



Fundació "la Caixa"

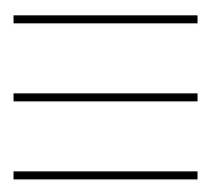
DIVERREPTES

5 REPTES SENSE LLAPIS
NI PANTALLES



QUADERN
D'ESTIU
2024

CaixaProinfància



Juguem!



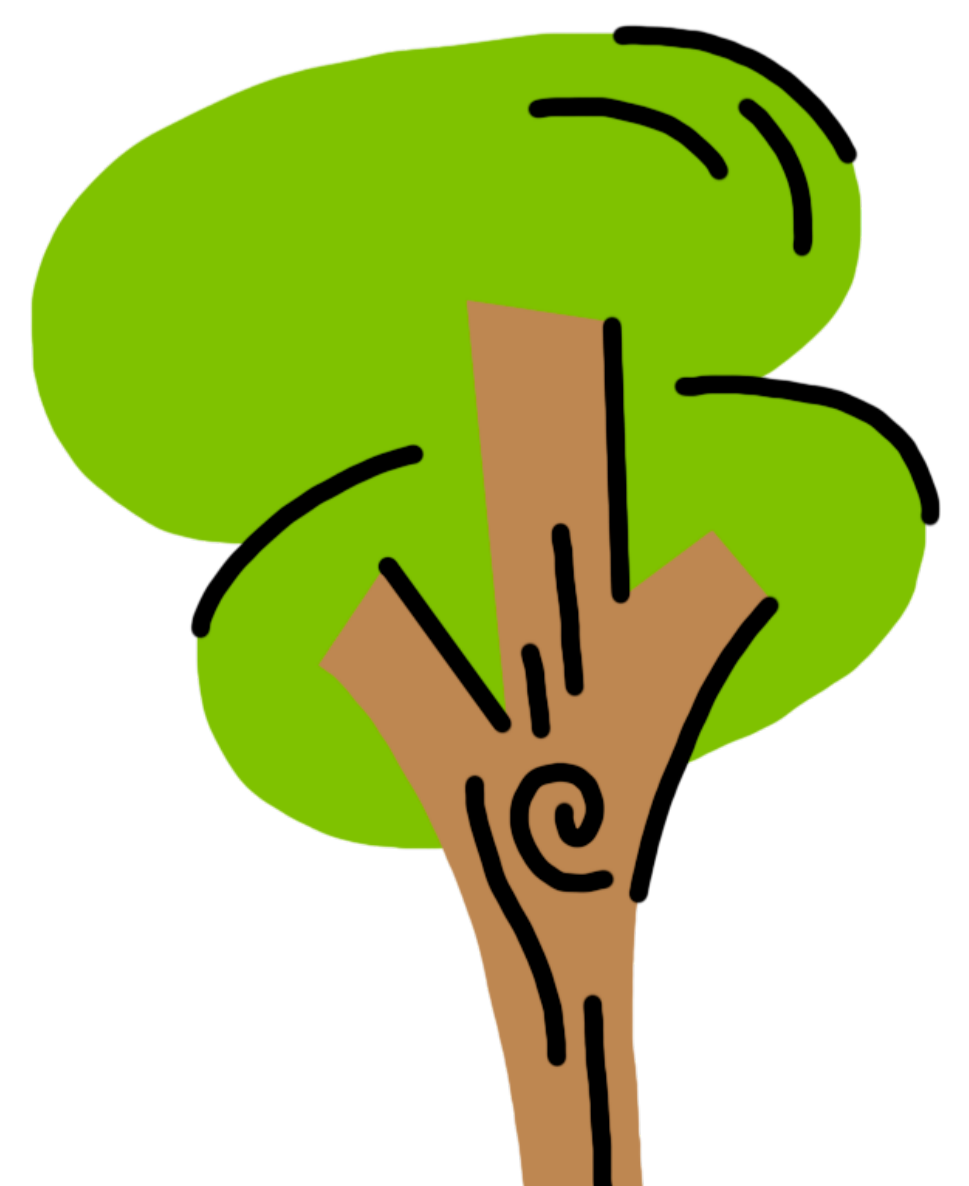
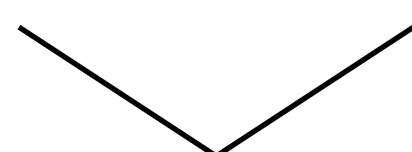
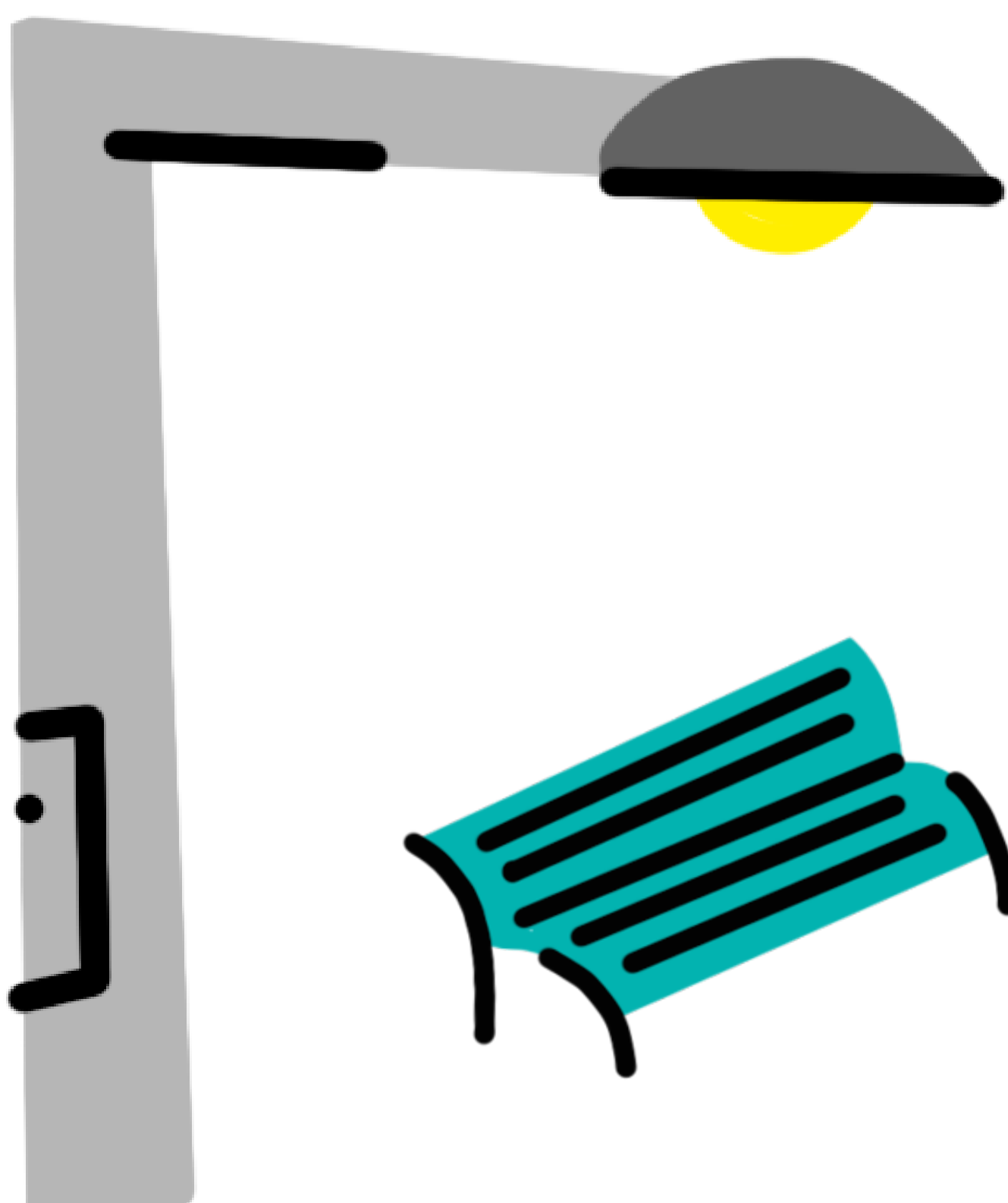
Apaguem les pantalles i desem el material de classe al calaix. El món pot ser la millor aula per impulsar les habilitats. I ho podem fer jugant.



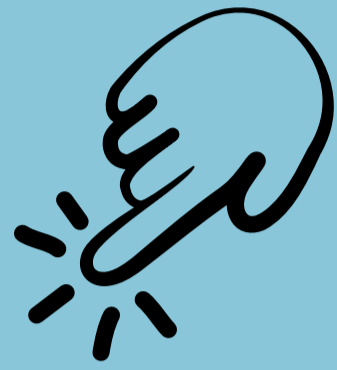
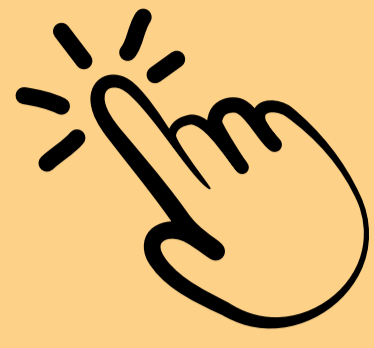
Enguany us proposem 5 reptes ben divertits per elevar junts algunes habilitats “analògiques”, com la creativitat, la psicomotricitat o el treball en equip.



Preparats per divertir-nos?
**Doncs comptem junts fins a 5
i que comencin els DiverReptes!**



CORRE, AMIGA. CORRE!



INVENTAVENTURA

Qui ERA Qui?



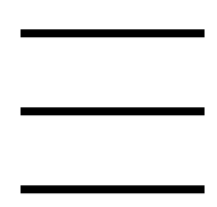
PISTAMENTALISTA



EL TÚNEL QUE CORRE







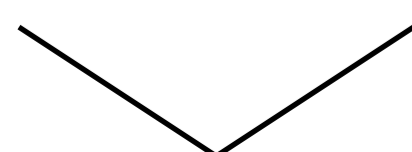
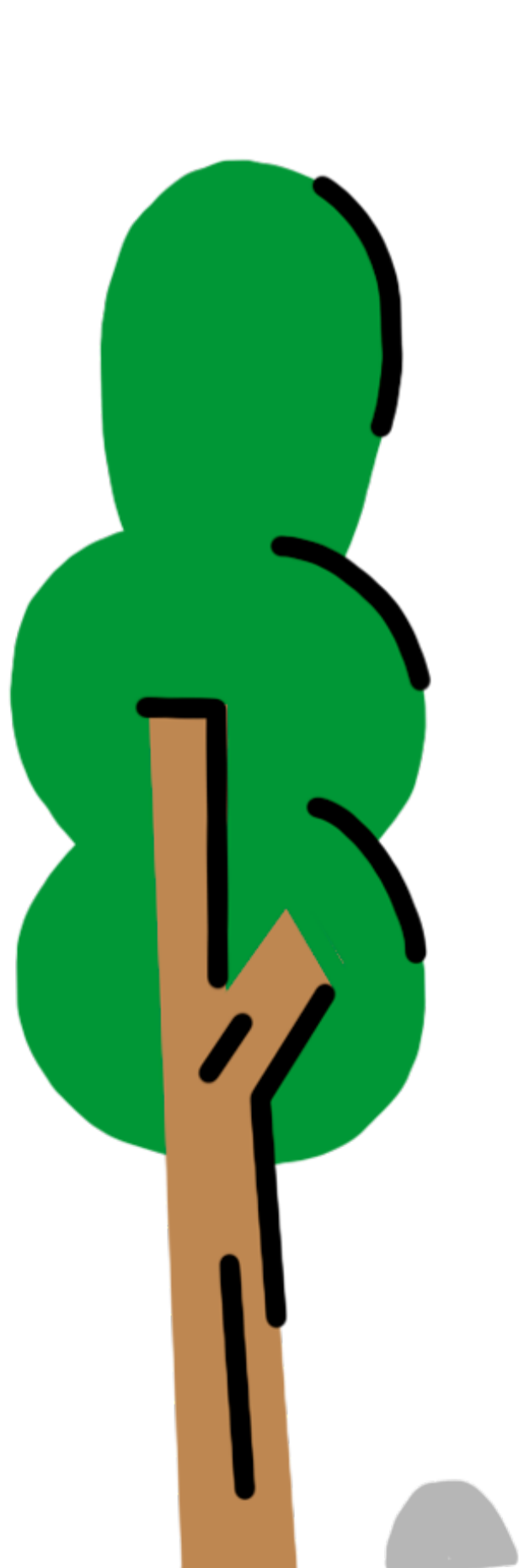
CORRE, AMIGA. CORRE!

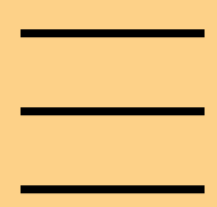


COM S'HI JUGA?

- 1 — Es formen parelles i el monitor o monitora dibuixa a terra dos recorreguts paral·lels, però diferents.
- 2 — Cada parella ha de recórrer el camí que li toca, però amb un repte afegit: han de fer-ho a peu coix i agafats l'un a l'altre amb un cordill, una branca o un jersei!
- 3 — La cooperació i coordinació són clau mentre els infants treballen junts per completar el recorregut sense deixar-se anar.

Que comenci la diversió en equip!





CORRE, AMIGA, CORRE!

VALORS DEL JOC

Escolta activa: els i les participants han de parar atenció a les instruccions i consells de la parella per coordinar els moviments i avançar junts sense deixar-se anar.

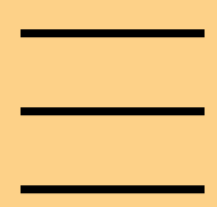
Cooperació: el joc requereix que tots dos treballin en equip, ja que estan físicament connectats i han d'avançar al mateix ritme i ajudar-se mútuament per superar el repte.

Paciència: com que és un recorregut difícil, és probable que hi hagi errors o moments en què un dels dos s'endarrereixi. Han de tenir paciència per esperar-se i continuar-ho provant sense frustrar-se.

Assertivitat: cada participant ha d'expressar clarament les seves necessitats i estratègies per avançar junts, sense imposar l'opinió, però sense quedar-se callat.

Compromís: per completar el recorregut sense deixar-se anar, tots dos s'han de comprometre a mantenir-se connectats i a continuar intentant-ho fins al final mostrant perseverança i dedicació.





CORRE, AMIGA, CORRE!

DESTRESES

Coordinació: els i les participants s'han de moure en sincronia mentre estan units, cosa que requereix una bona coordinació per evitar caigudes i avançar junts.

Equilibri: com que fan el recorregut a peu coix, els nens i nenes han de mantenir l'equilibri constantment per no caure i completar el trajecte.

Velocitat: tot i que el joc no s'enfoca únicament en la rapidesa, els i les participants s'han de moure àgilment per completar el recorregut en el mínim temps possible, fet que fomenta el desenvolupament de la velocitat.

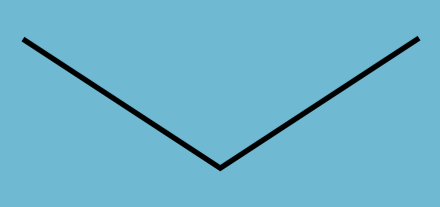
Multitasca: els nens i nenes s'han de concentrar en diverses coses alhora (mantenir l'equilibri, coordinar-se amb la parella i seguir el recorregut). Aquesta habilitat per atendre múltiples tasques simultàniament és clau en el joc.

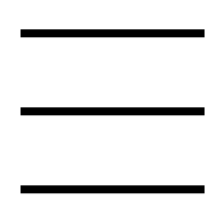
Sincronització: l'èxit del joc depèn del fet que tots dos participants es moguin al mateix ritme i en la mateixa direcció. Han d'estar sincronitzats per avançar sense deixar-se anar, cosa que millora la capacitat per treballar en perfecta harmonia amb altres persones.





INVENTAVENTURA





INVENTAVENTURA

COM S'HI JUGA?

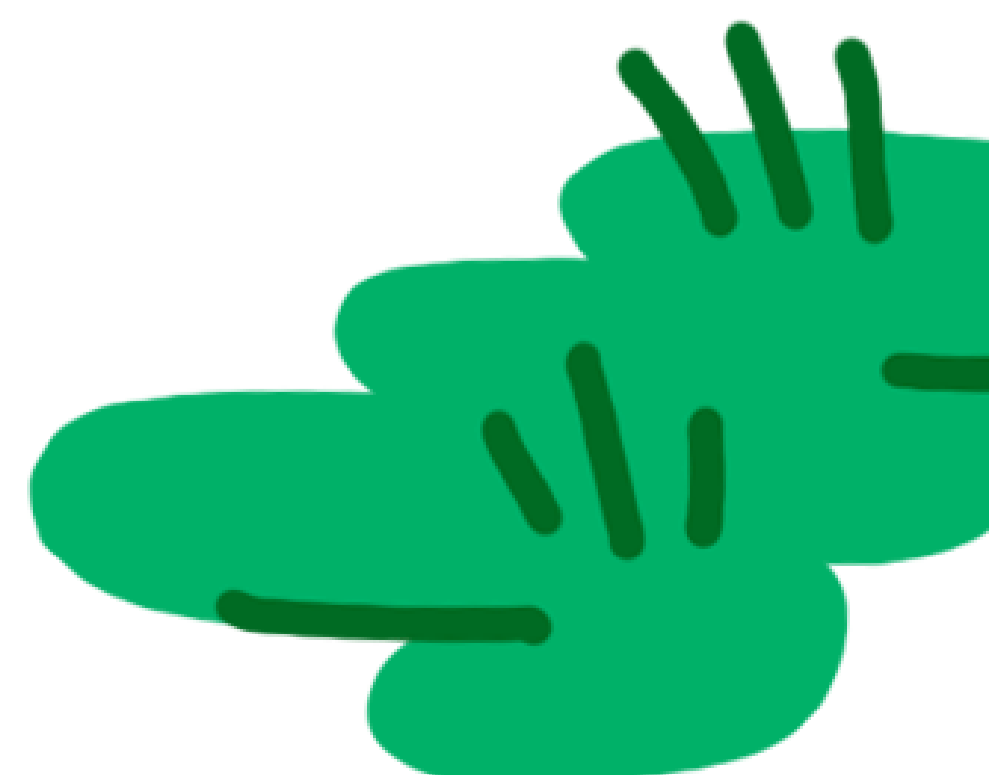
- 1 — Tots els nens i nenes **seuen fent rotllana**.
- 2 — El primer jugador o jugadora **comença una història amb una frase senzilla, per exemple:**

“Vet aquí un drac blau que vivia en una muntanya.”

- 3 — La següent persona que juga hi **afegeix una frase que continuï la història**, per exemple:

“Un dia, el drac va trobar un cofre misteriós.”

- 4 — Cada infant hi afegeix una frase més i **construeixen la història** entre tots.





INVENTAVENTURA

VALORS DEL JOC

Col·laboració: tothom contribueix a una història comuna, cosa que promou el treball en equip i la cooperació.

Tolerància: els i les participants han d'acceptar i respectar les idees dels altres, fins i tot si difereixen de les pròpies.

Inclusió: tots els jugadors i jugadores tenen l'oportunitat de participar i contribuir a la història, de manera que s'afavoreix un ambient inclusiu.

Valor personal: cada nen o nena se sent valorat quan considera que la contribució que ha fet és important per al desenvolupament de la història.

Generositat: en compartir el viatge i permetre que altres contribueixin amb les seves idees, els infants aprenen a ser generosos i sortir del centre d'atenció.





INVENTAVENTURA

DESTRESES

Creativitat: els i les participants han d'inventar parts de la història, cosa que n'estimula la creativitat i suscita idees úniques.

Expressió verbal: en tornar a explicar cada part de la història, els nens i nenes practiquen i milloren la capacitat per expressar idees de manera clara i coherent.

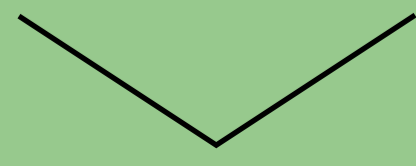
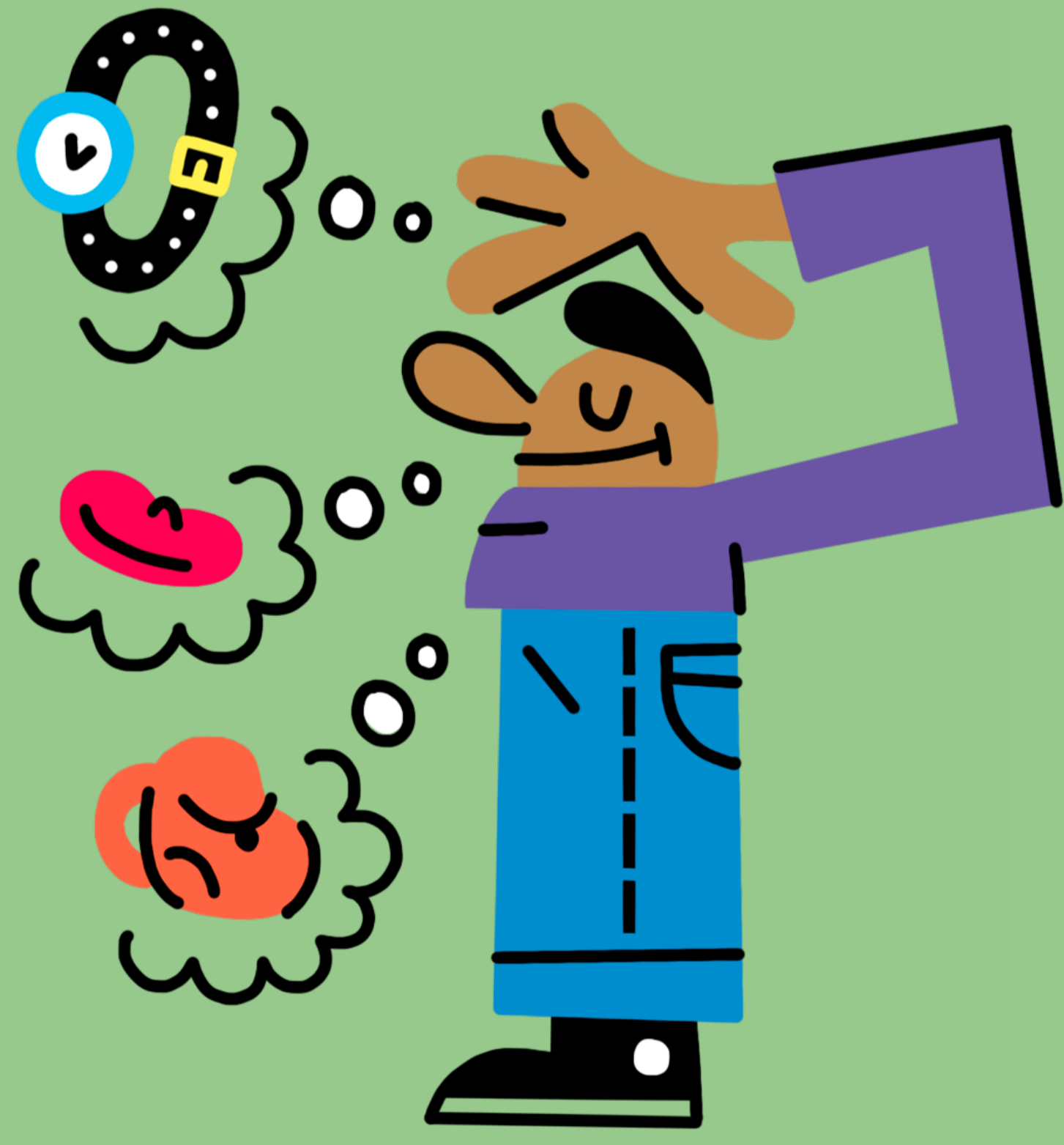
Escolta activa: a fi que la història continuï de forma coherent, cada participant ha d'escoltar atentament el que diuen els altres.

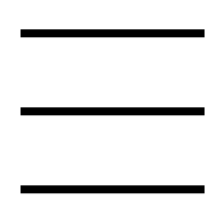
Memòria: memoritzar frases anteriors és molt important per mantenir la història i entrenar la memòria a curt termini.

Imaginació: la història compartida demana als nens i nenes que imaginin diferents llocs, personatges i esdeveniments, cosa que n'estimula la imaginació.



Qui ERA Qui?





Qui ERA Qui?



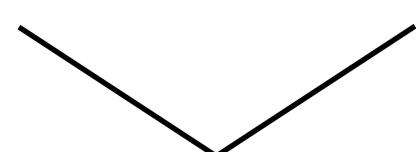
COM S'HI JUGA?

- 1 — Tots els nens i nenes, menys qui concursa, fan una fila.
- 2 — El o la concursant els ha de **memoritzar** durant un minut.
- 3 — Després, es gira d'esquena i ha de **respondre 5 preguntes** com ara:

“Qui porta sabatilles blanques?”
“Quantes persones van pentinades amb una cua?”



- 4 — Cada 5 **preguntes es canvia la persona que concursa** per la següent i al final de la ronda es compten les respostes encertades per cada participant.





Qui ERA Qui?

VALORS DEL JOC

Honestedat: cal respondre amb honestedat i acceptar els resultats, sense fer trampes.

Joc net: el joc fomenta l'equitat perquè tothom ha de seguir les mateixes regles i respectar el torn dels altres.

Respecte per les regles: és important seguir les regles del joc, això ensenya als infants la importància de respectar les regles establertes.

Perseverança: cal mirar de recordar tots els detalls i respondre les preguntes, cosa que fomenta la perseverança.

Humilitat: qui concursa pot no recordar tots els detalls correctament, circumstància que l'ajuda a entendre i acceptar que és normal no ser perfecte i tenir limitacions.





Qui ERA Qui?

DESTRESES

Observació: els i les participants han d'observar atentament altres nens i nenes per recordar-ne detalls específics.

Atenció al detall: per respondre correctament les preguntes, cal parar atenció a detalls com el color de les sabates o la presència d'una cua.

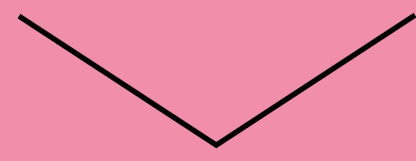
Memorització: memoritzar l'aparença i característiques d'altres persones durant un temps limitat millora la capacitat de retentiva.

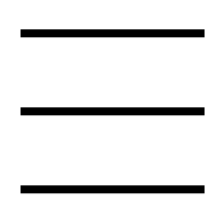
Concentració: els i les participants han de posar molta atenció mentre miren per recordar tants detalls com puguin.

Raonament: en respondre preguntes, els nens i nenes fan servir el raonament per recordar i inferir informació vista prèviament.

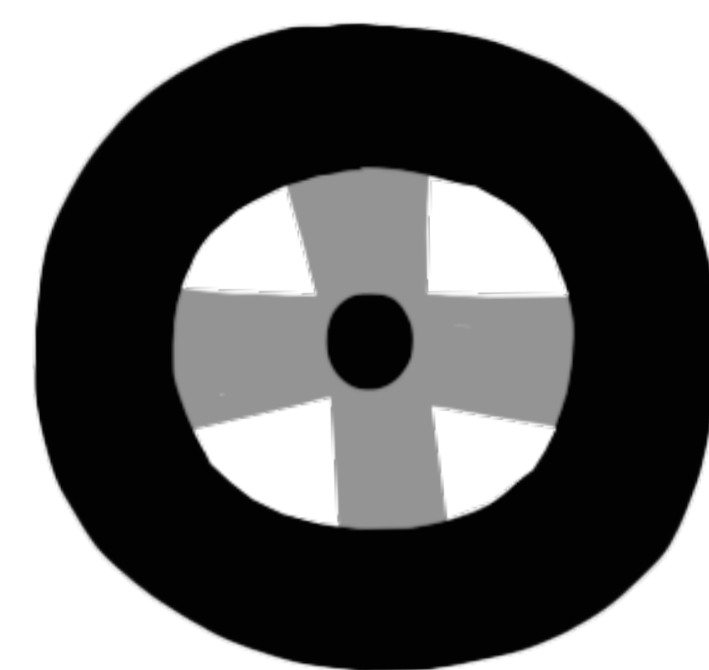


PISTA MENTALISTA LISTA





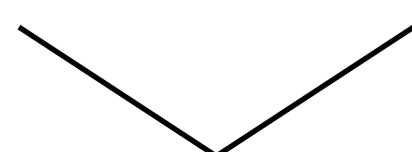
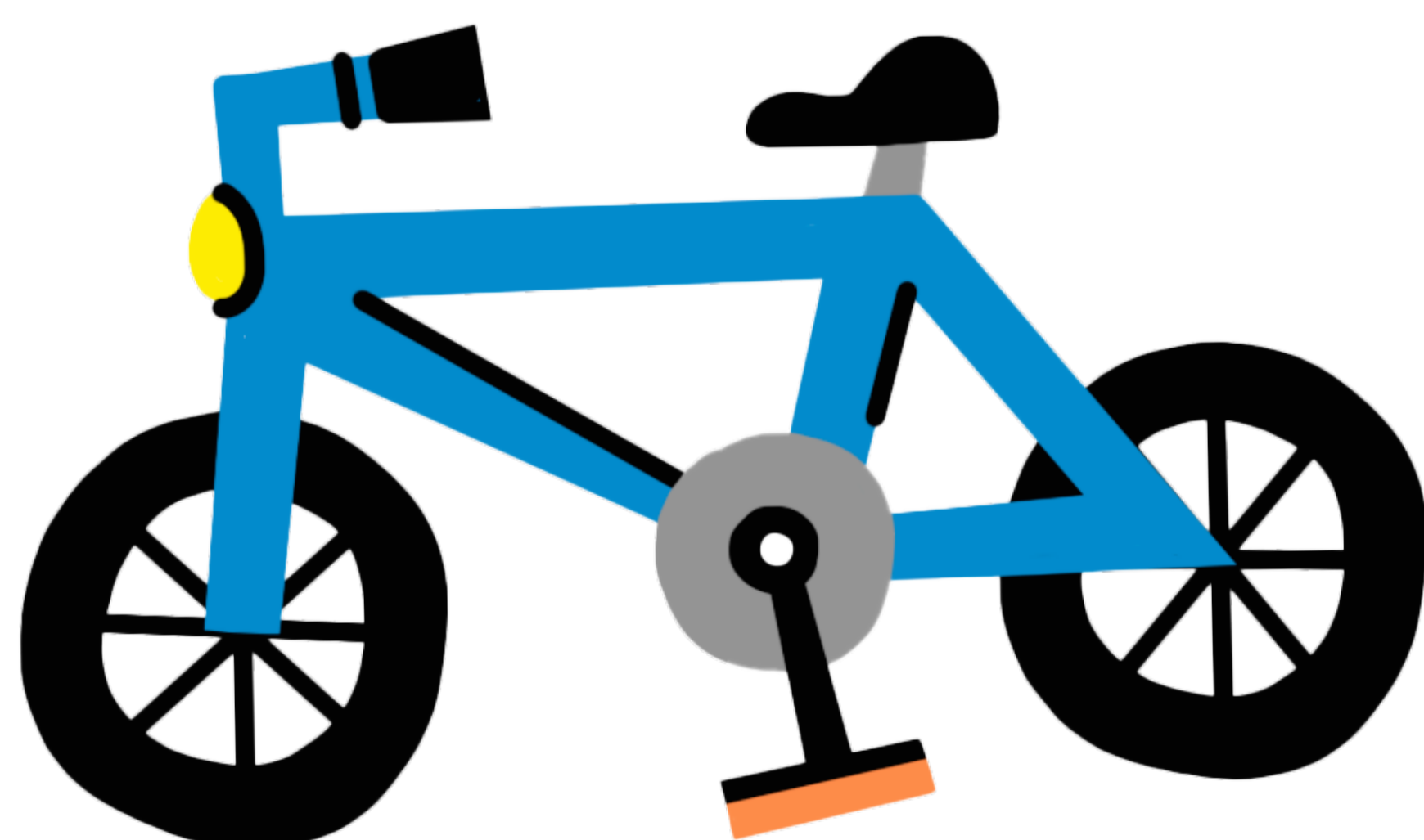
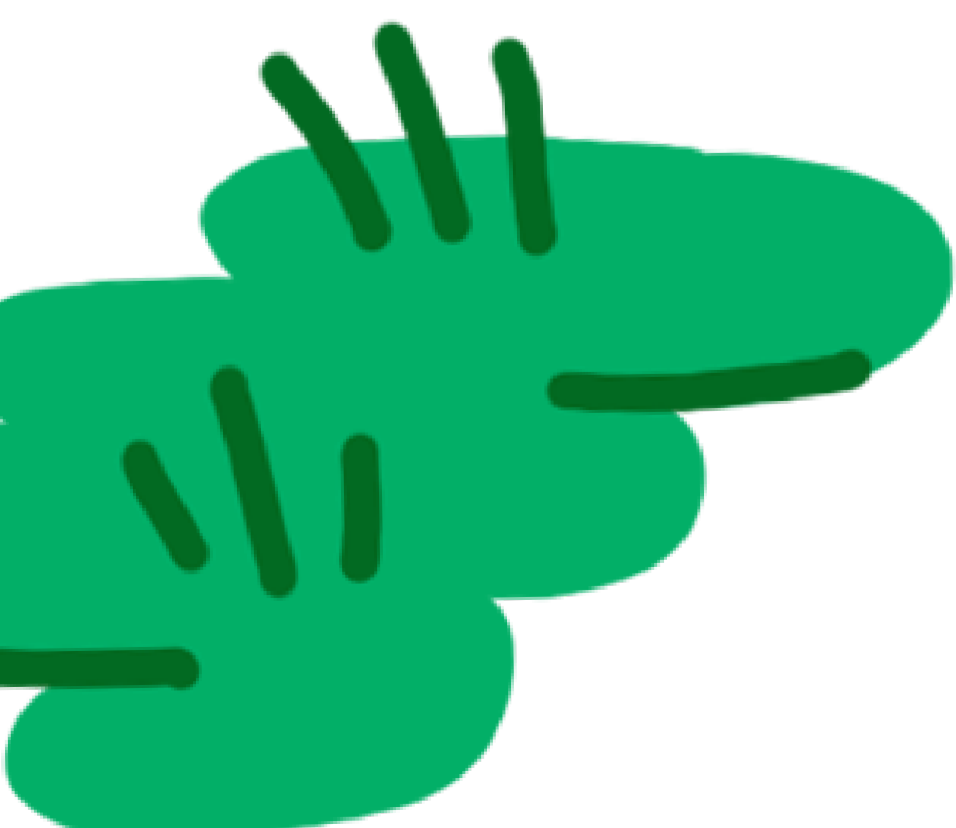
PISTA MENTALISTA

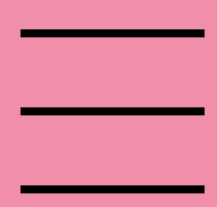


COM S'HI JUGA?

- 1 — Tots els infants **seuen fent una rotllana**.
- 2 — La primera persona de jugar pensa en un **objecte** o concepte senzill i **dona una pista lògica** per encertar-lo. Per exemple:

“Estic pensant en una cosa que és groga i es pot pelar.”
- 3 — La resta de jugadors i jugadores **han d'endevinar** de què es tracta. Poden fer preguntes, però **només es poden respondre amb “sí” o “no”**.
- 4 — Qui l'endevini correctament **agafa el torn per pensar el pròxim objecte** o concepte i donar la pista següent.





PISTAMENTALISTA

VALORS DEL JOC

Paciència: els jugadors i jugadores han d'esperar el torn per fer preguntes i escoltar atentament les respostes, cosa que els fa desenvolupar la paciència.

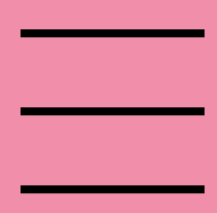
Curiositat: el joc estimula la curiositat i les ganes d'aprendre i descobrir coses noves.

Perseverança: els i les participants aprenen a no donar-se per vençuts fàcilment i a continuar fent preguntes fins que trobin la resposta correcta.

Respectar el torn: respectar el torn de cada persona és important en aquest joc, ja que promou la justícia i el respecte mutu.

Consideració: els i les participants han d'anar amb compte en fer preguntes i escoltar les respostes de la resta, i han de mostrar empatia i comprensió.





PISTAMENTALISTA

DESTRESES

Raonament lògic: el jugador o jugadora ha de fer servir el raonament lògic per connectar les pistes donades amb possibles elements o conceptes.

Formulació de preguntes: els i les participants han de fer preguntes que els acostin a la resposta correcta, i això en millora la capacitat per fer preguntes rellevants i apropiades.

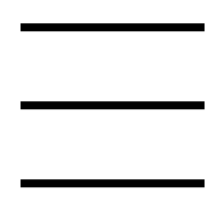
Deducció: basant-se en respostes de sí o no, els i les participants han de deduir quin objecte o concepte és, de manera que perfeccionen les habilitats de raonament.

Estratègia: els jugadors i jugadores han de pensar estratègicament quines preguntes fan per obtenir la màxima quantitat d'informació útil possible.

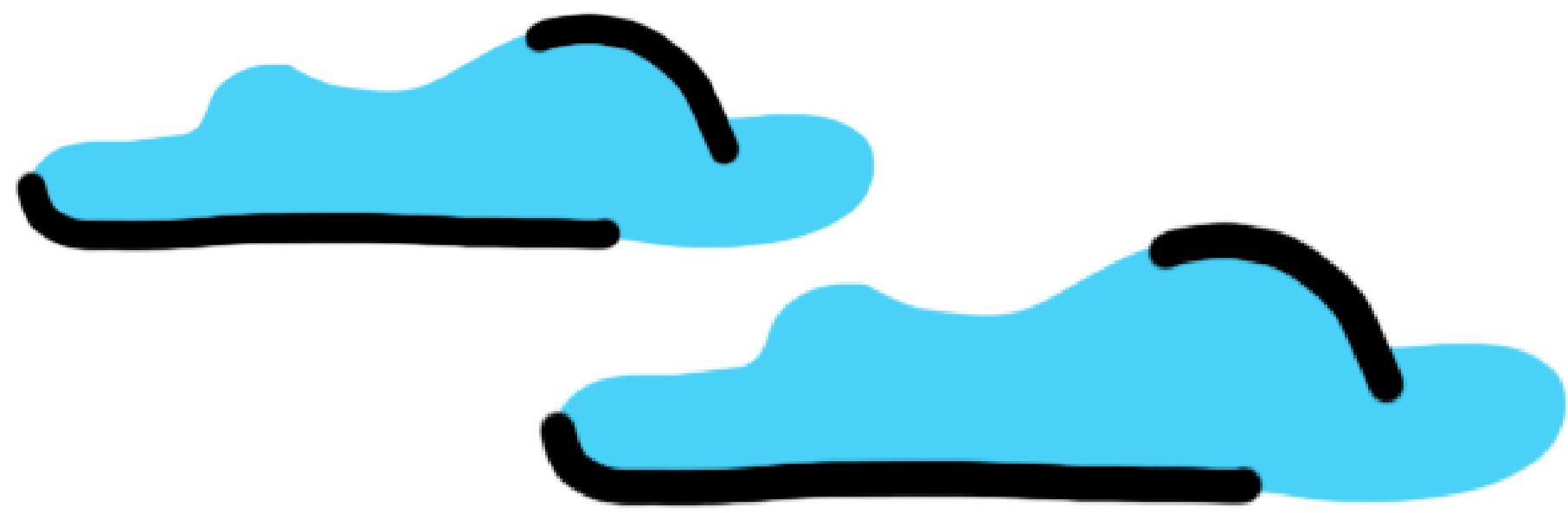
Anàlisi: han d'analitzar les respostes per eliminar opcions i acostar-se a la solució correcta.





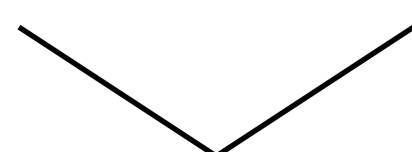
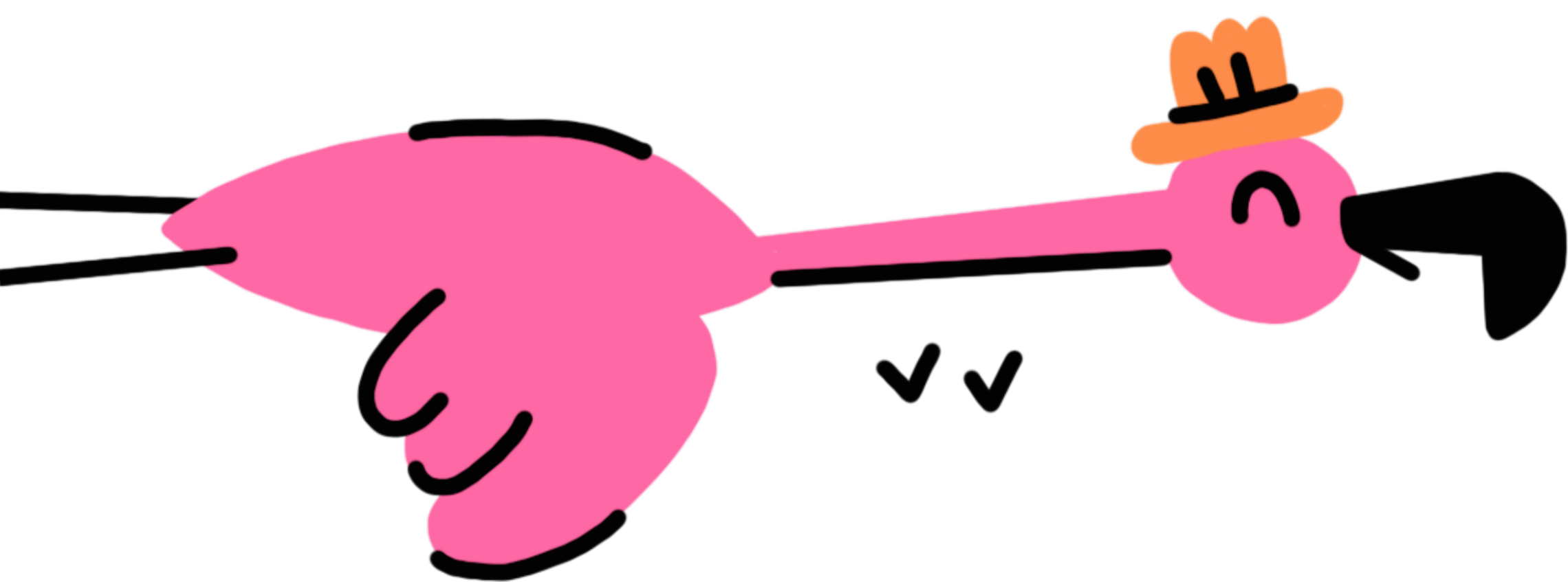


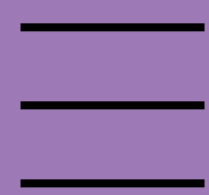
EL TÚNEL QUE CORRE



COM S'HI JUGA?

- 1 — Es forma una **fila d'infants** (entre 4 i 6 aprox.).
- 2 — Qui és al davant ha de **passar un objecte** (una pilota, una gorra...) **per sota de les cames** a qui té darrere seu.
- 3 — Aquesta persona, al seu torn, el passa a la **següent** i així fins que arriba a l'**última**, que quan agafa l'**objecte corre a situar-se al capdavant** per tornar a començar.
- 4 — D'aquesta manera, el túnel va **avançant** fins a la meta.





EL TÚNEL QUE CORRE

VALORS DEL JOC

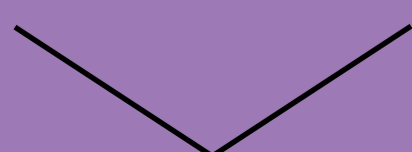
Treball en equip: l'èxit del joc depèn de la cooperació i coordinació de tots els membres de l'equip.

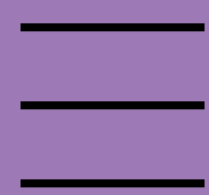
Determinació: els infants han d'estar decidits a continuar més enllà dels objectes i travessar el túnel per arribar a la línia de meta.

Compromís: cada participant es compromet a fer la seva part de manera efectiva per ajudar el grup.

Responsabilitat: els nens i nenes aprenen a ser responsables manipulant un objecte amb cura i assegurant-se que el passen correctament.

Esforç: el joc requereix esforç físic i constància per aconseguir l'objectiu final.





EL TÚNEL QUE CORRE

DESTRESES

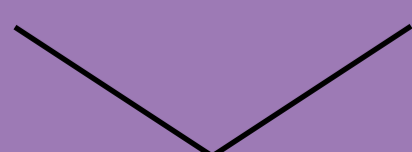
Coordinació motora: els infants han de coordinar els moviments per passar objectes de manera eficaç i sense errors.

Velocitat: el joc requereix velocitat per mantenir el túnel avançant cap a l'objectiu tan de pressa com es pugui.

Equilibri: mantenir l'estabilitat en passar un objecte i després córrer endavant millora l'equilibri.

Motricitat global: caminar, ajupir-se i córrer implica moviments globals que ajuden a desenvolupar les habilitats motores globals.

Agilitat: els nens i nenes s'han de moure amb habilitat per esquivar objectes sense rendir-se.





Fundació "la Caixa"