

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 1
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
<b>CONTINGUTS</b>	Jocs. Participació activa en les activitats de grup Manteniment de la motivació per acabar els jocs que han començat,				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b> 10
<b>PRINCIPAL</b>	<p><b>"El ratolí i el gat"</b> Es juga amb els nens col·locats en cercle, asseguts i amb dues pilotes. Una pilota més gran que l'altra, és el gat. La pilota més petita és el ratolí. Es dona un gat a un nen que la passarà cap a la seva dreta, i el ratolí al company del costat que la donarà a la seva esquerra. El nen que es trobi les dues pilotes a l'hora queda eliminat o un cop sense jugar. També es pot jugar seguint la pilota gat el ratolí en la mateixa direcció. A qui se li acumulin les dues pilotes queda eliminat.</p> <p><b>Atrapa el mocador:</b> Cada nen té un mocador i se'l col·loca en el cul com si fos una cua. Tots els nen corren i un ha d'intentar agafar un mocador. Quan l'agafa, han d'agafar-se pel mocador aquest nen i el que li han tret el mocador. Es fa el joc fins que ningú té mocador i tots acaben agafats pels mocadors.</p>				10
					10
					10
<b>FINAL</b>	<b>"Relaxació i tornada a la calma:</b> Per parelles, un de la parella s'estira a terra i l'altre, amb un mocador, li passa per tot el cos. Després ho fa l'altre de la parella.				10
<b>CRITERIS D'AVUACIÓ</b>	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 2
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Conèixer i practicar diferents jocs tradicionals i populars Experimentació del joc com a font de plaer.				
<b>CONTINGUTS</b>	Participació amb les activitats lúdiques i els jocs. Experimentació del joc com a font de plaer. Participació en tota mena de jocs populars i tradicionals adequats a l'edat.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	. <b>“ELS TAURONS”</b> : Repartim cercles per tot l'espai del gimnàs (un cercle menys del nombre d'alumnes que participen en l'activitat). Els alumnes han de córrer per tot l'espai imaginant-se que s'estan banyant enmig del mar. En aquest mar hi ha un gran perill: els taurons. Quan soni la música els nedadors hauran de córrer a buscar un refugi (un cercle) ja que voldrà dir que s'acosten els taurons. L'alumne/a que quedi sense cercle queda eliminat. Successivament s'aniran traient cercles de la pista				10
	<b>Guia el tren</b> : Es fan dos trens. Tots porten els ulls tapats amb un mocador excepte l'últim de la fila, que porta el mocador agafat com una cua. Els alumnes van agafats per les espatlles. Es tracte de que l'últim de la fila guii fent cops al de davant, i així es va passant el missatge fins que el primer gira tal i com l'últim vol per poder atrapar el mocador que l'altre grup porta. Per exemple: si pica a l'espatlla dreta es gira cap aquest costat i si és a l'esquerra doncs cap a l'altre, si es pica a l'esquena és recte i si es tira de les dues espatlles cap endarrere vol dir que s'ha de frenar.				10
	<b>ELS CAÇA-PAPALLONES</b> Uns quants nens intentaran amb cercles caçar els altres nens. Els caçadors són els caça-papallones i els altres papallones que intenten escapar perquè no els cacin. Els nens caçats es converteixen en caçapapallones i els que acaben de caçar en papallones. S'aconsella utilitzar cercles grans per evitar que es facin mal al coll o al cap.				10
<b>FINAL</b>	<u>Joc del llop</u> : Tothom surt a passejar pel bosc tranquil·lament fins que sent un llop que s'acosta (mestre): a l'hora crida “ que ve el llop” i tots s'han de posar dins de casa.				10
<b>CRITD' AVALUACIÓ</b>	Sap seguir les regles del joc? Participa activament en el joc?				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS Juguem amb robes	SESSIÓ Nº: 3
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Participar en el joc perceptiu proposat i gaudir-ne. Reproduir, mitjançant el joc simbòlic, la realitat.				
<b>CONTINGUTS</b>	Control postural: la relaxació. Imitació, imaginació i simulació: joc simbòlic La relació amb els altres: jo i els companys				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>	robes				
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament.				<b>TEMPS</b>
	Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				10
<b>PRINCIPAL</b>	<p><b>Jocs de disfressar</b> Es infants s'asseuran en rotllana. Es pot jugar a disfressar alguns infants amb les robes i les gomes, a partir dels suggeriments que els altres vagin fent. Una parella surt al mig de la rotllana, l'un/a disfressa a l'altre/a i el Mestre o la mestra els ajuda quan cal. El nen o la nena que vol disfressar-se tria el personatge: de «superman», de «fantasma», de «princesa» o qualsevol altre. L'altre nen o l'altra nena tria una roba adequada, la lliga o la fa aguantar al pit, a la cintura, als braços o al cap, amb l'ajuda de les gomes i les cintes elàstiques</p> <p><b>Jocs d'estirar</b> És un joc similar als jocs de cordes.</p> <p><b>Jocs de tapar o embenar</b> Per jugar a aquest joc distribuïrem rols de «metges i malalts». Qui embolica és el metge i l'altre/a, fa de malalt.</p>				10
					10
					10
<b>FINAL</b>	<p><b>Jocs de dormi</b> rEs fa una rotllana i es deixen unes robes esteses al mig. Es convida alguns infants (màxim quatre) a sortir al mig de la rotllana i posar-se a dormir damunt de les robes. Després, uns altres dos poden fer de «pare» i de «mare». Aquests darrers taparan els qui dormen amb una altra roba i els cantaran cançons que els ajudin a adormir-se. La resta de nens i nenes de la rotllana poden col·laborar cantant les cançons.</p>				10
<b>CRIT.D'AVALUACIÓ</b>	Li agrada jugar amb robes, reproduceix activitats Participa en les activitats				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 1	U.P: JOCS Juguem a maquillar-nos	SESSIÓ Nº: 4
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Dissociar els moviments de cada part de la cara aïlladament. Combinar moviments facials per fer ganyotes, imitar expressions... Maquillar-se.				
<b>CONTINGUTS</b>	Combinació de moviments: inflar/desinflar, tancar/obrir, amagar/ensenyar, tensionar/relaxar.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>	tubs de maquillatge de diferents colors ombres d'ulls, pintallavis i coloret				
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>Juguem a maquillar-nos</b> Aquesta activitat tindrà l'atenció centrada en la cara.				10
	1. En primer lloc demanar a l'infant que es miri al mirall totes les parts de la cara. Les anirem anomenant: els ulls, el front, les celles, les pestanyes, les galtes, els llavis, la barbeta...				10
	2. Després es demana als infants una sèrie de dissociacions en els moviments de cada part de la cara aïlladament. Per exemple, es va demanant que facin els següents exercicis imitant la mestra que farà de model: – Inflar i desinflar les galtes. – Obrir i tancar la boca. – Tancar i obrir els ulls. – Prémer i relaxar els llavis. – Aixecar estirant i relaxant les celles. – Treure i amagar la llengua.				10
3. Després per parelles es maquillaran la cara amb barres de maquillatge (cal guiar l'activitat, pot passar que hi hagi nens o nenes que no vulguin maquillar i d'altres que ho facin de forma descontrolada). Prèviament és recomanable posar crema protectora o hidratant a la cara dels nens i nenes.					
4. Demanar a cada infant que es miri com ha quedat i si vol pot acabar de maquillar-se ell mateix davant del mirall.					
5. Demanar als infants quines parts de la cara s'han maquillat. Deixar que cadascú ho verbalitzi a la seva manera.					
<b>FINAL</b>	Desfilada dels maquillatges als companys.				10
<b>CRIT.D'AVALUACIÓ</b>	Participa en les activitats				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 1	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 5
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Saber realitzar el moviment d'arrossegament, coordinant mans i cos. Participar en el joc motor proposat i gaudir-ne.				
<b>CONTINGUTS</b>	Desplaçaments horitzontals. Coordinació dinàmica: arrossegaments. Control postural: la relaxació.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	<p>Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament.</p> <p>Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos</p>				<b>TEMPS</b>
<b>PRINCIPAL</b>	<p><b>Joc motor: «Fem de cargols».</b>1. Fer un grup de 4 o 5 infants col·locats un al costat de l'altre de bocaterrosa. 2. Demanar als infants que facin una cursa de cargols desplaçant-se amb la panxa a terra i impulsant-se amb les mans. 3. Els altres companys mentrestant miren com ho fan i canten una cançó, el Cargol treu banya. 4. Després ho fa un altre grup de nens i nenes. 5. Es pot acabar la sessió fent uns minuts de relaxació.</p> <p><b>Joc motriu: Els gatets</b>1. Asseure's en rotllana de manera que deixem un bon espai al mig. 2. Al mig de la rotllana s'hi col·loca un infant que farà de gat. 3. El gat, que pot dur un distintiu (les orelles, una cua...), fa voltes de quatre grapes al mig de la rotllana, mentre els altres infants piquen de mans alhora que canten una cançó o bé compten fins a 10. Quan s'acaba la cançó o el compteig, el gat s'atura davant d'un company i li diu: –Mèu, mèu. El company li contesta tot acariciant el gat: –Pobret, pobret, té fred! El gat està content i fa un volteig per terra, després li posa el distintiu al company que encara està assegut i s'intercanvien els papers, de manera que ara el gat serà l'infant que estava assegut i el nen que feia de gat s'asseurà al lloc del seu company. I així fins que tots els infants han pogut fer de gat. 4. Després podem fer tots de gatets i gatejar per tot l'espai de l'aula i a l'ordre de la mestra tots fan: mèu, meu, i fan un volteig sobre ells mateixos de manera que l'esquena toqui a terra.</p>				10
					10
					10
<b>FINAL</b>	Es demana als infants que dormin com els gats, com si estiguessin dins una cistella. Es demana silenci i si es vol podem posar alguna música relaxant.				10
<b>CRIT.D'AVUACIÓ</b>	Participa en les activitats				
<b>OBSERVACIONS</b>					

construcció o una pilota.

<b>FINAL</b>	<b><i>Joc de la gallineta cega</i></b> Un infant amb els ulls tapats ha d'endevinar de quin company es tracta tot palpant-li la cara. Si no l'endevina, podem demanar a l'infant que és tocat que digui alguna cosa, de manera que el qui va amb els ulls tapats en pugui reconèixer la veu i li sigui més fàcil endevinar de qui es tracta.	10
<b>CRIT.D'AVAUACIÓ</b>	Participa en les activitats	
<b>OBSERVACIONS</b>		

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 12	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 7
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Coordinar moviments: maneres diferents de caminar i saltar. Experimentar posicions dinàmiques a l'espai: situació i direcció. Caminar seguint recorreguts.				
<b>CONTINGUTS</b>	Desplaçaments verticals. Coordinació dinàmica: caminar i saltar. Control de l'inici i l'acabament dels desplaçaments. Control dels desplaçaments en funció de les diferents ordres.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>	Cordes per fer camins o bé guix per marcar el terra. Una corona				
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b> 10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>A SEGUIR AL REI</b> 1. Prèviament, amb les cordes o amb un guix la mestra marcarà els camins a terra. 2. Es tracta de jugar a seguir rei (el rei pot ser el mestre o algun altre infant). 3. Tots els infants en filera faran el que mana el rei. Es tracta de fer tres tipus de desplaçaments per dins els camins sense trepitjar les cordes o les marques que s'han fet a terra: - Caminar aixecant els genolls i seguint un ritme. - Desplaçar-se saltant cantant la cançó del <i>Patim, patam, patum</i> . - Caminar fent passes molt petites. Es farà tot el recorregut desplaçant-se de la manera que ha dit el Rei i no es pot canviar la forma de desplaçar-se fins que s'acabi tot el recorregut. Després fer el recorregut al revés i canviar el rei de manera que puguin fer-ho el màxim d'infants.				10 10 10
<b>FINAL</b>	<u>1-2-3 pica paret</u> Un nen de cara a la paret i la resta a certa distància, darrere d'una línia. El nen que està a la paret ha de dir en veu alta "1-2-3 pica paret" i girar-se. Mentre la resta del grup avança fins on pugui sense ser vist pel que atrapa. Si el nen quan es gira veu algú bellugar-se el fa recular fins la línia. Quan un del grup toca el nen que està d'esquena tots corren a la sortida, perseguits pel que atrapa. L'atrapat para a la següent partida.				10
<b>CRIT.D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				

<b>OBSERVACIONS</b>		
<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>	<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 1</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.	
<b>OBJECTIUS</b>	Desplaçar-se per tot l'espai: córrer i amagar-se. Iniciar l'atenció i iniciació de jocs organitzats col·lectius.	
<b>CONTINGUTS</b>	Desplaçaments verticals. Coordinació dinàmica: córrer i amagar-se. Control postural: la relaxació.	
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL	
<b>MATERIAL</b>		
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos	<b>TEMPS</b> 10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>Conillets a amagar</b> 1. Els infants fan de conills i la mestra pot fer de llebre. 2. Podem fer als infants unes orelles de conill perquè se les posin per jugar-hi. 3. Els que fan de conill s'amaguen per tot arreu en sentir la llebre que diu: Mestre: Conillets, a amagar que la llebre és a caçar, de nit i de dia cala foc a la masia, cala foc al forn, quantes hores són? I es posa a comptar 1, 2, 3, 4, 5. Quan la llebre, que és la mestra, ha comptat fins a 5, tots els conillets han d'estar amagats i ben amagats. Mestre: Conillets, que esteu ben amagats? Nenes i nenes: Sí, sí, sí. Mestre: Amagueu-vos bé que la llebre ve! 4. La mestra va agafant tots el conillets que va veient. (És una adaptació del conillets a amagar perquè hi puguin jugar els més petits.)	10 10 10
<b>FINAL</b>	Com que aquest joc és molt dinàmic i els infants s'esveren una mica, podem acabar la sessió amb un relaxament. Diem als infants que seguin a terra a qualsevol lloc de la sala i ocupant tot l'espai possible, sense que es toquin. Que premin molt les mans i al cap d'un moment que les relaxin al màxim. Ho hem de fer amb ells perquè entenguin el que els estem proposant. Després hauré de fer el mateix estirats a terra. Demanar que estirin tot el cos, que el premin al màxim i després de cop es deixin anar, relaxant-se del tot com si descansessin o dormissin. Es pot acompanyar amb una música relaxant.	10
<b>CRIT.D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS	
<b>OBSERVACIONS</b>		



CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 1	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 9
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Desplaçar-se de puntetes, gatejant i saltant. Començar a sentir la respiració en una situació de relaxació. Participar en el joc motor proposat i gaudir-ne.				
<b>CONTINGUTS</b>	Desplaçaments verticals i horitzontals. Coordinació dinàmica: puntetes, gatejar, salts. Control postural: representar les postures i els moviments del gall, el gat i el cavall. La relaxació.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>Què fan els animals?</b> Es tracta d'una colla d'animals que es troben: els cavalls, els gats, i els galls. 1. Un grup de nens i nenes representen els rucs o cavalls, uns altres faran de galls i un tercer grup de gats. Prèviament s'ensenya com caminen cadascun: els cavalls troten i per tant salten, les gallines caminen de puntetes i els gats van de quatre grapes. 2. Quan la mestra o el mestre fa «mèu, mèu», els infants que fan de gats es desplacen de quatre grapes, fins que la mestra dona una altra ordre, per exemple: «Quiquiriquíiii!». En aquest moment s'aturen els gats i comencen a caminar de puntetes els galls. Després la mestra o el mestre pot fer «iaaaaaaaaaa, iaaaaaaaaaaaaa!». S'aturen tots i comencen a trotar o cavalcar els cavalls o els rucs. Després podem intercanviar els papers, de manera que els que feien de ruc facin de galls, etc. 3. Es pot complicar l'exercici demanant als infants un desplaçament que requereixi més equilibri. Demanar el mateix però que passin per damunt d'un banc: de quatre grapes, caminant de puntetes o saltant, segons l'animal que representin.				10
					10
					10
<b>FINAL</b>	<b>Els trens</b> Agrupar els infants de 5 en 5 o de 6 en 6, col·locats uns al darrere dels altres fent un tren. 2. Els trens van caminant o corrent segons indica la mestra o el mestre. Es pot marcar el ritme picant de mans o amb un pandereta. 3. Els trens poden anar fent xuc xuc, picant de peus a terra. Quan la mestra o el mestre toca el xiulet, els trens s'han d'aturar				10
<b>CRIT. D'AVUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS	SESSIÓ N°: 10
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b> 10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>Joc cues de drac</b> Tots els alumnes porten una cua enganxada i han d'anar a atrapar-ne d'altres Es porten a una zona on poden recollir la cua i tornar a jugar. Al cap d'una estona es canvi de mà per fer l'acció <b>Joc " 1-2-3 picaparet"</b> : Un nen estarà col·locat a l'altre costat de a sala i de cara a la paret diu: "1-2-3 picaparet", la resta han d'anar corrents a tocar-lo, però al acabar la frase tots s'han de quedar immòbils i el nen/a que para s'ha de girar i aquell nen que vegi que l mou queda eliminat .				10 10 10
<b>FINAL</b>	<b>Tenim un germà bessó:</b> El nen de darrera imita el que fa el de davant. Variant: primer ho fa, l'altre ho memoritza i ho fa ell després.				10
<b>CRIT D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>		<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 2</b>	<b>U.P: JOCS</b>	<b>SESSIÓ N°: 11</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>RELLEUS PER PARELLES</b> Portar una pilota entre diferents parts del cos entre dos. Es pot fer relleus amb les altres parelles. (exemples: entre fronts, esquenes, culs,...)				10
	<b>MATALÀS VOLADOR</b> Tots a sota d'un matalàs i transportar-lo sense que caigui, pot ser drets, agenollats o ...				10
					10
<b>FINAL</b>	<b>MASSATGE CONJUNT</b> es forma un cercle asseguts i el mestre es col·loca en aquest. Ell fa fent un massatge amb les mans a l'esquena d'un/a alumne/a i es va seguint la corrent fins que arriba al mestre, el qual canvi el tipus de massatge.				10
<b>CRIT D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P3	TRIMESTRE: 1	U.P: JOCS	SESSIÓ Nº: 12
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>Joc de terra/ mar:</b> separar l'espai amb una corda. Un costat és la terra i l'altre el mar. Quan la mestra diu un dels dos llocs, els nens salten l'espai que toca. S'elimina el que s'equivoca				10
	<b>EL BALL DE LA PILOTA</b> Els participants es posen per parelles. Cada parella té una PILOTA que han d'aguantar amb els fronts. Tots els jugadors han de posar les mans a l'esquena. Les parelles van ballant al ritme de la música i aquella a qui cau la PILOTA s'elimina. Guanya la darrera parella que queda				10
					10
<b>FINAL</b>	<u>1-2-3 pica paret</u>				10
<b>CRIT D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>		<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 2</b>	<b>U.P: JOCS</b>	<b>SESSIÓ Nº: 13</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>VACA-TORO</b> <b>Joc cues de drac</b> Tots els alumnes porten una cua enganxada i han d'anar a atrapar-ne d'altres Es porten a una zona on poden recollir la cua i tornar a jugar. Al cap d'una estona es canvi de mà per fer l'acció				10
					10
					10
<b>FINAL</b>	A seguir el rei.				10
<b>CRIT D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>		<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 2</b>	<b>U.P: JOCS</b>	<b>SESSIÓ Nº: 14</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b> 10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>AVIONETA</b> en grups de 5 o 6. 1 s'estira al terra amb les cames juntes i els braços estirats en forma de creu, la resta l'aixeca i el transporta com si fos un avió.				10
	<b>S'HA FET FOSC</b> activitats amb els ulls tancats i per parelles. on sempre un de la parella porta els ulls tancats i l'altre/a el guia de diferents maneres i llavors es canvia el paper.				10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- guiar-lo agafat per les espatlles</li> <li>- guiar-lo amb el tacte de la teva mà a l'esquena seva</li> <li>- guiar-lo per la veu</li> <li>- t'ha de buscar i tu fas un soroll que ell t'identifiqui.</li> <li>- ell corre super ràpid en un espai segur i no para fins que tú li dius</li> </ul> ....				10
<b>FINAL</b>	<b>PASSAR L'ANELL</b> en rotllana i asseguts. s'agafa un anell o anella i es posa dins d'un fil llarg que està lligat. Es tracta d'anar passant l'anell pel fil i que el que està al mig no et vegi quan passes l'anell.				10
<b>CRIT D'AVALUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>		<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 2</b>	<b>U.P: JOCS</b>	<b>SESSIÓ Nº: 15</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	<b>RELLEUS PER PARELLES</b> Portar una pilota entre diferents parts del cos entre dos. Es pot fer relleus amb les altres parelles. (exemples: entre fronts, esquenes, culs,...)				10
	<b>MATALÀS VOLADOR</b> Tots a sota d'un matalàs i transportar-lo sense que caigui, pot ser drets, agenollats o ...				10
	<b>PASSAR CORRENT</b> tots en rotllana i asseguts, s'agafen les mans i un es col·loca al mig. El mestre fa una senyal a algun de la rotllana que ha de passar la corrent prement la mà del company/a que té al seu costat. El del mig ha d'endevinar on està la corrent.				10
<b>FINAL</b>	<b>MASSATGE CONJUNT</b> es forma un cercle asseguts i el mestre es col·loca en aquest. Ell fa fent un massatge amb les mans a l'esquena d'un/a alumne/a i es va seguint la corrent fins que arriba al mestre, el qual canvi el tipus de massatge.				10
<b>CRIT D'AVUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					

<b>CICLE: ED. INFANTIL</b>		<b>CURS: P3</b>	<b>TRIMESTRE: 2</b>	<b>U.P: JOCS</b>	<b>SESSIÓ Nº: 16</b>
<b>COMPETÈNCIA</b>	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
<b>OBJECTIUS</b>	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
<b>CONTINGUTS</b>	Realització dels jocs correctament. Experimentació dels jocs com a objecte de plaer Els Jocs Participació en la realització dels jocs. Valoració dels resultats dels jocs.				
<b>METODOLOGIA</b>	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
<b>MATERIAL</b>					
<b>ESCALFAMENT</b>	Quan s' arriba al gimnàs, seure en rotllana i passar llista. Explicar el que farem en aquell lloc i que cal portar un xandall i sabatilles d'esport per moure's còmodament. Psicomotricitat: mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos				<b>TEMPS</b>
					10
<b>PRINCIPAL</b>	El Forat: explicació del joc, hi ha jugadors que pillen, els altres s'escapen, si els atrapen els han de portar al forat fins que un altre company els salvi, passant-los el cercol pel cos i deixant-lo en el mateix lloc. (Aquest joc es realitza en el gimnàs).				10
	<b>RELLEUS PER PARELLES</b> Portar una pilota entre diferents parts del cos entre dos. Es pot fer relleus amb les altres parelles. (exemples: entre fronts, esquenes, culs,...)				10
	<b>PONDRE OUS</b> Agafats en rotllana mirant en fora i en grups de 6, col·locar una pilota a les esquenes i desplaçar-se sense que caigui fins dins d'un cercol que és el niu <b>CURSES EN GRUP</b> Agafats de diferents maneres un grup de 6, fer curses amb els altres grups, sense deixar-se anar.				10
<b>FINAL</b>	<b>FANTASMA</b> Trobar la meua parella per l'espai, però amb els ulls tancats. Tots alhora i controlant que ningú prengui mal. Utilitzo el tacte per descobrir qui és el que he trobat.				10
<b>CRIT D'AVUACIÓ</b>	PARTICIPA EN LES ACTIVITATS				
<b>OBSERVACIONS</b>					



