1 DE MARZO DE 2021

Reial Club de Tennis Barcelona·1899

DOSSIER DE PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES

ESPAI DE LLEURE RCTB-1899

SAM SPORTS EVENTS
activitats@samsportsevents.com

DÍAS DE SERVICIO

SÁBADO 6 ..... ***2***
DOMINGO 7 ..... ***3***
SÁBADO 13 ..... ***4***
DOMINGO 14 ..... ***5***
SÁBADO 20 ..... ***7***
DOMINGO 21 ..... ***8***
SÁBADO 27 ..... ***9***
DOMINGO 28 ..... ***10***

SÁBADO 6

Nombre de la actividad:	**¡DECIDAMOS!**		
Fecha:	06/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 09:30h a 13:00h
Objetivos:	• Integración con el grupo • Potenciar la cooperación • ¡Pasarlo bien!		

Desarrollo de la actividad

¡LA GAMBA!

El juego consiste en representar un animal. Los niños se sientan en círculo y eligen quién es el que deberá representar el animal. El niño que deberá representar el animal sale 30 s de la sala, mientras los otros niños decidirán cuál es el animal que deberá representar. El animador saldrá de la sala buscar al niño y le dirá cuál es el animal que debe representar. Una vez el niño que representa esta en medio del corro y esta haciendo los gestos del animal, el resto de niños se realizará parar loco diciendo diferentes animales, como si no supieran qué animal está representado. Los niños deberán hacer dudar al participante del medio hasta que entre en dudas y acabe diciendo cual animal.

EL PSICÓLOGO

El juego consiste en que el psicólogo descubra qué enfermedad tiene el grupo haciéndole preguntas a cada participante.

Sentados en círculo los niños deciden quién es el psicólogo. El psicólogo saldrá de la sala durante unos 30s y, mientras tanto, el animador dirá de qué manera deberán responder los niños (p.e.: "debes contestar como si fueras tu compañero de la derecha"). El niño que hace de psicólogo entra en la sala de nuevo y empieza a hacer preguntas hasta que adivine qué enfermedad tiene el grupo (p.e.: "contesta a las preguntas como si fueras el compañero de la derecha!"

DOMINGO 7

Nombre de la actividad:	**DIBUJOS EN EQUIPO**		
Fecha:	07/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Intercambiar la capacidad creativa • Trabajar en equipo • Pasar un buen rato		
Desarrollo de la actividad			
Se hacen dos equipos y se ponen en fila, un equipo al lado del otro en dos tablas diferentes. Los niños tendrán a mano un lápiz cada uno y se colocarán a unos 3-6 metros de las mesas, donde habrá una hoja de papel grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", gastado el primero de cada fila corre hacia el papel de su propio equipo y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad". Una vez pasado unos 10 segundos, el animador gritará, "¡Ya!" y los que estaban dibujando deberán corre hacia el final de la fila para que el siguiente niño vaya rápidamente a dibujar. El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor haya dibujando sobre el tema nombrado.			

SÁBADO 13

Nombre de la actividad:	**JUEGOS DE MESA**		
Fecha:	13/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 09:30h a 13:00h
Objetivos:	• Mejorar la concentración • Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción • Pasar un buen rato		
Desarrollo de la actividad			
En cada mesa de la sala habrá un juego de mesa, como por ejemplo El Lince, Jenga, un puzle, etc. De esta manera los niños podrán decidir en qué juego participan. Después de una partida, se les dará a los niños la opción de cambiar de juego o proponer uno nuevo.			

DOMINGO 14

Nombre de la actividad:	**EL LOBO**		
Fecha:	14/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Compartir objetivos • Desarrollar habilidades de diálogo • Trabajar en equipo • Pasar un buen rato		
Desarrollo de la actividad			
Ajustando la dificultad a las edades de los niños, se jugará en el juego del lobo. Los niños se ponen en círculo y cierran los ojos. El animador toca en la cabeza de los niños que serán los lobos, la bruja y la niña (dependiendo del número de niños los diferentes personajes ajustarán). El objetivo del juego es que los habitantes del pueblo, es decir, los niños que no son los lobos, adivinen quienes son lobos que se están comiendo a los habitantes.			

Nombre de la actividad:	**JUEGOS SIN CONTACTO**		
Fecha:	14/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Mejorar la deportividad y el respeto a las normas • Trabajar en equipo • Pasar un buen rato		

Desarrollo de la actividad

EL ESPEJO
Los niños se ponen en parejas y deben imitar lo que hace el otro, tanto en movimiento como estáticos.

TÍTERES
Los niños se ponen en parejas. Sin tocarse el uno al otro, imaginándose que están conectados por hilos invisibles, un niño controla el otro como un títere

EL DIRECTOR DE LA ORQUESTA
Los niños se ponen en círculo, y se decide quién será el niño que adivinará quién es el director de la orquesta. El niño escogido irá durante 30 segundos fuera de la sala para que el resto de niños puedan decidir quién será el director de la orquesta. Una vez el director ha sido elegido, el resto de niños comenzarán a seguir los gestos o movimientos que haga, y el niño que adivinará quién es el director vuelve a entrar en la sala. El objetivo de la actividad es que el director no sea descubierto por el niño que adivina.

LA FOTO
Los niños se ponen repartidos por la sala y se quedan quietos. Uno de los niños es elegido, tendrá que memorizar cómo están colocados sus compañeros e irá entre 30 s - 1 min fuera de la sala. Durante este rato algunos de los niños de la sala se cambiarán de posición sutilmente. Cuando el niño fuera la sala vuelva a entrar, tendrá que adivinar cuáles de sus compañeros han cambiado de posición. El objetivo de la actividad es que el niño que adivina debe ser capaz de recordar las diferentes posiciones de sus compañeros.

LA CADENA DE LOS MOVIMIENTOS
Los niños se ponen en círculo y se decide quien empieza a hacer un movimiento. Siguiendo la dirección de las agujas del reloj, se va añadiendo un movimiento a la cadena después de repetir los movimientos que ya han sido añadidos a la cadena. El niño que se equivoque en el orden de los movimientos o en un movimiento en concreto quedará eliminado. Ganará el último niño que quede en el corro.

LOS NÚMEROS
Se asociará un número a una acción (1 = saltar, 2 = girar, 3 = saltar a la pata coja, etc). Después el animador dirá números y los niños deberán hacer la acción correspondiente.

SÁBADO 20

Nombre de la actividad:	**MOVÁMONOS**		
Fecha:	20/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 09:30h a 13:00h
Objetivos:	• Desarrollar la habilidad creativa • Respetar las normas • Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción • Pasar un buen rato		

Desarrollo de la actividad

ASTEROIDES

Se ponen tantas sillas como hay niños. Cada niño se pone de pie o sentado en la silla, que es una cava, y el monitor dice un numero. Este numero es equivalente al número de pasos que los niños deberán hacer en cualquier dirección teniendo como punto de partida su silla. El monitor irá diciendo números hasta que grite: ¡ASTEROIDES! Y empezará a contar en tras desde 5. El último niño en volver a su silla le tocará ir con el monitor y ser él quien diga las instrucciones.

EVOLUCIÓN

Los niños y el monitor deciden los diferentes animales a los que pueden evolucionar. Por ejemplo, una ameba, un gusano, un cangrejo, etc., hasta llegar al humano. El juego consistirá en encontrar a una persona que esté en el mismo nivel de evolución y jugar una partida de piedra, papel, tijeras. Ganará el primer niño en evolucionar a humano.

GATO, GATO ¡PERRO!

Los niños se ponen en círculo. El monitor señala a uno de los niños. Este niño tendrá que dar una vuelta al corro con la mano sobrevolando las cabezas de los compañeros mientras dice "gato". Cuando el niño quiera dirá "perro" y tocará la cabeza de la persona que tiene en frente, y deberá salir corriendo, ya que el otro niño le perseguirá. Si el niño se pillado, tendrá que volver a dar una vota, pero si consigue sentarse antes de ser pillado le tocará al otro niño.

DOMINGO 21

Nombre de la actividad:	**MANUALIDADES CON CARTÓN**		
Fecha:	21/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Intercambiar la capacidad creativa • Potenciar las habilidades manuales • Pasar un buen rato		
Desarrollo de la actividad			
A los niños se les dará completa libertad para poder crear un dibujo, una figura, etc., de su elección con el cartón como material principal. Podrán usar los materiales de los que disponemos en la sala del Espacio de Ocio, desde pegatinas hasta tijeras onduladas. Los niños podrán llevarse sus creaciones en casa			

SÁBADO 27

Nombre de la actividad:	**MOVÁMONOS**		
Fecha:	27/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 09:30h a 13:00h
Objetivos:	• Coger protagonismo en las actividades • Respetar las normas • Trabajar en equipo • Despertar agilidad mental.		

Desarrollo de la actividad

Recreamos películas

Consiste en recrear mediante gestos y sonidos una película mientras los compañeros de equipo tratan de adivinar el título de la misma. Previamente, el monitor habrá escrito en unas papeletas diferentes nombres de películas.

Corazones

Los monitores deberán dibujar en varios papeles tantos corazones como la mitad de los jugadores que participen en el juego. Estos corazones deberán ser rasgados de forma irregular, para que sólo haya una combinación posible para cada corazón. A continuación, se mezclan las mitades y se reparten a cada jugador. La dinámica del juego consiste en buscar a tu pareja para completar el corazón.

Macedonia

Los jugadores deberán sentarse en círculo y el monitor se colocará en el centro, de pie. Este señalará a alguno y al grito de "¡Piña!", El jugador señalado deberá decir el nombre de la persona que tiene a su derecha; si dice "Naranja!", deberá decir el nombre del que esté a su izquierda. Si tarda en contestar más de 3 segundos o se equivoca, intercambiará su lugar con el del centro... Cuando la persona del centro grite "¡Macedonia!" todos deberán cambiarse de asiento.

Juegos de palabras

Esta actividad consiste en hacer un único grupo donde todo el mundo esté dispuesto a jugar, nos sentaremos en círculo para que haya mejor comunicación entre todos.
Se realizarán dos juegos:

- La frase más larga: Esta actividad consiste en que lo que comienza dice una palabra, el turno pasa al de al lado lo que tiene que repetir la palabra anterior y añadir otro y así sucesivamente, hasta que alguien falle o haga una frase con ningún y pies.
- Palabras encadenadas: La dinámica de juego es como el anterior donde el turno va pasando al de al lado, pero esta vez consiste en decir una palabra y el del lado diga otra palabra que lleve la última sílaba de la anterior. Si al siguiente no se le ocurre ninguna, quedará eliminado.

DOMINGO 28

Nombre de la actividad:	**PREGUNTAS**		
Fecha:	28/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Integración con el grupo • Potencia la cooperación • ¡Pasarlo bien!		
Desarrollo de la actividad			
¿QUIÉN SOY? A los niños se les da una cinta de cartulina para que se la pongan como una corona. En un cazo se ponen diferentes nombres de personajes de la televisión, de películas o famosos que los niños puedan conocer. Cada niño escogerá un papel de manera aleatoria y se le pegará a la cinta. Entonces, tendrán que ir preguntado al resto de niños preguntas de sí o no para poder adivinar quién es la persona o personaje que son. **CONOZCÁMONOS** Los niños se ponen por parejas, y se les da un papel con preguntas, tales como: ¿cuántos hermanos tienes? En parejas se irán haciendo las preguntas que hay escritas en la hoja y una vez todos habré contestado, los niños se sentarán en círculo. Entonces, se le harán las preguntas a uno de los miembros de la pareja y deberá contestar a las preguntas como si fuera su pareja, de esta manera ponemos a prueba la memoria y su atención al detalle.			

Nombre de la actividad:	**¡BAILEMOS!**		
Fecha:	28/03/2021	**Horario de la actividad:**	De 10:00 a 13:00h
Objetivos:	• Coger protagonismo en las actividades • Respetar las normas • Despertar agilidad mental.		

Desarrollo de la actividad

FREEZ DANCE

Los niños se reparten por la sala y el monitor pone música. Cuando la música se para los niños deben quedar quietos y no pueden cambiar de posición. Quien se mueva queda eliminado y gana el último niño que se quede quieto.

ESTATUAS

Los niños se reparten por la sala y el monitor pone música. Cuando la música pare el monitor dirá una acción, por ejemplo, saltar a la pata coja, y los niños lo hagan. Quien sea el último en hacer la acción quedará eliminado, y ganará el último niño que haga la acción más rápido.

LA CADENA DE LOS MOVIMIENTOS

Los niños se ponen en círculo y se decide quien empieza a hacer un movimiento. Siguiendo la dirección de las agujas del reloj, se va añadiendo un movimiento a la cadena después de repetir los movimientos que ya han sido añadidos a la cadena. El niño que se equivoque en el orden de los movimientos o en un movimiento en concreto quedará eliminado. Ganará el último niño que quede en el corro.