

JO BÉ WEEK 2024

JO
BÉ
WEEK

Projecte educatiu d'oci i temps lliure

Facilitat pel Casal de la Joventut i Mariola Espai Jove
Ajuntament de Banyeres de Mariola



ÍNDEX

1. Descripció.....	1
2. Justificació.....	1
3. Persones destinatàries.....	3
4. Objectius del projecte.....	3
5. Metodologia i organització.....	5
6. Cronograma d'activitats.....	5
7. Fitxes d'activitats.....	7
8. Recursos.....	21
9. Difusió.....	22
10. Avaluació.....	22
11. Annexos.....	23
ANNEX 1. ESTADÍSTIQUES CONSULTA JO BÉ WEEK.....	23
ANNEX 2. CARTELLERIA PER A LA DIFUSIÓ DEL PROJECTE.....	26
ANNEX 3. DOCUMENT D'AUTORITZACIÓ.....	27
ANNEX 4. MODEL FITXA AVALUATIVA PER SESSIÓ.....	31

1. Descripció

El Projecte Setmana Jove és una iniciativa dedicada a proporcionar als joves un espai d'aprenentatge, creixement i diversió durant la setmana santa.

Aquest projecte busca oferir als joves un ambient segur i enriquidor on puguin aprendre, socialitzar, expressar-se i contribuir de manera positiva al seu entorn. Té com a objectiu principal oferir una varietat d'activitats i tallers dissenyats per a empoderar als joves, fomentar la seva participació en la societat i promoure el seu desenvolupament integral.

A més pot servir com una plataforma per a promoure la inclusió, la diversitat i la igualtat d'oportunitats entre els joves de diferents rerefons socioeconòmics, culturals i ètnics.

El Projecte Setmana Jove no sols ofereix als joves l'oportunitat d'adquirir noves habilitats i coneixements, sinó que també els brinda un espai segur i de suport on poden expressar-se lliurement, establir connexions significatives amb els seus parells i contribuir de manera positiva a les seves comunitats.

A més és una oportunitat perquè els joves s'involucren activament en activitats significatives que promoguen el seu desenvolupament personal i enfortir el seu sentit de pertinença a la comunitat.

En quant al nom del projecte, *Jo bé week*, volem transmetre un joc de paraules relacionant el benestar integral de les persones joves amb la setmana d'activitats que aniran encaminades a aconseguir aquest objectiu.

2. Justificació

Des de la setmana "*Jo bé week*" volem oferir una gran varietat d'activitats, elegides pels joves, per tal de sociabilitzar, entretenir, conèixer i divertir als joves la setmana vacacional.

El projecte està creat amb la intenció de reunir a diferents joves de la població, fomentar la interacció i la construcció de relacions positives entre ells. Enfortint el teixit social i promoure el sentit de comunitat entre els joves la qual cosa pot tindre efectes positius en la cohesió social i el benestar de la comunitat.

Aquest projecte està impulsat desde el "*Mariola Espai Jove*", que té com a objectiu, donar a conèixer l'espai a tota la població d'entre 10 i 17 anys per de fomentar la participació activa dels joves.

Desde el "*Mariola Espai Jove*" pretenem que les joves comencen a crear, a participar a formar part d'un "Espai Jove" creat per a elles on la seva opinió, es té en compte, i on es reconega el seu paper com a jove en la gestió d'activitats, tallers, viatges, cursos i gestió dels recursos, arribant a una autogestió tant de l'espai com de les activitats.

Dons abans de programar les activitats de la "*JO BÉ WEEK*" hem utilitzat processos participatius en els quals els joves s'han involucrat activament en els

Tenim en compte les activitats més votades per part del jovent, el projecte intenta satisfer les necessitats d'aquests realitzant activitats enfocades a les votades, encara que afegirem altres com l'expressió creativa amb el Freestyle.

La Joventut de Banyeres necessita la participació activa i aquest projecte pot ser clau per a donar-los l'oportunitat d'estar involucrats de manera democràtica i activa en totes les etapes de l'autogestió de "l'Espai Jove" desde la planificació, el disseny de l'Espai Jove, fins a la implementació i l'avaluació d'activitats.

L'objectiu general de l'Espai Jove és empoderar als joves, brindat-los un lloc on puguem desenvolupar habilitats, talents i lideratge, així com expressar les seves opinions i contribuir al canvi social de la població.

3. Persones destinatàries

Les persones destinatàries són els xiquets i xiquetes de 10 a 17 anys, on dividirem el grup en dos subgrups segons els rangs d'edat.

Per una banda, el grup "junior" del rang d'edat de 10 a 12 anys. I per altre, el grup "teenager" del rang d'edat de 12 a 17 anys.

Les activitats estan destinades als dos rangs d'edat encara que sempre tenint en compte les diferents necessitats segons l'etapa en la que es troben i per tant, adapten les activitats a éstes.

4. Objectius del projecte

OBJECTIUS GENERALS	1. Promoure la participació activa dels joves en la vida comunitària, brindant-los oportunitats per a involucrar-se en activitats significatives i rellevants per a ells.
	2. Crear un ambient inclusiu on els joves de diferents orígens, interessos i habilitats se senten benvinguts i valorats, promovent la diversitat i el respecte mutu.
OBJECTIUS	1.1. Fomentar que els joves s'involucren activament en la planificació, organització i execució d'activitats durant la setmana jove, permetent així que assumisquen rols de lideratge i responsabilitat.
	1.2. Oferir activitats que promoguen el benestar físic, mental, emocional i ambiental.
	1.3. Proporcionar oportunitats perquè els joves exploren els seus interessos, passions i aspiracions, ajudant-los a descobrir i desenvolupar la seua identitat personal i professional.

ESPECÍFICS	2.1. Proporcionar un espai perquè els joves desenvolupen habilitats i competències bàsiques: aprendre a conèixer, aprendre a fer, aprendre a viure junts i aprendre a ser. <i>(Informe DELORS, 1996).</i>
	2.2. Estimular la creativitat i l'expressió artística dels joves a través d'activitats culturals, artístiques i d'entreteniment, com a concerts, exposicions d'art, tallers de teatre i performances.

Si ens centrem en els objectius relacionats amb les tasques i funcionalitats, podem desenvolupar el següent:

TASQUES FUNCIONS	OBJECTIUS
SOCIALITZACIÓ	<ul style="list-style-type: none"> -Propiciar llocs de trobada amb els seus iguals per a compartir vivències -Generar confiança en els i les joves. -Respectar els seus ritmes, sense intromissions. -Acompanyar el seus processos vitals.
DINAMITZACIÓ	<ul style="list-style-type: none"> -Buscar l'activació de la població jove. -No donar tot fet a usuaris/as i participants -Ser presents en altres territoris juvenils. -Fugir d'espais excessivament formals
INTEGRACIÓ	<ul style="list-style-type: none"> -Previndre comportament de risc -Incorporar a joves que no solen participar en els nostres espais -Ajudar als joves amb dificultats.
APRENTATGES	<ul style="list-style-type: none"> -Estar atents als processos d'aprenentatge i practicar el "aprendre fent" -Estimular l'esperit crític. -Convertir l'espai en un centre que acull iniciatives i també que emet continguts elaborats pels mateixos joves.
COMUNICACIÓ	<ul style="list-style-type: none"> -Connectar a joves entre si, de diferents religions i diferents nacionalitats.
CONEIXEMENT	<ul style="list-style-type: none"> -Descobrir potencialitats, -Donar curs a la seua creativitat
CONTINUÏTAT	<ul style="list-style-type: none"> -Planificar i avaluar de manera constant per a assegurar la continuïtat i la validesa dels nostres objectius i actuacions
SECTORIAL	<ul style="list-style-type: none"> -Buscar espais i horaris per a temes diversos i segments d'edat
COORDINACIÓ	<ul style="list-style-type: none"> -Estar en contacte amb altres serveis municipals que treballen amb joves.

5. Metodologia i organització

La metodologia base del projecte serà mitjançant tallers interactius i participatius. Per tant, es tracta d'una metodologia activa on el centre d'atenció son les persones joves, amb l'objectiu de que tinguin l'oportunitat d'aprendre noves habilitats, participar en activitats pràctiques i poder expressar les seves opinions i experiències, el que es coneix com a **aprenentatge experiencial**. A més, en tot moment poden oferir nous tallers i aportar idees per a taller i activitats futures.

Al llarg del projecte, s'utilitzarà com a ferramenta les dinàmiques i jocs grupals per fomentar la integració, el treball en equip, la cohesió grupal, la comunicació afectiva i el desenvolupament d'habilitats socials. Així, a la iniciació del projecte, al primer dia, ens centrarem en dinàmiques de presentació i cohesió grupal per a garantir un espall segur i de confiança i poder pasar al segon pas; la creació dels grups de referència.

¿Què són els grups de referència? Són els grups on les joves acudiran quan les monitores ho demanen, per tal de mantenir un ordre i tindre un sentit de pertinença. Aquests grups, al primer dia, s'identificaran amb el seu propi nom, crit i símbol(bandera).

En quant a l'organització espacial, el projecte es realitzarà en un ambient obert, a l'aire lliure fomentat la realització d'excursions, esports, jocs cooperatius i activitats d'aventura per promoure així el contacte amb la naturalesa, el treball en equip i l'aprenentatge experiencial.¹

6. Cronograma d'activitats

Al *Cronograma 1* indiquem la planificació per fases del projecte: anàlisi de la realitat (Consulta *Jo Bé Week 2024*), el disseny del projecte, l'execució del projecte i finalment l'avaluació (inicial, procesual i final).

Al Cronograma 2 apareixen les diferents activitats del projecte i el dia de la seva implementació, podent ser varies les dutes a terme el mateix dia.

Al Cronograma 3 s'especifica l'horari exacte de cada activitat a cada dia, sent l'horari de 9:00 a 13:00h.

¹ Aprenentatge experiencial: És l'aprenentatge que ens acompanya al llarg de tota la nostra vida, aprenent a partir de l'experiència.

Cronograma 1. Planificació per fases.

		Any 2024											
SETMANES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
FASES		FEBRER				MARÇ				ABRIL			
Anàlisi de la realitat													
Disseny del projecte													
Execució del projecte													
Avaluació del projecte	Inicial												
	Procés												
	Final												

Cronograma 2. Planificació per activitats i dies.

ACTIVITATS JO BÉ WEEK 2024						
ACTIVITATS	DILLUNES 1	DIMARTS 2	DIMECRES 3	DIJOURS 4	DIVENDRES 5	DISSABTE 6
DINÀMIQUES MATINERES						
CIRCUITS ESPORTIUS						
CREACIÓ ARTÍSTICA						
TORNEIG						
TALLER DE SAMARRETES						
CARRERA D'ORIENTACIÓ						

GINCANA						
TALLER DE CUINA						
ZOMBIE ATTACK						
FREESTYLE						
TALENT SHOW						

Cronograma 3. Planificació per activitats, dies i hores.

HORARI	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES	DISSABTE
9-10 h	Dinàmiques matineres	Dinàmiques matineres	Carrera d'orientació (excursió)	Dinàmiques matineres	Dinàmiques matineres	Dinàmiques matineres
10-11h	Circuits esportius	Torneig		GINCANA	Zombie attack	Preparació del Talent Show
11-11:30 h	ALMORÇAR	ALMORÇAR	ALMORÇAR	ALMORÇAR	ALMORÇAR	ALMORÇAR
11.30-12 h	Creació de grups	Taller de samarretes	Carrera d'orientació (excursió)	TALLER DE CUINA	Freestyle	Talent show Festa final
12-13h	Creació artística					

7. Fitxes d'activitats

NOM DE LA ACTIVITAT: DINÀMIQUES MATINERES	
Persones destinatàries: 10 a 17 anys	
Tipus d'activitat: Jocs lúdics	Durada: 1h
Objectius:	
L'objectiu principal dels jocs de benvinguda és ajudar els participants a sentir-se més còmodes entre ells i a trencar la tensió inicial que pot sorgir en un grup nou o poc familiar.	
-Facilitar la integració dels membres del grup	
-Fomentar la comunicació efectiva com fer preguntes, compartir experiències, treballar en equip per aconseguir un objectiu en comú	

NOM DE LA ACTIVITAT: DINÀMIQUES MATINERES

DIA 1:

- Noms encadenats: Tots en cercle. Cada participant elegeix un moviment, o geste per al seu nom. Un a un es presentaran, i el joc consisteix en recordar tots els noms i gestos dels companys que tenen a l'esquerra, és un joc de nom encadenats
- Tauró: Es triarà un tauró. S'encendrà la música. Els participants hauran de moure's per la sala lliurement. Quan la música pare. El dinamitzador/a llançarà cèrcols on posar-se fora de perill. L'objectiu del joc no ser capturat pel tauró.
- Jocs de les palmades: Jocs de mans en els quals els jugadors han de reaccionar ràpidament, i seguir la seqüència establida. Tots en cercle
- Normes
- 1 palmada: Indica continuïtat cap a la direcció establida.
- 2 palmades: Canvi de direcció

El jugador que s'equivoque en donar la palmada perd.

- Sensacions (ACTIVITAT D'AVALUACIÓ INICIAL): En cercle, cada persona assistent deu dir una paraula que represente el que pensa que li aportarà aquesta setmana, la qual posteriorment escriurà en una cartolina gran fent un mural conjunt amb les diferents paraules.

DIA 2:

- Afonar la flota: Variació de pedra, paper o tisores. Tracta, fent dos grups, de guanyar un a l'altre tenint cadascun un taulell amb les caselles del joc afonar la flota. Cada participant tindrà un paperet amb un número el qual jugarà amb el contrincant i el que guanye anirà al taulell contrari per veure si toca alguna barca marcada per l'equip.
- Simon dice: Simon comença el joc dient "Simón diu" seguit d'una acció que els jugadors han de realitzar. Els jugadors només han d'obeir les ordres que vinguen després de "Simón diu". Si el líder no diu "Simón diu" abans de donar una ordre, els jugadors no han de realitzar l'acció.
- Pilota presonera
- L'objectiu del joc és eliminar a tots els jugadors de l'equip contrari colpejant-los amb una pilota mentre s'evita ser colpejat.

DIA 3:

- El pont humà
l'objectiu del joc és que els jugadors formen un pont humà estable perquè altres jugadors puguin passar d'un costat a l'altre sense caure's
- Desenredat: En cercle, els jugadors deuen treballar junts per a desembolicar un nus que prèviament un jugador habra format entre ells, pels seus braços, mans i cossos, sense soltar-se les mans.

NOM DE LA ACTIVITAT: DINÀMIQUES MATINERES

DIA 4:

- Joc lliure (elegit pel grup)
- Sardinas: S'amaga un jugador, i tots els altres deuen buscar-lo. Quan un jugador troba al que s'amaga, no el revela als altres. En canvi, s'uneix a ell en el seu amagatall. Això continua fins que tots els jugadors troben al jugador que es va amagar i s'unisquen a ell.

DIA 5:

- Joc lliure (elegit pel grup)
- Tres en ratlla humana. (Descrit en fitxa)

DIA 6:

- Jocs elegits per el grup
- Sensacions (ACTIVITAT D'AVALUACIÓ FINAL): En cercle, cada persona assistent deu dir una paraula que represente el que li ha aportat aquesta setmana, la qual posteriorment escriuran en el mural que van fer el primer dia. Així podrán comprovar si les sensacions inicials han sigut les esperades.

Recursos:

·**Humans:** Els participants i dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:**
- **Inventariables:** reproductor musical, pilotes, cercles, mocadors, fitxes de colors.

·**Espacials:** Espai jove, pabelló municipal, sala multiusos.

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Els jugadors estan involucrats activament en el joc? Participen de manera entusiasta i compromesa?			
Els jocs han sigut inclusius i accessibles per a tots els participants, independentment de la seua edat, gènere, habilitats?			
Els jocs contribueixen al desenvolupament d'habilitats específiques, com a habilitats motrius, cognitives, socials o emocionals?			

NOM DE LA ACTIVITAT: DINÀMIQUES MATINERES

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: CIRCUITS ESPORTIUS

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Esportiva

Durada: 60'

Objectius:

- Fomentar el companyerisme dins del grup
- Proporcionar un ambient de confiança als i les joves

Descripció de l'activitat:

L'activitat compta amb diferents circuits esportius de cooperació i equip, sent la metodologia la mateixa: Jocs de relleus, cooperació i companyerisme.

CIRCUIT 1. TRES EN RATLLA HUMÀ

Per equips (prèviament fets) deuràn realitzar una carrera de relleus on l'objectiu principal serà aconseguir els tres en ratlla a la taula dibuixada al sòl amb tisa. Les fitxes amb les quals deuen aconseguir tres en ratlla seràn cercles de cartolines de colors (cada equip d'un color).

El relleu que aconseguisca primer fer tres en ratlla guanya un punt, acumulable als següents circuits.

CIRCUIT 2. PILOTA INQUIETA

Cada participant tindrà la seva cullera de plàstic, la qual agafa amb la boca sense tocar-la amb les mans. L'equip deu posar-se en fila i passar-se una pilota de ping pong de cullera en cullera sense que esta caiga. El equip que primer pase la pilota per totes les integrants sense que caiga guanya un punt.

CIRCUIT 3. CANSAR-NOS MÉS

Cada participant deu fer el circuit de la forma més ràpida que pugui. Amb obstacles, pilotes, cons, abdominals... Deuràn fer aquest circuit totes les integrants de l'equip. El primer equip que aconseguisca donar tota la roda guanya un punt.

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:** Gixos, cartolines,
- **Inventariables:** Balons, cons, culleres de plàstic, pilotes ping-pong, cercles

·**Espacials:** Espai obert

Avaluació del grup:

Indicador

Sí

A vegades

No

NOM DE LA ACTIVITAT: CIRCUITS ESPORTIUS

Les persones participants mostren interès i es senten motivades durant les activitats			
S'observa un comportament positiu per part de les joves a l'hora d'afrontar les activitats			
Existeix companyerisme i cooperació quan es realitzen els circuits			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: CREACIÓ ARTÍSTICA

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Artística

Durada: 90'

Objectius:

- Fomentar el companyerisme dins del grup
- Proporcionar un ambient de confiança als i les joves
- Fomentar la pertinença a un grup

Descripció de l'activitat:

Aquesta activitat es durà a terme el primer dia d'escoleta, on després de realitzar diferents jocs de benvinguda (presentació, distensió, cohesió...) ens centrarem en la creació de subgrups dins del gran grup per tal de fomentar la pertinença i identitat a un grup específic generant una creació artística pròpia junt el seu propi nom i crit.

Açò també serveix per a garantir l'ordre a l'hora de canviar d'activitat.

CREACIÓ DE GRUPS

El meu favorit. Segons diferents preguntes referents als gustos de les persones com: Quin és el teu menjar favorit?, Quin és el teu animal favorit?... hauràn anar contestant i trobant persones que contesten el mateix per formar els grups.

CREACIÓ ARTÍSTICA

Una vegada fets els grups, les referents a l'equip deuen crear el seu propi nom i crit de grup junt la seva pròpia bandera (o símbol) que els identifique.

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:** Pintures, retoladors.
- **Inventariables:** teles.

NOM DE LA ACTIVITAT: CREACIÓ ARTÍSTICA

·**Espacials:** Espai obert

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Les persones participants mostren interès i es senten motivades durant les activitats			
S'observa un comportament positiu per part de les joves a l'hora d'afrontar les activitats			
Existeix companyerisme, cooperació i respecte per part de les participants			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: TORNEJOS

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Esportiva

Durada: 90'

Objectius:

- Fomentar la participació activa
- Oferir oportunitats per a construir relacions sòlides entre els companys d'equip, encoratjant la companyia i la solidaritat
- Previndre comportaments negatius en els adolescents i promoure un estil de vida positiu i saludable

Descripció de l'activitat:

Organitzar diferents tornejos entre els participants

- Basket
- Football
- Volleyball

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores/ Grup de participants

NOM DE LA ACTIVITAT: TORNEJOS

·Materials

- **Fungibles:** Fulla i bolígrafos
- **Inventariables:** Pilota de Voley/ Basquet, i Football
Xiulet, xarxa, i petos de colors.

·**Espacials:** Pista esportiva de basket/ Volley i Football.

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
La conducta dels participants en termes de respecte, esportivitat i compliment de les regles.			
Saben treballar en equip i existeix cooperació			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: “SAMARRETES CREATIVES”

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Artística

Durada: 90'

Objectius:

- Inspirar als participants a expressar la seua creativitat a través del disseny i la pintura en la tela.
- Ajudar els participants a desenvolupar habilitats bàsiques de pintura, com mesclar colors, aplicar diferents tècniques de pintura i crear dissenys originals
- Promoure l'autoexpressió on els participants poden expressar les seues idees, emocions, i personalitat a través de l'art en les seues samarretes.

Desenvolupament de l'activitat:

El taller consisteix en la creació de samarretes, en un espai on els participants tinguen l'oportunitat d'expressar la seua creativitat dissenyant i pintant samarretes de manera única i personalitzada.

1º Pas: Dissenyar les seues samarretes abans de començar a pintar

2 º Pas: Transferir el esbós a la samarreta utilitzant llapis, marcadors, o crayons llavables.

3º Pas: Pintar les samarretes utilitzant pintures per a tela i pinzells.

4º Pas: Agregar detalls addicionals o tocs finals a les seues samarretes, com a lletres patrons o adorns.

NOM DE LA ACTIVITAT: “SAMARRETES CREATIVES”

5º Pas Deixar secar les samarretes

Recursos:

·**Humans:** El grup de participants
Un dinamitzador/a

·Materials

- **Fungibles:** Paper per a cobrir la taula, tovalloles de paper, aigua i recipients per a netejar els pinzells
- **Inventariables:** Llapis, marcadors tèxtils, pintures, boles decoratives de colors

·**Espacials:** Al aire lliure

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Es fomenta l'originalitat i la creativitat dels dissenys de les samarretes creades durant el taller.			
Existeix participació dels participants durant el taller.			
Existeix la col·laboració, cooperació i treball en equip			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: “Zombie attack”

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: “Joc de rol”

Durada: 60'

Objectius:

- Promoure la col·laboració i el treball en equip.
- Ensenyar habilitats de supervivència i presa de decisions sota pressió.
- Proporcionar una experiència emocionant i memorable per als participants.

Desenvolupament de l'activitat:

Context: Els participants són part d'un grup de supervivents atrapats en un complex

NOM DE LA ACTIVITAT: “Zombie attack”

militar durant una epidemia zombie.

Els participants reben targetes de personatges que descriuen la seua identitat, habilitats i objectius personals en el joc.

Els organitzadors estableixen àrees segures i àrees de risc dins de l’espai de joc.

Els participants han de prendre decisions estratègiques sobre com administrar els seues recursos, quines rutes prendre per a creuar el riu de manera segura i com interactuar amb altres personatges en el joc.

El objectiu del joc:

-Escapar del complex militar

-Rescatar els supervivents,

-Creuar el riu i ficar-se en lloc segur abans que siga massa tard i els zombis contaminen a tots els habitants de la població.

Recursos:

·**Humans:**

·**Materials**

- **Fungibles:**

- **Inventariables:** targetes de personatges amb habilitats específiques per a cada jugador. Targetes d’esdeveniment amb escenaris de crisi (albirament de zombis, cerca de subministraments, trobades amb altres supervivents...)

Un cronòmetre per a mesurar el temps de joc

Maquillatge i efectes especials per a simular ferides i aspectes zombis.

·**Espacials:** Un espai gran per a jugar, preferiblement amb múltiples àrees i obstacles.

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Participació dels participants			
S’observa interès i motivació per part de les persones participants a l’activitat			
Es fomenta la resolució de conflicte en situació d’haver-los			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: FREE STYLE

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Artística

Durada: 90'

Objectius:

- Fomentar la creativitat i l'expressió personal.
- Facilitar recursos i tècniques d'exploració de diferents moviments, estils musical.
- Aumentar la autoconsciència emocional i per a comunicar experiències emocionals a través del moviment.

Desenvolupament de l'activitat:

ACTIVITAT 1. IMPROVISEM

1º Exercici: Consisteix en dispersar al grup per l'aula. Al sonar la música, els participants deuran moure's en càmera lenta. Poden utilitzar moviments de surar, estira, baixar...

2º Exercici: El dinamitzador canviarà el estil musical i convida el grup a dansar per l'aula tan ràpid com puguem. Han de moure cada part del seu cos: braços, dits, colzes, cames, peus, maluc, cap...

3º Exercici: El grup dansa lliurement per l'aula fins que el dinamitzador/a diga. ESTATUA.

Dons tots deuran permaneixen quietes, i s'elegirà a 3 solistes que deuen fer moviments d'expressió corporal que tots hauran de repetir.

Aquest exercici es realitzarà 2 o 3 vegades per a canviar de solistes

4º Exercici

El grup deurà simular o pretendre diferents situacions o accions

1º acció: Evitar una baralla amb un enemic invisible. Poden estirar-se, encongir-se, saltar , acatxar-se esquivar....

2º Acció: Abrigar-se

3º Acció: Tirar algú establiment

4º Acció: Obrir una botella

5º Acció: Prendre una mesura...

ACTIVITAT 2. MOVIMENT

1º EXERCICI:

Ball de l'espill: Un dels membres de la parella actua com a líder i realitza una sèrie de moviments de ball mentre que l'altre intenta imitar eixos moviments exactament com si fora un espill. Poden alternar-se per a liderar i seguir

2º EXERCICI

Aquesta activitat es realitza en parelles.

Hi haurà una granera, que hauran d'anar passant-se les parelles mentre ballen al son de la música.

Quan el dinamitzador/a apague la música, la parella que tinga la granera. S'eliminarà. Guanya l'última parella que quede en el joc

ACTIVITAT 3. ADIVINA QUÈ

Dos jugadors en pista. Cadascun dels jugadors té un adhesiu a l'esquena amb un

NOM DE LA ACTIVITAT: FREE STYLE

adjectiu que desconeix i que ha escrit el públic. Al llarg de la improvisació hauran de fer per veure l'adjectiu del company i fer-li entendre (a través de la improvisació, amb pistes e intervencions subtils, quin adjectiu té. De la mateixa manera, han d'estar atents al que el company els diu d'ell).

ACTIVITAT 4. DOBLATGE

Per parelles. Un dels participants deurà representar una escena parlant en un idioma inventat, gesticulant i modulant la veu per facilitar el doblatge que tindrà que fer el seu company/a.

ACTIVITAT 5. RAP

1º Ejercici: Desenvolupar la versatilitat vocal i la capacitat de control en els participants adolescents, permetent-los explorar diferents estils i tons de veu per a expressar les seues lletres de rap de manera més efectiva.

Pasos a seguir:

- Dividir als participants en grups xicotets.
- Assignar a cada grup un model vocal específic per a imitar, parant atenció en l'entonació, el ritme, la intensitat i altres aspectes de la veu.
- Proporcionar una pista instrumental simple perquè puguin practicar la imitació mentre improvisen algunes línies de rap que coneguen.

2º Ejercici: Proporcionar una llista de paraules o frases i demanar als participants que creen una sèrie de ritmes utilitzant eixes paraules. DINÀMICA DE LA HISTORIA INVENTADA GRUPAL.

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:** Pos-its
- **Inventariables:** Granera
- **Tecnològics:** Reproductor musical

·**Espacials:** Aula i reproductor musical

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Els participants han mostrat originalitat en els seus enfocaments i expressions artístiques durant l'activitat?			
Els participants han mostrat capacitat per a adaptar-se als canvis o desafiaments que sorgeixen durant l'activitat artística?			
Els participants han aprofitat l'espai disponible de manera creativa i			

NOM DE LA ACTIVITAT: FREE STYLE

funcional per a la seua expressió artística?

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: GINCANA CANVIABLE

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Esportiva

Durada: 60'

Objectius:

- Fomentar la cooperació i l'autogestió grupal.
- Proporcionar ferramentes per al desenvolupament d'hàbits saludables.
- Fomentar l'oci esportiu enllaçat als hàbits cognitius.

Descripció de l'activitat:

Cada grup (grups de referència) deuen trobar les diferents pistes, passant la prova corresponent per trobar les diferents fitxes(frutes) que podran canviar al finalitzar la gimcana per fruites reals i poder fer-se un batido saludable.

LA GIMCANA COMPTA AMB 6 PISTES I EN CONSEQÜÈNCIA, 6 FRUITES (A canviar 3)

METODOLOGIA: Cada grup comença en una prova diferent per tal de no coincidir i tenen que buscar la primera pista. Al trobar la pista, deuen anar on les indica (el grup unit) per trobar la tarjeta que les facilita la prova que deuen fer per aconseguir la fruita. Una vegada feta la prova, la dinamitzadora més propera li's donarà la fruita corresponent per a que la guarden i acumulen per al seu premi canviable.

El grup 1 començarà a la primera prova, el segon grup a la tercera prova, el tercer grup a la quinta prova.

PRIMERA PROVA (escales mej) G1

PISTA: No estic a l'espai, tampoc prop. Tira cap a dalt cap a dalt, i no veges molts com jo, per allí estaré.

PROVA: Un jugador ha de taral.larejar una canço i l'equip ha d'endevinar el nom del grup de música. (Tenen que fer-ho tres voltes)

CONSEGUEIXEN: PLÁTAN

SEGONA PROVA(parking)

NOM DE LA ACTIVITAT: GINCANA CANVIABLE

PISTA: Allí on hi ha molta diversió i dinamització

PROVA: Passar una pilota d'extrem a extrem de la línia sense tocar-la amb peus ni mans.

CONSEGUEIXEN: POMA

TERCERA PROVA(mej) G2

PISTA: Tira cap a dalt cap a dalt, soc un edifici catòlic i amb natura

PROVA: La "Telanyina humana" on els participants han de travessar una "teranyina" feta de cordes sense tocar-les.

CONSEGUEIX: RAÏM

QUARTA PROVA(ermita)

PISTA: Mai mai mai tindrè sed, sempre estic bebent

PROVA: Fer una torre humana en 2 minuts

CONSEGUEIX: MELOCOTÓ

QUINTA PROVA(ERMITA) G3

PISTA: Allí juguem durant hores i mai ens aborrim

PROVA: Tots els jugadors han d'intercanviar-se les sabatilles en un minut

CONSEGUEIX: FRESA

SEXTA PROVA(MEJ)

PISTA: On estic vaig creixent al caminar, encara que la meva estatura es queda igual.

PROVA: Han d'ordenar-se els integrants del grup, de menor a major en menys de 2 minuts.

CONSEGUEIX: Kiwi

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:** Fruita, cartolines, retoladors
- **Inventariables:** Cinta

·**Espacials:** Espai obert

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Els participants col·laboren entre si per a resoldre els desafiaments i completar les proves.			

NOM DE LA ACTIVITAT: GINCANA CANVIABLE

Existeix creativitat i originalitat en la forma en què els participants aborden els desafiaments i resolen els problemes plantejats.

L'actitud general dels participants durant la gimcana, incloent-hi el seu entusiasme, motivació i disposició per a enfrontar desafiaments.

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: TALLER DE CUINA

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: creativa

Durada: 90'

Objectius:

- Fomentar la cooperació i l'autogestió grupal.
- Proporcionar ferramentes per al desenvolupament d'hàbits saludables.
- Aprendre sobre nutrició amb receptes saludables i equilibrades

Descripció de l'activitat:

QUINTA SESSIÓ: 4 D'ABRIL (Galletes de carlota)

Metodologia base per fomentar l'autogestió del jovent: Proporcionar la recepta per grups sense els ingredients i els utensilis especificats. D'aquesta manera, deuen descobrir mitjançant una lectura col·lectiva aquells ingredients i utensilis necessaris i escriure'ls a la fitxa facilitada. [fitxa 5](#)

Una vegada tenim els ingredients i utensilis clars, col·locarem tot el necessari a la taula i per grups, seguirem els passos especificats a la fitxa.

Una vegada feta, treurem les conclusions respecte a la recepta elaborada.

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadores

·**Materials**

- **Fungibles:** Ingredients
- **Inventariables:** Forn, utensilis

·**Espacials:** Espai jove

NOM DE LA ACTIVITAT: TALLER DE CUINA

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
S'observa el interès i la motivació de les participants per l'activitat			
Existeix aprenentatge per part de les assistents en quant a la recepta implementada			
Es compleix la planificació i programació de les diferents activitats programades dins del taller			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: CARRERA D'ORIENTACIÓ MALLAETA

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Deportiva

Durada: 240'

Objectius:

- Animar als xavals a participar en l'esport de l'orientació, una activitat física sana i divertida.
- Millorar la seua condició física a través d'activitats en el medi natural respectant la seua conservació
- Desenvolupar la comprensió de plans i mapes a través del joc.
- Aprendre a orientar un pla respecte al terreny
- Desenvolupar l'autoconfiança a través de preses de decisió adequades.
- Fomentar el treball en equip

Desenvolupament de l'activitat:

-Consisteix a realitzar una carrera camp a través però completant un recorregut en el menor temps possible, passant per una sèrie de punts de control obligatoris i seguint un ordre imposat, els quals es troben marcats i situats amb exactitud sobre el mapa i en el terreny.

La carrera d'orientació es durà a terme junt l'excursió a "La Font de la Mallaeta", sent la carrera d'orientació planificada en el transcurs d'aquesta ruta.

NOM DE LA ACTIVITAT: CARRERA D'ORIENTACIÓ MALLAETA

Recursos:

·Humans:

·Materials

- **Fungibles:**
- **Inventariables:** balises, mapes, brúixola, xiulet, mocadors
- **Espacials:** Al aire lliure

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
S'observa que hi ha treball en equip per part dels diferents grups			
Existeix participació activa per part de cada participant			
S'observa dificultats en el grup a l'hora de realitzar la prova			

Adaptacions:

NOM DE LA ACTIVITAT: TALENT SHOW / FESTA FINAL

Persones destinatàries: 10 a 17 anys

Tipus d'activitat: Creativa

Durada: 180'

Objectius:

- Fomentar la creativitat de les persones assistents
- Generar un ambient segur i de confiança
- Conèixer les sensacions de les persones joves sobre la setmana Jo bé.

Desenvolupament de l'activitat:

Aquesta activitat és el tancament de l'escoleta amb l'organització d'un Talent Show i festa de tancament.

La primera part de l'activitat serà LA PREPARACIÓ DEL TALENT SHOW, amb diferents tallers de customització de roba (teles, cartolines, goma espuma, pistoles de silicona), peluqueria (trenes, coletes...) i maquillatge. Prèviament als tallers, les

NOM DE LA ACTIVITAT: TALENT SHOW / FESTA FINAL

participants deuràn planificar el seu show amb grup, ja sigui un ball, un teatre... La segona part de l'activitat serà el TALENT SHOW junt la festa de tancament. En aquesta part de l'activitat totes les participants mostraràn el seu show prèviament preparat junt la seva vestimenta.

El premi a la guanyadora (elegida pel jurat-les dinamitzadores) serà un gelat.

El que no saben és que el premi serà per a tots i totes.

Recursos:

·**Humans:** Dinamitzadora

·**Materials**

- **Fungibles:** Cartolines, retoladors, silicona,
- **Inventariables:** pistola, tisores, cintes, teles
- **Espacials:** Sala multiusos

Avaluació del grup:

Indicador	Sí	A vegades	No
Existeix motivació i interès per part de les joves en l'activitat			
Es fomenta la creativitat i l'originalitat de les participants			
Existeix participació i col·laboració activa per part de les persones participants.			

Adaptacions:

8. Recursos

Tenim en compte tots els recursos, parlem de recursos humans, materials i espacials.

RECURSOS	
HUMANS	2 Dinamitzadores <ul style="list-style-type: none">● 1 Figura TIS● 1 Figura TASOC
	<ul style="list-style-type: none">● Poliesportiu: Sala multiusos, pabelló

ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> • Espai Jove: Espai recreatiu i sala dels espills • Espais oberts: La mallaeta, La Ermita de Santo Cristo 	
MATERIALS	FUNGIBLES	Cartolines, guixos, pintures, retoladors, llapis, pintura textil, maquillatge de cara, retoladors, fruita i gelats.
	INVENTARIABLES	Pilotes, cercles, cons, culleres de plàstic, pilotes de ping-pong, teles, xiulet, petos de colors, boles decoratives.
	TECNOLÒGICS	Reproductor de música.

9. Difusió

La difusió del projecte es va fer a través de les xarxes socials i també amb la difusió física a l'institut i a l'espai jove.

A través de les diferents xarxes socials; Instagram, Facebook i WhatsApp, vam difundir tant a través d'històries temporals com amb posts permanents tota la informació. La informació pertinent es va recopilar en diferents formats; cartell, [vídeo\(reel\)](#), follets i planificació semanal. ([Annex 2](#)). També a través de la informació física a l'institut i a l'Espai Jove vam informar a les joves sobre el projecte i la seva programació per animar-les a participar.

Amb la carteleria de difusió referent al projecte es va incloure el formulari d'inscripció mitjançant un QR guiat o directament amb l'enllaç a la descripció i a la història. Deixem a continuació el [model d'inscripció](#) elabora amb Formularis de Google.

Mencionem també el model d'autorització una vegada estan confirmades les places. Amb la confirmació de places, se'ls adjunta a les persones participants el document d'autorització([Annex 3](#)) corresponent al projecte JO BÉ WEEK.

Per garantir una bona comunicació i canal d'informació, una vegada confirmades les places de totes les persones assistents, es crearà un grup de WhatsApp (amb consentiment previ de les integrants del grup) per fomentar la participació i la comunicació activa per part de les famílies i joves.

10. Avaluació

AVALUACIÓ INICIAL

L'avaluació inicial es durà a terme a través d'una dinàmica avaluativa explicada a la fitxa d'activitat *dinàmiques matineres* ([sensacions](#)), on podrem realitzar un primer contacte amb les persones assistents sobre el que esperem d'aquesta setmana i per tant, del projecte.

AVALUACIÓ PROCESUAL

L'avaluació procesual es realitzarà tant de manera quantitativa com qualitativa. Utilitzarem l'observació no participant per quantificar posteriorment els resultats en les rúbriques estimatives de les diferents fitxes d'activitats.

A més, es durà a terme una reunió amb les dinamitzadores al finalitzar cada sessió per avaluar l'organització, l'estructura i la consecució d'objectius del dia (Annex 4).

AVALUACIÓ FINAL

A l'avaluació final realitzarem també una avaluació híbrida, utilitzant tant l'avaluació quantitativa com qualitativa.

En primer lloc, recopilarem tots els objectius operatius (fitxes d'activitat) en una taula de control per veure si finalment s'han obtingut els resultats esperats.

En segon lloc, implementarem novament la dinàmica *sensacions* a la última sessió per poder comparar les respostes del primer dia amb l'últim dia.

En tercer i últim lloc, enviarem un qüestionari de satisfacció pel grup de WhatsApp per tal de saber l'opinió de les persones participants i de les seves famílies com entorn primari d'aquestes.

11. Annexos

ANNEX 1. ESTADÍSTIQUES CONSULTA JO BÉ WEEK

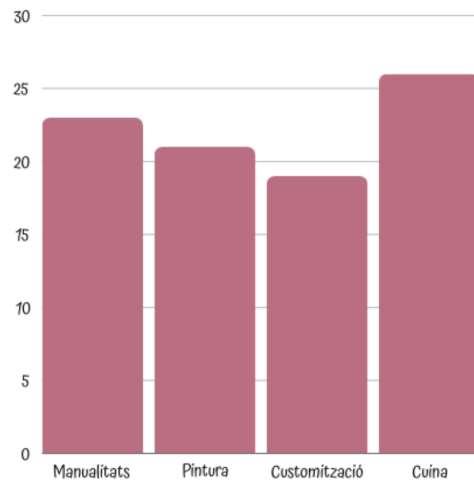
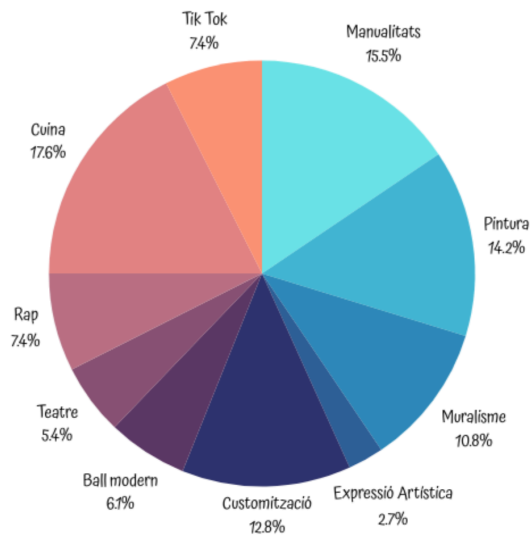
A l'excel es pot observar els vots(1) o no vots (0) a les diferents activitats, amb l'objectiu de saber quins són les activitats que més interessen a les persones joves.

SEXE	EDAT	CURS	T.A														OERV	OERF			
			TAM	TAP	TAM	TAEA	TAC	TABM	TAT	TACR	TAR	TAAR	TAC	TAE	TATT	TABD					
F		11 6 P	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
F		15 3 ESO	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0
F		12 6 P	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
F		10 5 P	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
F		10 5 P	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
F		16 3PDC	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
F		14 1ESO B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
M		11 6T	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
M		9 7S	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
M		12 1ESO	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
M		12 1ESO	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
M		13 2ESO	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
M		12 1ESO	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
M		10 6T	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
F		10 5T	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
F		10 5T	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
M		11 6T	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
F		13 2ESO	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
F		15 3ESO	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
F		11 6T	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
F		10 5 P	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
M		13 2ESO	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
M		11 6T	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
M		12 1ESO	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
F		10 5T	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
F		10 5T	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1
F		11 6T	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
M		10 5T	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
M		11 6T	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
F		10 5T	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

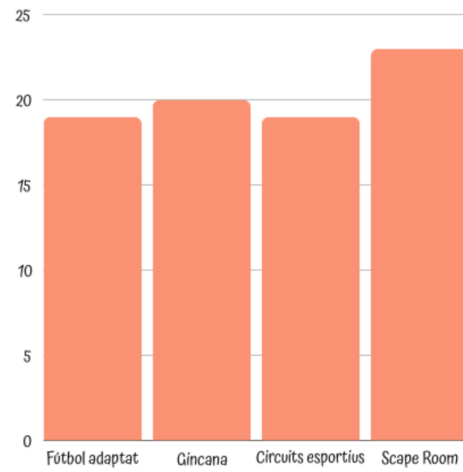
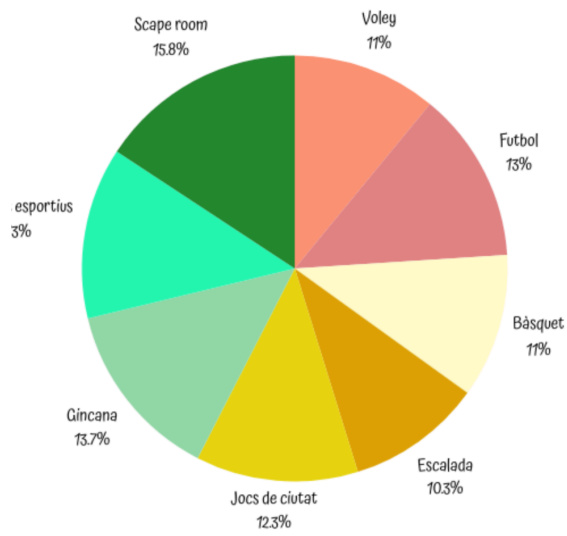
OER							AMN					
OERB	OERE	OERJC	OERG	OERCE	OERSR	AMNOM	AMNB	AMNE	AMNRP	AMNIR	AMNG	
1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	
0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	
1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	
1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	
1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	
0	16	15	18	20	19	23	13	13	28	3	4	
											15	

Les estadístiques que adjuntem a continuació ens mostren de forma visual els percentatges de totes les activitats votades junt una gràfica de barres amb aquelles més votades, sent el resultat el següent.

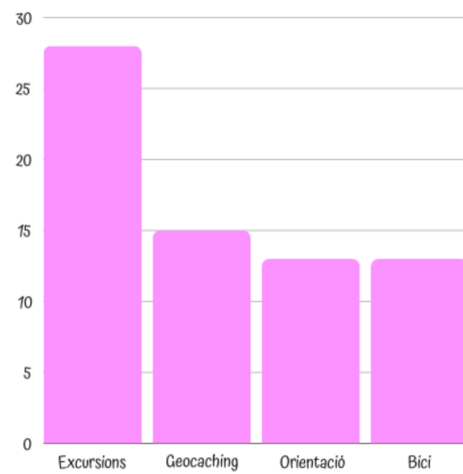
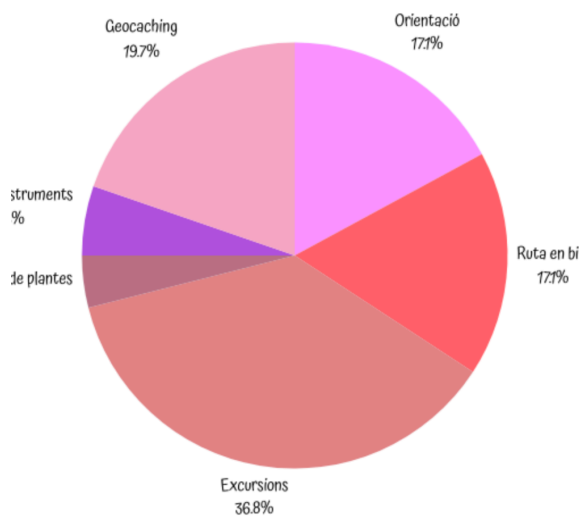
TALLERS ARTÍSTICS



TALLERS D'OCI ESPORTIU I RECREATIVU



TALLERS DE MUNTANYA I NATURA



ANNEX 2. CARTELLERIA PER A LA DIFUSIÓ DEL PROJECTE

JO BÉ WEEK 2024

QUÈ ÉS? Setmana dedicada a fer activitats, tornejos esportius, jocs i tallers creatius per als joves.

Edats de 10 a 17 anys

PER A QUI?

QUAN? 1 al 6 d'Abril

INSCRIPCIONS GRATUITES AL LINK DE LA BIO

PLAÇES LIMITADES

JO BÉ WEEK 2024

QUÈ ÉS? Setmana dedicada a fer activitats, tornejos esportius, jocs i tallers creatius per als joves.

Edats de 10 a 17 anys

PER A QUI?

QUAN? 1 al 6 d'Abril

INSCRIPCIONS GRATUITES

JO BÉ WEEK 2024

QUÈ ÉS? Setmana dedicada a fer activitats, tornejos esportius, jocs i tallers creatius per als joves.

Edats de 10 a 17 anys

PER A QUI?

QUAN? 1 al 6 d'Abril

INSCRIPCIONS GRATUITES A L'ENLLAÇ DE LA BIO

PLAÇES LIMITADES

JO BÉ WEEK 2024

QUÈ FAREM?

- JOCES!!
- TALLERS CREATIUS!!
- TORNEJOS ESPORTIUS!!
- CARRERA D'ORIENTACIÓ!
- JOCES DE CIUTAT, GINCANES!!
- JUST DANCE, FREESTYLE!!

JO BÉ WEEK 2024

INSCRIPCIONS GRATUITES A L'ENLLAÇ DE LA BIO

PLAÇES LIMITADES

JO BÉ WEEK 2024 DE L'1 AL 6 D'ABRIL

DILLUNS	DIMECRES	DIVENDRES
9:00 DINÀMIQUES MATINERES	9:00 DINÀMIQUES MATINERES	9:00 Carrera d'orientació (excursió)
10:00 Circuits esportius	10:00 Zombie Attack	11:00 Esmorzar
11:00 Esmorzar	11:00 Esmorzar	11:30 Carrera d'orientació (excursió)
11:30 Creació artística	11:30 Freestyle	13:00 Tancament
13:00 Tancament	13:00 Tancament	
DIMARTS	DIJOUS	DISSABTE
9:00 DINÀMIQUES MATINERES	9:00 DINÀMIQUES MATINERES	9:00 JOCES DE BENVINCUDA
10:00 Tornejos	10:00 Gincanà canviàble	10:00 Preparació Talent Show
11:00 Esmorzar	11:00 Esmorzar	11:00 Esmorzar
11:30 Taller de Samarretes	11:30 Taller de cuina	11:30 Talent Show / Festa final
13:00 Tancament	13:00 Tancament	13:00 Tancament

JO BÉ WEEK 2024 QUÈ NECESSITAREM CADA DIA???

DILLUNS	DIMECRES	DIVENDRES
- Roba còmoda	- Roba còmoda	- Roba còmoda
- Esmorzar	- Esmorzar	- Corra
- Aigua	- Aigua	- Esmorzar
		- Aigua
DIMARTS	DIJOUS	DISSABTE
- Roba còmoda	- Roba còmoda	- Roba còmoda
- Esmorzar	- Esmorzar lleuger	- Alguna disfresa o complements que tinguin per casa
- Aigua	- Aigua	- Esmorzar
- Samarreta blanca (TALLER DE SAMARRETES)		- Aigua

ANNEX 3. DOCUMENT D'AUTORITZACIÓ

DADES DE LA PERSONA PARTICIPANT
Nom i cognoms:
Data de naixement:

Domicili:
Codi postal:
Població:

Telèfon:

DADES DELS PARES, MARES I/O REPRESENTANTS LEGALS <i>(En cas de l'Annex I, emplenar i firmar pels dos progenitors o representants legals)</i>
--

Nom i cognoms del pare i/o representant legal:
DNI: Telèfon:
Nom i cognoms de la mare i/o representant legal:

DNI: Telèfon:
Altres telèfons de contacte

INFORMACIÓ RELLEVANT

AL·LÈRGIES / INTOLERÀNCIES

Té al·lèrgia o intolerància a algun medicament, aliment o planta?	Sí	No
En cas que sí, indiqueu a quin i si cal prendre alguna mesura a tindre en compte:		
Té al·lèrgia o intolerància a algun aliment?	Sí	No
En cas que sí, indiqueu a quin aliment i si cal prendre alguna mesura a tindre en compte:		
Té altres al·lèrgies o intoleràncies?	Sí	No
En cas que sí, indiqueu a què i si cal prendre alguna mesura a tindre en compte:		

MALALTIES I TRACTAMENTS

Té el/la teu/a fill/a alguna malaltia o condició de salut que siga important assenyalar?	Sí	No
En cas afirmatiu, indiqueu quina o quines i si cal prendre precaució:		

Necessita ajuda per a la presa de la medicació?

No. El/La meu/a fill/a no necessita ajuda, és autònom/a amb la presa de medicació. SI. El/La meu/a fill/a necessita ajuda amb la presa de medicació.

Quin tipus d'ajuda necessita (control de dosi, preses, solució injectable,..)

- AUTORITZE / NO AUTORITZE al personal designat per a l'organització i execució de la setmana l'ajudar al meu fill o la meua filla en la presa de la seua medicació baix prescripció durant el període de temps que es desenvolupe l'activitat. Per a això, serà necessària la presentació d'aquesta autorització signada, juntament amb un informe mèdic en el qual s'especifique el nom de la medicació i la dosi prescrita, així com la duració del tractament i pautes d'administració. La medicació es donarà al personal responsable dins d'una borsa tancada i amb l'envàs original. Ha d'anar marcada amb el nom i cognoms de la persona participant.
- AUTORITZE / NO AUTORITZE al personal designat per a l'organització i execució

de la Setmana Jo Bé a, en cas d'emergència, traslladar al/la meu/a fill/a a un centre de sanitari utilitzant els mitjans de transport propis.

AUTORITZE / NO AUTORITZE a que, en cas d'urgència mèdica, el/la meu/a fill/a pugui ser atès/esa pel personal sanitari. I, en cas de gravetat, si no es pot contactar amb la família, es prenguen les decisions mèdiques necessàries sota la direcció pertinent del personal sanitari.

AUTORITZACIÓ GENERAL I DRETS D'IMATGE

- AUTORITZE la participació del meu/a fill/a en la Setmana Jo Bé, organitzada pel Casal de la Joventut i el Mariola Espai Jove) i que es realitzarà al Mariola Espai Jove i al Poliesportiu de l'1 al 6 d'Abril de 2024.

- AUTORITZE / NO AUTORITZE la publicació d'imatges i/o vídeos en els mitjans de comunicació públics sobre l'activitat executada per a la seua difusió, dins del fet establert en la Llei De Protecció Jurídica del Menor vigent, i la Llei Orgànica de Protecció de Dades de Caràcter Personal i garantia de dret digitals 3/2018. La utilització d'aquestes imatges i/o vídeos serà limitada exclusivament a l'àmbit institucional i no comercial, i no se cediran dades a tercers.

Amb la signatura i entrega d'aquest document s'autoritza la cessió de les dades personals que hi apareixen i que seran utilitzades exclusivament per a l'organització i desenvolupament del Projecte Jo Bé Week.

Responsable del tractament: A totes les entitats que participen (les entitats apareixen a baix en aquest mateix document).

Finalitat del tractament: Respondre a la vostra consulta, sol·licitud, suggeriment i gestionar el tipus de relació que manteniu amb nosaltres.

Legitimació del tractament: Interès legítim.

Destinatari: No se cediran les dades a tercers excepte a altres administracions públiques en compliment de la normativa. No es realitzaran transferències internacionals de dades.

Drets: Teniu dret a accedir, rectificar i suprimir les dades, així com altres drets, com s'explica en la informació adicional.

*Annex I: Si els pares, mares i/o tutors/es legals estan separats/des, divorciats/des o són parelles de fet que han posat final a la seua convivència i en el cas que tinguen la pàtria potestat, es necessària la signatura d'ambdós.

SIGNATURA (pare, mare i/o tutor/a legal)

ANNEX 4. MODEL FITXA AVALUATIVA PER SESSIÓ

DATA _____ ASSISTENTS _____

ACTIVITATS

OBSERVACIONS SOBRE L'ORGANITZACIÓ

INDICADORS	SÍ	A VEGADE S	NO	Anotacions
Les activitats han seguit l'organització planificada.				
El temps acordat ha sigut el necessari per realitzar cada activitat.				
Ha faltat o sobrat material d'alguna de les activitats.				

OBSERVACIONS SOBRE L'ESTRUCTURA DE LES ACTIVITATS

INDICADORS	SÍ	A VEGADE S	NO	Anotacions
L'activitat _____ ha estat ven plantejada a l'hora d'implementar-la i ha seguit la seva planificació				
L'activitat _____ ha estat ven plantejada a l'hora d'implementar-la i ha seguit la seva planificació				

L'activitat _____ ha estat ven plantejada a l'hora d'implementar-la i ha seguit la seva planificació				
--	--	--	--	--

OBSERVACIONS SOBRE L'ESTRUCTURA DE LES ACTIVITATS

INDICADORS	SÍ	A VEGADE S	NO	Anotacions
L'activitat _____ aconseguix els seus objectius operatius: _____				
L'activitat _____ aconseguix els seus objectius operatius: _____				