

ABRIL DE 2021



Reial Club de Tennis
Barcelona · 1899



DOSSIER DE PLANIFICACIÓ DE
ACTIVIDADES
ESPAI DE LLEURE RCTB-1899

SAM SPORTS EVENTS
activitats@samsportsevents.com

DÍAS DE SERVICIO

SÁBADO 3..... 2
DOMINGO 4 3
SÁBADO 10..... 4
DOMINGO 11..... 5
DÍAS SIN SERVICIO POR EL TORNEO CONDE DE GODÓ..... 7
 SÁBADO 17.....7
 DOMINGO187
 SÁBADO 24.....7
 DOMINGO 257

SÁBADO 3

Nombre de la actividad:			
HUEVOS, HUEVOS Y MÁS HUEVOS!!			
Fecha:	03/04/2021	Horario de la actividad:	De 09:30h a 13:00h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la habilidad creativa • Crear sentimiento de grupo • Pasar un buen rato 		
Desarrollo de la actividad			
<p>A los infantes se les dará a escoger un dibujo de un huevo de mona. Los huevos se decorarán de la manera que mas les guste a los infantes, usando todo el material disponible. Una vez el infante haya decorado su huevo, podrá escoger si lo cuelga en la sala con el resto de huevos de sus compañeros o si se le lleva a casa.</p>			

DOMINGO 4

Nombre de la actividad:		JUEGOS DE MESA	
Fecha de realización:	04/04/2021	Horario de la actividad:	De 10:00 h a 13:00 h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la concentración • Potenciar los reflejos y la velocidad de reacción • Pasar un buen rato 		
Desarrollo de la actividad			
<p>En cada mesa habrá un juego de mesa, como por ejemplo el Lince, Jenga, un puzle, etc. De esta forma los infantes podrán decidir en que juego participan. Después de cada partida, se les dará la opción de cambiar de juego o proponer uno de nuevo.</p>			

SÁBADO 10

Nombre de la actividad:		PAPIROFLEXIA	
Fecha de realización:	10/04/2021	Horario de la actividad:	De 09:30h a 13:00h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la concentración • Desarrollar la paciencia • Mejorar la colaboración 		
Desarrollo de la actividad			
<p>Se les dará hojas blancas a los infantes, que podrán personalizar de la manera que quieran, y escogerán una de las diferentes figuras de papiroflexia presentadas. Los infantes tendrán la oportunidad de llevarse las figuras a casa o dejarlas en la sala para poder decorar el espacio.</p>			

DOMINGO 11

Nombre de la actividad:		¡A MOVERSE!	
Fecha de realización:	11/04/2021	Horario de la actividad:	De 10:00 h a 13:00 h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la deportividad i el respeto a las normas • Trabajar en equipo 		
Desarrollo de la actividad			
<p>EL ESPEJO Los infantes se ponen en parejas i han de imitar lo que hace el otro, tanto cuando están en movimiento como estáticos.</p> <p>MARIONETAS Los infantes se ponen en parejas. Sin tocarse el uno al otro, imaginándose que están conectados por hilos, un infante controla al otro como a una marioneta.</p> <p>EL DORECTOR DE LA ORQUESTA Los infantes se ponen en circulo, y se decide quien será el infante que adivinara quien es el director de la orquesta. El infante escogido saldrá durante 30 segundos fuera dela sala para que el resto puedan escoger quien será el director de la orquesta. Una vez el director ha sido escogido, el resto de los infantes empiezan a seguir los gestos o movimientos que haga el director. El infante que adivina entra de nuevo en la sala para poder participar. El objetivo de la actividad es que el director no sea descubierto por el infante que adivina.</p> <p>LA FOTO Los infantes se ponen repartidos por la sala i se quedan quietos. Uno de los infantes es escogido, y tendrá que memorizar como están colocados sus compañeros y saldrá de la sala durante 30 s – 1 min. Durante este tiempo, algunos de los infantes que están en la sala se cambian de sitio o posición sutilmente. Cuando el infante que esta fuera vulva entrar a la sala habrá de adivinar que cambios se han hecho. El objetivo de la actividad es que el infante que adivina sea capaz de recordar las diferentes posiciones de sus compañeros</p> <p>LA CADENA DE LOS MOVIMIENTOS Los infantes se ponen en circulo y se decide quien empieza a hacer los movimientos. Siguiendo la dirección de las agujas del reloj, se van añadiendo movimientos a la cadena después de repetir los anteriores. El infante que se equivoque en el orden o en un movimiento en concreto quedara eliminado. Gana el ultimo infante que quede en el circulo</p>			

LOS NUMEROS

Se asociará un numero a una acción (1 = saltar, 2 = girar, 3 = saltar a la pata coja, etc.). Después la monitora dirá números al azar i los infantes tendrán que hacer la acción correspondiente.

DÍAS SIN SERVICIO POR EL TORNEO CONDE DE GODÓ

SÁBADO 17

DOMINGO 18

SÁBADO 24

DOMINGO 25

