



PROGRAMACIÓ D'ACTIVITATS
AL MENJADOR ESCOLAR/
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES
EN EL COMEDOR ESCOLAR
2020 - 2021



www.mendozacolectividades.com
info@mendozacatering.com
Pol. Ind. L' Alberca
C/ Benimantell, 21
03530 - La Nucia (Alacant)

Facebook: Mendoza Colectividades
Twitter: @mendozacatering
Instagram: mendozacatering

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ/ INTRODUCCIÓN

2. OBJECTIUS GENERALS/ OBJETIVOS GENERALES

3. ACTIVITATS DE PATI, ESPAI EXTERIOR O VENTILAT/ ACTIVIDADES DE PATIO, ESPACIO EXTERIOR O VENTILADO

- JOCS PER A PATI O LLOC VENTILAT (Recull de jocs tradicionals per a que els xiquets passen una estona divertida) / JUEGOS PARA PATIO O ESPACIO VENTILADO (Recopilación de juegos tradicionales para que los niños pasen un rato divertido)
- BALLS/ BAILES
- CANÇONS/ CANCIONES
- ACUDITS I ENDEVINALLES/ CHISTES Y ADIVINANZAS
- CONTACONTES/ CONTACUENTOS
- TEATRE/ TEATRO

4. DIES CONMEMORATIUS DE LES NACIONS UNIDES (Proposta de cine o activitat festiva)/ DIAS CONMEMORATIVOS DE LAS NACIONES UNIDAS (Propuesta de actividad festiva)

INTRODUCCIÓ/ INTRODUCCIÓN

La situació actual provocada per la COVID-19 ens fa replantejar la nostra programació d'activitats per a prioritzar les recomanacions sanitàries de la Conselleria d'Educació i la Conselleria de Sanitat, prevalent les activitats a l'aire lliure i respectant els grups bombolla establerts. Aquesta inclou un recull d'activitats variades de pati i amb absència de materials

Com a alternativa hem inclòs els dies internacionals i mundials relacionats amb l'alimentació i l'educació per trencar la monotonia, la idea es que eixe dia ho celebren festivament amb una proposta de cine o activitat alternativa.

Estem en un any atípic, on ha de primer la seguretat i l'escola ha de ser un reflex de la societat, així que confiem en la responsabilitat individual de cada un dels nostres professionals per portar a terme les activitats i el temps del joc.

Molt d'ànim i a pesar de les circumstàncies fem del seu espai d'oci al menjador una jornada agradable i divertida.

La situación actual provocada por la COVID-19 nos hace replantear nuestra programación de actividades para priorizar las recomendaciones sanitarias de la Conselleria de Educación y la Conselleria de Sanidad, primando las actividades al aire libre y respetando los grupos burbuja establecidos.

Como alternativa hemos incluido los días internacionales y mundiales relacionados con la alimentación y la educación para romper la monotonía, la idea es que ese día lo celebran festivamente con una propuesta de cine o actividad alternativa.

Estamos en un año atípico, donde tiene que primero la seguridad y la escuela tiene que ser un reflejo de la sociedad, así que confiamos en la responsabilidad individual de cada uno de nuestros profesionales para llevar a cabo las actividades y el tiempo del juego. Mucho de ánimo y a pesar de las circunstancias hacemos de su espacio de ocio en el comedor una jornada agradable y divertida.

OBJECTIUS GENERALS/ OBJETIVOS

GENERALES

Els objectius generals d'aquesta Programació són :

- Educar l'alumnat en una correcta, variada i equilibrada alimentació.
- Educar l'alumnat en els bons hàbits i normes de comportament a taula.
- Transmetre bons hàbits d'higiene i salut.
- Transmetre valors de convivència, respecte i solidaritat.
- Transmetre hàbits d'ordre dins del menjador i a les entrades i sortides del mateix.
- Educar l'alumnat en hàbits de reciclatge.
- Educar l'alumnat en la responsabilitat i autonomia.
- Propiciar i fomentar la integració de l'alumnat en el seu grup i amb la resta d'alumnes.
- Fomentar en l' alumnat el correcte aprofitament del temps d'oci de manera responsable.
- Facilitar a les famílies el servei de menjador.
-

Los objetivos generales de esta Programación son:

- Educar al alumnado en una correcta, variada y equilibrada alimentación.
- Educar al alumnado en los buenos hábitos y normas de comportamiento en la mesa.
- Transmitir buenos hábitos de higiene y salud.
- Transmitir valores de convivencia, respeto y solidaridad.
- Transmitir hábitos de orden dentro del comedor y a las entradas y salidas de este.
- Educar al alumnado en hábitos de reciclaje.
- Educar al alumnado en la responsabilidad y autonomía.
- Propiciar y fomentar la integración del alumnado en su grupo y con el resto de los alumnos.
- Fomentar en el alumnado el correcto aprovechamiento del tiempo de ocio de manera responsable.
- Facilitar a las familias el servicio de comedor.

JOCS PER A PATI O LLOC VENTILAT

(Recull de jocs tradicionals per a que els xiquets passen una estona divertida) /

JUEGOS PARA PATIO O ESPACIO VENTILADO

(Recopilación de juegos tradicionales para que los niños pasen un rato divertido)

1- CAMPIONAT/ CAMPEONATO

Per a motivar l'alumnat podem dissenyar un campionat, amb puntuacions parcials en cada joc que s' aniran anotant per a tindre un guanyador final.

Para motivar al alumnado podemos diseñar un campeonato, con puntuaciones parciales en cada juego que se irán anotando para tener un ganador final.

2- Amagatall/ Escondite

Desenvolupament de l'activitat:

És un joc en el qual uns nens s'amaguen i un altre nen ha de buscar als que s'han amagat. Abans de començar es delimita la zona on es va a jugar i es sorteja per veure qui se la queda (per exemple a través d'una dels típics cançonetes per sortejar jocs).

S'assenyala un lloc, que es denomina mare, en una paret, una columna, una vorera, un arbre, etc. que servirà de lloc de referència per al joc.

Desarrollo de la actividad:

Es un juego en el que unos niños se esconden y otro niño tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar se delimita la zona donde se va a jugar y se sortea para ver quien se la queda (por ejemplo, a través de una de las típicas retahílas para sortear juegos).

Se señala un sitio, que se denomina madre, en una pared, una columna, una acera, un árbol, etc. que servirá de lugar de referencia para el juego.

3- Pilla pilla

Desenvolupament de l'activitat:

Es delimita el terreny de joc del qual no es podrà sortir . El jugador que se la queda deixa un temps perquè els altres jugadors prenguen la posició que vulguen en el camp de joc . Després d'això el jugador que la para sortirà a perseguir-los, i passarà a parar-la aquell a qui agafe i es repeteix el joc des del principi .



Desarrollo de la Actividad:

Se delimita el terreno de juego del que no se podrá salir. El jugador que se la queda deja un tiempo para que los demás jugadores tomen la posición que quieran en el campo de juego. Tras esto el jugador que la lleva saldrá a perseguirlos, pasando a quedársela el alcanzado y repitiendo el juego desde el principio.

4- Sambori/ Rayuela

Desenvolupament de l'activitat:

El joc comença tirant una pedra menuda al quadre número 1 , intentant que la pedra caiga dins del quadre sense tocar les ratlles externes . Es comença a recórrer el sambori a peu coix sense xafar les ratlles , guardant l'equilibri fins que s'arriba al pis on hi ha dues caselles i podem recolzar els dos peus . Seguim el número a peu coix i novament donem suport els dos peus . Ara cal tornar al número 1 . Hem de botar i donar-nos la volta sense tocar les ratlles i desfer el mateix camí fins al número 1 on ens ajupim a per la pedra sense recolzar l'altre peu .

Si la pedra no caigués a la casella número 2 o toqués ratlla passaria el torn al següent jugador. L'objectiu és tirar la pedra a les altres caselles successivament . Qui acabe abans la ronda del sambori complet, guanya .



Desarrollo de la Actividad:

El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número a pata coja y nuevamente apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo

camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes la ronda del juego gana.

5- Corda/ Cuerda*

Desenvolupament de l'activitat:

Amb una corda s'ensenyarà a l'alumnat a saltar individualment i per grup a la corda.

Desarrollo de la actividad:

Con una cuerda se enseñará al alumnado a saltar individualmente y por grupo a la cuerda.



6- Goma*

Desenvolupament de l'activitat:

S'explicaran diferents cançons per saltar a la goma, tenint en compte l'edat de cada grup i la dificultat del bot i la cançó.

Desarrollo de la Actividad:

Se explicarán distintas canciones para saltar a la goma, teniendo en cuenta la edad de cada grupo y la dificultad del salto y la canción.

*Les activitats que duguen material, a soles es podran realitzar si aquell material es d'us exclusiu del grup, sinó hi haurà que higienitzar-lo diàriament. En grups de distancia no es pot utilitzar material compartit.

Las actividades donde se utilice algún tipo de material será de uso exclusivo del grupo, si no habrá que higienizarlo diariamente. En grupos de distancia no se puede usar material compartido.

7- Sadák

Desenvolupament de l'activitat:

Cada jugador es col·loca aponat amb les mans recolzades en els genolls, desplaçant-se per mitjà de xicotets bots amb els peus junts. Quan un jugador deixa de fer-ho queda fora del joc i ha d'assentar-se en el sòl. Gana el jugador que aconseguisca romandre major temps botant sense parar. Era un joc de resistència practicat pels indis Puyallup-Misqually de la costa de l'actual estat de Washington.

Desarrollo de la actividad:

Cada jugador se coloca en cuclillas con las manos apoyadas en las rodillas, desplazándose por medio de pequeños saltos con los pies juntos. Cuando un jugador deja de hacerlo queda fuera del juego y tiene que sentarse en el suelo. Gana el jugador que consiga permanecer mayor tiempo saltando sin parar. Era un juego de resistencia practicado por los indios Puyallup-Misqually de la costa del actual estado de Washington.

8- Missió impossible/ Misión imposible:

Recordant la pel·lícula Missió Impossible farem un circuit creuant amb llana que els xiquets hauran de creuar per ell sense tocar-la.

Material: llana i cinta adhesiva.*

Recordando la película Misión Imposible haremos un circuito cruzado con lana y los niños tendrán que pasar por él sin tocarla.

Material: lana y cinta adhesiva.



9- Joc d'equilibri/ Juego de equilibrio. *

Es fa una carrera a vore qui arriba a la meta abans amb un objecte al cap sense que aquest es caiga.

Se hace una carrera a ver quién llega a la meta antes con un objeto en la cabeza sin que éste caiga.

*Les activitats que duguen material, a soles es podran realitzar si aquell material es d'us exclusiu del grup, sinó hi haurà que higienitzar-lo diàriament. En grups de distancia no es pot utilitzar material compartit.

Las actividades donde se utilice algún tipo de material será de uso exclusivo del grupo, si no habrá que higienizarlo diariamente. En grupos de distancia no se puede usar material compartido.

10-Tres en ratlla/ Tres en raya:

Farem un tres en ratlla

Haremos un tres en raya con tiza en el patio.



11-“Un, dos, tres, xocolate angles – 1,2,3, pica la paret”

EDAT: A partir de sis anys

OBJECTIUS

- Saber estar quiet
- Comptar amb soltesa
- Mantindre l'equilibri.

MATERIALS: No és necessari material

DESCRIPCIÓ

Una persona paga, es triarà a través de cançons per a sortejar el lloc. El que paga es posarà cara la paret, la resta es col·locarà a una distància de la paret. Qui paga, compta i es torna cap a on està la resta de jugadors, que han d'intentar avançar cap a la paret, seguint les instruccions que es donen, sense que li vegen moure's, si qui paga la veu tornarà a iniciar el joc, guanyarà qui toca la paret sense ser vist moure's.

“Un, dos, tres, chocolate inglés – 1,2,3, pica la pared”

EDAD: A partir de seis años

OBJETIVOS

- Saber estar quieto
- Contar con soltura
- Mantener el equilibrio.

MATERIALES: No es necesario material

DESCRIPCIÓN

Una persona “la para”, se elegirá a través de canciones para rifar. El que la para se pondrá cara la pared, el resto se colocará a una distancia de la pared. Quién la para, cuenta y se vuelve hacia donde está el resto de jugadores, que han de intentar avanzar hacia la pared, siguiendo las instrucciones que se dan, sin que le vean moverse, si quien “La para” le ve volverá a iniciar el juego, ganará quien toca la pared sin ser visto moverse.



12-PARAULES ENCADENADES/ PALABRAS ENCADENADAS

Es tracta d'un joc clàssic que consisteix a anar dient paraules que comencen per l'última lletra (o síl·laba) de l'última paraula aquesta. Es juga per tornos i es pot augmentar la dificultat jugant en altres idiomes.

Se trata de un juego clásico que consiste en ir diciendo palabras que empiecen por la última letra (o sílaba) de la última palabra dicha. Se juega por turnos y se puede aumentar la dificultad jugando en otros idiomas.

13-LLISTA DE LA COMPRA/ LISTA DE LA COMPRA

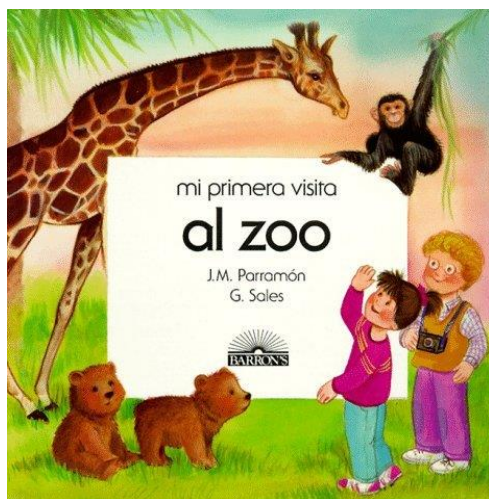
La persona que dinamitza explica que anirem a comprar i que hem de fer una llista de la compra. Com anirem al supermercat, només hem de dir productes que puguem trobar allí. La primera persona diu un producte, la segona persona repeteix el primer producte i afig el seu, la tercera persona repeteix els dos primers productes i afig el seu...I així fins que alguna persona del grup no aconseguisca recordar tota la llista de la compra.

En la seua forma competitiva aquesta persona quedaria eliminada del joc. Però en la seua forma cooperativa, es podria comptar quantes paraules s'han aconseguit acumular i intentar recordar mes en la següent ronda. També es poden tindre comodins d'ajuda.

La persona que dinamiza explica que vamos a ir a comprar y que debemos hacer una lista de la compra. Como iremos al supermercado, solo debemos decir productos que podamos encontrar allí. La primera persona dice un producto, la segunda persona repite el primer producto y añade el suyo, la tercera persona repite los dos primeros productos y añade el suyo...Y así hasta que alguna persona del grupo no logre recordar toda la lista de la compra.

En su forma competitiva esta persona quedaría eliminada del juego. Pero en su forma cooperativa, se podría contar cuantas palabras se han logrado acumular e intentar recordar mas en la siguiente ronda. También se pueden tener comodines de ayuda.

14-LA VISITA AL ZOO/ LA VISITA AL ZOO



Aquest joc és similar a l'anterior perquè també hem d'acumular paraules i confiar en la nostra memòria, però la premissa d'inici és diferent. La persona que dinamitza el joc explica que ahir va ser al zoo i va veure un Antílop, La segona persona en torn ha de dir “vas tindre un Antílop i jo vaig veure una...Balena” (animal que comença amb la lletra B). La següent persona ha de dir “Tu vist un antílop, la teua una balena i jo vaig veure una...Cacatua” (animal que comença amb la lletra C). I així fins que s'acabe l'abecedari. Si algú tarda molt a contestar o no contesta, es torna a començar una nova

ronda fins que tot el grup aconsegueix arribar a la Z.

Este juego es similar al anterior porque también tenemos que acumular palabras y confiar en nuestra memoria, pero la premisa de inicio es diferente. La persona que dinamiza el juego explica que ayer fue al zoo y vio un Antílope, La segunda persona en turno debe decir “tuviste un Antílope y yo vi una...Ballena” (animal que empieza con la letra B). La siguiente persona debe decir “Tú viste un antílope, tu una ballena y yo vi una...Cacatúa” (animal que empieza con la letra C). Y así hasta que se acabe el abecedario. Si alguien tarda mucho en

contestar o no contesta, se vuelve a empezar una nueva ronda hasta que todo el grupo consigue llegar a la Z.

15-QUI SÓC?/ ¿QUIÉN SOY?

Cada persona del grup es col·loca un post it en el front i la persona que dinamitza el joc escriu el nom d'un personatge en cada post *it. També es poden usar professions, animals, dibuixos d'objectes...



Per torns, cada persona fa una pregunta que només pot ser resposta per “sí” o “no”. Exemple: “ Sóc una persona?, Isc en la tele?, Sóc un dibuix animat?...” o “Sóc un objecte?, Estic en la cuina?...”

Cada persona del grupo se coloca un post it en la frente y la persona que dinamiza el juego escribe el nombre de un personaje en cada post it. También se pueden usar profesiones, animales, dibujos

de objetos...

Por turnos, cada persona hace una pregunta que sólo puede ser respondida por “sí” o “no”. Ejemplo: “¿Soy una persona?, ¿Salgo en la tele?, ¿Soy un dibujo animado? ...” o “¿Soy un objeto?, ¿Estoy en la cocina? ...”

16-LA PARAULA AMAGADA/ LA PALABRA ESCONDIDA

Aquest joc aquesta destinat per als grups que siguen a l'aula.

Escrivim diverses lletres en la pissarra (o en un foli, en gran) i, de manera individual, hem d'intentar crear la paraula més llarga possible amb elles durant 15 o 30 segons. La primera persona del grup que crega que té la paraula més llarga, diu en veu alta el nombre de lletres que conté. Si algú, sempre dins del temps, creu tindre una paraula encara més llarga, serà qui primer la diga. Si és correcta, s'emporta un punt. I qui tinga més punts ha guanyat.

Este juego esta destinado para los grupos que estén en el aula.

Escribimos varias letras en la pizarra (o en un folio, en grande) y, de forma individual, debemos intentar crear la palabra más larga posible con ellas durante 15 o 30 segundos. La primera persona del grupo que crea que tiene la palabra más larga, dice en voz alta el número de letras que contiene. Si alguien, siempre dentro del tiempo, cree tener una palabra aún más larga, será quien primero la diga. Si es correcta, se lleva un punto. Y quien tenga más puntos ha ganado.

17-EL TEMPS JUST/ EL TIEMPO JUSTO

Aquest joc és ideal per a passar d'un joc d'alta intensitat a un altre de baixa intensitat perquè se'ls demana a les persones del grup que tanquen els

ulls i facen silenci durant un minut. Preparem un cronòmetre que queda ocult per al grup i informem que comença el temps. Quan creguen que han passat 60 segons, han d'obrir els ulls i alçar la mà. La persona que dinamitza escriu en un paper el nom d'aqueixa persona i el segon en el qual ha parat el seu temps. El temps no es deté fins que l'última persona del grup ha obert els ulls. La persona que més s'acoste als 60 segons sense passar-se és la guanyadora.

Este juego es ideal para pasar de un juego de alta intensidad a otro de baja intensidad porque se les pide a las personas del grupo que cierran los ojos y hagan silencio durante un minuto. Preparamos un cronómetro que queda oculto para el grupo e informamos que empieza el tiempo. Cuando crean que han pasado 60 segundos, deben abrir los ojos y levantar la mano. La persona que dinamiza escribe en un papel el nombre de esa persona y el segundo en el que ha parado su tiempo. El tiempo no se detiene hasta que la última persona del grupo ha abierto los ojos. La persona que más se acerque a los 60 segundos sin pasarse es la ganadora.

18-HISTÒRIES DE LLETRES/ HISTORIAS DE LETRAS



La persona que dinamitza el joc comença una història i cada vegada que faça una pausa, el grup, per torns, ha de dir una paraula que comence per una lletra concreta i que concorde amb el context. Per exemple, acordem que cal dir paraules amb la lletra M i comencem: “Hi havia una M (orsa) que vivia en la mar M (editerráneo) i que un dia va conèixer a una M (ariposa)...”

Qui no sàpiga dir la paraula, li pot tocar crear la història, demanar un comodí del públic, etc.

També es pot usar una lletra diferent a cada paraula que es vulga introduir en la història. I es poden anar escrivint en la pissarra per a, una vegada acabada la història, poder-la escriure i/o dibuixar.

La persona que dinamiza el juego empieza una historia y cada vez que haga una pausa, el grupo, por turnos, debe decir una palabra que empiece por una letra concreta y que concuerde con el contexto. Por ejemplo, acordamos que hay que decir palabras con la letra M y empezamos: “Había una M (orsa) que vivía en el mar M (editerráneo) y que un día conoció a una M (ariposa)...”

Quien no sepa decir la palabra, le puede tocar crear la historia, pedir un comodín del público, etc.

Tambien se puede usar una letra diferente a cada palabra que se quiera introducir en la historia. Y se pueden ir escribiendo en la pizarra para, una vez acabada la historia, poderla escribir y/o dibujar.

19-LA HISTÒRIA DEL MINUT/ LA HISTORIA DEL MINUTO

Durant un minut, tot el grup crea una història de manera col·laboradora en la qual cada persona diu una paraula per a continuar-la. Per exemple: Jo + vinc + de + la + platja + i + em + he + trobat + un + polp...

En la seua versió cooperativa el grup aconsegueix tants punts com paraules hagen aconseguit dir. En la seua versió competitiva, es divideix el grup en dos equips i gana aquell amb més paraules en la seua història.

Per a calcular les paraules fàcilment, la persona que dinamitza l'activitat pot fer marques en la pissarra (o paper) mentre creen la història.

Durante un minuto, todo el grupo crea una historia de forma colaborativa en la que cada persona dice una palabra para continuarla. Por ejemplo: Yo + vengo + de + la + playa + y + me + he + encontrado + un + pulpo...

En su versión cooperativa el grupo consigue tantos puntos como palabras hayan logrado decir. En su versión competitiva, se divide el grupo en dos equipos y gana aquél con más palabras en su historia.

Para calcular las palabras fácilmente, la persona que dinamiza la actividad puede hacer marcas en la pizarra (o papel) mientras crean la historia.

20-RODA SANT MIQUEL/ RUEDA SAN MIQUEL

Joc de Pasqua, jugaven els pares amb els fills menuts.

Totes les persones s'agafen de la mà i formen un rogle. Cal posar-se d'acord cap on es girarà.



Recitació al temps que es roda: - "Roda, roda Sant Miquel, tots els àngels van al cel, carregats amb un bagul, que es gire que es gire..." (es diu el nom d'una persona). Esta es gira mirant cap a la part de fora i continua el joc tornant a recitar i dient el nom d'una altra persona que fa la mateixa acció. Així, fins que totes les persones miren cap a fora. Tot seguit es torna a recitar però canviant el final. - "Roda, roda Sant Miquel, tot els àngels van al cel, carregats amb un bagul, que

caiguen tots de cul". Totes les persones es deixen caure de cul.

Juego de Pascua, jugaban los padres con los hijos pequeños.

Todas las personas se cogen de la mano y forman un corro. Hay que ponerse de acuerdo hacia donde se girará.

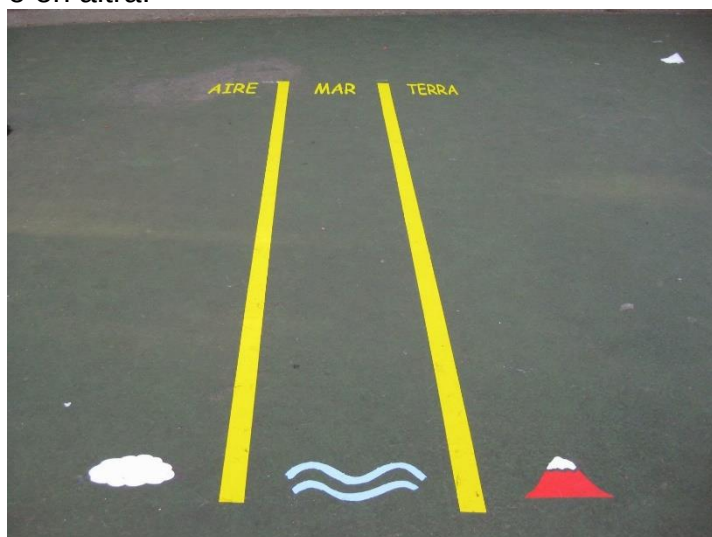
Recitación al tiempo que se rueda: - "Rueda, rueda San Miquel, todos los ángeles van al cielo, cargados con un baúl, que se gire que se gire..." (se llama el nombre de una persona). Esta se gira mirando hacia la parte de fuera y continúa el juego volviendo a recitar y diciendo el nombre de otra persona que hace la misma acción. Así, hasta que todas las personas miran hacia fuera. A continuación, se vuelve a recitar, pero cambiando el final. - "Rueda, rueda San Miquel, todos los ángeles van al cielo, cargados con un baúl, que caigan todos de culo". Todas las personas se dejan caer de culo.

21-TERRA, MAR I AIRE/ TIERRA, MAR I AIRE

(Proposta de Maria José Perez del Ceip Racó de l'Albir)/ (Propuesta de Maria Jose Perez del Ceip Racó de l'Albir)

La monitora fa una ratlla en el sòl i col·loca als xiquets darrere d'ella (un al costat de l'altre) les consignes són: terra em quede darrere de la ratlla, aire salte i mar salte creuant la ratlla. Les consignes de la monitora són dir terra o mar i donar una palmada per a aire. Qui no es col·loque bé s'elimina. Cal dir les consignes ràpidament per a anar eliminant participant.

Alta variant es la que ens aporta Eva M. Dominguis del Ceip Ambra que es diu "Terra, mar i nubols", en aquesta en juga amb escalons, cada escaló es un element i segons el que diu el monitor l'alumne ha de disposar-se en una escala o en altra.



La monitora hace una raya en el suelo y coloca a los niños detrás de ella (uno al lado del otro) las consignas son: tierra me quedo detrás de la raya, aire salto y mar salto cruzando la raya. Las consignas de la monitora son decir tierra o mar y dar una palmada para aire. Quien no se coloque bien se elimina. Hay que decir las consignas rápidamente para

ir eliminando participante.

Otra variante es la que nos aporta Eva M. Dominguis del Ceip Ambra que se llama "Tierra, mar y nubes", en esta juega con escalones, cada escalón es un elemento y según la indicación del monitor el alumno tiene que disponerse en una escala o en otra.

22-EL REI I EL COMECOCOS

(Proposta de Eva M. Dominguis del Ceip Ambra de Pego)

EL REY Y EL COMECOCOS

(Propuesta de Eva M. Dominguis del Ceip Ambra de Pego)

El rei: que es posar-se en fila guardant la distancia i han d'imitar al primer.

Comecocos: si teniu línies marcades a terra és un “pilla-pilla” però sols poden anar per les línies.

El rey: que se posarse en fila guardando la distancia y tienen que imitar al primero.

Comecocos: si tenéis líneas marcadas a tierra es un “pilla-pilla” pero solo pueden ir por las líneas.

23-EI JOC DEL MARRO/ EI JUEGO DEL MARRO

El marro és un joc tradicional que té una gran acceptació entre els alumnes. És molt aconsellable per a les classes d'Educació Física de tots els nivells educatius. El marro uneix els valors del joc en equip juntament amb l'habilitat del jugador. Té l'avantatge que es pot jugar en qualsevol espai obert i no requereix cap equipament especial.

• **Objectiu:**

Intentar que capturen als menys jugadors possibles del teu equip i capturar a tots els jugadors possibles del bàndol contrari. L'equip de menys jugadors capturats guanya. En cas de donar-se un empat, guanyarà l'equip que dispose de major nombre de bugades.

Desenvolupament

del joc:

Participen dos equips de 4-6 jugadors. Es tira a sorts per a designar a quin equip li toca demanar marro i a quin eixir al joc. I tots dos es col·loca, en les línies de fons.

Ix al centre un jugador del bàndol que li haja tocat demanar marro. Aquest pot sobrepassar el punt central i anar cap a l'equip contrari, però mai podrà demanar marro abans de l'arribar al centre. Immediatament, ix un jugador contrari en la seua persecució per a delimitar-lo (tocar-li en qualsevol part del cos)

El primer correrà a ocupar el seu lloc, i en el seu defensa eixirà un company, que al seu torn, tractarà de delimitar al perseguidor. Aquest també pot optar per tornar al seu camp o per regatejar al seu contrari per a entretenir-lo i donar



lloc al fet que arribe un altre del seu bàndol per a delimitar-lo. I així, successivament.

Quan es delimita a un contrari, aquest ha de saltar el pont, que consisteix a saltar des de la línia del bàndol enemic cap a l'interior del terreny de joc, aproximant-se el més possible al seu bàndol. En el punt on caiga, farà una línia en el sòl i es queda esperant el seu rescat.

A continuació, l'equip que ha capturat a un contrari mana a un jugador perquè demane marro i continuar el joc. Per a alliberar als capturats, és necessari que un company li toque amb la mà sense ser abans delimitat. En cas d'aconseguir alliberar-ho es diu meu i tots dos tornen a ocupar el seu lloc.

A continuació, l'equip que ha capturat a un contrari mana a un jugador perquè demane marro i continuar el joc. Per a alliberar als capturats, és necessari que un company li toque amb la mà sense ser abans delimitat. En cas d'aconseguir alliberar-ho es diu meu i tots dos tornen a ocupar el seu lloc.

Els jugadors delimitats del mateix equip van formant una cadena (agafats de la mà o tocant-se pels peus) a partir del qual va saltar el pont. Per a alliberar-los bastaria que un company tocarà a l'últim pres de la fila.

El joc acaba si un bàndol aconsegueix delimitar a tots els jugadors de l'equip contrari, o bé, quan un equip obté cinc bugades, és a dir, sobrepassa cinc vegades la línia del bàndol contrari sense abans ser delimitats.

En funció de les circumstàncies de la trobada, es pot intercanviar una bugada per un jugador delimitat pel bàndol contrari. Així doncs, la trobada pot prefixar-se a un temps determinat transcorregut el qual, es farà recompte de bugades obtingudes i de jugadors delimitats per a determinar l'equip vencedor. Gana l'equip que menys jugadors delimitats tinga o, en cas d'igualtat, el que dispose de major nombre de bugades.

El marro es un juego tradicional que tiene una gran aceptación entre los alumnos. Es muy aconsejable para las clases de Educación Física de todos los niveles educativos. El marro une los valores del juego en equipo junto con la habilidad del jugador. Tiene la ventaja de que se puede jugar en cualquier espacio abierto y no requiere ningún equipamiento especial.

- **Objetivo:**

Intentar que capturen a los menos jugadores posibles de tu equipo y capturar a todos los jugadores posibles del bando contrario. El equipo al que menos jugadores capturen gana. En caso de darse un empate, ganará el equipo que disponga de mayor número de coladas.

- **Desarrollo del juego:**

Participan dos equipos de 4-6 jugadores. Se echa a suertes para designar a qué equipo le toca pedir marro y a cuál salir al juego. Y ambos se coloca, en las líneas de fondo.

Sale al centro un jugador del bando que le haya tocado pedir marro. Este puede sobrepasar el punto central e ir hacia el equipo contrario, pero nunca podrá pedir marro antes del llegar al centro. Inmediatamente, sale un jugador contrario en su persecución para acotarlo (tocarle en cualquier parte del cuerpo)

El primero correrá a ocupar su puesto, y en su defensa saldrá un compañero, que a su vez, tratará de acotar al perseguidor. Éste también puede optar por volver a su campo o por regatear a su contrario para entretenerlo y dar lugar a que llegue otro de su bando para acotarlo. Y así, sucesivamente.

Cuando se acota a un contrario, éste debe saltar el puente, que consiste en saltar desde la línea del bando enemigo hacia el interior del terreno de juego, aproximándose lo más posible a su bando. En el punto donde caiga, hará una línea en el suelo y se queda esperando su rescate.

A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.

A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.

Los jugadores acotados del mismo equipo van formando una cadena (cogidos de la mano o tocándose por los pies) a partir del que saltó el puente. Para liberarlos bastaría con que un compañero tocase al último preso de la fila.

El juego termina si un bando consigue acotar a todos los jugadores del equipo contrario, o bien, cuando un equipo obtiene cinco coladas, es decir, sobrepasa cinco veces la línea del bando contrario sin antes ser acotados.

En función de las circunstancias del encuentro, se puede intercambiar una colada por un jugador acotado por el bando contrario. Así pues, el encuentro puede fijarse a un tiempo determinado transcurrido el cual, se hará recuento de coladas obtenidas y de jugadores acotados para determinar el equipo vencedor. Gana el equipo que menos jugadores acotados tenga o, en caso de igualdad, el que disponga de mayor número de coladas.

TULIPÀ/ TULIPÁN



Aquest divertit joc consisteix en el fet que un s'encarrega de perseguir als altres i aquests se salven posant-se en "tulipa", això és parat amb els braços en creu i les cames obertes. No pot moure's fins que un altre company passa entre les cames. Quan el que persegueix aconsegueix atrapar a un altre, aquest passa a ser el que "li la queda" i li toca anar després dels seus companys.

Este divertido juego consiste en que uno se encarga de perseguir a los demás y estos se salvan poniéndose en "tulipán", esto es parado con los brazos en cruz y las piernas abiertas. No puede moverse hasta que otro compañero pasa entre las piernas. Cuando el que persigue logra atrapar a otro, este pasa a ser el que "se la queda" y le toca ir tras sus compañeros.

“POLIS I CACOS”/ “POLIS Y CACOS”

Consisteix en el fet que hi ha dos equips, un de policies i un altre de “cacos”. En un espai prou ampli per a poder córrer, els polis han d'intentar atrapar als “cacos” i ficar-los en la presó (un arbre, una cantonada...). Els lladres que estan entre reixes poden ser salvats si els seus companys aconseguen arribar fins ells despistant als policies: quan els toquen amb la mà, queden automàticament alliberats.

El joc finalitza en l'instant en què els policies aconseguen tancar a tots els “cacos” en la presó. Una vegada acaba, es canvien els rols.

Consiste en que hay dos equipos, uno de policías y otro de cacos. En un espacio lo suficientemente amplio para poder correr, los polis deben intentar atrapar a los cacos y meterlos en la cárcel (un árbol, una esquina...). Los ladrones que están entre rejas pueden ser salvados si sus compañeros logran llegar hasta ellos despistando a los policías: cuando les tocan con la mano, quedan automáticamente liberados.

El juego finaliza en el instante en que los policías consiguen encerrar a todos los cacos en la cárcel. Una vez termina, se cambian los roles.

POLIS Y CACOS



CANÇONS/ CANCIONES.



CANÇÓ DE LES NORMES COVID

Proposta de *Pilar Vidal del Ceip Santa Maria*
Magdalena del Poble Nou de Benitatxell

La cançó esta disponible en la pagina de youtube:

<https://www.youtube.com/watch?feature=youtu.be&v=QccsMlxmhl0&app=desktop>

Hey! Xics! Açò és el que hi ha.
Moltes coses hem d'aprendre amb la nova normalitat
Escolteu atents, feu el que vos diguem
Seguiu aquesta cançó i tot eixirà bé
Des de l'escola anem a treballar
Per a que tot vaja be i puguem continuar
Com els metges, els polis, científics i bombers
Anem a lluitar en el món sencer
Sempre us han dit que heu de compartir
Però aquest any millor no fer-ho així
Escolteu, atents, això es el que hi ha que fer per a que estem tots bé

***Sempre la mascareta portaràs
La boca i el nas no has d'assomar
Un poquet de gel per a desinfectar
Ens llavem be les mans per darrere i per davant
Als teus amics i amigues no t'acostares
I per a jugar no s'heu de tocar
Tossir i esternudar en el colze ho faràs
Com un heroi ho aconseguiràs***

Per a saludar la mà no la pots donar
Ni besar, ni abraçar, no es podeu tocar
Saluda amb el colze
Saluda amb el maluc
Saluda amb el turmell del dret o del revés
Saluda com un soldat
O com un japonès

***Sempre la mascareta portaràs
La boca i el nas no has d'assomar
Un poquet de gel per a desinfectar
Ens llavem be les mans per darrere i per davant
Als teus amics i amigues no t'acostaràs
I per a jugar no s'heu de tocar
Tossir i esternudar en el colze ho faràs
Com un heroi ho aconseguiràs
(Bis)***



Cançó/ Canción

Desenvolupament de l'activitat:

- Aprenem a cantar una cançó prèviament seleccionada pels monitors.
- Aprenem cançó inventada pels xiquets.

Desarrollo de la Actividad:

- Aprendemos a cantar una canción previamente seleccionada por los monitores.
- Aprendemos canción inventada por los niños.

CANÇÓ DE NADAL/ CANCIÓN DE NAVIDAD

Es formen grups de 4 o 5 per a què invente la seua pròpia cançó de nadal que després cantaran al reste.

Se forman grupos de 4 ó 5 para que inventen su propia canción de navidad que después cantarán al resto.



ACUDITS I ENDEVINALLES/ CHISTES Y ADIVINANZAS

➤ Acudits/ Chistes.

Metodologia :

- Contem acudits al pati que previament habran seleccionat els monitors.

Metodología:

- Contamos chistes en el patio que previamente habrán seleccionado los monitores.



➤ Endevinalles/ Adivinanzas.



Metodologia :

- Intentem adivinar endevinalles que previament habran seleccionat els monitors.

Metodología:

- Intentamos adivinar adivinanzas que previamente habrán seleccionado los monitores.

CONTACONTES/ CONTACUENTOS

Desenvolupament de l'activitat:

Es llegiran contes i es prepararà el treball del conta contes : Com llegir-los? , Com interpretar ? , Com es vestirà el conta contes ? , Quin és el maquillatge adequat ?

Desarrollo de la Actividad:

Se leerán cuentos y se preparará el trabajo del cuenta cuentos, ¿cómo leerlos?, ¿cómo interpretarlos?, ¿cómo se vestirá él cuenta cuentos?. ¿qué maquillaje es el adecuado?

TEATRE/ TEATRO

1- Glaçons de gel:

Desenrotllar tècniques de relaxació i prendre autocontrol del cos. Imaginem una situació deixant el cos totalment relaxat. Se li diu als xiquets que són glaçons de gel i a poc a poc els anem explicant que s'estan desfent. Finalment són aigua en el sòl, i han de romandre així una estona gitats.



Cubitos de hielo:

Desarrollar técnicas de relajación y tomar autocontrol del cuerpo. Imaginar una situación dejando el cuerpo totalmente relajado. Se le dice a los niños que son cubitos de hielo y poco a poco les vamos explicando que se están deshaciendo. Finalmente son agua en el suelo, y deben permanecer así un rato tumbados.

2- Mímica

Perquè els xiquets perden la vergonya, treballarem per parelles. Realitzarem una activitat de mímica. L'animador dirà a un xiquet de cada grup que imite a un animal per mitjà de la mímica. Al no poder emetre sons, la qual cosa identificaria a l'animal ràpidament, el xiquet haurà d'improvisar i esforçar-se per expressar mitjançant gestos i moviments l'animal que està representant per als del seu grup.

Mimica

Para que los niños pierdan la vergüenza, vamos a trabajar por parejas. Vamos a realizar una actividad de mímica. El animador dirá a un niño de cada grupo que imite a un animal por medio de la mímica. Al no poder emitir sonidos, lo que identificaría al animal rápidamente, el niño va a tener que improvisar y esforzarse por expresar mediante gestos y movimientos el animal que está representando para los de su grupo.

3- Repetició

Diversos xiquets voluntaris eixiran de l'aula i un es quedarà al costat de l'animador. Els altres poden ser espectadors i després poden participar en la mateixa activitat. L'animador li comptarà al xiquet que s'ha quedat amb ell una història amb molts detalls. Li contarà la història amb rapidesa i el xiquet ha d'estar molt atent per a quedar-se amb el major nombre de detalls.

Després entrarà un altre xiquet i el que ha escoltat la història haurà de contar-li-la al qual acaba d'entrar. Ací es veurà com encara que ha estat pendent del que el monitor deia, ell contarà la història a la seua manera, oblidarà detalls i alguns fins i tot li's inventarà.

Després el xiquet que acaba d'escoltar la història, li l'explicarà al següent xiquet que entre i així fins que entre l'últim dels xiquets. Ja veureu com la història que va contar el monitor i la que compta l'últim xiquet tenen poques coses en comú. Això provocarà el riure dels quals estan presenciant-ho tot i també farà divertir-se als quals estan participant.

Repetición

Varios niños voluntarios van a salir del aula y uno se quedará junto al animador. Los demás pueden ser espectadores y luego pueden participar en la misma actividad. El animador le contará al niño que se ha quedado con él una historia con muchos detalles. Le contará la historia con rapidez y el niño tiene que estar muy atento para quedarse con el mayor número de detalles.

Después entrará otro niño y el que ha escuchado la historia deberá contársela al que acaba de entrar. Ahí se verá como aunque ha estado pendiente de lo que el monitor decía, él contará la historia a su manera, olvidará detalles y algunos incluso se los inventará.

Luego el niño que acaba de escuchar la historia, se la contará al siguiente niño que entre y así hasta que entre el último de los niños. Ya veréis como la historia que contó el monitor y la que cuenta el último niño tienen pocas cosas en común. Esto provocará la risa de los que están presenciándolo todo y también hará divertirse a los que están participando.

4- Juguem amb els gestos.

Els xiquets han d'expressar el que els diga el monitor però només amb gestos. Els xiquets tindran la cara tapada amb les mans i l'animador dirà per exemple: "alegria", "tristesa", etc., i el xiquet haurà de destapar la seua cara expressant el que el monitor ha dit.

Així aprendran a expressar emocions que després els serviran a l'hora d'escenificar, ja que no poden posar cara d'estar contents si estan escenificant una cosa trista. També poden jugar a aquest joc per parelles, i anar canviant de parella perquè interactuen entre ells.

Juguemos con los gestos.

Los niños tienen que expresar lo que les diga el monitor pero sólo con gestos. Los niños tendrán la cara tapada con las manos y el animador dirá por ejemplo: "alegría", "tristeza", etc., y el niño deberá destapar su cara expresando lo que el monitor ha dicho.

Así aprenderán a expresar emociones que luego les servirán a la hora de escenificar, ya que no pueden poner cara de estar contentos si están escenificando algo triste. También pueden jugar a este juego por parejas, e ir cambiando de pareja para que interactúen entre ellos.

5- Sons

Per grups o en cercle de cara a tots els altres xiquets. Un xiquet emetrà un sol so a tots els altres, i aquests hauran d'endevinar què és exactament el que aquest ha volgut expressar.

Serà el monitor el que li diga què és el que ha de transmetre. Pot ser el so que emet un animal, o el soroll d'un motor, o simplement un crit d'alegria o tristesa. Aquest exercici és molt interessant perquè cal expressar molt en molt poc temps perquè els altres puguin esbrinar què és el que vol transmetre. Els xiquets poden alçar la mà per a donar una resposta i el que ho encerte serà el següent a emetre el seu so.

Sonidos

Por grupos o en círculo de cara a todos los demás niños. Un niño emitirá un solo sonido a todos los demás, y estos deberán adivinar qué es exactamente lo que este ha querido expresar.

Será el monitor el que le diga qué es lo que tiene que transmitir. Puede ser el sonido que emite un animal, o el ruido de un motor, o simplemente un grito de alegría o tristeza. Este ejercicio es muy interesante porque hay que expresar mucho en muy poco tiempo para que los demás puedan averiguar qué es lo que quiere transmitir. Los niños pueden levantar la mano para dar una respuesta y el que lo acierte será el siguiente en emitir su sonido.

6- Musica

No ens podem oblidar de la música com a via per a expressar sentiments. L'animador haurà de triar una cançó que conte una història, on s'expressen diferents sensacions, d'amor, esperança, alegria, tristesa, etc. Els xiquets escoltaran la música i hauran d'anar escenificant el que vagen escoltant.

Podran posar-se per parelles si la cançó és d'amor o si és sobre relacions personals. Així aprendran a expressar no sols amb la cara com en l'exercici anterior sinó també amb el cos, ja que podran asseure's, alçar-se, tombar-se o el que a ells els suggerisca la lletra de la cançó.

Musica

No nos podemos olvidar de la música como vía para expresar sentimientos. El animador deberá escoger una canción que cuente una historia, donde se expresen distintas sensaciones, de amor, esperanza, alegría, tristeza, etc. Los niños escucharán la música y tendrán que ir escenificando lo que vayan escuchando.

Podrán ponerse por parejas si la canción es de amor o si es sobre relaciones personales. Así aprenderán a expresar no sólo con la cara como en el ejercicio anterior sino también con el cuerpo, ya que podrán sentarse, levantarse, tumbarse o lo que a ellos les sugiera la letra de la canción.

DIES CONMEMORATIUS DE LES NACIONS

UNIDES (Proposta de cine o activitat festiva)/

DIAS CONMEMORATIVOS DE LAS

NACIONES UNIDAS (Propuesta de actividad festiva)

Aquest curs volem donar a conèixer als nostres comensals en què s'han centrat les resolucions de Nacions Unides per a l'any 2020 i 2021.

2020: Any Internacional de la Sanitat Vegetal.

L'Any Internacional de la Sanitat Vegetal té com a principal objectiu el conscienciar les persones sobre la importància de protegir la salut de les plantes i així tractar de previndre la propagació de plagues i malalties dels vegetals.

2021: Any Internacional de les Fruites i Hortalisses

"Sense una dieta saludable, no podem esperar posar fi a la malnutrició, i no erradicarem la fam a menys que reduïm les pèrdues d'aliments. Al destacar el valor de les fruites i hortalisses i el mal causat per la pèrdua i la deixalla d'aliments, les Nacions Unides han donat un pas decisiu per a promoure sistemes alimentaris més justos, ecològics i eficients", va assegurar la directora general Adjunta de la FAO per a Clima i Recursos Naturals.

Per altra banda volem commemorar els següents dies segons les Nacions Unides. Per això proposem pel·lícules que ens ajudaran a fer un debat sobre el tema.

Este curso queremos dar a conocer a nuestros comensales en qué se han centrado las resoluciones de Naciones Unidas para el año 2020 y 2021.

2020: Año Internacional de la Sanidad Vegetal.

El Año Internacional de la Sanidad Vegetal tiene como principal objetivo el concienciar a las personas sobre la importancia de proteger la salud de las plantas y así tratar de prevenir la propagación de plagas y enfermedades de los vegetales.

2021: Año Internacional de las Frutas y Hortalizas

"Sin una dieta saludable, no podemos esperar poner fin a la malnutrición, y no erradicaremos el hambre a menos que reduzcamos las pérdidas de alimentos. Al destacar el valor de las frutas y hortalizas y el daño causado por la pérdida y el desperdicio de alimentos, las Naciones Unidas han dado un paso decisivo para promover sistemas alimentarios más justos, ecológicos y



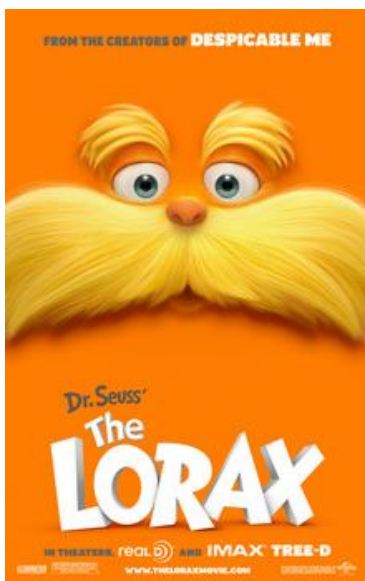
eficientes”, asseguró la Directora General Adjunta de la FAO para Clima y Recursos Naturales.

Por otra parte, queremos conmemorar los siguientes días según las Naciones Unidas. Por eso proponemos películas que nos ayudarán a hacer un debate sobre el tema:

Primer trimestre:

OCTUBRE

➤ 5 d'octubre (primer dilluns d'octubre) Dia Mundial de l'Hàbitat.



Pel.licula: **Lorax**

(Describeix de forma clara i directa les accions concretes, tant responsables com irresponsables dels essers humans sobre l'impacte ecològic i les seues repercussions)

5 de octubre (primer lunes de octubre) Día Mundial del Hábitat.

Película: **Lorax**

(Describe de manera clara y directa las acciones concretas tanto responsables como irresponsables de los seres humanos sobre el impacto ecológico y sus futuras repercusiones.)

➤ 16 d'octubre Dia Mundial de l'Alimentació.

Pel.licula:

- Per a public més infantil: **Ratatouille**

(On els nostres xiquets podran comprendre l'importància de portar una alimentació saludable i variada, reconèixer els ingredients d'una recepta i el procés d'elaboració i identificar les professions vinculades a la gastronomia)



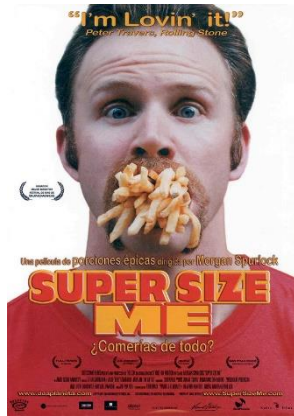
- Per a públic més major (5é i 6é): **Super Size Me**

(Curiós documental on Morgan Spurlock investiga en el seu propi cos els efectes del menjar porqueria, menjant únicament de McDonald's, 3 voltes al dia durant un mes, i acudint posteriorment al metge per a

fer-se anàlisis i vore els seus nivells de colesterol, augment de pes, etc..)

16 de octubre Día Mundial de la Alimentación.

Película:



- Para publico infantil: **Ratatouille**

(Nuestros alumnos podrán :Comprender la importancia de llevar a cabo una alimentación rica y variada, reconocer los ingredientes que conforman una receta y el proceso de elaboración y identificar distintas profesiones vinculadas con la gastronomía.)

- Para público más mayor (5é i 6é): **Super Size Me**

(Curioso documental en el que Morgan Spurlock investiga en su propio cuerpo los efectos de la comida basura, comiendo sólo y únicamente en McDonald's, 3 veces al día durante todo un mes, y acudiendo posteriormente al médico para hacerse análisis y ver sus niveles de colesterol, aumento de peso, etc ...)

NOVEMBRE

- **14 de noviembre Dia Mundial de la Diabetes.**

Pel.licula: **"Carol tiene diabetes"**

(Curtmetratge d'animació, de 7 minuts de duració, creat per la Fundació per a la Diabetes.)

14 de noviembre Día Mundial de la Diabetes.



Película: **"Carol tiene diabetes".**

(Cortometraje de animación, de 7 minutos de duración, creado por la Fundación para la Diabetes.)



- **20 de Noviembre. Dia Universal del xiquet.**



Pel.licula: “**Los hermanos Willoughbys**”

(És la clàssica pel.licula on la família es pur amor i aquí els pares són la més terrible amenaça pel que buscaràn la fórmula per escapar)

20 de novembre. Día Universal del Niño.

Película: “**Los hermanos Willoughbys**”

(Es la clásica película donde la familia es amor puro, aquí los padres de los pequeños suelen ser la peor amenaza por lo que buscarán la manera de escapar de ellos.)

DESEMBRE

➤ **5 de diciembre Día Mundial del Sòl.**

Pel.licula: “ **Minúsculos: El Valle de las Hormigas**”

(La intención de la película es que los niños observen más la naturaleza y la respeten. Muestra las consecuencias que pueden tener que se arrojen objetos y desechos al medio ambiente)



5 de diciembre. Día Mundial del Suelo.

Película: “**Minúsculos: El Valle de las Hormigas**”

(Tiene la intención de que los niños observen más la naturaleza y la respeten. Muestra las consecuencias que puede tener que se arrojen objetos y desechos al medio ambiente.)



➤ **11 de diciembre Día Internacional de les Muntanyes.**

Pel.licula: “**Heidi**” La película nos ayudará a potenciar los beneficios de la montaña a través de la mirada de su protagonista. Podemos utilizar la película con personajes reales para los más mayores y los dibujos animados para los más pequeños.

11 de desembre Dia Internacional de les Muntanyes.

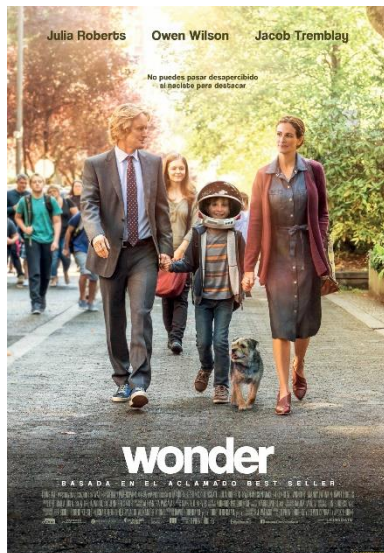
Pel·lícula: “**Heidi**” La pel·lícula nos ajudarà a potenciar les ventajass de la muntanya a través de la mirada de su protagonista. Podemoss utilitzar el film con personajess reallss para los mas mayores y la dibujoss animadoss por los pequeñoss.



Segon trimestre/ segundo trimestre:

GENER/ ENERO

➤ 24 de gener. Dia Internacional de l' Educació.



Pel·lícula: **Wonder** (per al mes majors)

(El rebuig social i la marginació es plasmen a la perfecció en aquest film en el qual *August, un xiquet amb una deformació facial, ha d'anar a escola cada dia. Parlarem amb els xiquets del respecte cap a totes les persones, del qual hem de tindre nosaltres i del qual ens han de tindre.)

24 de enero. Día Internacional de la Educación.

Pel·lícula: **Wonder** (para los mas mayores)

(El rechazo social y la marginación se plasman a la perfección en este film en el que August, un niño con una deformación facial, tiene que ir a la escuela cada día. Hablaremos con los niños del respeto hacia todas las personas, del que debemos tener nosotros y del que nos deben tener.)

FEBRER/ FEBRERO

➤ 10 de febrer. Dia Mundial dels Llegums

Pel·lícula: “**Un viaje alrededor del planeta a través de las legumbres**” de la FAO, reportatge de 4 minuts per als xiquets majors.

Pels xicotets “**Canción de las Legumbres: ¡LEGUMANIZATE!**”

(<https://www.youtube.com/watch?v=bYe8lm8wSQc>)

A collection of various beans and lentils, including white, black, red, yellow, and green varieties, displayed in small wooden bowls.

Para los pequeños “Canción de las Legumbres:

¡LEGUMANIZATE!”

(<https://www.youtube.com/watch?v=bYe8lm8wSOc>)

Aquest Dia Internacional de la Llengua Materna va ser aprovat en la Conferència General de la UNESCO de 1999 i s'ha observat a tot el món des de l'any 2000. "La UNESCO creu en la importància de la diversitat cultural i lingüística per a les societats sostenibles. En la finalitat de fomentar aquesta diversitat cultural cada xiquet pensarà una paraula que li va ensenyar sa mare i per torns i explicarà a la resta el record que te de quan la va aprendre i el que vol dir. Utilitzant ací la diversitat de llengues: valencià, Castellà, arab, angles, romanés, ruso...

21 de febrero. Día Internacional de la Lengua Materna. Este Día Internacional de la Lengua Materna fue aprobado en la Conferencia General de la UNESCO de 1999 y se ha observado en todo el mundo

desde el año 2000. "La UNESCO cree en la importancia de la diversidad cultural y lingüística para las sociedades sostenibles. En la finalidad de fomentar esta diversidad cultural cada niño pensará una

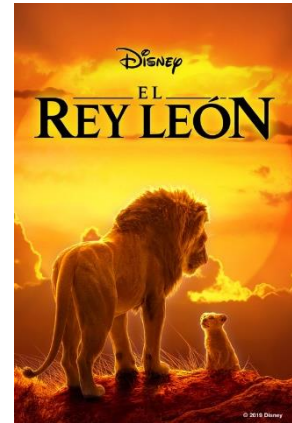


palabra que le enseñó su madre y por turnos y explicará al resto el recuerdo que té de cuando la aprendió y el que quiere dir. Utilizando aquí la diversidad de *llengues: valenciano, Castellano, *arab, ángulos, rumano, *ruso...

MARÇ/ MARZO

➤ 3 de març. Dia Mundial de la Vida Silvestre.

Pel.licula: “**El rey león**”, “**Bambi**” o alguna similar, ens ajudaran a plasmar la temàtica del día.



3 de marzo. Día Mundial de la Vida Silvestre.

Película: “**El rey león**”, “**Bambi**” o alguna similar, que nos ayude a plasmar la temática del día.



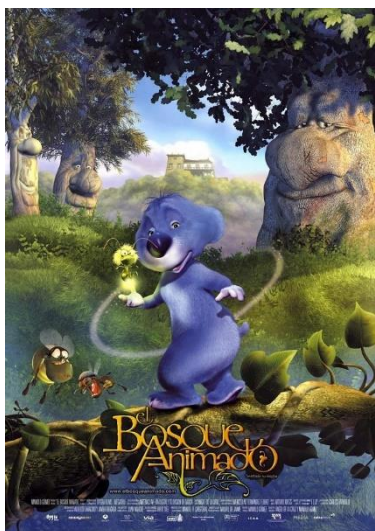
➤ 20 de març. Dia Internacional de la Felicitat

Pel.licula: “**Trolls: Un cuento sobre la felicidad**”
L'objectiu d'aquest día és educar i augmentar la consciència pública sobre els beneficis de la felicitat.

20 de marzo. Día Internacional de la Felicidad.

Pel.licula: “**Trolls: Un cuento sobre la felicidad**” El objetivo de este día es educar y aumentar la conciencia pública sobre los beneficios de la felicidad.

➤ 21 de març. Dia Internacional dels Boscós.



Pel.lícula: **“El bosque animado, sentirás su magia”**

(Transmiteix la idea de que hi ha que tenir sensibilitat cap a la vida que ens rodeja, no sols pels grans problemes ambientals, sinò també pel que tenim a prop. A més, es una forma de apropiar-se a la novela de Wenceslao Fernández Flórez d'una forma accesible per a ells)

21 de marzo Día Internacional de los Bosques.

Película: **“El bosque animado, sentirás su magia”**

(Transmite la idea de que hay que tener sensibilidad hacia la vida que nos rodea, no solo por los grandes problemas ambientales, sino también por lo que tenemos más cerca. Además, es una forma de que se acerquen a la novela de Wenceslao Fernández Flórez de una manera accesible para ellos.)

➤ **22 de març. Dia Mundial de l'Aigua.**

Pel.lícula: **“Rango”**



Aquesta pel·lícula d'animació planteja una situació de crisi ambiental a causa de l'escassetat d'aigua per la sequera del desert, i exposa l'impacte que té sobre els animals. Per mitjà del carisma i la creativitat del personatge es mostren al públic les dificultats i els riscos que representa la falta d'aigua.

22 de marzo Día Mundial del Agua.

Película: **“Rango”**

Esta película de animación plantea una situación de crisis ambiental a causa de la escasez de agua por la sequía del desierto, y expone el impacto que tiene sobre los animales. Por medio del

carisma y la creatividad del personaje se muestran al público las dificultades y los riesgos que representa la falta de agua.

Vorem el vídeo de la cançó **“Agua” de Manolo García i Elefantes** que han realitzat per a Oxfam Intermón, i després farem un debat del que ens ha paregut i la importància de l'aigua. Hem d'intentar fer-los conscients de que no en tots els llocs tenen a l'abast aigua com nosaltres, i la importància de no malbaratar-la.

<https://www.youtube.com/watch?v=QKdQlwA5nsc&feature=youtu.be>

Veremos el video de la canción **“Agua” de Manolo García y Elefantes** que han realizado para Oxfam Intermón. Después haremos un debate de que nos ha parecido, y de la importancia del agua. Tenemos que intentar que sean conscientes de que no en todos los sitios existe al abasto agua como en nuestra sociedad, i de la importancia de no malgastarla.

Tercer trimestre:

ABRIL/ ABRIL

- **6 d'abril. Dia Internacional de l'Esport per al Desenvolupament i la Pau.**

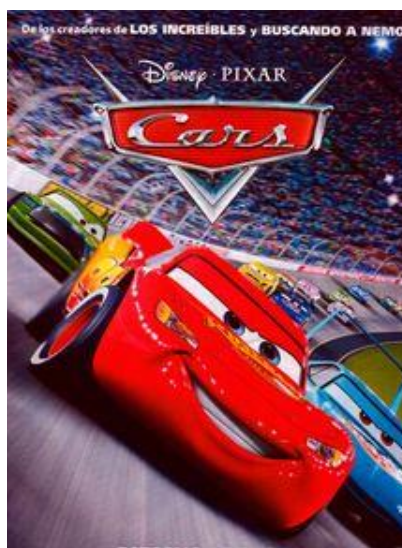


Pel·lícula: **“El juego perfecto”** (per als majors a partir de 3er) És una pel·lícula entretinguda sobre beisbol, en la qual es tracten valors com l'esforç, el treball en equip, o el respecte a les persones d'una altra raça.

“Cars” (per als xicotets) Els ensenyarà que, a vegades, el més important no és ser el primer a travessar la línia de meta.

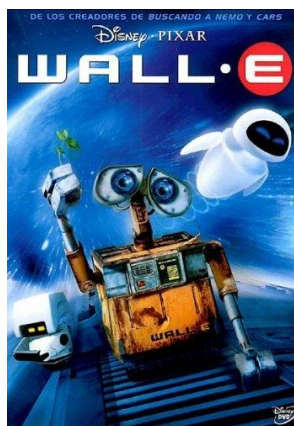
6 de abril. Día Internacional del Deporte para el Desarrollo y la Paz.

Película: **“El juego perfecto”** (para los mayores a partir de 3.º) Es una película entretenida sobre béisbol, en la cual se tratan valores como el esfuerzo, el trabajo en equipo, o el respecto a las personas de otra raza.



“Cars” (para los pequeños) Les enseñará que, a veces, lo más importante no es ser el primero en cruzar la línea de meta.

➤ **7 d'abril. Dia Mundial de la Salut.**



Pel.licula: **“Wall-e”** On apareixen personatges súper obesos, no sols per viure en un ambient artificial sense pressió atmosfèrica. El problema real està en els aliments processats i en l'absència absoluta d'activitat física.

7 de abril. Día Mundial de la Salud.

Película: **“Wall-e”** Donde aparecen personajes súper obesos, no solo para vivir en un ambiente artificial sin presión atmosférica. El problema real está en los alimentos procesados y en la ausencia absoluta de actividad física.

➤ **21 d'abril. Dia Mundial de la Creativitat i la Innovació.**

Pel.licula: **“Charlie y la fábrica de chocolate”**



21 de abril. Día Mundial de la Creatividad y la Innovación.

Película: “**Charlie y la fábrica de chocolate**”



➤ **22 d'abril. Dia Internacional de la Mare Terra.**

Pel.licula: “**La princesa Mononoke**” Ofereix una visió complexa sobre el paper de la mare natura i de la lluita de l'ésser humà per controlar tot l'entorn, sense importar-li les conseqüències més enllà dels seus propis objectius.

22 de abril. Día Internacional de la Madre Tierra.

Película: “**La princesa Mononoke**” Ofrece una visión compleja acerca del papel de la madre naturaleza y de la lucha del ser humano por controlar todo el entorno, sin importarle las consecuencias más allá de sus propios objetivos.

➤ **23 d'abril Dia Mundial del Llibre i del Dret d'Autor**

Pel.licula: “**La bella y la bestia**” La protagonista es un exemple de bona lectora.

23 de abril. Día Mundial del Libro y del Derecho de Autor.

Película: “**La bella y la bestia**” La protagonista es un ejemplo de buena lectora.



MAIG/ MAYO



- **8 de maig (segon dissabte de maig) Dia Mundial de les Aus Migratòries.**

Pel.licula: “Richard la cigüeña”

- 8 de mayo (segundo sábado de mayo). Día Mundial de las Aves Migratorias.**

Película: “Richard la cigüeña”

- **20 de maig.Dia Mundial de les Abelles.**

Pel.licula: “La abeja Maya. La pelicula” mitjançant un personatge clàssic infantil, els xiquets s'indinçaràn dins del mon de les abelles.

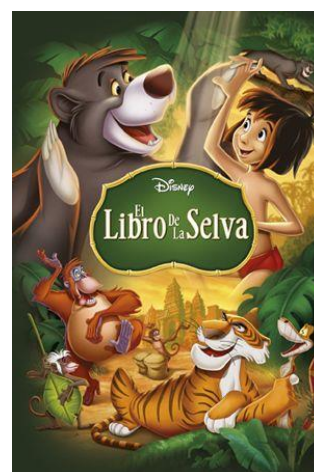


20 de mayo. Día Mundial de las Abejas.

Película: “La abeja Maya. La pelicula” a través de un personaje clásico infantil los niños se introducirán en el mundo de las abejas.

- **22 de maig. Dia Internacional de la Diversitat Biològica.**

Pel.licula: “El libro de la selva” El film ens ajudarà a reflexionar sobre la impotència de cadascuna de les especies en la natura.

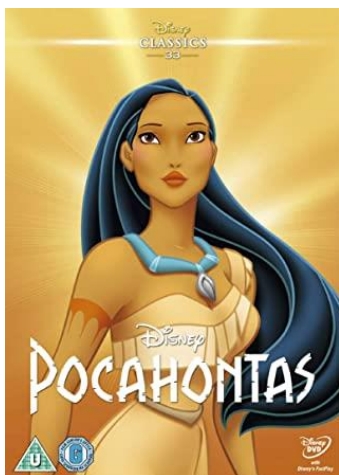


22 de mayo. Día Internacional de la Diversidad Biológica.

Película: “El libro de la selva” El film nos ayudará a reflexionar sobre la importancia de cada una de las especies de la naturaleza.

JUNY/ JUNIO

- **5 de juny. Dia Mundial del Medi Ambient.**



Pel·lícula: **“Pocahontas”** És un vertader cant a la natura i personifica a la Mare Terra, convertida en tot un personatge en la pel·lícula.

5 de junio. Día Mundial del Medio Ambiente.

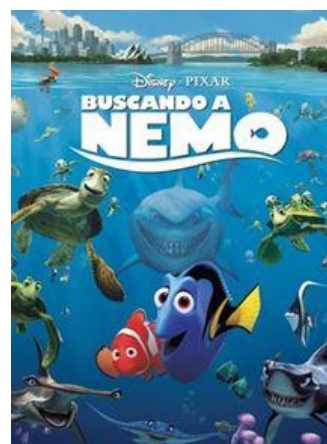
Película: **“Pocahontas”** Es un verdadero canto a la naturaleza y personifica a la Madre Tierra, convertida en todo un personaje en la película.

➤ **8 de juny. Dia Mundial dels Oceans.**

Pel·lícula: **“Buscando a Nemo”**. Fomenta el respecte al medi marí.

8 de junio. Día Mundial de los Océanos.

Película: **“Buscando a Nemo”**. Fomenta el respeto al medio marino.



➤ **18 de juny. Dia de la Gastronomia Sostenible.**

Video-contacontes: **“Agricultura ecológica: cuidar las raíces”**, **“Agricultura de proximidad: a la huerta de la esquina”** i **“Agricultura Lilliput: las grandezas de la pequeña producción”** de FUHEM y Garúa. Protagonitzats per persones llauradores que s'enfronten a tres problemàtiques diferents relacionades amb la industrialització de l'agricultura i la falta de respecte al medi ambient. Els tres seran capaços d'afrontar els problemes que concerneixen a la sobirania alimentària i a l'agricultura tradicional.



18 de junio. Día de la Gastronomía Sostenible.

Video-cuentacuentos: **“Agricultura ecológica: cuidar las raíces”, “Agricultura de proximidad: a la huerta de la esquina” i “Agricultura Lilliput: las grandezas de la pequeña producción”** Potagonizados por personas labradoras que se enfrentan a tres problemáticas diferentes relacionadas con la industrialización de la agricultura y la falta de respecto al medio ambiente. Los tres serán capaces de afrontar los problemas que conciernen a la soberanía alimentaria y a la agricultura tradicional.