

## APRELEM JUGANT

Garou S.L.

[www.garou.cat](http://www.garou.cat)

Combinació de jocs de taula i rol moderns, tècniques de treball en equip, respecte i superació personal. Adaptació a diferents reptes, reaccionar positivament davant les derrotes i les victòries.

Jocs de memòria, psicomotricitat, agilitat visual, matemàtics, estratègics i interpretatius. Renovació setmanal en jocs de taula modern, i creació pròpia de jocs de rol adaptats a les necessitats de cada grup.

La metodologia de l'activitat es basa en atraure l'atenció dels nens/as amb jocs visualment atractius, temàtiques interessants per la seva edat, y dificultat apropiada per al seu nivell.

Objectius: desenvolupar la imaginació, la confiança, la relació amb els demes jugadors/es, fer valer l'opinió pròpia, respectar resultats i opinions diverses.

Amb els jocs de taula i rol aconseguim que els nens/as creguin en ells mateixos, que treballin en equip per superar un repte, un càlcul, un terrible enemic. Els tractem com adults, sense oblidar-nos que son nens.

El nivell de felicitat, imaginació i autoestima que rep un jugador/a després de submergir-se en una aventura, amplia la creativitat, el pensament i l'estratègia. Ajuda a desenganxar-se del excés de tecnologia.



Treballem amb Djeco i Habba i creem jocs nosaltres mateixos segons la necessitat del grup.

GRUP	Educador/a	Contingut
<b>Cicle Infantil (P3 a P5)</b>		Memòria, psicomotricitat, agilitat visual. Aprendre a esperar torn, guanyar i perdre. Sistemes competitiu i cooperatiu.  Jocs: Escala Embruixada, El frutalito, Cucu Tras, Little memo, Little circuit, Dobble kids, Monza, Animal sobre animal, Rihmo Hero, Tresor Brillant.
<b>Cicle Inicial (1r i 2n)</b>		Estratègica, matemàtiques, memòria. Agilitat i percepció visual.
<b>Cicle Mitjà (3r i 4rt)</b>		Percepció visual, càlcul de probabilitats, matemàtiques, estratègia a mig termini.
<b>Cicle Superior (5è i 6è)</b>		Matemàtiques, gestió de recursos i treballadors, estratègia a llarg termini, lideratge i cooperació.