

Proposta d'activitats - Curs 1r - Setmana 18/5/20-24/5/20

Àmbits		Tasca 1	Tasca 2	Tasca 3	Tasca 4
Àmbit matemàtic		El parxís ANNEX 1	El dominó ANNEX 3	El dau ANNEX 4	
Àmbit lingüístic	Català	Preguntes sobre el joc del parxís ANNEX 2	Joc del penjat ANNEX 5		
	Castellà	Lectura: Tres en raya ANNEX 6	Rimas del juego de la oca.		
	Anglès	Baby triplets	Song	Game	Cartoons
Àmbit medi social i natural		Els jocs d'abans			
Àmbit educació física	Educació física	Equilibris			
Àmbit valors	Valors	I tu, que sents?			
Àmbit artístic	Música	Segueix el ritme	Cantem		
	Plàstica	Construïm el dau	Tauler i fitxes per jugar al tres en ratlla		

Per fer el retorn de les tasques si voleu a través del correu escanejant i penjant el full on hagi fet la tasca o podeu enviar una foto pel mòbil de la tasca feta. També les podeu guardar en una carpeta i les porteu quan recomencem les classes.

Les tasques d'Àmbit matemàtic, llengua catalana, Plàstica i àmbit medi social i natural podeu enviar-les al meu correu del mvilardo@xtec.cat o podeu enviar una foto pel mòbil (630290110) de la tasca feta

Matemàtiques

- Tasca 1

Acoloreix i numera el tauler De parxís que trobaràs a l'**annex 1**. Posa-hi també les rodones a les caselles que tenen "seguro". Pots mirar-ho en un tauler de veritat o busques una imatge a internet.

Pots fer també una competició amb algú de casa.

- Tasca 2

Revisa el joc del dominó i fes les activitats de l'**annex 3**.

- Tasca 3

Completa el dau de l'**annex 4**. Després el retalles, l'enganxes sobre un paper més gruixut, el tornes a retallar, doblegues les pestanyes i el montes. Et pot servir per a molts jocs . EL DAU ÉS UN COS GEOMÈTRIC QUE S'ANOMENA CUB.

Català

- Tasca 1

Annex 2. Contesta les preguntes sobre el joc de taula del parxís i el seu tauler.

- Tasca 2

Llegeix les instruccions del joc del penjat de l'**annex 5**.

- Tasca 3

Escriu en un full les instruccions d'un joc de taula que tu coneguis.

Castellà

- Tasca 1

Lee las instrucciones del tres en raya del **annex 6** y juega con alguien de tu familia

- Tasca 2

Apareja las rimas (pareados) que se recitan al avanzar en ciertas casillas especiales del juego de la oca. Cópialas en un papel aparejadas convenientemente (tienen que rimar)



DE OCA A OCA

....I TIRO PORQUÉ ME HA TOCADO



DE DADO A DADO

....I TIRO PORQUÉ ME LLEVA LA CORRIENTE



DE PUENTE A PUENTE

... I TIRO PORQUÉ ME TOCA

Coneixement del medi

- Tasca 1

Aquesta activitat consisteix a demanar a l'alumnat la col·laboració de les seves famílies.

Han de preguntar a casa a quins jocs jugaven els seus familiars més grans (pares, mares, avis, àvies, besavis, tiets, tietes, etc) quan eren petits i amb la seva ajuda han d'explicar per escrit les normes més importants del joc.

Aquest pot ser un model de fitxa a emplenar. Però també ho podeu explicar lliurement.

Nom joc:	Dibuix:
Material:	
Com s'hi juga:	
Qui hi jugava? Quants anys fa?	
Creus que ens pot agradar jugar-hi avui en dia?	

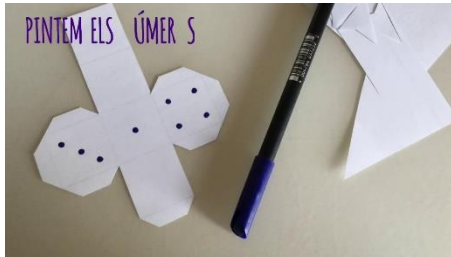
Plàstica

- Tasca 1

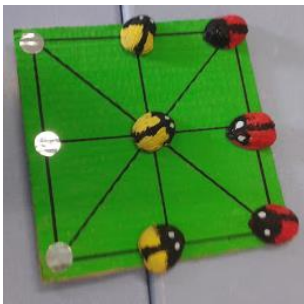
Pots retallar i construir el dau de l'activitat 3 de matemàtiques, tal com he explicat allà.

També pots fer un tauler i unes fitxes per jugar al tres en ratlla.

Tria el que prefereixis o fes les dues coses, si el ve de gust.



https://www.youtube.com/watch?v=CxjJr_TdJI4



Diferents models per triar o pots inventar!

Música:

TASCA 1: Segueix el ritme

El fruita challenge és un vídeo que vol que convertim la fruita en ritme. Cada vegada que surt una taronja heu de picar una vegada a les mans (TA) i quan surten les llimones dues vegades a les cuixes (TI-TI). Així anar seguint les diverses combinacions que proposa. És molt senzill ja veureu!

<https://youtu.be/8F0uuEDECw4>

TASCA 2: Cançó “Una mosca volava per la llum”

Aquesta cançó de la mosca ens serveix per provar de cantar una mateixa melodia amb diferents vocals tal i com ho fa el Mic en aquest vídeo. Proveu-la de cantar tota amb la A, amb la E, amb la I... (*ana mosca valava par la llum, ene mesque veleve per le llem,...*). Ja veureu que si no ens concentrem costa una miqueta! Ànims!

<https://youtu.be/Q7ghJYU8ZOQ>

Anglès:

1.- Visionat vídeo: (Es pot visionar més d'un cop al llarg dels dies)

The baby triplets: At the hairdresser's

Potser haureu d'**Obtenir Flash Player** clicant . (En color blau a la part superior esquerra de la pàgina)

http://www.edu3.cat/Edu3tv/Fitxa?p_id=26957&p_ex=triplets

<http://uchudoma.ru/2-baby-triplets-at-the-hairdresser-s/>

2.- Escoltar i aprendre la cançó.(Es pot escoltar més d'un cop al llarg dels dies)

Wash your hands song.

<https://www.youtube.com/watch?v=dDHJW4r3eIE>

3.- Fer el joc del cocodril sobre **roba i colors**.

Alerta : Cal tenir en compte el dau que hi ha a la part superior esquerra del taulell. (S'hi pot jugar més d'un cop perquè depenent del número que surt al dau es revisa un vocabulari o un altre.)

<https://www.eslgamesplus.com/clothes-and-colors-esl-vocabulary-esl-crocodile-board-game/>

4.- Visionar vídeos GOGO'S (Es poden visionar més d'un cop al llarg dels dies)

Anar a google or youtube i cercar per exemple.

Gogo's Unit 4

5.- Recordatori programació infantil matinal **en anglès** de 9'25 h a 10'10 h.al Super 3.

6.-Recordatori vídeos infantils animats **en anglès** de POCOYO, PEPPA PIG, DORA THE EXPLORER, CALLIOU. (Anar a Google, cercar els dibuixos i anar a vídeos)

Educació física

Per aquesta setmana us proposo un repte d'equilibris.

Us heu d'imaginar que casa vostra s'ha convertit en un riu i heu d'anar d'una banda a l'altra sense tocar a terra. En el vídeo com podreu observar hem utilitzat papers diaris però podeu utilitzar qualsevol material que tingueu per casa, però només unitats. Per exemple, si agafeu coixins no val fer el repte amb 5 coixins.

Els que tingueu germans, per suposat, que ho podeu fer junts fent així un treball de col·laboració entre tots.

Valors / religió

QUÈ APRENDREM? Ser capaç d'identificar el que sentim i posar-hi nom.

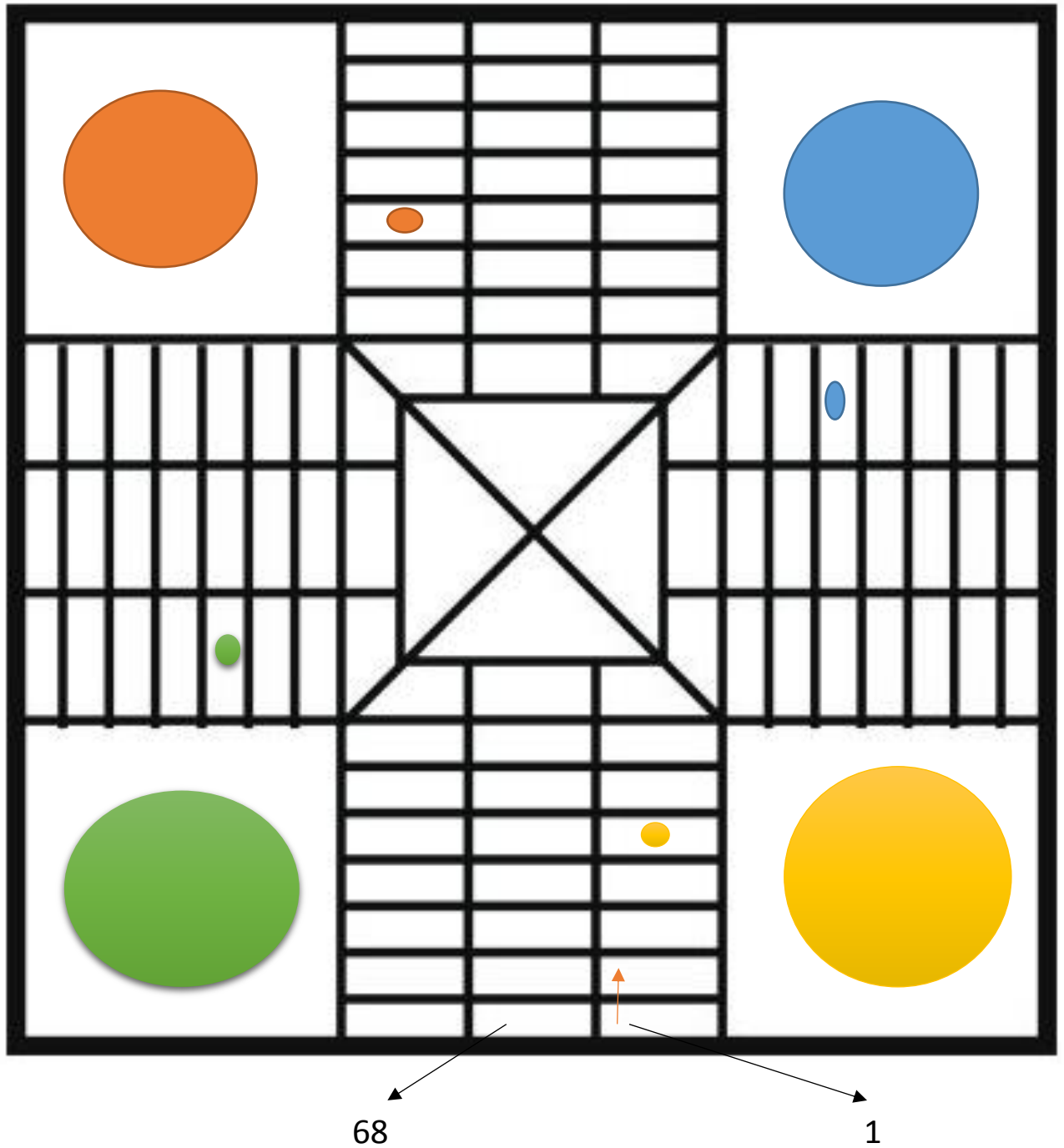
QUÈ NECESSITAREM? Un full de paper, llapis, colors, ceres, retoladors.

ACTIVITAT Has vist la pel·lícula DEL REVÉS? Si no l'has vist t'animo a fer-ho! Tracta de les emocions que sent una nena anomenada Riley. Aquesta activitat la pots fer encara que no l'hagis vist.

1) Agafa un full i escriu les diferents emocions: RÀBIA, POR, FÀSTIC, ALEGRIA I TRISTESA. 2) Escriu a sota de cada emoció en quins moments de la teva vida sents aquestes emocions. Per exemple: sento POR quan estic a les fosques. En pots escriure tantes com vulguis! 3) Fes un dibuix que representi cada emoció, com te les imagines? De quin color? No val a dibuixar els personatges de la pel·lícula! Imaginació!

Annex 1

Pinta aquest tauler de parxís i numera les caselles.
Pots mirar un tauler de parxís, si el tens o mirar-ho a internet

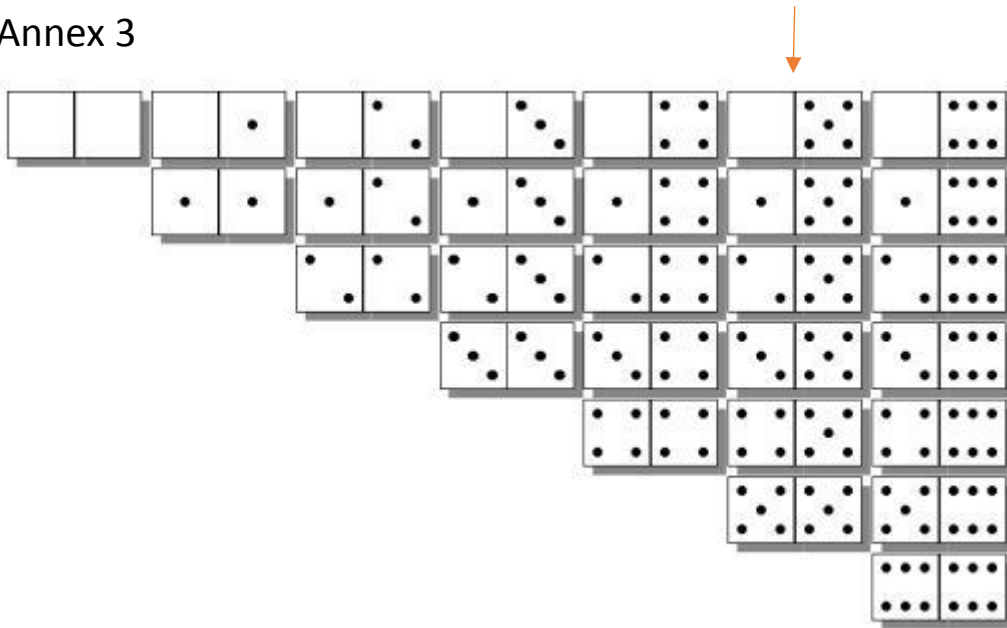


Annex 2

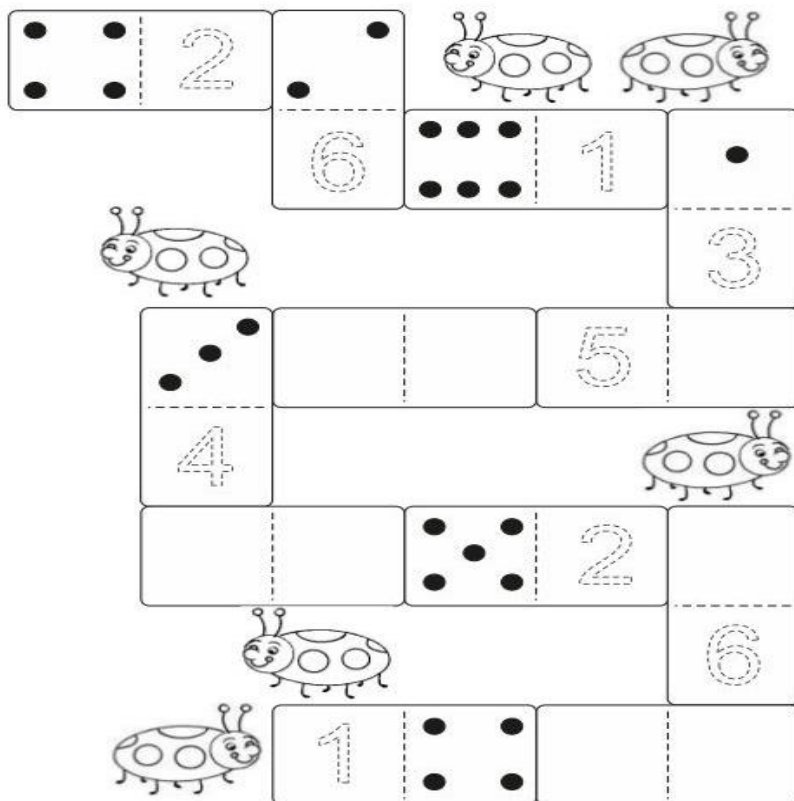
Contesta les preguntes sobre el parxís:

1. Quantes caselles amb nombre té el tauler de parxís?
2. Quants jugadors hi poden jugar?
3. Escribeu el nom dels quatre colors del parxís
4. De quantes fitxes disposa cada jugador?
5. Quin nombre de caselles ha de recórrer cada fitxa?
6. Quantes caselles avança un jugador quan elimina (mata) una fitxa d'un altre jugador i aquest l'ha de tornar a casa?
7. I quantes en pot avançar amb una fitxa quan aconsegueix fer-ne arribar una altra al centre?
8. Quan un jugador tira el dau i li surt un sis, que ha de fer?
9. Que s'ha de fer per ser el guanyador?

Annex 3



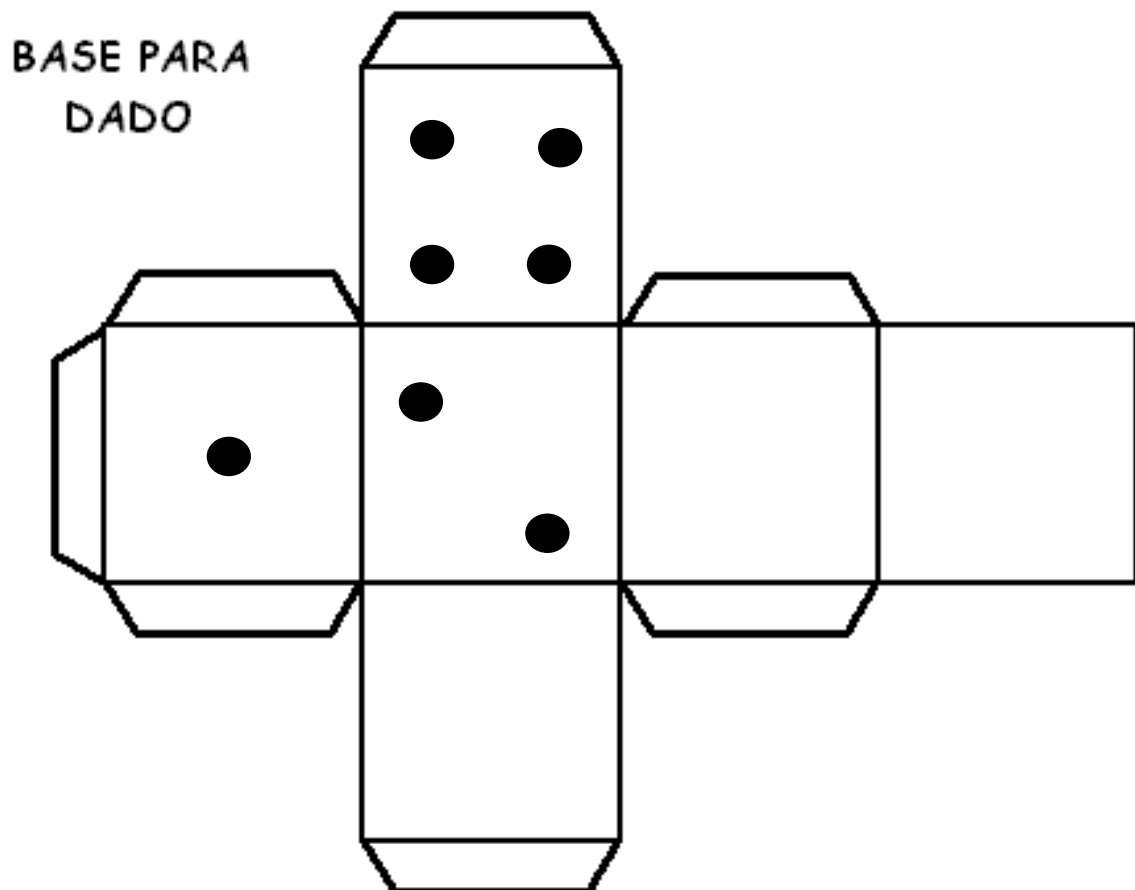
1. Compta quants punts tenen entre totes les fitxes de la columna assenyalada amb ↓
Les 6 fitxes tenen ____ punts
2. Cada grup de punts surt ____ vegades.
3. Completa el joc amb punts o nombres



Annex 4

ACABA DE POSAR EL PUNTS 3,5 I 6 AL
DAU.

RECORDA QUE LES CARES DEL OPOSADES
HAN DE SUMAR 7.



Annex 5

Data.....Nom:.....

JOC DEL PENJAT

PARTICIPANTS:

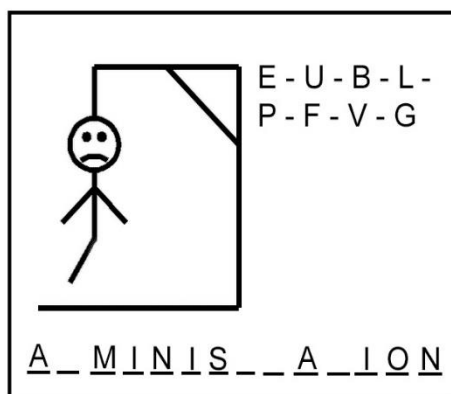
- 2 PERSONES O 2 EQUIPS

MATERIAL:

- PAPER I LLAPIS.

REGLES DEL JOC:

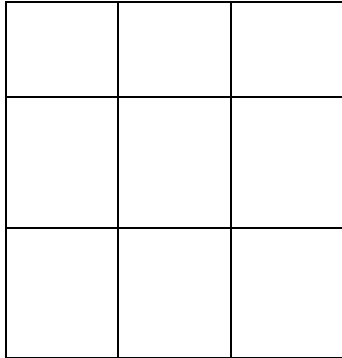
- EL QUI PENSA LA PARAULA DIBUIXA UNA FORCA.
- LA PARAULA ESTÀ INDICADA PER MITJÀ D'ESPAIS EN BLANC. PER EXEMPLE, SI HEU PENSAT UNA PARAULA DE 5 LLETRES, DIBUIXAREU CINC ESPAIS.
- EL JUGADOR QUE INTENTA ENDEVINAR LA PARAULA DIU UNA LLETRA. SI AQUELLA LLETRA VA EN ALGUN DELS ESPAIS, S'HI ESCRIU I EL JUGADOR POT CONTINUAR ENDEVINANT FINS QUE FALLI.
- QUAN FALLA ES DIBUIXA UNA PART DEL COS DEL PENJAT.
- SI S'HA DIBUIXAT TOT EL NINOT SENSE ENDEVINAR LA PARAULA, EL JUGADOR QUE INTENTA ENDEVINAR LA PARAULA HA PERDUT.
- SI ENDEVINA TOTES LES LLETRES I LA PARAULA ABANS QUE S'HAGI DIBUIXAT TOT EL NINOT, HA GUANYAT.



Annex 6

Instrucciones para jugar al tres en raya

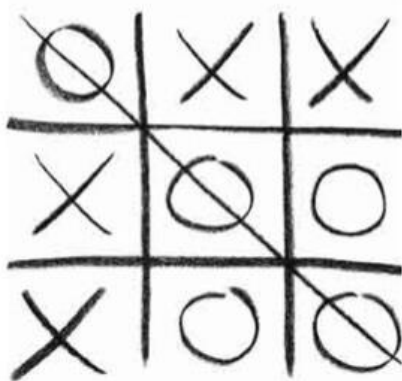
1. Dibuja en un papel un casillero como este:



2. Pueden jugar dos jugadores. Cada uno elige un símbolo: **X**

o **O**

3. Comienza uno el turno poniendo su símbolo en una casilla. Después, el otro jugador pone el suyo en otra i así sucesivamente.
4. Cada uno tiene que intentar colocar tres de sus símbolos alineados, en horizontal, vertical o diagonal.
5. Una vez se llenan todos los espacios se termina la partida, finalizando en tablas si ninguno consigue enlazar **tres** de sus símbolos seguidos seguidas.



Aquí ganaría el jugador con el símbolo

O pues ha alineado 3