

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 1
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
MATERIAL	pilota, banc				
ESCALFAMENT	<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><u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.</p>				TEMPS
PRINCIPAL	Repassarem activitats de la sessió anterior d'equilibri.				10
	<u>Joc el forat:</u> La classe es divideix en equips. Cada equip es col·loca en fila. El primer de cada equip té una pilota i la passa al següent de la forma que s'indiqui (per sota les cames, per damunt del cap, ...)				10
	Quan la pilota arribi a l'últim, aquest torna a començar. El joc acaba quan tothom ha passat pel primer lloc de la fila.				10
	<u>Joc: "Carrera de pilotes"</u> Dos equips col·locats en una rotllana, drets i alternats. Cada equip disposa d'una pilota i mitjançant passades han d'aconseguir donar la volta a la rotllana més ràpidament que l'equip contrari.				10
FINAL	<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
	<u>Joc: "La pesta alta"</u> Tots corren lliurement per l'espai. Un nen persegueix els altres. Podrà tocar a qualsevol que tingui els peus en contacte amb el terra. Si atrapa algú, aquest és ara un que atrapa.				
CRITERIS D'AVUACIÓ	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 2
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
METODOLOGIA	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
MATERIAL	cercles, una pilota i música				
ESCALFAMENT	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. <u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos <u>Jocs de caminar:</u>				TEMPS
					10
PRINCIPAL	Joc cues amb dreta i esquerra Tots els alumnes porten una cua enganxada i han d'anar a atrapar-ne d'altres amb la mà dreta i portar-les amb la mà esquerra. 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 Joc " 1-2-3 picaparet": 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
FINAL	Tenim un germà bessó: 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
CRITERIS D'AVUACIÓ	Respectar el torn i les normes. Participar en els jocs				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 3
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc col·lectiu acceptant el paper de cadascú. Aprendre a controlar la pilota en els exercicis proposats. Caminar seguint les indicacions.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
MATERIAL	Pilotes,				
ESCALFAMENT	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: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" idem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.				TEMPS
					10
PRINCIPAL	<p>PASSAR L'ANELL 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.</p> <p>BRUIXES: Es col·loquen tots els nens en rotllana menys un que es posarà al mig. Aquest escollirà amb el dit 3 o 4 jugadors de la rotllana i els anomenarà bruixes. Aleshores les bruixes es posaran al mig i la resta de nens començaran a rodar agafats de les mans tot cantant la cançó "Plou i fa sol". En acabar,les bruixes passaran a demanar als nens de la rotllana el nom d'alguna cosa que elles han anat decidint mentres els altres cantaven (Ex:heu de dir noms d'ANIMALS) Fet això,el gran grup demana a les bruixes: <i>i vosaltres qui sou?</i>. Les bruixes han de contestar: <i>Les bruixes</i>. Tots comencen a escapar-se i les bruixes els han d'atrapar. Els últims de ser atrapats poden ser les bruixes del proper joc.</p> <p>La cigonya: 4 alumnes són els caçadors. A tots els que toquin han de quedar-se a peu coix però agafant-se un peu amb les mans fins contar fins a 30.</p> <p>Vaca - toro</p>				40
FINAL	Pica paret a peu coix.				10
CRITERIS D' AVALUACIÓ	Realitzar diferents desplaçaments. Participar en els jocs .				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 4
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc col·lectiu acceptant el paper de cadascú.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
MATERIAL	Pilotes.				
ESCALFAMENT	<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><u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.</p> <p><u>Jocs de caminar:</u> Els nens i les nenes es desplacen fent imitacions: caminar com un soldat, un gegants, un nan. Saltar com : un cangur, una granota, un conill... Caminar com un ós, un lleó, un elefant... <u>Arrossegat-se com:</u> una serp, un cuc</p>				TEMPS
					10
	PRINCIPAL				10
	<p><u>La xarranca:</u> col·locar a terra els cercles formant dibuixos. Saltar peus junts i separats segons hi hagi un o dos cercles.</p> <p><u>Trepitjar la cua al llop:</u> els llops porten la corda de cua es que no tenen cua l'han d'aconseguir trepitjant la corda.</p> <p><u>Tenim un germà bessó:</u> es de darrera imita el que fa el de davant. Variant: primer ho fa, l'altre ho memoritza i ho fa ell després.</p> <p><u>Conills al cau:</u> cada alumne té un rol, o conills o caus, tots passejant per l'espai quan pari la música els conills han de passar per sota.</p>				10
				10	
FINAL	Fem punteria: un cercol i una pilota per parella; col·loquem el cercol a terra i fan punteria des de diferents distàncies.				10
CRITERIS D'AVUACIÓ	Respectar el torn i les normes. Participar en els jocs				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 5
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Fomentar el joc no competitiu Cooperar per a realitzar				
CONTINGUTS	Desplaçaments en grup. Realització de diferents tipus de desplaçaments en grup. Participació activa en activitats que impliquen moviment				
MATERIAL	Paracaigudes				
ESCALFAMENT	<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><u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.</p> <p><u>Jocs de caminar:</u> Els nens i les nenes es desplacen fent imitacions: caminar com un soldat, un gegants, un nan. Saltar com : un cangur, una granota, un conill... Caminar com un ós, un lleó, un elefant... Arrossegat-se com: una serp, un cuc</p>				TEMPS
					10
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inflar el paracaigudes ▪ Girar-lo: els nens estan quietes i van girant la roba. ▪ Posar el cap al forat: es diu el nom d'un nen o dos i quan tothom aixeca la roba ells han d'anar al mig. Hi van passant tos. ▪ Rodar: agafen bé la roba i van rodant cap a un costat, cap l'altre ▪ Mirar-se per sota: cada vegada que s'aixeca la roba, sense deixar-la anar els nens es miren per sota i riuen, ploren, tenen por..... ▪ El mar: posar el paracaigudes a la cintura i aguantat per les mans, el comencem a moure suaument i cada vegada més de pressa. ▪ El llençol: tothom estirat al terra, tapats fins al coll i fer veure que dormin. 				10
					10
					10
FINAL	Fem pessigolles: per parelles, un estirat a terra amb els ulls tancats rep les pessigolles del company a qualsevol part del cos. El que rep les pessigolles ha de dir quina part és aquesta.				10
CRITERIS D' AVALUACIÓ	Realitzar diversos tipus de desplaçaments en grup. Cooperació amb els companys				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 6
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc col·lectiu acceptant el paper de cadascú.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
METODOLOGIA	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
MATERIAL					
ESCALFAMENT	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				TEMPS
					10
					10
PRINCIPAL	AVIONETA 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
	'HA FET FOSC 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"> - guiar-lo agafat per les espatlles - guiar-lo amb el tacte de la teva mà a l'esquena seva - guiar-lo per la veu - t'ha de buscar i tu fas un soroll que ell t'identifiqui. - ell corre super ràpid en un espai segur i no para fins que tú li dius <p>....</p>				10
FINAL	<u>Joc de matar:</u> delimitar l'espai en dues parts. En un costat quatre alumnes amb una pilota cadascú i a l'altre la resta dels alumnes. Els alumnes que tenen les pilotes han d'intentar tocar a qualsevol de l'altre costat. Si el toquen, és mort i per tant eliminat.				10
CRITERIS D'AVALUACIÓ	Respectar el torn i les normes. Participar en els jocs				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 7
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc col·lectiu acceptant el paper de cadascú.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
METODOLOGIA	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
MATERIAL					
ESCALFAMENT	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				TEMPS
					10
PRINCIPAL	RELLEUS PER PARELLES Portar una pilota entre diferents parts del cos entre dos. Es pot fer relleus amb les altres parelles. (exemples: entre fronts, esquenes, culs,...)				10
	MATALÀS VOLADOR Tots a sota d'un matalàs i transportar-lo sense que caigui, pot ser drets, agenollats o ...				10
	PASSAR CORRENT 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
FINAL	MASSATGE CONJUNT 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
CRITERIS D'AVUACIÓ	Respectar el torn i les normes. Participar en els jocs				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 8
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Descriure i reproduir els jocs. Experimentar el joc com a objecte de plaer. Participar en la realització dels jocs.				
CONTINGUTS	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.				
METODOLOGIA	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
MATERIAL					
ESCALFAMENT	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				TEMPS
					10
PRINCIPAL	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.				10
	RELLEUS PER PARELLES Portar una pilota entre diferents parts del cos entre dos. Es pot fer relleus amb les altres parelles. (exemples: entre fronts, esquenes, culs,...)				10
	PONDRE OUS 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 CURSES EN GRUP Agafats de diferents maneres un grup de 6, fer curses amb els altres grups, sense deixar-se anar.				10
FINAL	FANTASMA 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
CRITERIS D'AVALUACIÓ	Respectar el torn i les normes. Participar en els jocs				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 9
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
CONTINGUTS	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.				
MATERIAL	pilota, banc				
ESCALFAMENT	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. <u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.				TEMPS
					10
PRINCIPAL	Repasarem activitats de la sessió anterior d'equilibri. <u>Joc el forat:</u> La classe es divideix en equips. Cada equip es col·loca en fila. El primer de cada equip té una pilota i la passa al següent de la forma que s'indiqui (per sota les cames, per damunt del cap, ...) Quan la pilota arribi a l'últim, aquest torna a començar. El joc acaba quan tothom ha passat pel primer lloc de la fila.				10
	<u>Joc: "Carrera de pilotes"</u> Dos equips col·locats en una rotllana, drets i alternats. Cada equip disposa d'una pilota i mitjançant passades han d'aconseguir donar la volta a la rotllana més ràpidament que l'equip contrari.				10
	<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
	<u>Joc: "La pesta alta"</u> Tots corren lliurement per l'espai. Un nen persegueix els altres. Podrà tocar a qualsevol que tingui els peus en contacte amb el terra. Si atrapa algú, aquest és ara un que atrapa.				10
FINAL	<u>Relaxació:</u> Massatges amb pilota. Amb una pilota aprofitarem per fer massatges sobre el cos del company aprofitant que va molt bé perquè és rodona. Recorrerem tot el cos.				10
CRITERIS D'AVALUACIÓ	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.D: JOCS	SESSIÓ Nº:10
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc col·lectiu acceptant el paper de cadascú. Aprendre a controlar la pilota en els exercicis proposats. Caminar seguint les indicacions.				
CONTINGUTS	Coordinació dinàmica. Gaudi de les activitats en grup Capacitat per realitzar moviments lliures per l'espai .				
MATERIAL	cordes				
ESCALFAMENT	<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><u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.</p> <p><u>Jocs de caminar:</u> Els nens i les nenes es desplacen fent imitacions: caminar com un soldat, un gegants, un nan. Saltar com : un cangur, una granota, un conill... Caminar com un ós, un lleó, un elefant... Arrossegat-se com: una serp, un cuc</p>				TEMPS
					10
PRINCIPAL	<u>JOCS POPULARS</u>				10
	ARRENCAR CEBES.				10
	SI LA BARQUETA ES TOMBA				10
	A LA VORA DEL MAR				10
	ELS CAVALLERS.				
EL BALL DE LA PATATA					
FINAL	Fem pessigolles: per parelles, un estirat a terra amb els ulls tancats rep les pessigolles del company a qualsevol part del cos. El que rep les pessigolles ha de dir quina part és aquesta.				10
CRITERIS D' AVALUACIÓ	Participar en els jocs .				

SI LA BARQUETA ES TOMBA:

Dos participants balancegen la corda i canten la cançó:

- Si la barqueta es tomba,
nena no tinguis por;
alça la corda enlaire
i canta una cançó.
Dilluns, dimarts, dimecres,
dijous, divendres, dissabte
i diumenge.

Són els dies de la setmana!

Quan diuen: - Alça la corda enlaire... comencen a fer voltar la corda de la forma habitual.

El jugador que salta ha de seguir els diferents moviments de la corda. Si no ho aconsegueix, perd i li toca rodar.

LA BARQUETA: Dos nens situats l'un de cara a l'altre s'agafen de les mans i fan un pont amb els braços. Aleshores es posen d'acord i cadascun tria una paraula que li farà de distintiu (terra-mar, xocolata-maduixa, fort-fluix...)

Les paraules que triïn han de pertànyer a un mateix camp semàntic (colors, flors, menjars, contraris, etc.)

Els altres nens fan una llarga filera agafats per la cintura i passen per sota el pont tot cantant la cançó:

- *A la vora de la mar,
les barques veuràs passar.
Quan les barques passaran,
una barca deixaran.*

- *La barca, ¿quina serà
del davant o del darrere?*

*La del davant passa volant,
la del darrere es quedarà.*

En acabar la cançó els nens que formen el pont abaixen els braços i fan presoner el nen que passa per sota en aquell instant. En veu baixa li pregunten:

- *Què vols, mar o terra?*

(xocolata o maduixa, o qualsevol altra parella que hagin triat).

Segons la resposta, el presoner es posa darrere de l'un o de l'altre i es va fent així fins que s'acaben tots els nens de la filera. Aleshores cada grup estira per la seva banda per veure qui guanya

ELS CAVALLERS

Tots els participants, posats en rotllana, van cantant la cançó:

- *Som, som, som els cavallers, llers, llers...*

i el que no digui res

no té dret a l'armadura,

i el que no digui res

no té dret a alçar el penó.

Atenció, cavallers,

la mà dreta entra en acció.

La següent vegada que es canta la cançó, es fa movent la mà dreta.

Cada cop que es torna a cantar la cançó, la part del cos que s'anomena s'incorpora tot seguit al moviment, fins que es belluga tot el cos

EL BALL DE LA PATATA

Els participants es posen per parelles. Cada parella té una patata 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 patata s'elimina. Guanya la darrera parella que queda

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 12
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
CONTINGUTS	Jocs. Participació activa en les activitats de grup Manteniment de la motivació per acabar els jocs que han començat,				
MATERIAL	Pilotes, CORDA				
ESCALFAMENT	<u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans,				TEMPS 10
PRINCIPAL	Joc de terra/ mar: 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
	EL BALL DE LA PILOTA 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
	BRUIXES: Es col·loquen tots els nens en rotllana menys un que es posarà al mig. Aquest escollirà amb el dit 3 o 4 jugadors de la rotllana i els anomenarà bruixes. Aleshores les bruixes es posaran al mig i la resta de nens començaran a rodar agafats de les mans tot cantant la cançó "Plou i fa sol". En acabar,les bruixes passaran a demanar als nens de la rotllana el nom d'alguna cosa que elles han anat decidint mentres els altres cantaven (Ex:heu de dir noms d'ANIMALS) Fet això,el gran grup demana a les bruixes: <i>i vosaltres qui sou?</i> . Les bruixes han de contestar: <i>Les bruixes</i> . Tots comencen a escapar-se i les bruixes els han d'atrapar. Els últims de ser atrapats poden ser les bruixes del proper joc.				10
	FINAL				10
CRITERIS D'AVALUACIÓ	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 13
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
CONTINGUTS	Jocs. Participació activa en les activitats de grup Manteniment de la motivació per acabar els jocs que han començat,				
MATERIAL	pilota, banc				
ESCALFAMENT	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. <u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.				TEMPS
					10
PRINCIPAL	<p>Desvetllar 1'ós: Al centre del terreny un ós (o més d'un) està adormit a terra. Els altres nens s'hi van acostant per veure si dorm i tracten de molestar-lo. Quan vulgui, l'os s'aixecarà de pressa per agafar a algú. Cadascú que sigui atrapat es converteix amb ós. Així successivament fins que tot els nens siguin óssos.</p> <p>Joc: "Les parelles" Comença atrapat un nen i els altres corren lliures per la pista. Si atrapa a algú s'agafen de la mà formant cadena. Quan la cadena la formen quatre nens es divideix en dues parelles que atrapen independentment. El joc acaba quan tothom resta atrapat.</p> <p>Joc: "L'aranya" El grup es col·loca a un extrem de la pista. Un nen que atrapa es col·loca a la línia central. Quan aquest crida "aranya", tots surten corrents cap a l'altre extrem esquivant l'aranya. El nen que atrapa no pot sortir de la línia central i ha d'intentar atrapar tots els que pugui quan travessen la línia. Els atrapats s'afegeixen a l'aranya. Es torna a repetir fins que no quedi ningú per atrapar. Si tarden molt a passar a l'altre extrem es pot comptar fins a 10 i si no passen llavors queden atrapats.</p>				10
					10
					10
					10
FINAL	<u>Relaxació:</u> Massatges amb pilota. Amb una pilota aprofitarem per fer massatges sobre el cos del company aprofitant que va molt bé perquè és rodona. Recorrerem tot el cos.				10
CRITERIS D'AVUACIÓ	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 14
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mostrar-se motivat i participar en les activitats proposades. Mantenir l'atenció en el joc.				
CONTINGUTS	Jocs. Participació activa en les activitats de grup Manteniment de la motivació per acabar els jocs que han començat,				
MATERIAL	pilota, banc				
ESCALFAMENT	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.				TEMPS
	<u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.				10
PRINCIPAL	Relleu de sabates: Disposició en fileres, amb grups iguals, mateix nombre de participants. Tots ens traiem les sabates deslligant-les. L'animador col·loca totes les sabates barrejades en un extrem. Al primer senya, comença el relleu. El primer de cada filera ha d'anar a buscar les seves sabates i tornar amb les sabates posades i lligades.				10
	Parells anatòmiques: Els nens corren lliurement pel pati, quan el/la mestre diu: "orella", s'han de trobar dos nens i s'han d'agafar per les orelles i han de continuar corrent. Quan el profe diu: "val" es deixen les orelles i continuen sols. Després pot dir: peu dret, peu esquerre, cabells, nas.				10
	Ets el dràcula?: El mestre assigna a un nen el paper de Dràcula. Tots aniran amb els ulls tancats. Comencen a moure's i tots es van preguntant entre ells: Hola, ets el dràcula? Si et contesten "No, no sóc el dràcula" no passa res i es continua buscant un altre nen per fer la pregunta. Però si ho trobes el dràcula aquest et far à a l'orella " Aaaahh! !" i llavors es quedarà també convertit en dràcula. S'acaba quan tots els nens són dràcules				10
	El llop: Un nen fa de llop, els altres es van apropant i pregunten: llop quina hora és? .Li pregunten i ell contesta diferents hores. Quan diu MITJANIT, és quan surt a tocar a algun nen. Si agafa a un company, llavors passa a ser el llop. <i>Es pot variar les consignes i les preguntes. P.e.: Llop què estàs fent? Estic menjant.</i>				10
FINAL	CARRERES DE SACS POLIS I LLADRES Cinc o sis són polis i els altres lladres. Es delimita una zona que serà la presó. Els tocats han d'entrar a la presó i esperar que un company li toqui l'orella per a salvar-lo. Es salva individualment en				10
CRITERIS D'AVALUACIÓ	El presoner i els vigilants cecs: Hi ha un presoner lligat a una cadira pels braços (col·locats al darrere de la cadira) i els peus. Aquest ha estat empresonat, i el vigilen 2 vigilants que van amb els ulls tapats. Aquests han d'intentar que ningú deslligui al presoner .				
OBSERVACIONS	Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'animació. Mantenir l'atenció en el joc				

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 2	U.P: JOCS Juguem amb robes	SESSIÓ Nº: 15
COMPETÈNCIA	Progressar en el coneixement i domini del seu cos, en el moviment i la coordinació, tot adonant-se de les seves possibilitats.				
OBJECTIUS	Participar en el joc perceptiu proposat i gaudir-ne. Reproduir, mitjançant el joc simbòlic, la realitat.				
CONTINGUTS	Control postural: la relaxació. Imitació, imaginació i simulació: joc simbòlic La relació amb els altres: jo i els companys				
METODOLOGIA	Procurant seguir els principis de la metodologia de l'Educació INFANTIL				
MATERIAL	robes				
ESCALFAMENT	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.				TEMPS
	Psicomotricitat: mostrem com gesticuar la paraula psicomotricitat amb el cos				10
PRINCIPAL	Jocs de disfressar 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				10
	Jocs d'estirar És un joc similar als jocs de cordes.				10
	Jocs de tapar o embenar Per jugar a aquest joc distribuïrem rols de «metges i malalts». Qui embolica és el metge i l'altre/a, fa de malalt.				10
FINAL	Jocs de dormi Es 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.				10
CRITERIS D'AVALUACIÓ	Li agrada jugar amb robes, reproduceix activitats Participa en les activitats				
OBSERVACIONS					

CICLE: ED. INFANTIL		CURS: P5	TRIMESTRE: 3	U.P: JOCS POPULARS	SESSIÓ Nº: 16
OBJECTIUS	Fomentar el joc no competitiu Cooperar per a realitzar				
CONTINGUTS	Desplaçaments en grup. Realització de diferents tipus de desplaçaments en grup. Participació activa en activitats que impliquen moviment				
MATERIAL	paracaigudes				
ESCALFAMENT	<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><u>Psicomotricitat:</u> mostrem com gesticular la paraula psicomotricitat amb el cos: " Si" diem que si amb el cap. "Cu" ens toquem el cul "mu" fem la vaca amb les banyes i diem muuuu "Tri" amb els dits índex i el polze fem un triangle. " Si" ídem. "Tat" ens tapem els ulls amb les mans i diem "Tat" obrint les mans.</p> <p><u>Jocs de caminar:</u> Els nens i les nenes es desplacen fent imitacions: caminar com un soldat, un gegants, un nan. Saltar com : un cangur, una granota, un conill... Caminar com un ós, un lleó, un elefant... Arrossegat-se com: una serp, un cuc</p>				TEMPS
					10
PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inflar el paracaigudes ▪ Girar-lo: els nens estan quietes i van girant la roba. ▪ Posar el cap al forat: es diu el nom d'un nen o dos i quan tothom aixeca la roba ells han d'anar al mig. Hi van passant tos. ▪ Rodar: agafen bé la roba i van rodant cap a un costat, cap l'altre ▪ Mirar-se per sota: cada vegada que s'aixeca la roba, sense deixar-la anar els nens es miren per sota i riuen, ploren, tenen por..... ▪ El mar: posar el paracaigudes a la cintura i aguantat per les mans, el comencem a moure suaument i cada vegada més de pressa. ▪ El llençol: tothom estirat al terra, tapats fins al coll i fer veure que dormin. 				10
					10
					10
					10
FINAL	Fem pessigolles: per parelles, un estirat a terra amb els ulls tancats rep les pessigolles del company a qualsevol part del cos. El que rep les pessigolles ha de dir quina part és aquesta.				10
CRITERIS D'AVAUACIÓ	Realitzar diversos tipus de desplaçaments en grup. Cooperació amb els companys				

AVALUACIÓ UP: Jocs

P5

Li agrada jugar amb robes, reproduïx activitats

Cooperació amb els companys

Realitzar diferents desplaçaments.

Participar en els jocs

Respectar el torn i les normes.

Mantenir l'atenció en el joc

Conèixer i jugar diferents jocs populars i d'aninació.