

MARÇ 2021



Reial Club de Tennis  
Barcelona · 1899



DOSSIER DE PLANIFICACIÓ D'ACTIVITATS  
ESPAI DE LLEURE RCTB-1899

SAM SPORTS EVENTS  
[activitats@samsportsevents.com](mailto:activitats@samsportsevents.com)

DIES DE SERVEI

**DISSABTE 6 ..... 2**  
**DIUMENGE 7 ..... 3**  
**DISSABTE 13 ..... 4**  
**DIUMENGE 14 ..... 5**  
**DISSABTE 20 ..... 7**  
**DIUMENGE 21 ..... 8**  
**DISSABTE 27 ..... 9**  
**DIUMENGE 28 .....11**

## DISSABTE 6

Nom de l'activitat:		DECIDIM!	
Data de realització:	06/03/2021	Horari de l'activitat:	De 09:30h a 13:00h
Objectius:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integració amb el grup</li> <li>• Potencia la cooperació</li> <li>• Passar-ho be!</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>LA GAMBA!</b></p> <p>El joc consisteix en representar un animal. Els infants s'asseuen en rotllana i escullen qui és el qui haurà de representar l'animal. L'infant que haurà de representar l'animal surt 30 s de la sala, mentrestant els altres infants decidiran quin es l'animal que s'haurà de representar. L'animador sortirà de la sala a buscar a l'infant i li dirà quin es l'animal que ha de representar. Un cop l'infant que representa esta al mig de la rotllana i esta fent els gestos de l'animal, la resta d'infants l'han de fer parar boig dient diferents animals, com si no sabessin quin animal esta representat. Els infants hauran de fer dubtar al participant del mig fins que entri en dubtes i acabi dient quin es l'animal.</p>			
<p><b>EL PSICOLEG</b></p> <p>El joc consisteix en que el psicòleg descobreixi quina malaltia te el grup fent-li preguntes a cada participant.</p> <p>Asseguts en rotllana els infants decideixen qui és el psicòleg. El psicòleg sortirà de la sala durant uns 30s i, mentrestant, l'animador dirà de quina manera hauran de respondre els infants (e.g: "heu de contestar com si fóssiu el vostre company de la dreta"). L'infant que fa de psicòleg entra a la sala un altre cop i comença a fer preguntes fins que endevini quina malaltia te el grup (e.g: "contesteu a les preguntes com si fóssiu el company de la dreta!")</p>			

## DIUMENGE 7

Nom de l'activitat:		DIBUIXOS EN QUIP	
<b>Data de realització:</b>	07/03/2021	<b>Horari de l'activitat:</b>	De 10:00 h a 13:00 h
<b>Objectius:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercanviar la capacitat creativa</li> <li>• Treballar en equip</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p>Es fan dos equips i es posen en fila, un equip al costat de l'altre en dos taules diferents. Els infants tindran a la ma un llapis cada un i es col·locaran a uns 3 – 6 metres de les taules, on hi haurà una fulla de paper gran. El joc comença quan l'animador nomena un tema, per exemple "la ciutat", despès el primer de cada fila corre cap al paper del seu propi equip i comença a dibuixar sobre el tema nomenat, en aquest cas "la ciutat". Un cop passat uns 10 segons, l'animador cridarà "Ja!" i els que estaven dibuixant hauran de corre cap al final de la fila per que el següent infant vagui ràpidament a dibuixar.</p> <p>El joc acaba quan l'animador ho estimi i se li atorguen punts al equip que millor hagi dibuixant sobre el tema nomenat</p>			

## DISSABTE 13

Nom de l'activitat:		JOCS DE TAULA	
<b>Data de realització:</b>	13/03/2021	<b>Horari de l'activitat:</b>	De 09:30h a 13:00h
<b>Objectius:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Millorar la concentració</li> <li>• Potenciar els reflexos i la velocitat de reacció</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p>A cada taula de la sala hi haurà un joc de taula, com per exemple El Lince, Jenga, un puzle, etc. D'aquesta manera els infants podran decidir en quin joc participen. Després d'una partida, se'ls hi donarà als infants l'opció de canviar de joc o proposar-ne un de nou.</p>			

## DIUMENGE 14

Nom de l'activitat:		EL LLOP	
<b>Data de realització:</b>	14/03/2021	<b>Horari de l'activitat:</b>	De 10:00 h a 13:00 h
<b>Objectius:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir objectius</li> <li>• Desenvolupar habilitats de dialleg</li> <li>• Treballar en equip</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
<b>Desenvolupament de l'activitat</b>			
<p>Ajustant la dificultat a les edats dels infants, es jugarà al joc del llop.</p> <p>Els infants es posen en rotllana i tanquen els ulls. L'animador toca al cap dels infants que seran els llops, la bruixa i la nena (depenent del nombre d'infants els diferents personatges s'ajustaran). L'objectiu del joc és que els habitants del poble, es a dir, els infants que no son els llops, endevinin qui son els llops que s'estan menjant als habitants.</p>			

Nom de l'activitat:		JOCS SENSE CONTACTE	
Data de realització:	14/03/2021	Horari de l'activitat:	De 10:00 h a 13:00 h
Objectius:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Millorar l'esportivitat i el respecte a les normes</li> <li>• Treballar en equip</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>EL MIRALL</b> Els infants es posen en parelles i han d'imitar el que fa l'altre, tant en moviment com estàtics.</p> <p><b>TITELLES</b> Els infants es posen en parelles. Sense tocar-se l'un a l'altre, imaginant-se que estan connectats per fils invisibles, un infant controla l'altre com a una titella</p> <p><b>EL DIRECTOR DE L'ORQUESTRA</b> Els infants es posen en rotllana, i es decideix qui serà l'infant que endevinarà qui és el director de l'orquestra. L'infant escollit anirà durant 30 segons a fora de la sala perquè la resta d'infants puguin decidir qui serà el director de l'orquestra. Un cop el director ha estat escollit, la resta d'infants començaran a seguir els gestos o moviments que faci, i l'infant que endevinarà qui és el director torna a entrar a la sala. L'objectiu de l'activitat es que el director no sigui descobert per l'infant que endevina.</p> <p><b>LA FOTO</b> Els infants es posen repartits per la sala i es queden quietes. Un dels infants és escollit, haurà de memoritzar com estan col·locats els seus companys i anirà entre 30 s – 1 min a fora de la sala. Durant aquesta estona alguns dels infants de la sala es canviarà de posició subtilment. Quan l'infant fora la sala torni a entrar, haurà d'endevinar quins dels seus companys han canviat de posició. L'objectiu de l'activitat es que l'infant que endevina ha de ser capaç de recordar les diferents posicions dels seus companys.</p> <p><b>LA CADENA DELS MOVIMENTS</b> Els infants es posen en rotllana i es decideix qui comença a fer un moviment. Seguin la direcció de les agulles del rellotge, es va afegint un moviment a la cadena després de repetir els moviments que ja han estat afegits a la cadena. L'infant que s'equivoqui en l'ordre dels moviments o en un moviment en concret quedarà eliminat. Guanyarà l'últim infant que quedi a la rotllana.</p> <p><b>ELS NUMEROS</b> S'associarà un numero a una acció (1 = saltar, 2 = girar, 3 = saltar a peu coix, etc). Després l'animador dirà números i els infants hauran de fer l'acció corresponent.</p>			

## DISSABTE 20

Nom de l'activitat:		Movem-nos!	
Data de realització:	20/03/2021	Horari de l'activitat:	De 09:30h a 13:00h
Objectius:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolupar l'habilitat creativa</li> <li>• Respectar les normes</li> <li>• Potenciar els reflexos i la velocitat de reacció</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>ASTERIODES</b></p> <p>Es posen tantes cadires com hi ha infants. Cada infant es posa dempeus o assegut a la cadira, que és una cava, i el monitor diu un numero. Aquest numero es equivalent al nombre de passes que els infants hauran de fer en qualsevol direcció tenint com a punt de partida la seva cadira. El monitor anirà dient números fins que cridi: ASTEROIDES! I començarà a contar en rere des de 5. L'últim infant en tornar a la seva cadira li tocarà anar amb el monitor i ser ell qui digui les instruccions.</p>			
<p><b>EVOLUCIÓ</b></p> <p>Els infants i el monitor decideixen els diferents animals als que poden evolucionar. Per exemple, una ameba, un cuc, un cranc, etc., fins arribar al humà. El joc consistirà en trobar a una persona que estigui en el mateix nivell d'evolució i jugar una partida de pedra, paper, tisores. Guanyarà el primer infant en evolucionar a humà.</p>			
<p><b>GAT, GAT, GOS!</b></p> <p>Els infants es posen en rotllana. El monitor assenyala a un dels infants. Aquest infant haurà de donar una volta a la rotllana amb la ma sobrevolant els caps dels companys menters que diu "gat". Quan l'infant vulgui dirà "gos" i tocarà el cap de la persona que te just al davant, i haurà de sortir corrents, ja que l'altre infant el perseguirà. Si l'infant es pillat, haurà de tornar a donar una vota, però si aconseguix seure abans de ser pillat li tocarà al altre infant.</p>			



## DIUMENGE 21

Nom de l'activitat:		MANUALITATS AMB CARTRO	
<b>Data de realització:</b>	21/03/2021	<b>Horari de l'activitat:</b>	De 10:00 h a 13:00 h
<b>Objectius:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercanviar la capacitat creativa</li> <li>• Potenciar les habilitats manuals</li> <li>• Passar una bona estona</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p>Als infants se'ls hi donarà completa llibertat per poder crear un dibuix, una figura, etc., de la seva elecció amb el cartró com a material principal. Podran fer servir els materials dels quals disposem a la sala de l'Espai de Lleure, des de gomets fins a tisores ondulades.</p> <p>Els infants es podran endur les seves creacions a casa.</p>			

## DISSABTE 27

Nom de l'activitat:		FEM JOCS!	
Data de realització:	27/03/2021	Horari de l'activitat:	De 09:30 h a 13:00 h
Objectius:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agafar protagonisme en les activitats</li> <li>• Respectar les normes</li> <li>• Treballar en equip</li> <li>• Despertar agilitat mental.</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>1. Recreem pel·lícules:</b></p> <p>Consisteix a recrear mitjançant gestos i sons una pel·lícula mentre els companys d'equip tracten d'endevinar el títol de la mateixa. Prèviament, el monitor haurà escrit en unes paperetes diferents noms de pel·lícules.</p>			
<p><b>2. Cors:</b></p> <p>Els monitors hauran de dibuixar en diversos papers tants cors com la meitat dels jugadors que participin en el joc. Aquests cors hauran de ser esquinçats de forma irregular, perquè només hi hagi una combinació possible per cada cor. A continuació, es barregen les meitats i es reparteixen a cada jugador. La dinàmica del joc consisteix a buscar a la teva parella per completar el cor.</p>			
<p><b>3. Macedònia:</b></p> <p>Els jugadors hauran d'asseure's en cercle i el monitor es col·locarà al centre, dempeus. Aquest assenyalarà a algun i al crit de "Pinya!", el jugador assenyalat haurà de dir el nom de la persona que té a la seva dreta; si diu "Taronja!", haurà de dir el nom del que estigui a la seva esquerra. Si triga a contestar més de 3 segons o s'equivoca, intercanviarà el seu lloc amb el del centre.. Quan la persona del centre cridi "Macedònia!" tots hauran de canviar-se de seient.</p>			
<p><b>4. Ros de paraules:</b></p> <p>Aquesta activitat consisteix en fer un únic grup on tothom estigui disposat a jugar, seurem en rotllana per tal de que hi hagi millor comunicació entre tots. Es realitzaran dos jocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La frase més llarga:</b> Aquesta activitat consisteix en que el que comença diu una paraula, el torn passa al del costat el que ha de repetir la paraula anterior i</li> </ul>			

afegir un altre i així successivament, fins que algú falli o faci una frase amb cap i peus.

- **Paraules encadenades:** La dinàmica de joc es com l'anterior on el torn va passant al del costat, però aquest cop consisteix en dir una paraula i el del costat digui un altre paraula que dugui l'última síl·laba de l'anterior. Si al següent no se li acudeix cap, quedarà eliminat.

## DIUMENGE 28

Nom de l'activitat:		PREGUNTES	
<b>Data de realització:</b>	28/03/2021	<b>Horari de l'activitat:</b>	De 10:00 h a 13:00 h
<b>Objectius:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integració amb el grup</li> <li>• Potencia la cooperació</li> <li>• Passar-ho be!</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>QUI SÓC?</b></p> <p>Als infants se'ls hi dona una cinta de cartolina perquè se la posin com una corona. En un pot es posen diferents noms de personatges de la televisió, de pel·lícules o famosos que els infants puguin conèixer. Cada infant escollirà un paper de manera aleatòria i se li enganxarà a la cinta. Llavors, hauran d'anar preguntat a la resta d'infants preguntes de si o no per poder endevinar qui és la persona o personatge que són.</p> <p><b>CONEIXEM-NOS</b></p> <p>Els infants es posen per parelles, i se'ls hi dona un paper amb preguntes, com ara: quants germans tens?. En parelles s'aniran fent les preguntes que hi ha escrites al full i un cop tothom haguí contestat, els infants s'asseuran en rotllana. Llavors, se li faran les preguntes a un dels membres de la parella i haurà de contestar a les preguntes com si fos la seva parella, d'aquesta manera posem a prova la memòria i la seva atenció al detall.</p>			

Nom de l'activitat:		BALLEM!	
Data de realització:	28/03/2021	Horari de l'activitat:	De 10:00 h a 13:00 h
Objectius:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agafar protagonisme en les activitats</li> <li>• Respectar les normes</li> <li>• Despertar agilitat mental.</li> </ul>		
Desenvolupament de l'activitat			
<p><b>FREEZ DANCE</b> Els infants es reparteixen per la sala i el monitor posa musica. Quan la musica es para els infants han de quedar quietos i no poden canviar de posició. Qui es mogui queda eliminat i guanya l'últim infant que es quedi quiet.</p> <p><b>ESTATUES</b> Els infants es reparteixen per la sala i el monitor posa musica. Quan la musica pari el monitor dirà una acció, per exemple saltar a peu coix, i els infants ho hauran de fer. Qui sigui l'últim en fer l'acció quedarà eliminat, i guanyarà l'últim infant que faci l'acció més ràpid.</p> <p><b>LA CADENA DELS MOVIMENTS</b> Els infants es posen en rotllana i es decideix qui comença a fer un moviment. Seguin la direcció de les agulles del rellotge, es va afegint un moviment a la cadena després de repetir els moviments que ja han estat afegits a la cadena. L'infant que s'equivoqui en l'ordre dels moviments o en un moviment en concret quedarà eliminat. Guanyarà l'últim infant que quedi a la rotllana.</p>			