

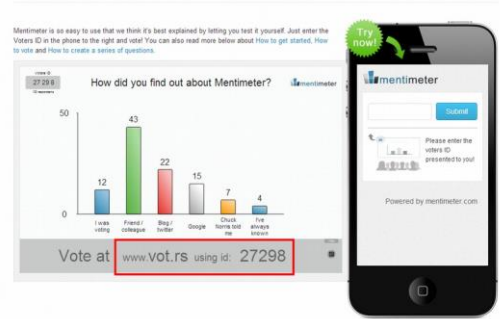
Compartim dinàmiques d'inici i de tancament energètiques

DINÀMIQUES PER INICIAR UN EDCAMP		
Nom de la dinàmica	Explicació	Material necessari
Manta ràpida	<p>Es divideixen els jugadors en dos grups de manera aleatòria.</p> <p>El joc segueix la dinàmica del joc del mocador, així que a cada jugador se li dona un número. Els jugadors es situen darrera una manta o llençol el qual marc la línia de separació dels dos grups.</p> <p>Cal que hi hagi 2 persones aguantant els extrems de la manta (mirar imatge). Els equips es situen darrera la manta per a que l'altre equip no vegi on estan situats. Quan els qui aguanten la manta diuen un número, baixen la manta i els membres de cada equip que tenen aquell número s'han d'aixecar i dir el nom del contrincant el més aviat possible. Guanya l'equip que arriba als 5 punts.</p>	<p>Una manta o llençol gran</p> 
Happy Salmon	<p>Poden jugar fins a 6 jugadors. Cadascún rep 12 cartes d'un mateix color i amb 4 dibuixos diferents. En funció del dibuix que et surt, el jugador ha de fer un gest diferent i buscar un altre jugador que estigui fent el mateix gest. L'objectiu és quedar-te sense cartes abans que ningú. Aquest joc desenvolupa la sociabilitat, serveix de risoteràpia, per trencar el gel en una reunió, començar una classe ... s'aprèn en 30 segons i es juga en 1 minut.</p> <p>Com jugar: https://www.youtube.com/watch?v=qnh7LJczI3E</p>	<p>Joc de cartes happy salmon o cartes similars. Cal 1 joc de cartes per cada 6 jugadors.</p> <p>Vídeo: https://drive.google.com/file/d/1DKHyJDwpXNRgoFPCa45ZgReSLMe9PF00/view?usp=sharing</p>
Targeta de presentació per a presentar un company	<p>Aquesta dinàmica consisteix en formar parelles a l'atzar entre els edcampers i que en dos o tres minuts es presentin un a l'altre.</p> <p>Passat el temps, cada edcamper ha de presentar al company amb el qui ha parlat.</p>	No cal material
Nom + moviment corporal	<p>Aquesta dinàmica consisteix en que cada edcamper pensi un moviment amb el qual acompanyar el seu nom. Un per un, diem el nostre nom mentre fem el moviment escollit i la resta ho ha de copiar.</p>	No cal material

ABC (3 curiositats, 1 és mentida)	Tots els edcampers han d'anar caminant sols per la sala on ens trobem intentant ocupar tot l'espai. Quan sona un so (campaneta, xiulet, instrument,...) parem i fem parella amb l'edcamper que tinguem més aprop. Lsi hem de dir 3 curiositats sobre nosaltres, 2 han de ser veritat i una altra mentida. Passats un parell de minuts, cada edcamper explica a la resta les 3 curiositats i intenta endevinar quina no és certa.	No cal material
Pedra,paper tisora	El conegudíssim joc de pedra, paper, tisora pot ser una bona manera de trencar el gel entre desconeguts. Cal jugar de 2 en dos i qui perd al millor de tres para de jugar i es queda per animar a l'edcamper que l'ha guanyat. Cal anar jugant fns que guanya un, amb la resta animant.	No cal material
Pedra, paper, tisora amb el cos	És el mateix joc de pedra paper tisora, però en comptes de fer els gestos amb les mans, els fem amb tot el cos. Els jugadors s'han de posar per parelles d'esquena a esquena i girar-se per a representar la pedra, el paper o la tisora amb el cos. Qui guanya continua jugant contra altres guanyadors i el qui perd es posa al darrere del guanyador i l'anima a ell o a qui el guanyi fns al fnal de la partida.	No cal material
Guerra grupal de polzes	Tots els edcampers ens posem en rotllana, creuant els braços agafem la mà dels companys del costat per a poder fer el combat de polzes tots alhora. Ls'objectiu és atrapar el dit polze dels dos companys del costat.	No cal cap tipus de material
Pilota « pistoler»	Tots els edcampers es posen en rotllana i abans de començar, cadascú diu el seu nom. És important retenir el nom dels qui tenim més aprop per a guanyar el joc.	Una pilota
Presentació amb llengua fora	Lsa dinàmica consisteix en presentar-nos amb la llengua fora.	No cal cap tipus de material
Coneixem-nos (3 coses que m'agraden)	Tots els edcampers han d'anar caminant sols per la sala on ens trobem intentant ocupar tot l'espai. Quan sona un so (campaneta, xiulet, instrument,...) parem i fem parella amb l'edcamper que tinguem més aprop. Lsi hem de dir 3 coses que ens agraden.	Campaneta, xiulet o instrument,
Parelles aleatòries i buscar coses que ens uneixen	Una altra dinàmica que funciona bé per a trencar el gel és la següent: els edcampers han d'anar caminant sols per la sala on ens trobem intentant ocupar tot l'espai. Un dels organitzadors va dient consignes diferents per a que els edcampers s'agrupin a l'atzar (els qui porten el mateix color de jersei, els qui tenen la mateixa inicial al nom, els qui tenen el mateix pentinat, ...). Unn cop fet el grup, entre els components s'han de presentar i trobar alguna cosa que tinguin en comú fns que l'organitzador torna a donar una altra consigna er formar altres grups i fer el mateix.	No cal cap tipus de material

DINÀMIQUES PER TANCAR UN EDCAMP

Nom de la dinàmica	Explicació	Material necessari
Teranyina	<p>Cada edcamper explica en poques paraules el que s'emporta o vol destacar de l'edcamp i passa el cabdell de llana a un altre participant el qual fa el mateix. En acabar, hem teixit una teranyina entre tots.</p>	<p>Cabdell de llana</p> 
Capsa màgica	<p>En una capsa secreta (de les que costa obrir), s'amaguen diferents happy pills tenint en compte que n'hi ha d'haver una per a cada edcamper. El joc consisteix en anar passant-se la caixa i cada edcamper té 10 segons per intentar obrir-la. Quan s'obre la capsa, l'edcamper que l'ha obert reparteix una píndola a cada edcamper, un trosset de paper i un petit aro per tancar el paper. Els edcampers tenen 5 minuts per escriure un missatge amb el què s'emporten de l'edcamp o amb alguna cosa que vulguin destacar. Passat el temps, un organitzador recull totes les happy pills dins la capsa i les reparteix a l'atzar als edcampers de tal manera que cadascú acaba tenint una píndola amb el missatge d'un altre edcamper. Es llegeixen els missatges per concloure l'acte i es fa una fotografia final de tot el grup.</p>	<p>Capsa xinesa, Happy Pills</p> 

<p>Gomets per a fer grups i fer «Què t'emportes»</p>	<p>Quan van arribant els edcampers els organitzadors els hi van donant un gomet (han de ser de diferents colors i formes en funció de quants grups vulguem fer)</p>	<p>Gomets variats</p>
<p>Col·locar-se per edats sense parlar i fer el què t'emportes</p>	<p>Els organitzadors han de demanar als edcampers que es col·loquin, sense parlar ni fer gestos en rotllana, ordenats per edats, de més jove a més gran. Un cop col·locats, els numerem per ordre.</p>	<p>No cal material</p>
<p>Mapa de paraules</p>	<p>Utilitzant algun programa per a fer núvols de paraules, cada edcamper resumeix la seva experiència de l'edcamp amb una o dues paraules i un organitzador va introduint les paraules per, fnalment, crear el núvol de paraules de l'edcamp.</p>	<p>Ordinador o portàtil connectat a un projector Connexió a internet Generador de núvol de paraules com ara http://t/twwwww.wwordle.net/t https://t/twwwww.wwordclouds.com/t</p>
<p>Mentimeter</p>	<p>L'aplicació mentimeter ens pot ajudar a fer una dinàmica de tancament de l'edcamp.</p> <p>Podem llençar preguntes sobre els aprenentatges que s'emporten els edcampers, la seva experiència, resumir amb una paraula l'experiència,... i el que se'ns acudeixi. Quan els edcampers responen a partir de l'app o la wweb es creen gràfques o núvols de paraules amb les seves respostes. Aquests documents que es generen poden servir de resum del nostre edcamp.</p>	<p>How to use mentimeter</p>  <p>https://t/twwwww.youtube.com/twwatch?v=6XqQAOnCHA8</p>