



# JORNADES SOLIDÀRIES

## MENÚ SOLIDARI 12/5/2022

Bones a tots i totes!

El proper dijous 12/5/2022 torna als nostres espais de migdia EL MENÚ SOLIDARI!!

Aquest curs col·laborarem amb tres entitats/ONG que estan donat suport a famílies i infants ucraïnesos.

- Aldees infantils.
- ACNUR.
- Ajudem a Ucraïna.



Els dies previs hem preparat les següents activitats per compartir, cooperar i engrescar als infants. Ja sabeu que tot son propostes i que cada escola les adaptarà a la tipologia d'infants, instal·lacions...

DILLUNS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducció a la setmana solidaria: Amb qui col·laborem aquest curs...</li><li>2. Realització de joc a escollir.</li></ol>
DIMARTS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Decorem el menjador amb un mural. Per poder realitzar el mural, podem seguir les següents idees:<ul style="list-style-type: none"><li>- Arbre amb missatges solitaris penjats.</li><li>- Mural amb les mans dels infants estampades. Dins de les mans es poden incloure missatges o frases solidaries.</li><li>- Guirlandes decoratives, amb missatges o frases motivadores i solidaries.</li><li>- Etc...</li></ul></li><li>2. En cas de temps, podem escollir un joc i realitzar-lo amb els infants.</li></ol>
DIMECRES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Joc a escollir.</li></ol>
DIJOUS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Joc a escollir.</li><li>2. Dinar solidari, amb el menú especial del dia.</li><li>3. Fi de festa (ambientar l'espai amb música, ball amb els infants,...)</li></ol>

A continuació, hi ha una explicació del llistat de jocs disponibles, ambientats en la temàtica d'aquest any. Per a cada dia, es pot escollir el joc que mes s'adapti al moment i als infants.

## 1. CAMPANA

### Descripció→

Tots els participants formen una rotllana, s'agafen de les mans i es queden de peu. El monitor/a escull un infant, que s'introduirà dins del cercle, aquest infant s'anomena "conductor". Sense utilitzar les seves mans, ha d'intentar separar les mans de dues persones que formen el cercle, dient la paraula "Bov". Quan aconseguix separar a dos participants, surt corrents, i les dues persones que s'han separat han d'atrapar-lo. El que aconseguix atrapar-lo, es converteix en el nou "conductor", el que està dins del cercle.

### Normes→

- El conductor no pot fer servir les seves mans per trencar el cercle.

## 2. COLOR

### Descripció→

Els participants formen una fila. El monitor/a escull a un infant, aquest es col·locarà davant dels seus companys d'esquena a ells, ens assegurem que no els pugui veure. L'infant escollit passa a anomenar-se "conductor". El conductor crida un color (blau, vermell, groc,...). Els participants que **SI** tenen el gomet del color que han dit, es queden quiets, els que **NO** tenen aquest color, comencen a córrer per fugir del conductor. Al participant que el conductor atrapi, passarà a ser el nou "conductor".

Material necessari	Gomets de colors <ul style="list-style-type: none"><li>• Blau</li><li>• Verd</li><li>• Rosa</li><li>• Taronja</li><li>• Etc...</li></ul>
--------------------	--

### 3. LES QUATRE FORCES

Descripció→

Abans de res, expliquem quina acció hem de fer en cada cas.

- “Sorra”: Hem de dir el nom d’un animal terrestre, sigui domèstic o salvatge, però ha de ser terrestre.
- “Aigua”: Diem el nom d’un tipus d’animal aquàtic, com ara, tauró o tortuga.
- “Aire”: Anomenem animals aeris, com tipus d’ocells o insectes voladors.
- “Foc”: En aquest cas, tots els participants han d’aixecar les mans i agitar-les.

Tots els participants formen un cercle i un d’ells es posa enmig amb una pilota. El joc comença, el participant de dins del cercle, passa la pilota a algú del cercle mentre que crida una de les paraules anteriors, i en 5 SEGONS la persona que rep la pilota ha de fer l’acció. En cas d’esgotar-se el temps o equivocar-se en el tipus d’animal, el participant es posa en dins del cercle, i el que anteriorment estava dins, ocupa el seu lloc. Si la paraula a estat dins del temps i ha sigut correcte, es retorna la pilota i seguim la següent ronda.

### 4. EL LLOP I LES CABRES

Descripció→

Es dibuixa un cercle gran, i a uns 10/15 metres, es dibuixen cercles individuals, depenent el número d’infants que participin. S’escull a un infant que tindrà el paper de “llop”, la resta es col·loquen a dins del cercle gran, i són anomenats “cabres”. El llop fa un udol (AAAUUUUUUU) i les cabres surten corrents del cercle gran, direcció als cercles petits. El llop ha d’atrapar-les abans que arribin a casa.

Material necessari en cas de realitzar el joc a interiors.

1. Corda o guix per fer un cercle gran.
2. Cercles petits (el número de cercles necessaris dependrà del número de participants)

## 5. LA PESCA

### Descripció→

Lliguem un extrem d'una corda a un objecte fort i estable, pot ser un arbre o un pòster. A la punta lliure, un participant s'ha d'agafar sense deixar anar aquell extrem i s'anomenarà "esquer o cebo". La resta de participants, els "peixos", es col·loquen al voltant de l'esquer i intenten no ser atrapats. L'esquer ha d'intentar atrapar-los i que no escapin. El participant que sigui atrapat, es converteix en el nou "esquer/cebo".

#### Material necessari

Corda llarga que estigui lligada a un lloc estable.

## 6. PARDALS SALTADORS

### Descripció→

Dibuixem un cercle gran en el que s'ubicarà dins un participant. Per fora es troben la resta que són anomenats "pardals", aquests estan saltant a una capa, i el seu repte és entrar dins del cercle sense ser espantats per l'infant que sí que està dins. El repte de l'infant situat dins, és aconseguir que cap pardal pugui entrar dins del cercle.

### Normes→

- Els pardals han d'anar saltant a una sola cama.
- El participant que ha d'evitar que entrin al seu cercle, ho ha d'aconseguir sense utilitzar la força i fer mal a cap dels seus companys.

#### Material necessari, en cas de realitzar el joc en interiors.

Una corda de mides necessàries per fer un cercle gran.

