzar idees i es familiaritzen amb les estructures narratives que també usen les pel·lícules: inici, conflicte, desenvolupament i desenllaç.

És una manera divertida d'unir dos mons que els encanten, el cinema i els videojocs. És interessant que puguin veure que tots dos poden ser eines educatives poderoses... I molt entretingudes!

Per a la presentació dels personatges, us hem preparat un annex amb la descripció de cada personatge de Pac-Man.

Per a la creació de la història, cada grup haurà de descriure una història curta utilitzant almenys quatre personatges de l'annex. La història ha de complir els següents punts:

1. Tenir inici, desenvolupament i final.
2. Incorporar elements narratius comuns en cinema i videojocs: missió, conflicte, tensió o gir.
3. Incloure descripcions visuals que permeten imaginar la història com una pel·lícula o com un videojoc cinematogràfic.

Us deixem per ací, alguna idea de disparadors creatius:

- Pac-Man descobreix que els fantasmes no són el que semblen.
- Una misteriosa clivella en el laberint connecta el món de Pac-Man amb un altre univers...



QUI ÉS QUI



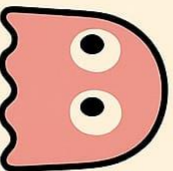
PAC-MAN

Color: Groc
Rol: Protagonista
Objectiu: Menjar tots els punts del laberint sense ser atrapat
Habilitat especial: En menjar una bola de poder, pot devorar els fantasmes temporalment.



BLINKY

Color: Roig
Personalitat: Agressiu
Malnom: «Shadow»
Comportament: Persegueix directament Pac-Man. A mesura que avança la partida, es torna més ràpid



PINKY

Color: Rosa
Personalitat: Estratègica
Malnom: «Speedy»
Comportament: Intenta emboscar Pac-Man col·locant-se per davant d'ell



BOLLES DE PODER

Descripció:
Punts grans situats a les cantonades
Efecte: Els fantasmes es tornen blaus i vulnerables durant uns segons



CLYDE

Color: Taronja
Personalitat: Despistat
Malnom: «Pokey»

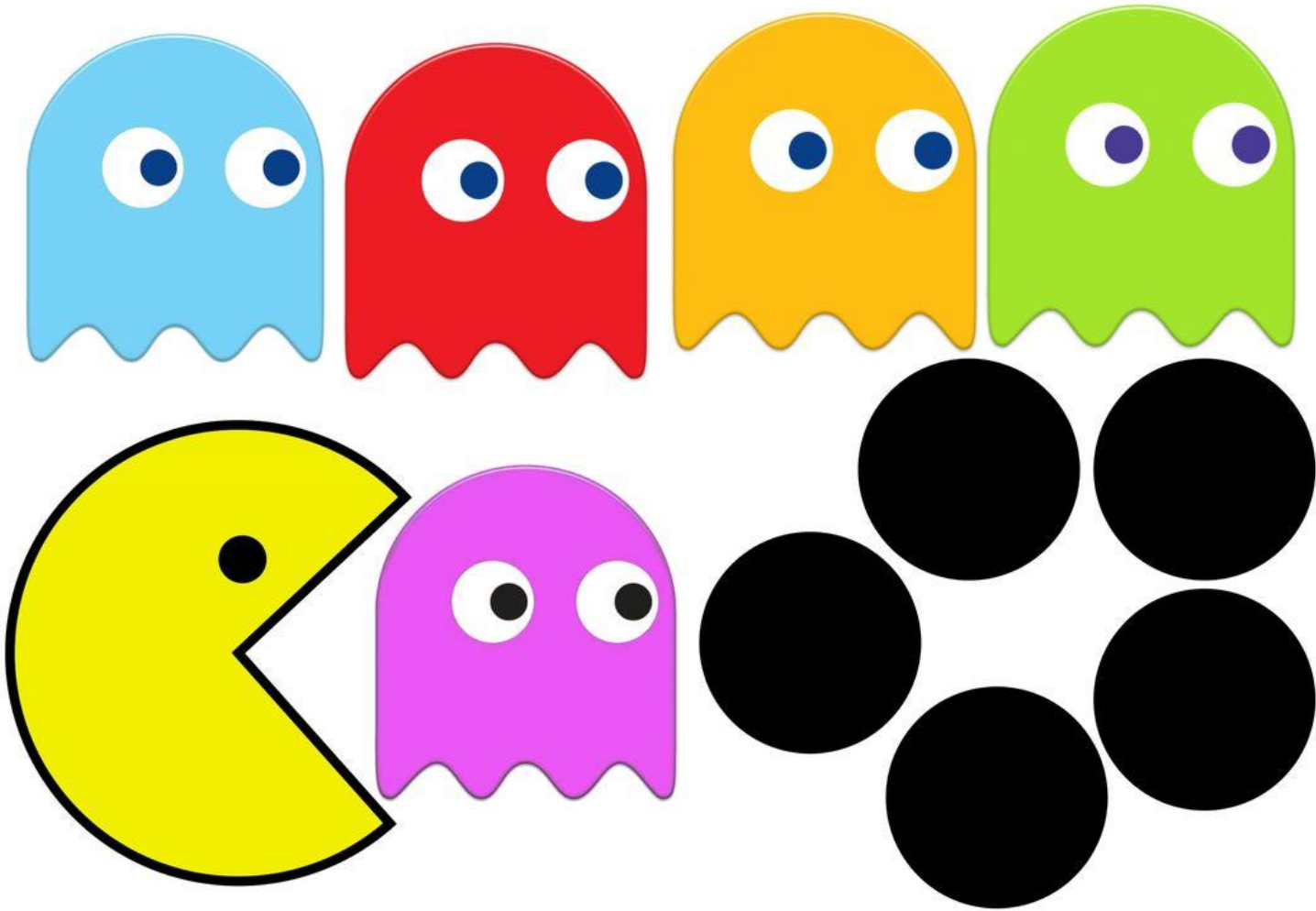


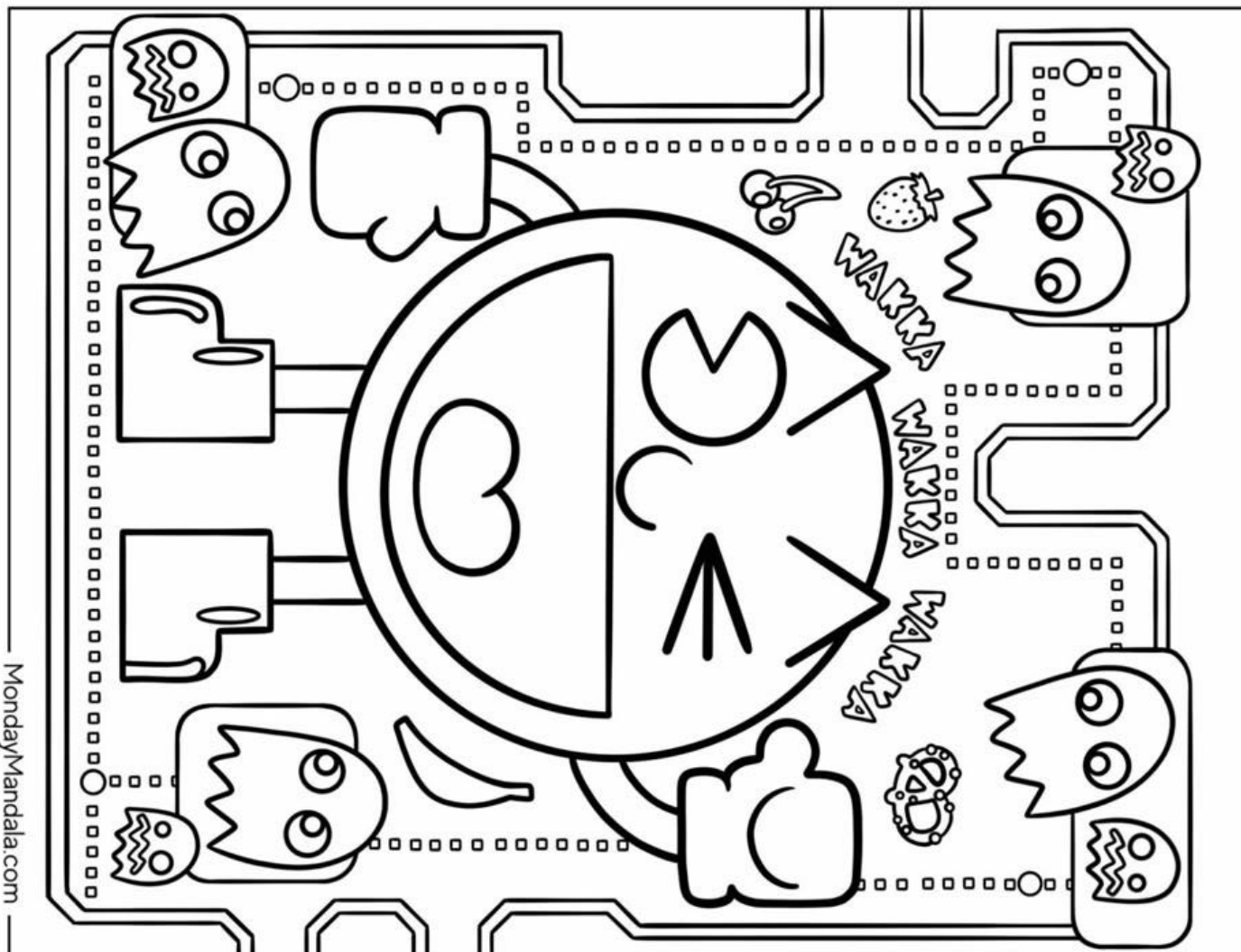
FRUITES OBJECTES BONUS

Descripció:
Aparixen temporalment al laberint i donen punts extra

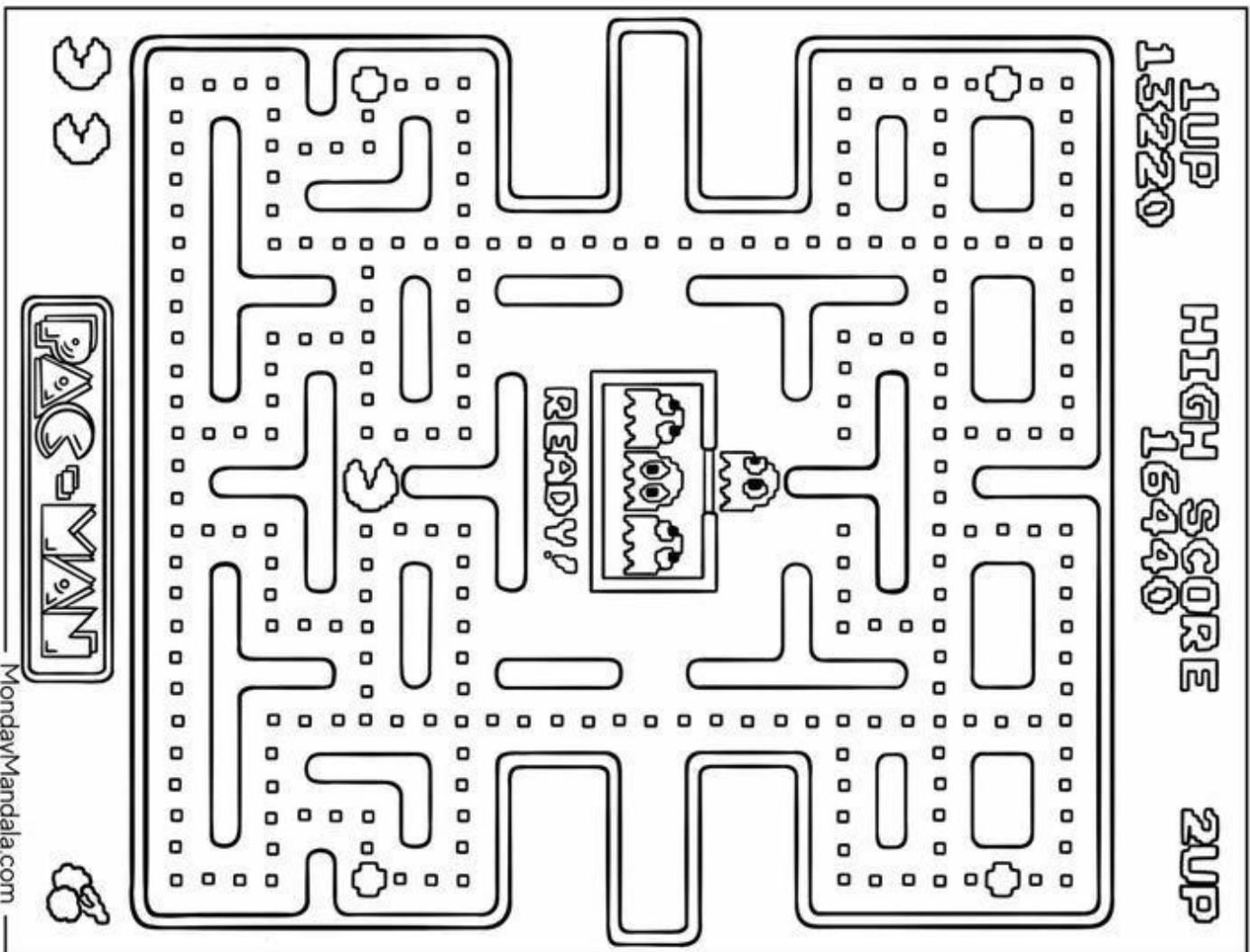


CREA UNA HISTÒRIA





MondayMandala.com



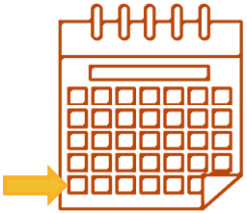
MondayMandala.com



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SOSTENIBILITAT



EDAT:

6-8 anys

OBJECTIUS:

- Fomentar l'atenció.
- Treballar equip.

MATERIAL:

- Annexos lletres

PAC-LLETRES



FONAMENTACIÓ:

Avui descobrirem una història molt senzilla i alhora curiosa, així que atenció que comencem.

Pac-Man és un dels videojocs més famosos i volguts de la història. Va ser creat al Japó en 1980 per un dissenyador anomenat Toru Iwatani, que volia inventar un joc divertit per a totes les persones, no sols per als qui ja jugaven a videojocs. Per a inspirar-se, Iwatani va observar una cosa molt senzilla: una pizza amb una porció menys. En veure la forma redona amb "la boca oberta", va imaginar un personatge simpàtic i fàcil de reconèixer. Així va nàixer Pac-Man, un cercle groc que sempre té gana i recorre laberints cercant pilotetes per a menjar-les. En el joc, Pac-Man es mou per un laberint mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Cada fantasma té una personalitat diferent, un és valenta, un altre és tímid, un altre és ràpid... Però si Pac-Man menja una boleta especial, pot tornar-se forta per un moment i espantar als fantasmes. La idea del creador era que el joc fora alegre, ple de colors i de moviment, i que fera **venir ganes** de jugar sense necessitat de barallar o competir massa.

DESENVOLUPAMENT:

Avui jugarem a un joc inspirat en un personatge molt famós del món dels videojocs la història dels quals us acabem de contar, Pac-Man.

Aquesta aventura pot començar així,...Sabeu qui és Pac-Man? És un personatge redó i groc que va per un laberint cercant boletes mentre uns fantasmes de colors el persegueixen. Li encanta explorar, moure's molt i cercar coses per tot l'escenari. Igual que Pac-Man que recorre el seu laberint després del seu objectiu, avui vosaltres i vosaltres recorrereu el pati cercant el vostre. Però, en lloc de boletes, cercareu lletres amagades en els vostres companys i companyes per a formar paraules.

El primer que farem és repartir les lletres a l'atzar. Assegurant-nos d'incloure suficients vocals en la partida. És important repartir-les si que els participants les vegen.

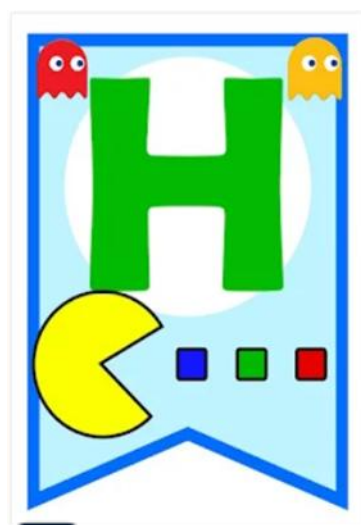
Per a començar, reunirem el grup i explicarem que cadascun té una lletra secreta. Quan donem el senyal, hauran de cercar companys i companyes que, juntament amb les seues lletres, formen una paraula vàlida. Quan creguen tindre una paraula, hauran de col·locar-se en fila en l'ordre correcte i llegir-la en veu alta.

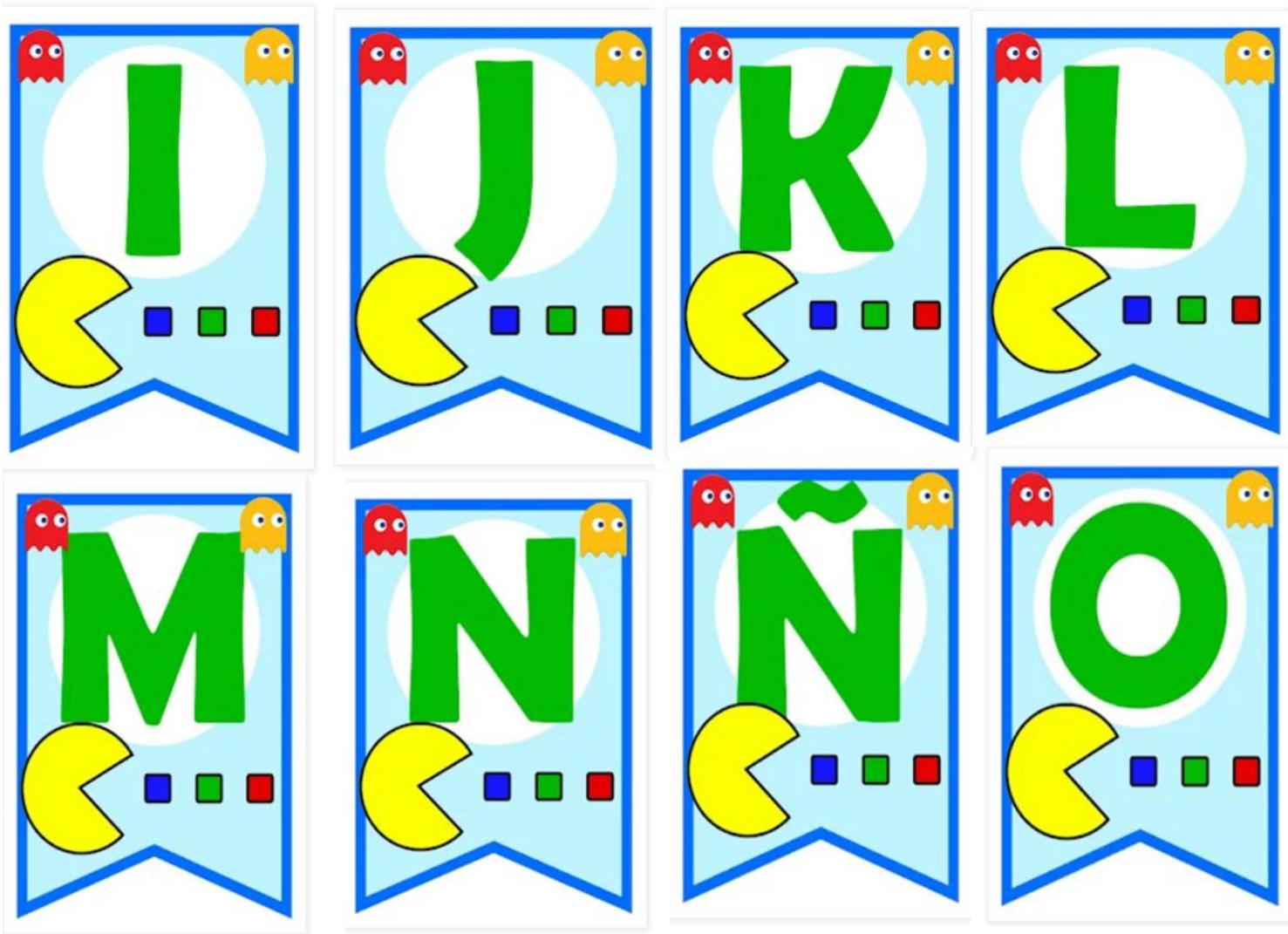
Aquest joc ens ajudarà a aprendre i a col·laborar en equip mentre ens movem i ens divertim, igual que si estiguérem dins d'un videojoc.

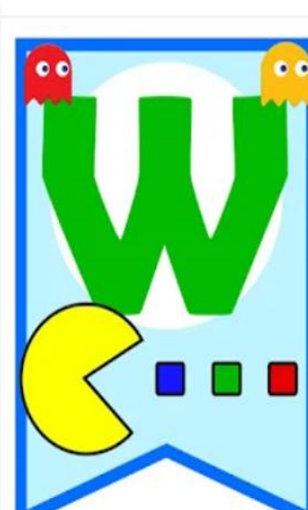
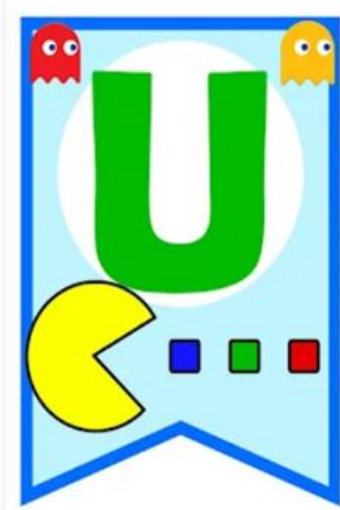
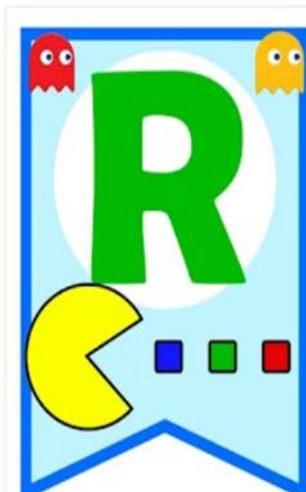
Preparats i preparades per a convertir-nos en xicotets Pac-Man exploradors?

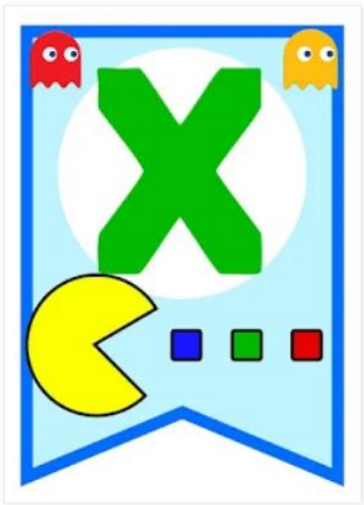
Comencem!













Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6-8 anys

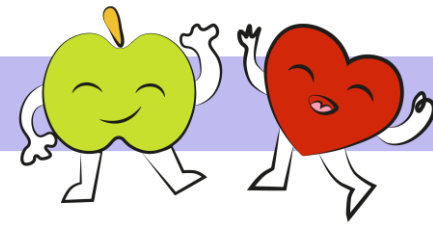
OBJECTIUS:

- Conscienciar sobre la
cura del medi ambient.

MATERIAL:

- Fotocòpia d'annexos

ODS 13 ACCIÓ PEL CLIMA



FONAMENTACIÓ:

El dia 26 de gener se celebra el Dia Mundial de l'Educació Ambiental. Ens acompanyeu en aquesta celebració?

L'ODS 13 Acció pel Clima ens convida a actuar per a protegir el nostre planeta enfront del canvi climàtic, promovent hàbits responsables i la cura de l'entorn. És fonamental iniciar aquest aprenentatge des d'experiències simples i significatives que permeten als xiquets i les xiquetes comprendre que les seues accions diàries també tenen un impacte positiu.

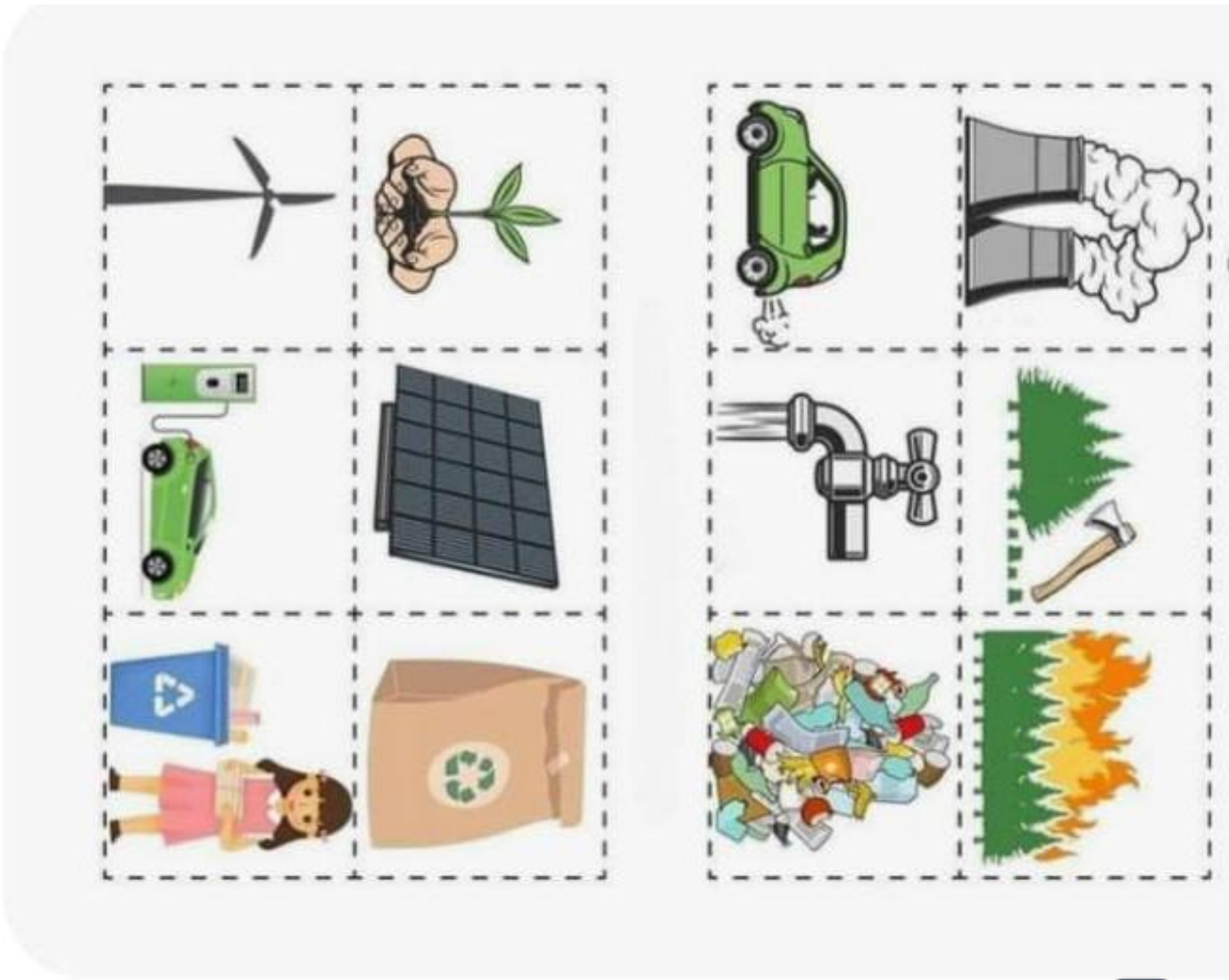


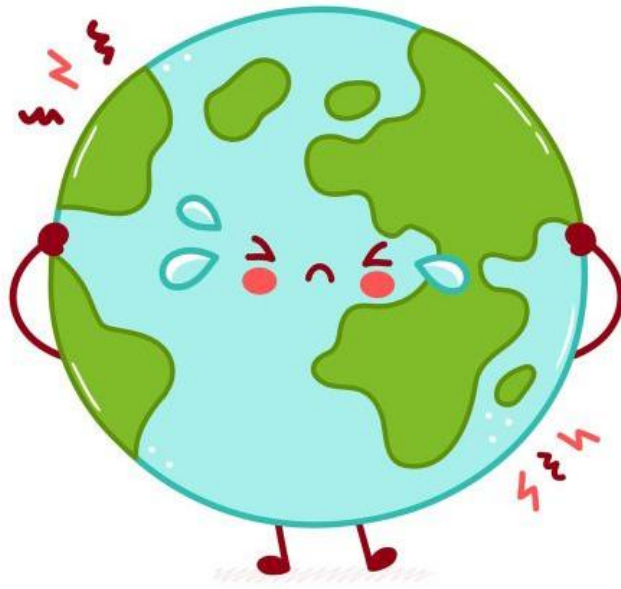
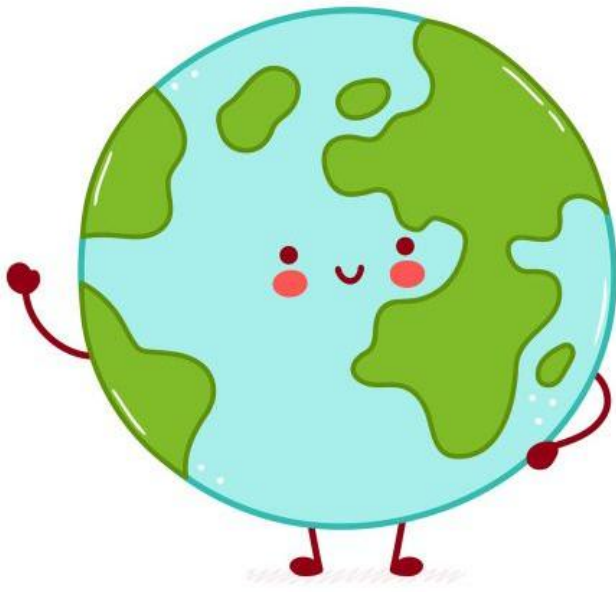
DESENVOLUPAMENT:

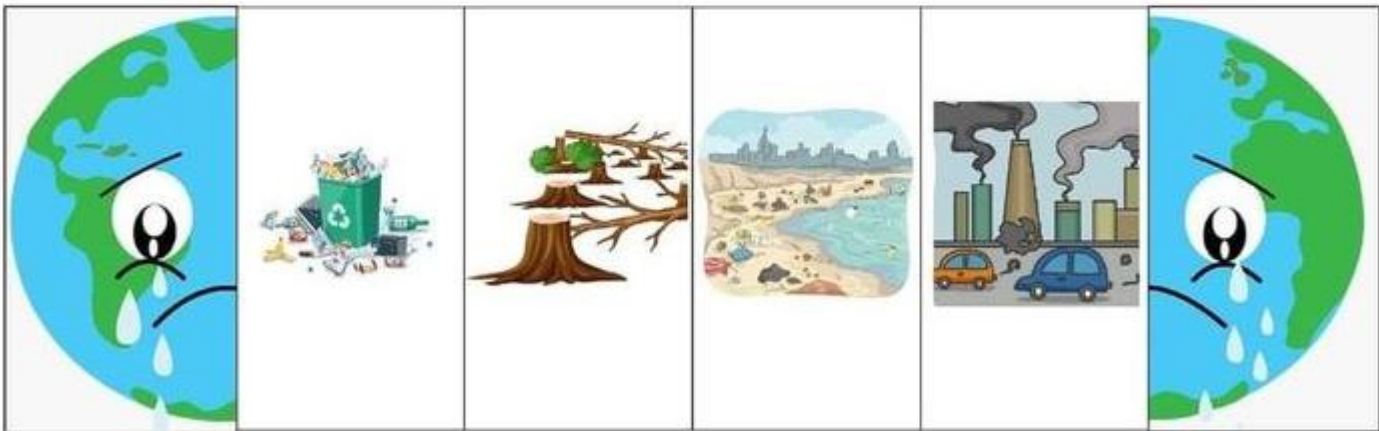
La primera activitat que es proposa a continuació es basa a retallar i pegar imatges que representen accions per a millorar el planeta, ajuda a l'alumnat a reconèixer gestos quotidians que contribueixen a cura del medi ambient, com reciclar, estalviar aigua, reutilitzar materials o respectar la naturalesa. Aquestes imatges acosten de manera visual i concreta la idea que tots podem participar en la protecció del clima. La segona és dissenyar un llibre acordió d'accions. I la tercera, un xicotet joc de comptatge de residus i bones accions per al medi ambient.

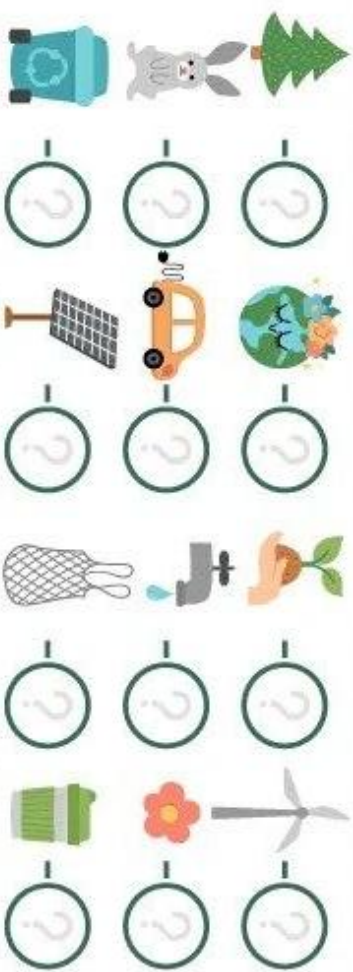
A més, treballar l'ODS 13 desde lo manipulatiu i l'artístic afavoreix la motricitat fina, l'observació i la reflexió. Els xiquets i les xiquetes, a través del joc i la creativitat, comencen a construir una actitud de responsabilitat i consciència ecològica que els acompanyarà en el seu desenvolupament. Amb aquesta activitat es pretén sembrar xicotetes accions que, unides, contribueixen a un món més sostenible i saludable per a tots.

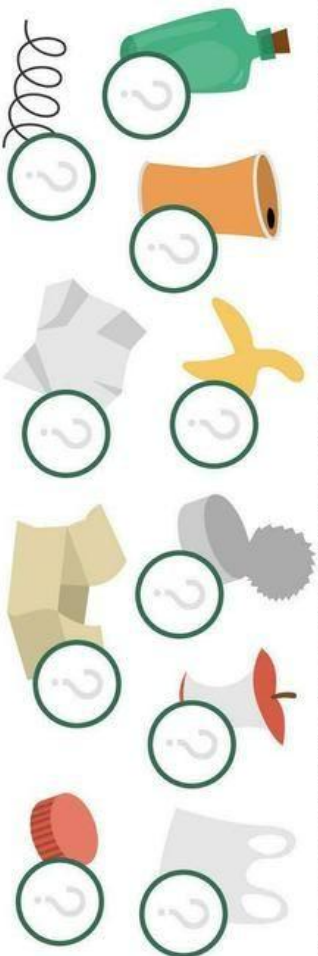










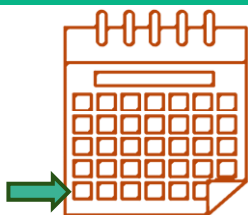




Projecte
Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA SALUT



EDAT:

6-8 anys

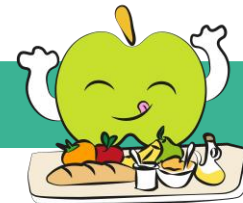
OBJECTIUS:

- Desenvolupar la imaginació.
- Treballar la resolució de conflictes.

MATERIAL:

- Imatges de diferents cercles
- Música

RESOLUCIÓ DE CONFLICTES



FONAMENTACIÓ:

Preparar als xiquets i xiquetes per a pensar de manera creativa és bàsic perquè després cerquen diverses solucions a un conflicte. Partir del conegut els dona seguretat i els ajuda a desenvolupar idees noves usant la imaginació. Es tracta de potenciar una actitud creativa davant els problemes. En el tancament del mes del cinema i acostant-se el Dia de la Pau, treballem la creativitat i la convivència a través de referents que inspiren valors universals. La figura de Charles Chaplin, amb el seu llenguatge gestual, el seu humor i els seus missatges d'humanitat, ens permet connectar el cinema amb la reflexió sobre la pau. Les seues obres mostren que és possible afrontar les dificultats amb enginy, sensibilitat i respecte cap als altres. Per això, l'activitat proposada cerca que els xiquets i xiquetes exploren, creen i expressen idees sobre com millorar l'entorn i viure en harmonia, integrant la creativitat del cinema i els valors del Dia de la Pau en una experiència significativa per a ells.

DESENVOLUPAMENT:

En aquesta proposta, els xiquets i xiquetes es convertiran en creadors de mons a partir de cercles. Usaran el seu cos per a donar-los vida a la nova proposta. L'activitat combina la imaginació amb el moviment, permetent que cada participant transforme una simple forma geomètrica en objectes sorprenents i originals.

Primer, treballarem junts en equip, compartint idees, rient i veient com un cercle pot convertir-se en qualsevol cosa. Des d'un sol gegant fins a un barret màgic o una roda que dona voltes sense parar. Després, cada participant tindrà el seu moment individual, per a explorar la seua pròpia creativitat, inventar nous objectes i mostrar la seua versió del cercle.

Abans de començar, ens familiaritzarem amb la forma del cercle mitjançant jocs, dibuixos i materials visuals que despertaran la imaginació i ens ajudaran a veure possibilitats on abans només hi havia una forma. Això potencia l'observació, l'associació i la creació d'idees originals. Al final, els xiquets i xiquetes seran convidats a imaginar múltiples usos i significats per als seus objectes, fomentant la flexibilitat mental, la resolució de problemes i l'autonomia. Així, l'activitat no sols és divertida, sinó que també enforteix la creativitat com a eina per a aprendre jugant i construir coneixements de manera activa.



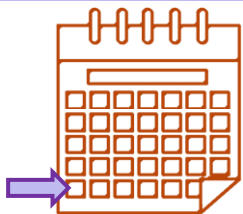
CS CamScanner
Ausolan.



Projecte Educatiu



EDUCACIÓ PER A LA CIUTADANIA



EDAT:

6-8 anys

OBJECTIUS:

- Promoure els valors de la pau.
- Enfortir l'autoexpressió.

MATERIAL:

- Colors
- Fulles
- Adhesius retallades
- Llapis
- Retoladors

FONAMENTACIÓ:

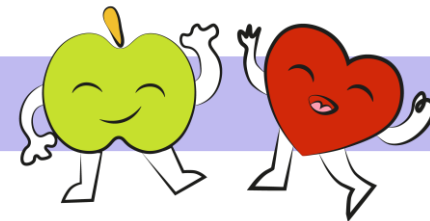
L'activitat "Només tres lletres" parteix del preciós poema de Gloria Fuertes, que ens recorda que la paraula PAU és xicoteta... però poderosa com un superheroi. Amb només tres lletres podem construir ponts, arreglar enutjos, compartir somriures i fer del menjador un lloc on dona gust asseure's. Per què fer un llibre entre tots? Perquè la pau es cuina igual que un bon plat: amb molts ingredients, diverses mans i un toc especial de cadascun. Cada xiquet i xiqueta serà xef creatiu d'una pàgina del llibre, mesclant dibuixos, paraules boniques i trossets de poema.

I si ho fem en equip...

Es multiplica!



NOMÉS TRES LLETRES



DESENVOLUPAMENT:

El primer que farem serà presentar el poema Només tres lletres de Gloria Fuertes. Ho llegirem junts i xarrem sobre quines emocions, imatges o idees els desperta la paraula PAU. Tot val! S'imaginem un món ple d'arc de Sant Martí, abraçades o riures?

Cada participant o grup rebrà una pàgina en blanc que formarà part del llibre. Poden triar treballar una lletra, un vers o fins i tot una idea boja del poema. És el seu moment per a deixar volar la imaginació!

Amb colors, llapis, crayones, papers, adhesius o el que tinguen a mà, cada participant dissenyara la seua pàgina. Dibuixos que representen la pau. Tipografies inventades o paraules amb formes divertides. Mensajitos, símbols o reinterpretacions del poema. Que cada pàgina siga tan única com el seu creador!

Unirem totes les pàgines, agreguem portada i títol i... llest! Naix el llibre col·lectiu Només tres lletres. Cada pàgina compta, cada idea suma, i junts tenim un tresor ple de creativitat i pau.

Exposarem el llibre en un lloc visible. Cada grup explica la seua pàgina i comparteix la seua visió de la pau amb els altres.

És hora de presumir de les nostres idees i descobrir el que els altres van imaginar!



CS CamScanner
Ausolan.



NOMÉS 3 LLETRES



Només tres lletres, tres lletres res més.
Només tres lletres que per sempre aprendràs.

Només tres lletres per escriure PAU.
La P, la A i la U, només tres lletres. Només tres
lletres, tres lletres res més, per cantar pau,
per fer pau.

La P de poble, l'A d'amar y la U de unió.
No cal ser savi, ni tenir baionetes, si tu
t'aprens bé, només aquestes tres lletres,
usa-les de gran i hi haurà PAU a la terra.

