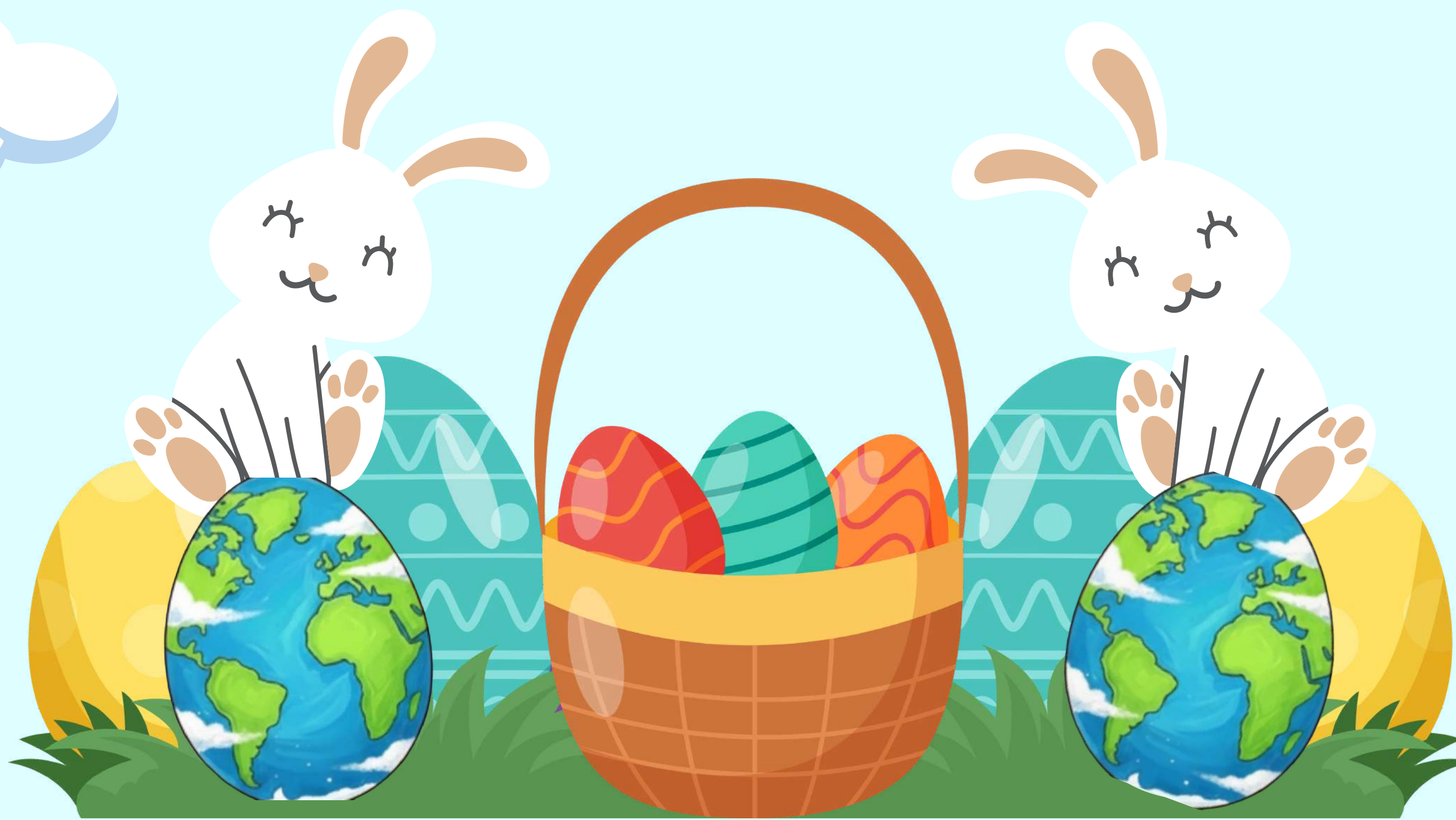


Escola de Pasqua

CEIP ALEJANDRA SOLER



HORA	DIJOUS 2
08:00 09:00	MATINERA
09:00 09:15	ENTRADA + ASSEMBLEA
09:15 10:00	
10:00 10:45	PATI
10:45 11:40	 EXPLICACIÓ JOC PIXI
11:40 13:50	JOCS + RELAXACIÓ
13:50 14:00	EIXIDA
14:00 15:00	MENJADOR
15:00 16:30	VESPERTINA



HORA	DIMARTS 7	DIMECRES 8	DIJOUS 9	DIVENDRES 10
08:00 09:00	MATINERA	MATINERA	MATINERA	MATINERA
09:00 09:15	ENTRADA + ASSEMBLEA	ENTRADA + ASSEMBLEA	ENTRADA + ASSEMBLEA	ENTRADA + ASSEMBLEA
09:15 10:15				
11:00 11:45	PATI	PATI	PATI	FESTA CLOENDA AMB MONA
11:45 13:15				
13:15 13:50	JOCS + RELAXACIÓ	JOCS + RELAXACIÓ	JOCS + RELAXACIÓ	
13:50 14:00	EIXIDA	EIXIDA	EIXIDA	EIXIDA
14:00 15:00	MENJADOR	MENJADOR	MENJADOR	MENJADOR
15:00 16:30	VESPERTINA	VESPERTINA	VESPERTINA	VESPERTINA

DESCRIPCIÓ ACTIVITATS

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Cartolina • 2 fotocòpies de les imatges • Regle • Llapis • Colors • Tisores • Pegament de barra.	1. PREPARACIÓ DE LES IMATGES • pinta LES DOS IMATGES. • Amb el regle, divideix cada dibuix en tires verticals de la mateixa amplària (per exemple, de 2 cm cada una). • Molt important: Per darrere de cada tira, posa un número per a no perdre l'ordre. ◦ Conill 1: A1, A2, A3, A4... ◦ Conill 2: B1, B2, B3, B4... 2. MUNTATGE • agafa la cartolina de suport i comença a apegar les tires una al costat de l'altra, sense deixar cap espai entre elles, seguint aquest ordre: [A1] - [B1] - [A2] - [B2] - [A3] - [B3]... • Veuràs que el dibuix queda "estrany", com si els dos conills estiguessen barrejats. No et preocupes, és part del truc! 3. ACORDIÓ • Plega la cartolina fent forma de zig-zag o acordió. • Cada plec ha de coincidir exactament amb la ratlla on s'ajunten dos tires. • Prem bé els plecs amb els dits perquè queden ben marcats. 4. COM FUNCIONA L'EFFECTE ÒPTIC? Quan hages acabat, estira una miqueta l'acordió i posa'l davant teu: • Si el mires des de l'esquerra: Només veuràs les tires del primer conill. • Si el mires des de la dreta: Només veuràs les tires del segon conill. • Si el mires de front: Veuràs una barreja dels dos personatges de Zootròpolis. 5. VÍDEO https://youtube.com/shorts/eCzZAYSELdE?si=QqTU9auOWLdbyC63
	• Pala • Cons • Pilota • Cércols	El pixi és un joc molt popular. S'assembla al beisbol, però és molt més fàcil i divertit. Es juga en equip i combina córrer, llançar i treballar en grup. QUANTS JUGADORS? • 2 equips. Un equip bateja i l'altre defensa COM ES JUGA? 1. Un jugador de l'equip que bateja colpeja la pilota amb una pala. 2. Després de colpejar, ha de córrer per un recorregut marcat passant per diferents bases (cons). 3. Mentrestant, l'equip defensor intenta agafar la pilota el més ràpid possible. 4. Quan la tenen, han de portar-la al jugador que està en el "punt del pixi" (dins d'un cercle) i aquest jugador crida PIXI. 5. Si el corredor encara no ha arribat a una base quan diuen PIXI queda eliminat. 6. Es tornen a repetir els passos anteriors en el pròxim colpejador. VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=wYiOUN5ibcY

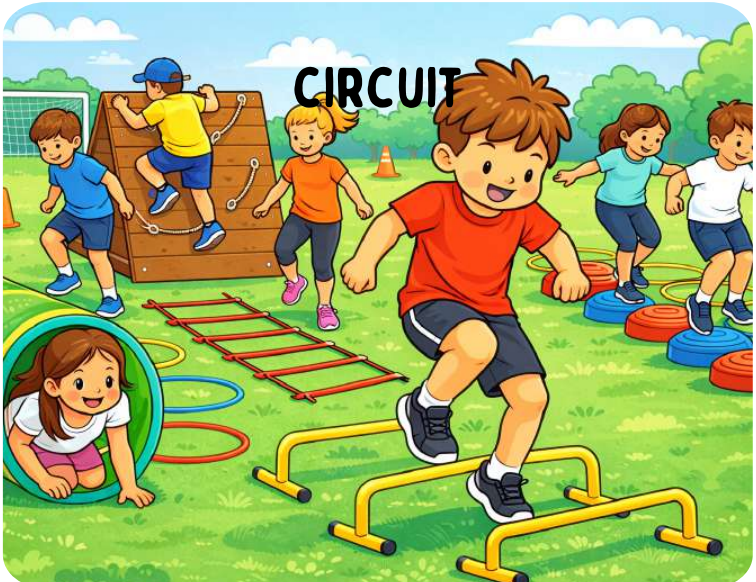
ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Got de plàstic o de cartó • Guant de plàstic • Cartolina groga • Palleta • Cinta adhesiva • Retolador negre	1. PREPARACIÓ DEL GOT • Amb ajuda d'unes tisores o un punxó, fes un forat xicotet a la part inferior del lateral del got. Per aquest forat introduiràs la palleta. 2. CREACIÓ DEL POLLET AL GUANT • Dibuixa un cercle en la cartolina groga per a fer la cara del pollet i apeg-la al dit polze del guant. • Dibuixa-li un ull i apeg-la un xicotet bec taronja. • Dibuixa i retalla les plomes amb cartolina i apeg-les a la punta dels altres quatre dits del guant per a simular la cresta o el plomatge. 3. MUNTATGE • Posa el guant buit dins del got, de manera que l'obertura del guant s'ajuste a la vora del got. • Subjecta fortament el guant al voltant de la boca del got utilitzant el zel. Ha de quedar ben segellat perquè no escape l'aire. • Fica la palla pel forat que has fet abans en el got. 4. El truc: Bufa per la palleta amb força. L'aire entrarà en el got, pujarà i unflarà el guant, fent que el pollet "nasca" i s'alce de dins del got de forma sorprenent.
	• 1 tub de cartó de paper de WC. • Cartolina verda • Un pal de broqueta • Dibuix de dos conills de Zootròpolis.	1. PREPARACIÓ DEL CONILL • Pega els teus conills de Zootròpolis a l'extrem superior del pal. Consell: Si pegues un conill a cada costat del pal, tindràs un titella de doble cara que podràs girar. 2. CREACIÓ DE LA BASE DEL TUB • Dibuixa un cercle en una cartolina un poc més gran que el forat del tub i retalla'l. • Fes un forat xicotet al centre d'eixe cercle. • Pega aquest cercle a la part de baix del tub amb zel o pegament fort. 3. DECORACIÓ DE LA GESPA • Envolta el tub amb paper verd. • Talla tires llargues de paper verd (com si foren "pèls") i pega-les a la part de dalt del tub. • Plega algunes tires cap a fora perquè el conill puga "traure el cap" més fàcilment. 4. MUNTATGE FINAL • Passa el pal del conill pel forat de la base que has fet abans. • Estira cap avall per a amagar el conill i espenta cap amunt perquè aparega de sobte! 5. Vídeo https://youtu.be/Q3v5yNT01J0

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Botelles reciclades	La “tamborrada” d’Aragó és una tradició molt especial que es celebra en pobles d’Aragó. Moltes persones ixen al carrer per tocar tambors tots junts creant un soroll molt potent i emocionant i nosaltres anem a fer la nostra pròpia versió amb botelles reciclades. • Història per als infants. “Xiquets i xiquetes hui viatjarem a Aragó. Allí en alguns pobles quan arriba Pasqua, ocorre una cosa molt especial. Els carrers s’omplin de persones amb tambors que toquen tots junts al mateix ritme. A això se’n diu “Tamborrada”. El so és tan fort que sembla que la terra batega i hui eixa terra serà el nostre so! Esteu preparats i preparades per a fer tremolar l'escola?” Ensenyem els ritmes: Ritme 1: TAM (PAUSA) TAM (PAUSA) TAM (PAUSA) Ritme 2: TAM-TAM, TAM-TAM, TAM-TAM Ritme 3: 1 colp suau, 1 colp fort, 1 colp suau, 1 colp fort Ritme 4: colps forts sense parar.
	• Culleres • Pilotes de plàstic menudes • Corda	<u>CARRERA DE LA CULLERA I L'OU</u> Activitat d'equilibri on cada xiquet ha de recórrer una distància determinada portant un ou damunt d'una cullera sense que li caiga a terra. Si l'ou cau, el jugador ha de parar-se i col·locar-lo de nou abans de continuar fins a la meta. <u>SALTAR A LA CORDA</u> Pràctica tradicional que millora la coordinació i el ritme. En aquesta activitat, dos companys fan girar una corda llarga mentre un tercer salta al centre al ritme de cançons populars valencianes. <u>POLLET ANGLÉS</u> Joc per a treballar l'atenció i el control del cos. En aquest joc, un alumne es col·loca de cara a la paret i diu la frase "Un, dos, tres, pollet anglés!" mentre els altres avancen cap a ell, però en el moment que es gira, tots han de quedar-se totalment quiets com si foren estàtues. Si el pollet veu algú movent-se, eixe alumne haurà de tornar a la línia d'eixida, i el primer que aconseguisca tocar la paret serà el guanyador.

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	<u>Per a 4-5 unitats</u> • 500g de farina • 150g de sucre • 100g de mantega • 2 ous • 50-80 de llet per donar consistència • 1 sobre de llevat <u>Per a decorar</u> • 4-5 ous menuts de xocolata • 1 ou batut per envernissar • Encenalls de colors	• En un bol gran mesclar la farina amb el llevat i el sucre. Afegir la mantega i els ous. Pastar i anar incorporant llet a poc a poc fins a obtenir una massa suau, homogènia i no enganxosa. • Embolicar la massa en film transparent i deixar-la reposar durant uns 20 minuts. • Preescalfar el forn a 180 °C. Estira la massa amb un corró fins a obtenir un gruix d'uns 5-7 mm. Cada xiquet i xiqueta pot donar-li la forma que més li agrada. I col·locar l'ou en el centre per crear dos tires de massa sobre ell. Una vegada ficades les tires, retirar l'ou per afegir-los una vegada estiga cuit. • Pinzellar tota la superfície de la galeta amb l'ou batut i afegir els encenalls de colors. • Col·locar les galetes al forn i enforar durant 20-25 minuts a 180 °C fins que estiguen daurades. • Afegir l'ou una vegada estiga a temperatura ambient.
ESCAPE ROOM PEL POBLE 	• Plànols del poble • Sobres de missions • Targeta de control • Cofre i recompensa • Pistes	Primer, has de dissenyar la ruta seleccionant 4 o 5 punts emblemàtics del poble (com la plaça, l'església o una font) que estiguen prop de l'escola. Una vegada triats els llocs, crea el plànol agafant un mapa de Google Maps i marca amb números o icones de colors on es troba cada "estació" d'enigmes. En cada punt marcat, amaga o planteja una missió curta: pot ser buscar una data en una placa, resoldre un jeroglífic sobre un monument o trobar una clau que tinga un comerciant col·laborador. Per a avançar d'un lloc a un altre, els xiquets hauran de desxifrar la pista que els indique quina és la següent marca en el plànol. Finalment, el joc acaba quan arriben a l'última parada i aconseguixen el codi final que "obri" un cofre amb una recompensa de Pasqua.

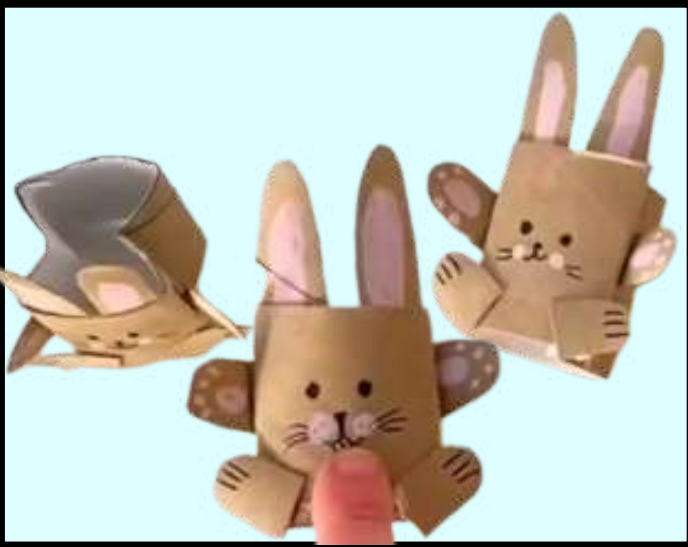
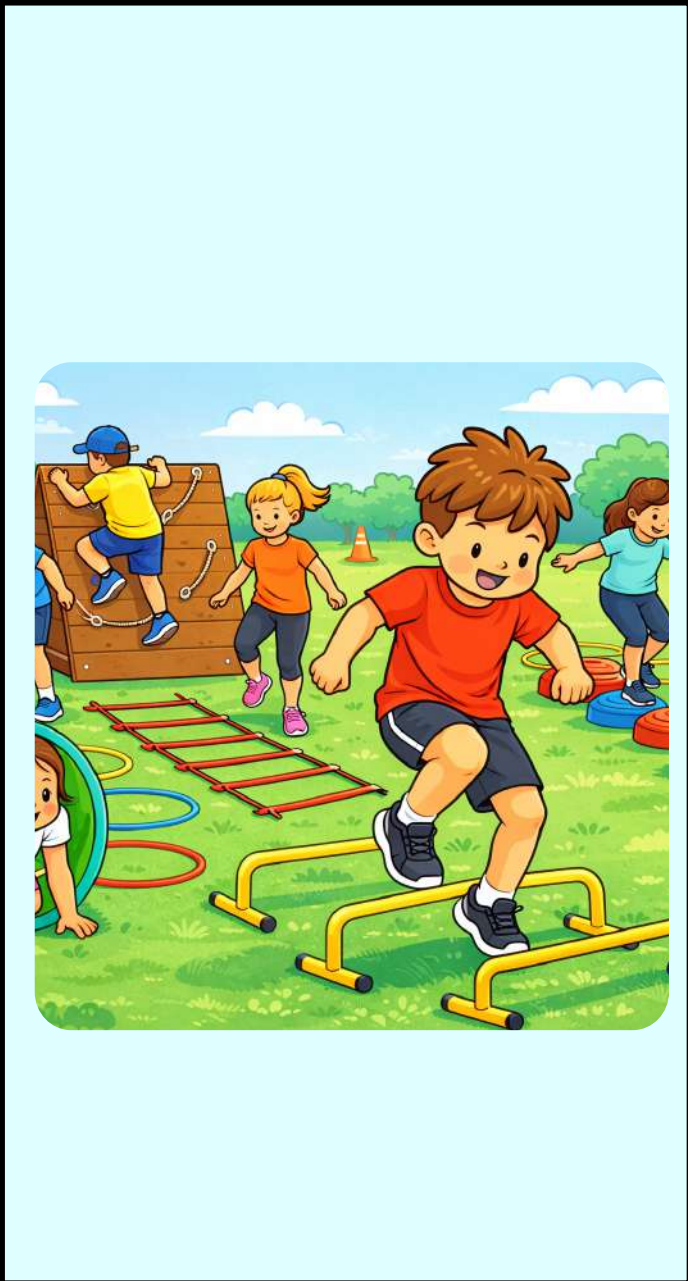
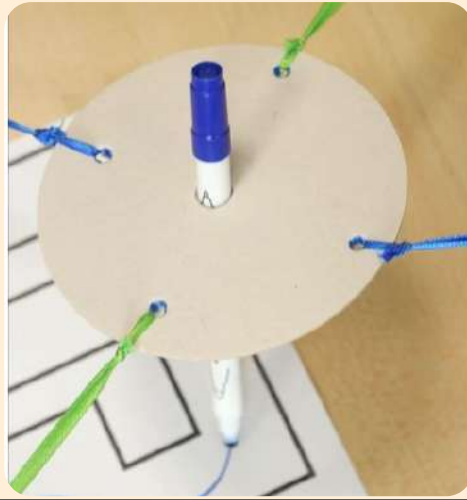
HORA	DIJOUS 2
08:00 09:00	MATINERA
09:00 09:15	ENTRADA + ASSAMBLEA
09:15 10:00	
10:00 10:45	PATÍ
10:45 11:40	
11:40 13:50	JOCS + RELAXACIÓ
13:50 1400	EIXIDA
14:00 15:00	MENJADOR
15:00 16:30	VESPERTINA



HORA	DIMARTS 7	DIMECRES 8	DIJOUS 9	DIVENDRES 10
08:00 09:00	MATINERA	MATINERA	MATINERA	MATINERA
09:00 09:15	ENTRADA + ASSAMBLEA	ENTRADA + ASSAMBLEA	ENTRADA + ASSAMBLEA	ENTRADA + ASSAMBLEA
09:15 10:15	CONILL SALTARIN 	CIRCUIT 	"EXPERIMENT OU" 	EXCURSIÓ PER FER ESCAPE ROOM PEL POBLE 
11:00 11:45	PATI	PATI	PATI	FESTA CLOENDA AMB MONA 
11:45 13:15	JUGAR AL PIXI 	QUADRE  GIRATORI	JOCS DE PASQUA 	
13:15 13:50	JOCS + RELAXACIÓ	JOCS + RELAXACIÓ	JOCS + RELAXACIÓ	
13:50 14:00	EIXIDA	EIXIDA	EIXIDA	EIXIDA
14:00 15:00	MENJADOR	MENJADOR	MENJADOR	MENJADOR
15:00 16:30	VESPERTINA	VESPERTINA	VESPERTINA	VESPERTINA

DESCRIPCIÓ ACTIVITATS

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Pala • Cons • Pilota • Aros	El pixi es un joc molt popular. S'assembla al beisbol, però es molt més fàcil i divertit. Es juga en equip i combina córrer, llançar i treballar en grup. QUANTS JUGADORS? 2 equips. Un equip bateja i l'altre defensa COM ES JUGA? 1.Un jugador de l'equip que bateja colpeja la pilota amb una pala. 2.Després de colpejar, ha de córrer per un recorregut marcat passant per diferents bases (cons). 3.Mentrestant, l'equip defensor intenta agafar la pilota el més ràpid possible. 4.Quan la tenen, han de portar-la al jugador que està en el "punt del pixi" (dins d'un cercle) i aquest jugador crida PIXI. 5.Si el corredor encara no ha arribat a una base quan diuen PIXI queda eliminat. 6.Es tornen a repetir els passos anteriors en el pròxim colpejador. VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=wYiOUN5ibcY
	<u>Per a 4-5 unitats</u> • 500g de faruba • 150g de sucre • 100g de mantega • 2 ous • 50-80 de llet per donar consistència • 1 sobre de llevat <u>Per a decorar</u> • 4-5 ous menuts de xocolate • 1 ou batut per envernissar • Virutes de colors	1.En un bol gran mesclar la farina amb el llevat i el sucre. Afegir la mantega i els ous. Pastar i anar incorporant llet poc a poc fins obtindre una massa suau, homogènia i no enganxosa. 2.Embolicar la massa en film transparent i deixar-la reposar durant uns 20 minuts. 3.Precalfar el forn a 180°C. Estira la massa amb un corró fins a obtindre un gruix d'uns 5-7mm. Cada xiquet i xiqueta pot donar-li la forma que més li agrade. i col·locar el ou en el centre per crear dos tires de massa sobre ell. Una vegada ficades les tires, retirar l'ou per afegir-los una vegada estiga cuit. 4.Pinzellar tota la superfície de la galeta amb l'ou batut i afegir les virutes de colors. 5.Col·locar les galetes al forn i enforar durant 20-25 minuts a 180°C fins que estiguen daurades. 6.Afegir l'ou una vegada estiga a temperatura ambient.

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Tub de cartó • Tisores • Retolador • Pistola de silicona	1. Esclafem el tub de cartó de WC i el tallem per la meitat horitzontal. 2. Pleguem el cartó en forma de rectangle. 3. En l'altra meitat del cartó la tallem en 4 trossos menuts en forma d'oval allargat i 2 dels trossos els tallem per la meitat. 4. Decorem les orelles i les potes del conill i les peguem al cartó gran i en el gran dibuixem la cara. 5. VÍDEO: https://es.pinterest.com/pin/281543725222500/
	• Calça • Pilota • Cons/gots de cartó • Cèrcols • Piques • Caixa de cartó • Cinta • Retolador	El circuit consistirà a fer equips i fer una xicoteta competició per veure qui finalitzà abans el circuit per obtindre la victòria. Els reptes el realitzaran tots i totes les participants i seran els següents:    Una vegada tots els participants han realitzat les tres proves, la prova final serà en equip i la victòria serà per l'equip que abans finalitze l'últim repte. 
	• 2 fotocòpies • Colors (o llapis de colors) • Tisores • Regle • 4 cartolines • Cinta adhesiva (o zel) • Cola	1. Pintem els dos dibuixos 2. Dividim cada dibuix en 6 franges horitzontals 3. Agafem 4 cartolines, en dos fem un marc i les peguem entre elles; les altres dos seran les bases i també les peguem entre elles 4. Amb cinta adhesiva peguem les franges del primer dibuix, sol les dos puntes superiors, de manera que es puguin alçar 5. Alcem totes les franges quedant la part blanca, fiquem cola sobre la part blanca de les franges i peguem el segon dibuix, ja retallat en 7 franges horitzontals 6. Després amb cinta adhesiva fem en el segon dibuix igual que en el pas 4 7. Peguem els dos marcs entre ells perquè siguin més resistents i els peguem al dibuix aconseguint el nostre quadre giratori 8. VÍDEO: https://www.youtube.com/shorts/LkoVABtPdno?app=desktop

ACTIVITAT	MATERIAL	DESCRIPCIÓ
	• Palletes • Globus • Cinta adhesiva • Paper de periòdic • Mocadors • Caixes de cartó menudes	1. Construïm una càpsula d'aterratge o un paracaigudes per a un ou cru. 2. Utilitzem palletes, globus, cinta adhesiva, paper de periòdic, mocadors i caixes de cartó menudes. 3. Llancem l'ou des d'una altura (una finestra, una escala o el pati) amb l'objectiu que no es trenque. 4. Aprenem sobre la força de la gravetat, l'impacte i la resistència de l'aire mentre treballem en equip.
	• Pilota blana o goma-escuma	<u>PEUS QUIETS!</u> Ens col·loquem en rogle i un de nosaltres llança la pilota al mig cridant un nom. Correm el més lluny possible fins que qui agafa la pilota crida "peus quiets!", moment en què ens quedem immòbils. Qui té la pilota fa tres passos i intenta tocar algú amb ella mentre els altres intentem esquivar-la sense moure els peus. <u>CEMENTERI</u> Ens dividim en dos equips i intentem eliminar els contraris tocant-los amb la pilota, però si l'agafem amb les mans sense que caiga a terra, no morim. Si ens toca la pilota i cau, anem al cementeri de l'altre camp per a intentar salvar-nos eliminant algú de l'equip rival. Guanyem el joc quan aconseguim eliminar tots els jugadors de l'equip contrari. <u>BOTE BOTE</u> Triem una persona que es queda per a parar mentre els altres ens amaguem. Un de nosaltres xuta un baló el més lluny possible i qui para ha d'anar a buscar-lo, deixar-lo al lloc inicial i començar a buscar-nos. Si ens troba, crida el nostre nom i toca el baló, però si algun de nosaltres arriba al baló abans que ell i el xuta, ens salva a tots i el joc torna a començar.
	• Plànols del poble • Sobres de missions • Targeta de control • Cofre i recompensa • Pistes	1. Ruta de 5 punts: Tria llocs clau prop de l'escola (Font, Ajuntament, Església, Fleca i Safareig/Plaça). 2. El Plànol: Fes una captura de Google Maps i marca els punts amb números o icones d'ous de Pasqua. 3. Missions ràpides: • La Font: Comptar brolladors per desxifrar un número. • L'Església: Buscar una data a la fatxada o una inscripció. • El Comerç: Demanar una pista al botiguer dient una "contrasenya". 4. Enigmes de connexió: No els digues on anar; usa endevinalles (ex: "On el pa es fa calent, és el lloc següent"). 5. Cofre Final: En l'última parada, usen els números/lletres recollides per obrir una caixa amb ous de xocolata.

OBSERVACIONS

Totes les activitats que es realitzen a l'aire lliure, en cas de condicions meteorològiques adverses, es duran a terme en altres espais coberts si és possible; en cas contrari, se substituiran per activitats alternatives relacionades amb la temàtica principal o s'ajustarà l'ordre per poder realitzar-les totes.