

# PROGRAMACIÓ NOVEMBRE 2023 (EI)

DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENEDRES
		1  FESTIU	2 TALLER	3 JOC LLIURE + HORA DEL CONTE: El barret màgic
6 CI- APARICIÓ PERSONATGE	7 RACONS	8 TALLER + ACTIVITAT DIRIGIDA	9 ENGLISH DAY	10 JOC LLIURE + HORA DEL CONTE: Les paraules màgiques
13 JOC LLIURE + RELAXACIÓ	14 RACONS+ ACTIVITAT DIRIGIDA	15 ENGLISH DAY	16 DIA DE LA TOLERÀNCIA 	17 JOC LLIURE + HORA DEL CONTE: Els tres porquets
20 DRETS DELS INFANTS 	21 ENGLISH DAY	22 ACTIVITAT DIRIGIDA + RACONS	23 ENGLISH DAY	24 TALLER + HORA DEL CONTE: L'últim pastisset
27 CI- APARICIÓ PERSONATGE	28 RACONS + ACTIVITAT DIRIGIDA	29 ENGLISH DAY	30 COMPETICIÓ OLÍMPICA: Botxes i atletisme	

# DRETS DELS INFANTS

Disposem de diferents recursos



**CONTES**  
Els Drets dels Infants amb les 3 bessones. [AQUÍ](#).  
21 contes per conèixer els drets dels infants. [AQUÍ](#).  
Contes per educació infantil. [AQUÍ](#).  
Curtmetratges. [AQUÍ](#).

**CANÇONS**  
Els drets dels infants – Xiula.  
El gripau blau – Els drets dels infants



## DIA DE LA TOLERÀNCIA

### ACTIVITATS

**HEM DE TENIR CURA DELS ALTRES.** Hi ha nens i nenes que tenen dificultats per desplaçar-se: no hi veuen, no hi senten, van en cadira de rodes, o tenen impediments per desplaçar-se. Desenvolupament: En grups de tres farem un equip. Anirem al fons del pati i un dels nens/nenes es posarà una bena als ulls i els altres dos l'acompanyaran per arribar fins a la classe. Després seurem junts i parlarem.

**EL VAIXELL HUMANITARI.** És una adaptació del joc del mocador cooperatiu, però en comptes de cridar números es criden Drets (la Pau!, la Igualtat! La Salut!...). Els dos equips es situen enfrontats, un a cada extrem de la pista o zona de joc, mentre que al mig es situa una 3a persona que subjecta un mocador. Les persones de cada equip (que prèviament s'han identificat amb aquell Dret), hauran de sortir corrents cap al centre de la pista cada vegada que sentin cridar el seu Dret. L'objectiu és arrencar el mocador i tornar a la zona del teu equip sense que l'equip contrari t'intercepti. També es pot jugar en la variant cooperativa cridant a 2, 3 o 4 drets a la vegada, que es veuran obligades/ts a formar diferents figures per anar a agafar el mocador (la carreta, la cadireta de la reina o l'elefant...). **ENS HAN DE PROTEGIR** S'escullen dos jugadors/jugadores (o més si el grup és nombrós) que fan de llop. Els altres participants formen un cercle ben juntets i agafats de les mans. Els llops es queden fora del cercle i diuen en veu ben alta:  
-Tinc molta gana!  
-I què voleu? -responen els de la rotllana  
-M'agradaria fer un bon menjar...  
-I a qui preferiu? -tornen a respondre (i diuen un nom)  
El nen o nena esmentat passa a l'interior del cercle i els llops intenten entrar per atrapar-lo. El llop que ho aconsegueix passa a la rotllana i el nen o nena agafat passa a ser llop.

### ACTIVITATSMURAL DE LA TOLERÀNCIA.

Dibuixar i pintar entre tots els alumnes un mural sobre la tolerància

**BINGO:** Es donarà a cada noi i noia una targeta amb els motius que ells escullin que estiguin amb quatre qüestions que cal resoldre. Perrelacionats amb aquesta temàtica, com per exemple exemple: un company/a que va néixer mateix mesparaules en diferents idiomes sobre la tolerància, que tu, algú que li agradi el color vermell, l'amistatdibuixar persones de diferents països i cultures, significa per a tu..., un company/a que porti ulleres.dibuixa cors amb missatges sobre la tolerància... un company/a que conegui a què es dedicava la Frida Kahlo, un company/a que li agradi el bàsquet... En un temps determinat (uns 2 o 3 minuts), el grup**ENDEVINA QUÈ SOC.** Es presentaran uns quants ha d'aconseguir completar la targeta. Caldrà queobjectes quotidians que podem tenir a l'escola com vagin signant cada qüestió per verificar-ho.un llapis, unes tisores, un puzle, un estri de cuina... cal que hi hagi una gran varietat. Es presentaran

**ENDEVINA QUÈ SOC.** Es presentaran uns quantsun per un i es donarà la premissa que cada infant objectes quotidians que podem tenir a l'escola comha d'escollir-ne un que el representi i un llapis, unes tisores, un puzle, un estri de cuina...posteriorment explicar el perquè. cal que hi hagi una gran varietat. Es presentaran un per un i es donarà la premissa que cada infant ha d'escollir-ne un que el representi i posteriorment explicar el perquè.

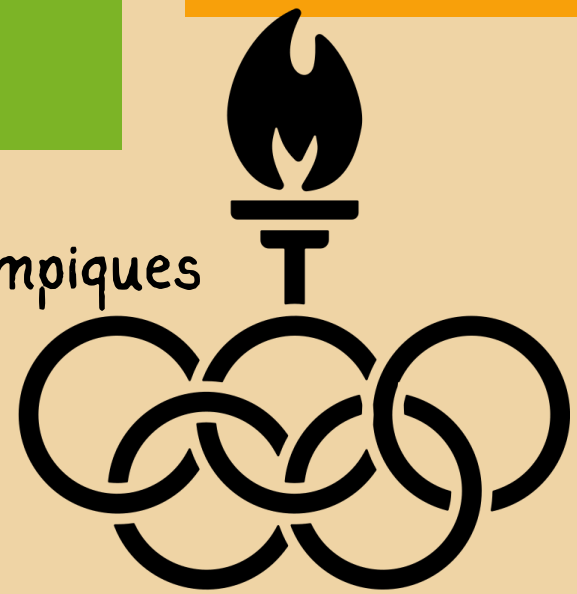
CONTES  
Sóc ferotge



## COMPETICIÓ OLÍMPICA

Per consultar com es juga a les diferents disciplines olímpiques podeu utilitzar els següents enllaços:

[BOTXES](#)  
[ATLETISME](#)



## RELAXACIÓ

**Robot i ninot de drap:** Als infants els encanta imitar. Amb aquest joc hauran d'imitar primer a un robot, amb els seus moviments controlats i tensos, per després convertir-se en una suau nina de drap. Aquest joc els permet relaxar els músculs, passant de la tensió a la relaxació que s'utilitza en moltes tècniques de relaxació per a adults.





## TALLERS

### ARBRE AMB MANS

Només serà necessari pintar, en primer lloc, el tronc de l'arbre i, per acabar-ho, marcar l'empremta de la mà del nen en diferents colors típics de la tardor (marró, verd fosc, groc, taronja...). Els nens i nenes, a més, poden decorar la postal afegint-hi petits dibuixos (per exemple, insectes, fulles, el sol...) o enganxant fulles recollides per l'exterior.

### MÒBIL DE FULLES DE TARDOR

Aquest taller és senzill i podeu portar-lo a terme només amb cartró i llana. Els infants podran emportar-se el pompó a casa. Teniu les instruccions [AQUÍ](#)



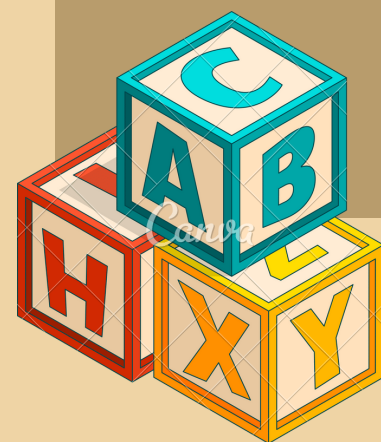
Una altra opció és crear un sol arbre entre tots/es. (Teniu l'explicació de com fer-ho a la [pàg. 34 del pdf](#))



## CONTES

L'hora del conte pot tenir diferents formats que podeu adaptar segons els recursos que tingueu disponibles i el grup d'infants:

- Explicar un conte de viva veu (Setmana 1)
- Projectar les imatges del conte, mentre el monitor/a l'explica i després fer una activitat (Setmana 2)
- Companys/es més grans representen un conte als més petits (Setmana 3)
- Mirar un conte projectat (Setmana 4)



## PROPOSTES DE RACONS

La proposta de racons es basa en anar canviant-se de manera mensual.

D'aquesta forma, cada trimestre es passarà per les tres propostes que hi ha a continuació:



- JOCES TRADICIONALS: jocs que provenen de la tradició popular i s'han conservat en el temps, passant de generació en generació. Són un element important i integral per a la convivència i les relacions humanes. Ex. Xarranca, estira la corda, la pesta alta...
- RACONS CREATIUS: donem curs a la creativitat dels més petits, ja sigui a través de la lectura, pintura o altres expressions artístiques. Generem un lloc on «embrutar-se les mans» o ser desordenat estigui permès. Ex. Dibuixar a terra amb guixos, fer collarets amb pasta, plastilina...
- CONSTRUCCIONS: jocs per construir i inventar-se figures, fer equilibris, o per inventar-se un altre món **AMB MATERIAL RECICLAT**. Ex. Pals de gelat, tubs de cartró, oueres... (Teniu més propostes classificades per mesos a la [pàg. 29](#))

## JOCES DIRIGITS



(En teniu molts més en el document en pdf [pàg. 35](#))



**Pica-paret**: busquem una paret o un arbre i allà serà el lloc on es col·locarà el nen o nena que pari. La resta del grup es posaran a certa distància (dependent de l'edat dels infants). Comença el joc i el jugador/a que para pica amb les mans a la paret tot dient "un, dos, tres, pica paret, un, dos, tres, ja!". Mentre diu això i no mira, els altres s'hi han d'acostar per aconseguir tocar-lo. Però quan ha acabat de comptar es gira i ha de comprovar que tothom està completament quiet. Si algú es mou i el pilla, ha de tornar a la línia de partida. Quan algú aconsegueix tocar l'esquena del que para, aquest intenta atrapar-lo a tots abans que arribin a la línia d'inici per salvar-se. Si n'atrapa un, serà el proper que parerà. L'objectiu del joc és doncs aconseguir arribar fins al jugador/a que para sense que et vegi moure't cada vegada que es gira.

**El rei o reina mana**: Ens col·loquem en fila índia. El primer és el rei o la reina i ha d'anar fent els moviments que vulgui amb el seu cos i anar caminant o desplaçant-se per l'entorn (imaginació al poder... saltant, ballant, rodolant, de quatre potes, a peu coix, rasant-se el cap, com una granota...). La resta de jugadors o jugadores el segueixen sense sortir de la fila i intentant imitar els mateixos moviments, copiant-los amb la màxima precisió possible. Posem un cronòmetre i cada minut o cada 2 minuts el "rei o reina" passa al final de la fila i el que queda primer passa a ser el "rei o reina" que tots haurem d'imitar. Com més moviments divertits i difícils fem, més divertit serà el joc.

# PROGRAMACIÓ NOVEMBRE 2023 (EP)

DILLUNS		DIMARTS		DIMECRES		DIJOUS		DIVENEDRES	
				1  FESTIU		2 JOC LLIURE + RELAXACIÓ		3 JOC LLIURE + ASSEMBLEA	
6	CI- APARICIÓ PERSONATGE	7	JOC LLIURE + RELAXACIÓ	8	ACTIVITAT DIRIGIDA + ENTRENAMENT	9	ENGLISH DAY	10	JOC LLIURE + ASSEMBLEA
13	REPTA D'EQUIP	14	ACTIVITAT DIRIGIDA + RELAXACIÓ	15	ENGLISH DAY	16	 DIA DE LA TOLERÀNCIA	17	JOC LLIURE + ASSEMBLEA
20	DRETS DELS INFANTS 	21	ENGLISH DAY	22	ACTIVITAT DIRIGIDA + RELAXACIÓ	23	ENGLISH DAY	24	ENTRENAMENT + ASSEMBLEA
27	CI- APARICIÓ PERSONATGE	28	ACTIVITAT DIRIGIDA + RELAXACIÓ	29	ENGLISH DAY	30 COMPETICIÓ OLÍMPICA: Botxes i atletisme			

## REpte D'QUIP

\*Abans de cada competició hi haurà un dia dedicat a la superació del repte d'equip. Cada equip, voluntàriament, decidirà si vol intentar superar el repte. No és una activitat competitiva amb la resta d'equips, sinó que requereix de la col·laboració i cooperació de l'equip per poder-lo superar. Aquells equips que hi participin (tant si el superen com si no), tindran una puntuació extra a la competició.

L'equip haurà de fer un breu joc de pistes per trobar el codi que els permetrà passar el repte. L'equip ha d'anar junt tota l'estona sinó, no es contarà el repte com a superat. En cas que el codi que ens donin sigui erroni, hauran de tornar a començar per tenir una segona oportunitat si volen tenir la màxima puntuació per la competició. En aquesta llista hi trobeu els llocs on s'ha de dirigir l'equip per trobar la següent pista. També es el lloc on haureu d'amagar les pistes.

**1a Pista:** "sempre hi entrem corrents i en sortim relaxats"  
És el lavabo. Allà heu d'amagar pista 1.

**2a Pista:** 16-15-18-20-5-18-9-1 (cada número correspon al lloc d'una lletra de l'abecedari) on està la tercera pista?  
És la porteria. Allà heu d'amagar pista 2.

**3a Pista:** aspmhortsantadombettvinclmouenaspejllianasador, entre totes aquestes lletres hi ha amagat el nom del lloc on trobareu la següent pista. És la porta del menjador. Allà heu d'amagar pista 3

**4a Pista:** nlmrgli, busca la paraula corresponent sabent que està escrita amb la clau següent: L'alfabet està al revés: La A és la Z i la Z és la A.  
És el monitor/a. Ell/a ha de tenir pista 5.

**5a Pista:** Continua aquesta sèrie i tindràs l'últim número de la contrasenya.  
2-5-8-11-14-...  
És l'últim número i ja no hi ha més pistes. Ara han d'ordenar el número tal com és la contrasenya. L'ordre és: 17-9-7-6-2



AQUÍ podeu descarregar les pistes

## RELAXACIÓ



**Som titelles:** Es basa en què se'ls diu que són titelles que estan sent controlats per un titellaire, tenint un fil o corda en cada extremitat, a l'esquena, i el cap (es pot fer amb parelles i després canviar o bé el titellaire és el monitor/a i els infants són les titelles). Se'ls va dient que el titellaire va tirant de les diferents cordes per tal que vagin fent diferents gestos i accions. No obstant això passat una estona se'ls diu que el titellaire en qüestió és maldestre i de tant en tant deixa caure una de les cordes, de manera que han de deixar totalment morta la part del cos corresponent durant uns segons. Aquesta segona part es manté durant diversos minuts. El joc acaba dient que al titellaire se li cauen totes les cordes alhora i / o deixa les titelles, havent de destensar tot el cos.

**Mandales:** es poden imprimir mandales perquè les puguin pintar o bé, els i les més grans, que les dibuixin també i pintin.



**Dibuixos a l'esquena:** Distribuïts en parelles tothom mirant cap el mateix lloc. Un de cada parella haurà d'anar mirant el monitor que anirà dient quin dibuix han de fer (tothom alhora). Aquest alumne haurà de fer el dibuix pertinent a l'esquena de la seva parella, la qual haurà de mirar d'endevinar-ho abans que els altres. Un cop ho endevini una parella, el monitor farà una altra proposta. Les propostes haurien d'anar de més fàcils (estrella, taula, cadira, casa...) a més difícils (animals, arbres, ...). Un cop fets X dibuixos o passat X temps les parelles s'intercanvien i es torna a començar el procés de fàcil a difícil amb dibuixos nous.

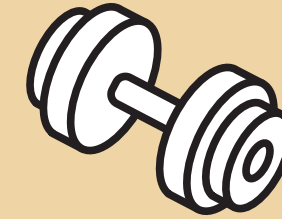
En teniu molts més a les pàg. 30-32)

En teniu molts més a les pàg. 36-39)

### JOCs CURTS D'INICI

**Corre amb el diari!** Un participant amb un full de diari es col·loca a uns 20 metres de distància de la resta del grup, que es disposarà en forma de V. Aquest participant s'haurà de posar el full de diari a la cara de manera que li impedeixi la visió i, sense tocar-lo amb les mans, haurà d'anar corrent tan ràpid com pugui fins a arribar a la resta de companys, que el rebran i l'acolliran. El repte serà aconseguir que tots els membres del grup ho facin sense que caigui el full de diari.

## ENTRENAMENT PER EQUIPS



La idea és que es visquin les competicions olímpiques com una festa pels infants. Potenciar l'esport i la competitivitat sana, alhora que es descobreixen noves disciplines jugant en equip, és el que es busca en el centre d'interès.

\*Cal anar recordant als diferents equips quins aspectes tindrà en compte el jurat abans dels entrenaments:

## JOCs DIRIGITS

Són propostes dividides en tres apartats: jocs curts, activitat i tornada a la calma



### ACTIVITAT

**«El drac»** – (15 min). Unes 8 persones d'un mateix grup van agafades per la cintura. El «cap» del drac, és a dir, la primera persona de la fila, ha d'intentar tocar la «cua» de l'animal, és a dir, l'última persona. El «cos», que correspon a la resta de l'alumnat, ha d'ajudar la cua a fugir.

### TORNADA A LA CALMA

**El pèndol:** Es forma una rotllana de sis persones o més. Un altre participant, que serà el pèndol, es col·loca al centre amb els peus junts. Aquest es va deixant caure, sense moure els peus de terra, de manera que els qui són a la rotllana, amb suavitat, el vagin empentant d'un costat a un altre, sense deixar que caigui. Tots els participants han de passar pel rol de pèndol.

# DRETS DELS INFANTS

Disposem de diferents recursos



**CONTES**  
Els Drets dels Infants amb les 3 bessones. [AQUÍ](#).  
21 contes per conèixer els drets dels infants. [AQUÍ](#).  
Contes per educació infantil. [AQUÍ](#).  
Curtmetratges. [AQUÍ](#).

**CANÇONS**  
Els drets dels infants - Xiula.  
[El gripau blau - Els drets dels infants](#)



## DIA DE LA TOLERÀNCIA



### ACTIVITATS

**HEM DE TENIR CURA DELS ALTRES.** Hi ha nens i nenes que tenen dificultats per desplaçar-se: no hi veuen, no hi senten, van en cadira de rodes, o tenen impediments per desplaçar-se. Desenvolupament: En grups de tres farem un equip. Anirem al fons del pati i un dels nens/nenes es posarà una bena als ulls i els altres dos l'acompanyaran per arribar fins a la classe. Després seurem junts i parlarem.

**EL VAIXELL HUMANITARI.** És una adaptació del joc del mocador cooperatiu, però en comptes de cridar números es criden Drets (la Pau!, la Igualtat! La Salut!...). Els dos equips es situen enfrontats, un a cada extrem de la pista o zona de joc, mentre que al mig es situa una 3a persona que subjecta un mocador. Les persones de cada equip (que prèviament s'han identificat amb aquell Dret), hauran de sortir corrents cap al centre de la pista cada vegada que sentin cridar el seu Dret. L'objectiu és arrencar el mocador i tornar a la zona del teu equip sense que l'equip contrari t'intercepti. També es pot jugar en la variant cooperativa cridant a 2, 3 o 4 drets a la vegada, que es veuran obligades/ts a formar diferents figures per anar a agafar el mocador (la carreta, la cadireta de la reina o l'elefant...).

**ENS HAN DE PROTEGIR** S'escullen dos jugadors/jugadores (o més si el grup és nombrós) que fan de llop. Els altres participants formen un cercle ben juntets i agafats de les mans. Els llops es queden fora del cercle i diuen en veu ben alta:

- Tinc molta gana!
- I què voleu? -responen els de la rotllana
- M'agradaria fer un bon menjar...
- I a qui preferiu? -tornen a respondre (i diuen un nom)

El nen o nena esmentat passa a l'interior del cercle i els llops intenten entrar per atrapar-lo. El llop que ho aconsegueix passa a la rotllana i el nen o nena agafat passa a ser llop.



**BINGO:** Es donarà a cada noi i noia una targeta amb quatre qüestions que cal resoldre. Per exemple: un company/a que va néixer mateix mes que tu, algú que li agradi el color vermell, l'amistat significa per a tu..., un company/a que porti ulleres, un company/a que conegui a què es dedicava la Frida Kahlo, un company/a que li agradi el bàsquet... En un temps determinat (uns 2 o 3 minuts), el grup ha d'aconseguir completar la targeta. Caldrà que vagin signant cada qüestió per verificar-ho.

**ENDEVINA QUÈ SOC.** Es presentaran uns quants objectes quotidians que podem tenir a l'escola com un llapis, unes tisores, un puzle, un estri de cuina... cal que hi hagi una gran varietat. Es presentaran un per un i es donarà la premissa que cada infant ha d'escollir-ne un que el representi i posteriorment explicar el perquè.

**MURAL DE LA TOLERÀNCIA.** Dibuixar i pintar entre tots els alumnes un mural sobre la tolerància amb els motius que ells escullin que estiguin relacionats amb aquesta temàtica, com per exemple paraules en diferents idiomes sobre la tolerància, dibuixar persones de diferents països i cultures, dibuixa cors amb missatges sobre la tolerància...

**ENDEVINA QUÈ SOC.** Es presentaran uns quants objectes quotidians que podem tenir a l'escola com un llapis, unes tisores, un puzle, un estri de cuina... cal que hi hagi una gran varietat. Es presentaran un per un i es donarà la premissa que cada infant ha d'escollir-ne un que el representi i posteriorment explicar el perquè.



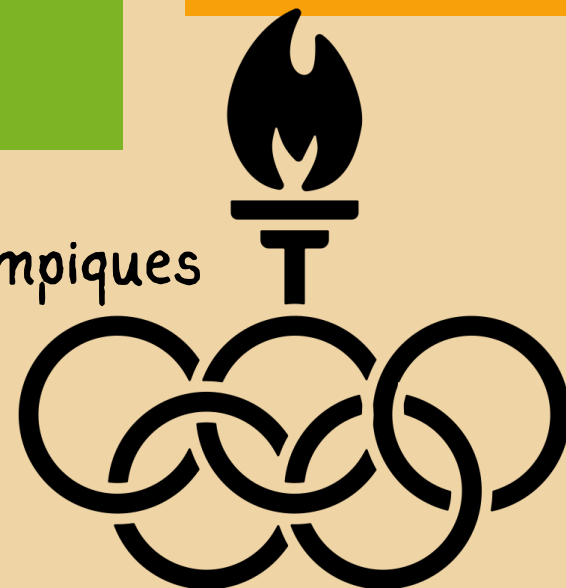
## COMPETICIÓ OLÍMPICA

Per consultar com es juga a les diferents disciplines olímpiques

podeu utilitzar els següents enllaços:

[BOTXES](#)

[ATLETISME](#)



## ASSEMBLEA

Les assemblees poden tenir una durada llarga si una discussió o traspàs d'informació així ho requereix o poden durar 5 minuts si aquella setmana no hi ha temes a parlar. Per potenciar la participació dels alumnes i una bona organització de les assemblees es pot tenir un paper penjat per tal que els alumnes puguin anar escrivint durant la setmana temes sobre els que volen parlar o tenir una bústia on els alumnes poden anar posant temes durant la setmana. Es pot fer anònim o amb nom, ja que depenent de l'alumne li pot ser més fàcil proposar un tema, un problema ocorregut o un neguit si no l'ha d'exposar davant de tothom.