

# EXEMPLE D'ACTIVITATS

---

AAS DISCAN

<b>NOM ACTIVITAT: Fem matemàtiques</b>			<b>Nº 1</b>
<b>Nom animal</b>	Chelsea	<b>Nom tècnic</b>	Laia
<b>Lloc o espai</b>		<b>Temporització</b>	60'
<b>Material</b>	<b>Objectius</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manta amb velcros per enganxar-hi els números.</li> <li>- Números del 1-9 dibuixats sobre una base de fusta de 2x2cm.</li> <li>- Signes de suma i resta</li> <li>- Raspall</li> <li>- Tovalloletes humides</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmentar l'atenció</li> <li>- Millorar la lateralitat</li> <li>- Potenciar la coordinació oculo-manual</li> <li>- Afavorir la comunicació oral</li> <li>- Potenciar la motricitat fina</li> </ul>		
	<b>Aspectes que es treballen</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensió d'ordres senzilles</li> <li>- Numeració</li> <li>- Càlcul mental</li> <li>- Treball en equip</li> </ul>		
<b>Desenvolupament</b>			
<p>Aquesta sessió consta de tres activitats:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lloc, els usuaris saluden i toquen a la gossa mentre li donem la benvinguda.</li> <li>• Una vegada la Chelsea ha saludat un per un a tots els usuaris, li posem la capa amb tots els nombres ja enganxats. Per tal que hi hagi més varietat a l'hora d'escollir, tots els nombres de l'1 al 9 estan repetits. En primer lloc es comença per operacions senzilles, com per exemple la suma i després</li> </ul>			

podem incrementar la dificultat fent resta o multiplicació. En aquesta activitat es pot treballar la comunicació i el treball en xarxa entre els usuaris, puix que participaran en parelles o en petits grups si el nombre de participants és major. El primer membre de la parella agafa un número (a l'atzar o no) i seguidament ho fa el segon; han de fixar-se en els nombres que tenen i entre els dos han de configurar una suma i l'han de dir en veu alta a la resta de companys. La resposta ens la donarà qui tingui un càlcul mental més ràpid que la resta o a qui li preguntem directament. Un cop donada la resposta, la parella ha de dir si és correcta o no.

Així doncs, seguint aquesta dinàmica, la Chelsea repartirà tots els nombres que porta enganxats a la capa de manera que tots participin activament. Finalment tornaran a deixar els números que tenen a la mà enganxats a la capa de la Chelsea i un voluntari ens ajudarà a treure-li per passar a la tasca següent.

- Per acabar, i per acomiadar a la Chelsea demanem que ens ajudin a posar-la guapa i ens ajudin a raspallar-la i netejar-la. Si l'usuari es pot aixecar i aproximar-se a la cadira on està asseguda la Chelsea intentarem que ho faci.

➤ Segons el nivell dels usuaris podem treballar les matemàtiques fent variacions d'aquesta mateixa activitat, per exemple:

- Fent un encadenament de nombres i operacions.
- Fent que el gos bordi X vegades per donar el resultat de l'operació.
- Fent que la Chelsea esculli els nombres amb la pota.
- Fent multiplicacions, restes o divisions.

Ordres bàsiques de l'animal	Habilitats de l'animal
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quiet</li> <li>- Terra</li> <li>- Seu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pujar a la cadira</li> <li>- Donar la pota</li> <li>- Bordar</li> </ul>

<b>NOM ACTIVITAT: Fem punteria</b>			<b>Nº 2</b>
<b>Nom animal</b>	Chelsea	<b>Nom tècnic</b>	Laia
<b>Lloc o espai</b>		<b>Temporització</b>	60'
<b>Material</b>	<b>Objectius</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos o tres cercles desmuntables (el nombre de cercles variarà en funció del nombre d'usuaris que participen).</li> <li>- Cercles de diferents tamays que van dins d'una base en forma de piràmide.</li> <li>- Armilla</li> <li>- Raspall</li> <li>- Tovalloletes humides</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmentar l'atenció</li> <li>- Potenciar la coordinació oculo-manual</li> <li>- Afavorir la comunicació oral</li> <li>- Potenciar la motricitat gruixuda</li> <li>- Millorar el moviment de tronc</li> </ul>		
	<b>Aspectes que es treballen</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensió d'ordres senzilles</li> <li>- Tamany</li> <li>- Punteria</li> <li>- Colors</li> </ul>		
<b>Desenvolupament</b>			
<p>Aquesta sessió consta de tres activitats:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lloc, els usuaris saluden i toquen a la gossa mentre li donem la benvinguda i expliquem que en la present sessió treballarem la punteria fent un joc similar al bàsquet.</li> <li>• En primer lloc vestim a la Chelsea amb l'armilla, d'on sobresurten els pals de colors que configuren els cercles. La Chelsea s'anirà apropant a</li> </ul>			

tothom per tal que agafin els pals de la seva armilla i nosaltres anirem indicant el color i la mà amb la que l'ha d'agafar. Cada cercle està format per 7 pals units de diferents colors.

Aleshores aprofitarem per treballar junts i muntar els cercles entre tots, de manera que s'hagin de comunicar i ajudar els uns dels altres. Els usuaris que puguin moure's per l'espai i desplaçar-se per muntar el cercle també ho faran. Una vegada format el cercle que utilitzarem com a cistella, la Chelsea repartirà els cercles petits, ja sigui escollint ella el color amb la pota o demanant a l'usuari que agafi un color o tamany determinat. Com en tots els jocs de punteria, hauran d'encertar un objecte, en aquest cas el cercle petit, dins el cercle gran que han fet primerament. D'aquesta manera aniran encistellant, i si no l'encerten, la Chelsea recollirà el cercle i els hi retornarà per a que ho tornin a intentar. Ells mateixos poden donar les ordres "busca" i "deixa" a la gossa i interactuar amb ella.

- Per acabar, i per acomiadar a la Chelsea demanem que ens ajudin a pentinar-la i raspallar-la.

Ordres bàsiques de l'animal	Habilitats de l'animal
<ul style="list-style-type: none"><li>- Quiet</li><li>- Terra</li><li>- Seu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Donar la pota</li><li>- Pujar a la cadira</li><li>- Buscar i portar</li></ul>

<b>NOM ACTIVITAT:</b> Puzzle			<b>Nº</b> 3
<b>Nom animal</b>	Chelsea	<b>Nom tècnic</b>	Laia
<b>Lloc o espai</b>		<b>Temporització</b>	60'
<b>Material</b>	<b>Objectius</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puzzle de dos peces</li> <li>- Armilla amb butxaques</li> <li>- Raspall</li> <li>- Tovallolletes humides</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmentar l'atenció</li> <li>- Millorar la lateralitat</li> <li>- Potenciar la coordinació oculo-manual</li> <li>- Afavorir la comunicació oral</li> <li>- Potenciar la motricitat fina</li> </ul>		
	<b>Aspectes que es treballen</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensió d'ordres senzilles</li> <li>- Treball en equip</li> <li>- Parts del cos dels animals</li> </ul>		
<b>Desenvolupament</b>			
<p>Aquesta sessió consta de tres activitats:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lloc, els usuaris saluden i toquen a la gossa mentre li donem la benvinguda.</li> <li>• Un cop han saludat a la Chelsea, s'explicarà en que consisteix l'activitat. Es tracta de diferents puzzles de dues peces, on hi ha el cap d'un animal en una peça i el cos en l'altra. Els hi ensenyaem un dels animals que formen el puzzle per a que vegin l'exemple i poder fer-ho igual amb els altres</li> </ul>			

animals. La idea és que a part de saber de quin animal es tracta també puguin definir el que veuen a la imatge.

- Exemple 1: veig una cua de color groc amb taques marrons i quatre potes molt llargues (girafa)
- Exemple 2: veig un cap de color gris amb dos ulls i una trompa molt llarga per on surt aigua (elefant)

Seguidament posem totes les peces dins l'armilla de la Chelsea, repartides entre les dues butxaques i l'anem portant al costat de cada usuari, per tal que puguin agafar-les amb la mà que se'ls hi indiqui.

Quan ja s'han repartit totes les peces han de definir exactament el que hi veuen, identificant parts del cos, formes i colors dels animals. La resta del grup ha de posar atenció en el que diuen els companys per tal d'identificar si la descripció que estan donant correspon a la peça del puzzle que li falta a ell/a. Si és així, han d'aixecar la mà i dir que han trobat l'altra part del seu puzzle.

Es segueix amb la mateixa dinàmica fins que tots els puzzles queden fets i podem posar-los-hi nom i cara a tots els animals.

- Per acabar, i per acomiadar a la Chelsea demanem que ens ajudin a posar-la guapa i ens ajudin a raspallar-la i netejar-la. Si l'usuari es pot aixecar i aproximar-se a la cadira on està asseguda la Chelsea intentarem que ho faci.

<b>Ordres bàsiques de l'animal</b>	<b>Habilitats de l'animal</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Quiet</li><li>- Terra</li><li>- Seu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Donar la pota</li><li>- Pujar a la cadira</li></ul>