

## TARGES D'IDEES PER A COMPARTIR, PARLAR, I DIVERTIR-SE JUNTS.

Es poden utilitzar en qualsevol moment i especialment en un temps de cercle.

Col·laboració

Activitats relacionals i jocs

Conversa

Cartes adaptades i traduïdes de sandfordharmony.org

# Convivèxit

Activitats relacionals  
i jocs



## DAMUNT, DAVALL, AL VOLTANT, A TRAVÉS

Les persones participants es col·loquen en fila. Qui lidera el joc camina per l'espai mentre dona ordres: damunt el llibre, davall la taula, al voltant de la paperera, etc. Cada persona ha de repetir la instrucció, fer el que li diuen i tornar a la fila.

## ANAM BAIXANT

Les persones participants formen una doble fila, una davant l'altra. Estiren un dit envant, de manera que, entre totes, puguin sostenir un objecte allargat amb els dits. El grup ha d'aconseguir baixar l'objecte a terra sense que caigui.

*Material: objecte lleuger, llarg i rígid.*

## RECERCA DEL MOT

Cada participant té un paper amb una lletra. El repte és combinar les lletres per formar paraules.

*Materials: papers amb lletres escrites.*

## PER ORDRE I EN SILENCI

S'assigna un nombre a l'atzar a cada participant. Sense parlar, s'ha de formar una fila seguint l'ordre dels nombres assignats.

## PANCARTA DE CLASSE

Entre totes les persones de la classe, feim una pancarta que ens representi com a comunitat.

*Material: paper, pintures, purpurina, teles, etiquetes, plantilles, revistes...*

## EL MANTENIM ENLAIRE

Formam un cercle i ens anam passant un globus sense que caigui. Cada persona pot tocar-lo una sola vegada, només amb una mà.

## PRESENTACIÓ D'ACCIÓ

Les persones del grup es presenten per torns. Han de dir el seu nom i una acció que comenci per la mateixa lletra. Per exemple: "Bel, ballar".

## **CONEIX LA TEVA PILOTA**

Per torns, es fa rodar la pilota a algú del cercle mentre se li fa una pregunta per conèixer-se millor.

*Material: pilota*

## **UNA COSA BONA**

Cada persona comparteix al cercle una qualitat seva.

## **CONSTRUIR JUNTS**

Treballam junts per construir una estructura usant material que hi hagi a l'aula.

## **SI ESCOLTES**

Al ritme de "Si ets feliç i ho saps", cantam "Si escoltes i en saps...)". La persona que lidera el joc ha de completar la lletra amb una acció per comprovar que tothom escolta. Per exemple: "Si escoltes i en saps, pega un bot".

## **POT DE COMPLIMENTS**

Escrivim el nom de totes les persones del grup en un bocí de paper i els posam dins un pot. Ens posam en cercle, cada persona agafa un paper i diu alguna cosa bona de la persona que li ha tocat, que ha de contestar amb un "gràcies".

*Materials: pot, paperets i bolígraf*

## **L'ANIVERSARI**

Qui facilita el joc diu un mes de l'any. Les persones que fan els anys aquest mes corren al voltant del cercle i tornen al seu lloc original.

## **FORMES DE CAMINAR**

Feim files de vuit a deu persones, que han de caminar imitant el que fa el primer de la seva fila. Quan ha fet un parell de voltes, el primer passa a darrera i ara és el que era segon que fa de model.

## **ENLLAÇAM PARAULES**

Una persona diu una paraula. La següent diu una altra paraula associada a la primera, i així successivament (per exemple: desert, arena, calor, sol, camell, etc.).

## **RÀPID / LENT**

Ballam tots junts. Quan la música soni forta ho farem amb molta energia i quan soni més fluixa els moviments seran més lents.

*Materials: aparell reproductor de música*

### TARONGES LLIMONES

En cercle, qui el facilita va assignant "llimona" o "taronja" alternativament a cada participant. Quan la persona facilitadora diu "llimona", totes les llimones s'han d'aixecar i canviar de lloc, igual amb les taronges. Si diu MACEDÒNIA, tothom ha de canviar de lloc.

### NOM DE L'AULA

Entre tots triam un nom per a la nostra aula.

### COTXE DE CARRERES

Una persona passa la pilota amb les dues mans a la persona que té a la seva dreta, fent el renou del motor d'un cotxe de carreres: "Ruum!". Es continua la cadena fins que una persona frena fent el gest amb el peu i dient: "iiiiiii!". Llavors, s'ha de canviar de direcció. La gràcia és fer-ho molt ràpid.

### CONTAM

Ens posam en cercle, tancam els ulls i anam comptant. Les intervencions són aleatòries i des de qualsevol part del cercle. Quan algú diu un número al mateix temps que ho fa una altra persona, el joc ha de tornar a començar.

### HULA-HOOP

Ens posam en cercle i ens agafam les mans. Una persona agafa un cercol (hula-hoop) i se'l passa pel braç. El repte és fer que el cercol doni la volta al cercle sense que les persones participants s'amollin les mans.

*Material: cercol*

### IMATGES CONGELADES

En grups petits l'alumnat ha de formar una imatge congelada (és a dir, una escultura) sobre el tema que es treballa (per exemple, el respecte).

### FIZZ BUZZ

Comptam al voltant del cercle un per un. Si un número és divisible per 3 direm "fizz" en comptes del número. Quan està assolit, hi afegim una altra regla: si el número és divisible per 5 direm "buzz". I finalment, si és divisible per 15, direm "fizz buzz".

### PARELLS I SENARS

Demana al grup que es numeri (tothom, inclòs tu mateix/a). Convida els números parells a posar-se drets i a que es moguin cap a l'esquerra al següent seient buit disponible, o, per crear més moviment, que es moguin cap a qualsevol seient buit. La propera vegada ho pots fer amb els números senars!

### DE QUÈ FAIG FEINA?

S'assigna un ofici a cada persona. Cada ofici s'assigna dues vegades. Les persones participants actuen com si fessin la seva feina mentre cerquen a qui té el mateix ofici i s'asseuen amb la parella. En estar totes assegudes, revelen l'ofici que els havia tocat.

*Material: targetes amb ocupacions*

### **VE UNA ONA!**

En cercle, una persona comença a aixecar els braços i a baixar-los. Tot d'una, la persona que té al costat l'imita, després la següent i així successivament, fins que es crea una ona.

### **APLAUDIMENT, MAMBALLETA, ESCLAFIT**

Una persona guia el grup i comença a marcar un ritme amb aplaudiments, mamballetes i esclafits. La resta del grup imita el ritme. Es va canviant la persona que lidera el grup.

### **SOMRIU**

Ens posam en cercle i ens anam passant un somriure d'una persona a l'altra..

### **ÀNEC ÀNEC**

L'alumnat s'asseu en cercle. Algú camina al voltant del cercle repetint la paraula ànec i va tocant les espatles. Quan ho decideix, canvia "ànec" pel nom d'un altre animal. La darrera persona a qui ha tocat s'aixeca i comença la persecució actuant com aquest animal fins que la persona perseguida ocupa el lloc buit. Es torna a iniciar el joc.

### **BANDA DE MÚSICA**

Ens posam de dos en dos. Cada parella tria un instrument musical diferent i fa com si el tocàs. Tot el grup actua com una banda de música.

*Material: aparell reproductor de música (opcional)*

### **PASSA-LA**

Asseguts en cercle, ens anam passant la pilota ràpidament segons les indicacions de la persona que dirigeix (per darrere l'esquena, cada dues persones, per damunt el cap, etc.)

*Material: pilotes.*

### **CANVI DE RITME**

Una persona crea un ritme usant alguna part del cos. Tothom repeteix aquest ritme cinc vaegades. Després és el torn de la següent persona del cercle. Es va repetint la dinàmica fins que tothom ha proposat un ritme.

### **BOT I DESCANS**

Una persona guia el grup i dona a la resta l'ordre de botar com si fossin llagosts. Quan qui guia el joc digui "Descans + un nombre" (per exemple: "Descans 4!"), s'han de formar grups d'aquest nombre de persones.

### **QUI MANA AQUÍ?**

Una persona surt de l'aula mentre la resta decideix qui mana. La persona triada comença a fer un moviment (cops de peu a terra, aplaudiments, etc.) que la resta del grup ha d'imitar. Quan canvia de moviment, canvia tot el grup. La persona que ha sortit ha d'endevinar qui es la persona que mana.

### **CANVIA FORMES**

Qui lidera el grup diu un nombre i el nom d'un objecte. Les persones participants han de formar grups d'aquest nombre i han de formar l'objecte amb el seu cos.

### **QUIETS!**

Les persones del grup es col·loquen com si fossin estàtues, totalment quiets. Una de les persones intenta que riguin. El primer que riu, ocupa el seu lloc la propera ronda.

### **ON ÉS EL MEU RAMAT?**

S'assigna un animal a l'atzar a cada persona. Cal assignar el mateix animal a dues o més persones del grup. Cada un ha d'imitar el so de l'animal que li ha tocat fins que troba la resta del seu ramat.

*Material: targetes amb el nom dels animals.*

### **QUIN TEMPS FA?**

La persona que guia el joc anomena algun fenomen meteorològic (brusca, tempesta, neu, calabruix, vent suau, etc.) i el grup l'ha de representar (en silenci o no). Ha d'anar canviant la persona que guia el joc i s'ha de repetir la mateixa dinàmica.

### **CATEGORIES**

La persona que guia anuncia una categoria (menjar preferit, color preferit, etc.). Les persones del grup caminen i comparteixen les respostes. Aquelles persones que coincideixen amb la resposta formen grups ràpid com sigui possible.

### **ESTRETA SILENCIOSA**

Formam un cercle i ens agafam les mans. Una persona estreny (poc temps, molt de temps, demanera suau, etc.) la mà de la persona que té devora. Qui la reb, l'ha de passar de la mateixa forma fins que arriba a qui ha iniciat l'estreta. Aquesta persona dirà si ha arribat sense canviar.

### **PER ORDRE**

Es tria un criteri (data de naixement, alçada, nombre de lletres del nom, etc.) i el grup s'ordena d'acord amb aquest criteri.

