

UNIDAD DIDÁCTICA 6º DE PRIMARIA

# EL AMO OSCURO



# RETOS COOPERATIVOS

Jugar es vivir una aventura, es tratar amistades, es experimentar emociones". – Pierre Parlebás-

Martín Pinos Quílez

**Extraído del libro**

Pinos, M. (2012). *Del aula a la vida, de la vida al aula. Las competencias básicas en la escuela*. Centro de Profesores y Recursos N<sup>a</sup> 1 de Zaragoza

**Depósito legal**

Z-1506-2012

## ESQUEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

### 1. INTRODUCCIÓN.

### 2. TÍTULO.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD.

### 4. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO.

a) Objetivos generales.

b) Bloques de contenidos.

c) Criterios de evaluación.

### 5. CONTEXTUALIZACIÓN.

### 6. OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS.

### 7. CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

### 8. CONTENIDOS.

### 9. RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS.

### 10. METODOLOGÍA.

a) Principios metodológicos y estilos de enseñanza.

b) Posibilidades de globalización.

### 11. RECURSOS DIDÁCTICOS.

### 12. EVALUACIÓN.

a) Orientaciones para la evaluación de la unidad didáctica.

b) Criterios de evaluación e instrumentos de evaluación.

c) Criterios de calificación y mínimos.

d) Evaluación del proceso de enseñanza.

e) Información a la comunidad educativa.

### 13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

### 14. SESIONES.

a) Información y presentación al alumnado de la unidad didáctica.

b) Organización de las sesiones.

c) Desarrollo de las sesiones.

## 1. INTRODUCCIÓN

---

La UD que ahora presento va a ser desarrollada en el CEIP..., en el área de Educación Física y para el alumnado de 2º nivel de 3º ciclo, es decir 6º de primaria, con la finalidad de desarrollar la capacidad de elaborar estrategias cooperativas de resolución de problemas motores, planteados en forma de reto o prueba.

## 2. TÍTULO

---

Esta unidad es la número 2 de la programación de ese curso; se titula: **El amo oscuro**, y se centra en los **retos motores cooperativos** en el marco de una sugerente ambientación inspirada en los juegos de roll, que nos lleva a una época remota y una tierra mística en donde magia, criaturas fantásticas y humanos deberán unir sus fuerzas para enfrentarse a la tiranía del Amo Oscuro.

**Cooperar** es más que trabajar en grupo. Implica actuar en equipo, con otras personas, para lograr un mismo objetivo que no puede pasar por oponerse a otros. En esta unidad trabajaremos la cooperación en base a retos motores en los que los grupos no deberán oponerse a nadie salvo a ellos mismos, y sin embargo la ambientación de la aventura les obligará a enfrentarse simbólicamente, sobre el tablero, con el Amo Oscuro y sus guerreros.

## 3. JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

---

Consta de 10 sesiones que se aplicarán en el primer trimestre del curso escolar, durante el mes de octubre. El inicio del curso escolar es un buen momento para trabajar las estrategias de cooperación, cohesionar la clase y valorar el esfuerzo compartido.

Los juegos y retos cooperativos presentan sustanciales **posibilidades educativas para la Educación Física escolar** (Orlick, 1986)<sup>1</sup>:

1. Desarrollo de actitudes, valores y modelos positivos.
2. Práctica de conductas prosociales: ayudar, compartir, cuidar, asistir...
3. Desarrollo de la empatía o capacidad para ponerse en la piel de otra persona.
4. Desarrollo de la autonomía personal.
5. Desarrollo de la assertividad, de la defensa de los derechos propios, de la capacidad para enfrentarse a las presiones del grupo manteniendo la propia opinión.
6. Mejora de la tolerancia, la interdependencia, la comunicación y las relaciones de cooperación entre el alumnado.

La unidad, por tanto, tiene también como finalidad contribuir a desarrollar desde la Educación Física valores personales y sociales como la tolerancia, la resolución pacífica de los conflictos, el respeto y la valoración de las diferencias, sean de la índole que sea, etc. La vía elegida es la educación en valores; un modelo de formación preventiva que reconoce en la acción individual el mejor instrumento de ejemplo, cambio y mejora, además de un paso imprescindible para conseguir soluciones globales. El uso en las diferentes sesiones de esa unidad del reto cooperativo, la presencia de juegos coeducativos o la utilización de materiales reciclados o reutilizados van en esa línea.

---

<sup>1</sup> ORLICK, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos si competición*. Barcelona. Paidotribo.

## 4. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO

El currículo vigente, que se constituye en el primer nivel de concreción curricular, que afecta más directamente a esta unidad de trabajo, es el RD 1513/2006 del 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas para primaria, así como la Orden de 9 de mayo de 2007 del currículo aragonés y la Orden de 26 de noviembre de 2007 que regula la evaluación en primaria en esta comunidad.

Dicho esto señalar, que la unidad didáctica guarda fundamentalmente relación con los diversos elementos del currículo oficial que aparecen en la mencionada legislación. A saber:

### **Objetivos generales del área**

Específicamente se vincularía con los siguientes:

4. Adquirir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz, segura y autónoma en la práctica de actividades físicas deportivas y artístico expresivas.
6. Participar en juegos y actividades físicas compartiendo proyectos comunes, estableciendo relaciones de cooperación, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando, en todo caso, discriminaciones por razones personales, de género, sociales y culturales.
9. Emplear y reconocer los distintos lenguajes expresivos: corporal, plástico, musical y verbal, fomentando en relación a este último la comprensión lectora y la expresión verbal como medios de búsqueda e intercambio de información relativa a la Educación física, como instrumentos para comprender y saber comunicar los contenidos del área y las propias emociones y sentimientos que la práctica motriz suscita.

### **Bloques de contenidos**

El tema central de la unidad guarda una relación directa y prioritaria con el **bloque nº 4: Actividad física, salud y educación en valores** en cuanto a la consideración transversal de la educación en valores, especialmente desde el trabajo cooperativo, y desde la adopción de hábitos y normas de seguridad en la realización de los retos.

También se vincula al bloque **nº 5: Juegos y deportes** al ser el juego y las relaciones que de él derivan, el recurso básico de toda la unidad. No obstante, dado el carácter globalizado de las sesiones y de los retos motores, el resto de bloques del currículo también se verán implicados.

### **Criterios de evaluación**

La unidad tiene especial relación con los criterios de evaluación del currículo **número 5, 7 y 12** que dicen textualmente:

5. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, identificando y aplicando principios y reglas de acción, ya sea como atacante o como defensor.
7. Manifestar actitudes de colaboración, tolerancia, respeto de las diferencias, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en todos los ámbitos del área.

**12.** Opinar coherente y críticamente sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de la actividad física y el deporte, entendiendo el punto de vista ajeno, utilizando la expresión oral y la escritura para reflexionar sobre su propia experiencia motriz y transmitirla.

Por último, la vinculación con varias de las **COMPETENCIAS BÁSICAS** es significativa como expondré en el apartado correspondiente.

## 5. CONTEXTUALIZACION: CENTRO Y ALUMNADO

Ver consideraciones de la unidad de primer ciclo.

## 6. OBJETIVOS DIDÁCTICOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

Reafirmándonos en la línea mantenida hasta ahora de ofrecer propuestas realistas que faciliten la puesta en práctica en el aula, hemos optado, siguiendo a Arreaza (2007) y a Julián y Pinos (2011), por una definición integrada de los objetivos didácticos y los indicadores de evaluación.

A diferencia de lo que hicimos en las unidades exemplificada para 1<sup>er</sup> y 2<sup>º</sup> ciclo, el punto de partida ha sido los criterios de evaluación de 3<sup>er</sup> ciclo de primaria y no los objetivos. Esta es la opción que parece más coherente con el nuevo marco curricular, y también la más sencilla. Se trata, no obstante, de ver posibilidades distintas de hacer nuestra planificación y elegir lo que más nos interesa en cada contenido.

Las competencias básicas asociadas a esos criterios didácticos de evaluación y objetivos, en principio deberían haber quedado definidas en la programación didáctica. Ahora sólo tenemos que aprovechar el esfuerzo programador que se hizo en aquel nivel de concreción curricular (tabla de la página 112 del libro *Del aula a la vida, de la vida al aula*).

**Tabla 1:** Objetivos e indicadores de evaluación formulados conjuntamente y conectados con los elementos curriculares de referencia

Objetivos generales	Criterios de evaluación	Formulación conjunta de los Objetivos didácticos e indicadores de Evaluación Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para...	CCBB
4 6	CE 5	<p>1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación.</p> <p>2. Aplicar principios o reglas extraídas de situaciones de juego en nuevos contextos que las demanden.</p> <p>3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas.</p>	5,7,8

6	CE 7	4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias.	5,8
9	CE 12	5. Hablar y escuchar, leer y escribir sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de los retos cooperativos, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.	1,5

## 7. CÓMO CONTRIBUYE LA UNIDAD DIDÁCTICA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La contribución de la unidad a las competencias básicas la contemplo desde un doble enfoque. En primer lugar resaltando aquellos indicadores de la competencia que van a tener momentos de desarrollo a lo largo de la unidad. Después, desde la óptica de los criterios de evaluación como principales referentes para su valoración.

A. Como indica el propio currículo, el carácter interdisciplinar, de la Educación Física, permite articular propuestas conjuntas con otras áreas y contribuir al desarrollo de sus objetivos, de los valores democráticos y de las competencias básicas de la etapa. Dado que las competencias se entrelazan, no son independientes, diversas propuestas de trabajo presentes en mi unidad didáctica, pueden contribuir al desarrollo de múltiples competencias básicas. En cada una de ellas, parto de la definición de la competencia desde la referencia de nuestra área (competencias transversales)<sup>2</sup>

### 1. COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

**Leer, escribir, hablar y escuchar sobre los contenidos propios de la EF y sus vivencias motrices.**

- ✓ Expresión y comunicación verbal de situaciones y vivencias surgidas en las sesiones y en los debates de los grupos para encontrar las soluciones a los retos cooperativos.
- ✓ Expresión y comunicación no verbal a partir de la danza o el baile.
- ✓ Lectura comprensiva y aplicación de la información contenida en las reglas de juego y las tarjetas de los retos.
- ✓ Extracción, interpretación y reflexión en torno a la información proporcionada en la tarea de la ficha competencial.

### 2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

**Usar los números, las operaciones básicas y el razonamiento matemático para producir e interpretar información vinculada a la motricidad y la EF.**

<sup>2</sup> ESCAMILLA, A. (2009). *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona. Graó.

- ✓ Uso de las matemáticas: conceptos topológicos (arriba, abajo, delante...), direcciones, distancias y trayectorias, formas geométricas, orden y sucesión, etc. en contextos de juego variados.
- ✓ Interés y manejo de los elementos matemáticos básicos (números, medidas, elementos geométricos, etc.) que aparecen en los juegos y en las tareas de competencias apreciando su utilidad en la vida cotidiana y la práctica de actividad física.

### **3. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**

**Interactuar con el mundo físico para analizar y entender fenómenos y repercusiones de la actividad física en el medio y la salud propia y ajena.**

- ✓ Percepción y orientación en el espacio en el marco de juegos motrices de desplazamiento y búsqueda de controles (sesión de orientación).
- ✓ Exploración sensorial y perceptiva del espacio aplicando la información obtenida en la resolución de problemas motrices.
- ✓ Interacción con el espacio físico circundante: desplazarse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos, los compañeros y su posición.
- ✓ El cuidado del cuerpo. Entender y valorar la actividad física como elemento de salud, poniendo especial atención en el respeto de las medidas de seguridad al participar en retos que puedan conllevar cierto “riesgo” físico.
- ✓ El consumo y uso responsable de los recursos naturales: el reciclado, la reutilización de materiales para el juego, o la construcción propia de materiales para las clases.

### **4. COMPETENCIA DIGITAL**

**Extraer información, vinculada a la motricidad, transformarla y comunicarla mediante diferentes medios, especialmente las nuevas tecnologías.**

- ✓ Presentación digital de la aventura motriz y de la leyenda del Amo Oscuro. Utilización del tablero digital durante las sesiones, a través de su proyección con el cañón en la pared del gimnasio.
- ✓ Búsqueda de información para inspirarse y crear un reto cooperativo en la página de la Peonza: <http://www.terra.es/personal4/lapeonza/>
- ✓ La publicación en el blog del colegio de algunas fotos sacadas durante varias de las sesiones de la unidad y de la copia escaneada de las tareas competenciales que hayan obtenido un 10, servirá de estímulo para la visita de los niños y de las familias de ese foro de información y encuentro.

### **5. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**

**Desarrollar y poner en práctica valores humanos y de convivencia a partir de la práctica motriz.**

- ✓ Aceptación y respeto de las normas de juego acordadas.
- ✓ Aceptación y respeto de las diferencias individuales de competencia motriz.
- ✓ Trabajo en equipo, asumiendo responsabilidades y cooperando con el grupo.
- ✓ Valoración del trabajo y las aportaciones de los demás, sin discriminar por razones de sexo, clase, origen o cultura.

### **6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA**

**Conocer, valorar y ser capaz de expresarse a través de las principales manifestaciones culturales y expresivas de la motricidad humana.**

- ✓ El juego y sus modalidades cooperativas como formas culturales de la motricidad.
- ✓ Desarrollo de la iniciativa, la imaginación y la creatividad, y su expresión mediante códigos artísticos como el dibujo que se propone en la tarea de competencias.

**7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER****Deducir, concretar y aplicar en nuevas situaciones, los principios y reglas de las acciones motrices.**

- ✓ Toma de conciencia de lo que se puede hacer por uno mismo, de nuestras propias posibilidades y carencias, y de lo que necesita de la ayuda de los demás
- ✓ Adquisición de recursos para la cooperación en las actividades físicas y los juegos.
- ✓ Toma racional de decisiones en el marco del juego motriz para el desarrollo de la capacidad decisional tan presente en los retos cooperativos.

**8. COMPETENCIA PARA LA INICIATIVA Y AUTONOMÍA PERSONAL****Asumir responsabilidades respecto a sus aprendizajes motrices, actuando con autonomía y llevando sus ideas a la práctica.**

- ✓ Desarrollo de las habilidades sociales del respeto a los demás, la cooperación y el trabajo en equipo.
- ✓ Búsqueda de soluciones a los problemas planteados y llevarlas a la práctica, mediante el uso de metodologías de búsqueda y resolución de problemas.
- ✓ Desarrollo de la iniciativa y la creatividad a nivel motriz.
- ✓ Esfuerzo por alcanzar resultados creativos, originales y eficaces en las propuestas de búsqueda y exploración que plantean los retos.
- ✓ Percibir los retos como un estímulo para la acción y motivarse para lograr el éxito.

B. Como puede apreciarse las conexiones y contribución de la unidad al desarrollo de las competencias básicas son cuantiosas y cualitativamente significativas. En el artículo 9, del Real Decreto (1513/2006, 8 diciembre 2006) se puede leer que "*los criterios de evaluación de las áreas serán referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas*". En la Orden de 9 de mayo de 2007, en su artículo 13 se lee que " *La evaluación se llevará a cabo considerando los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de las áreas serán referente fundamental para valorar el grado de desarrollo de las competencias básicas y la consecución de los objetivos*". Parece por ello oportuno hacer mención a la contribución de las competencias desde los criterios de evaluación que vamos a utilizar en la unidad didáctica que nos ocupa. En la tabla 1 queda plasmada esa conexión.

**8. CONTENIDOS**

A continuación presento los contenidos agrupados por bloques, que se concretan para la unidad didáctica.

**Bloque 1: *Imagen corporal y habilidades perceptivo motrices***

Martín Pinos Quílez

- Equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas o cambiantes.
- Seguridad, confianza en sí mismo y en los demás.
- Autonomía personal: autoestima, expectativas realistas de éxito.

#### **Bloque 2: *Habilidades motrices***

- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a situaciones de práctica de complejidad creciente, con eficiencia, seguridad y creatividad.
- Control y dominio motor y corporal desde un planteamiento previo a la acción.
- Disposición favorable a participar en actividades físicas diversas aceptando las propias posibilidades y limitaciones, así como la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

#### **Bloque 4: *Actividad física, salud y educación en valores***

- Reconocimiento y aplicación de las medidas básicas de prevención y seguridad en la práctica de actividad física en relación a la ejecución motriz, al uso de materiales y espacios.
- Adopción de actitudes de colaboración, tolerancia, respeto y resolución pacífica de los conflictos en la práctica de juegos y otras actividades físicas.
- Actitudes de aceptación, respeto y valoración hacia sí mismo, hacia los compañeros y el medio.

#### **Bloque 5: *Juegos y deportes***

- El juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Práctica de juegos y actividades deportivas de diferentes modalidades y dificultad creciente.
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aceptación del papel que corresponda desempeñar respetando la estrategia del equipo. Intercambio de responsabilidades.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas y personas que participan en el juego.
- Compresión de las normas de los juegos deportivos o ambientaciones para juegos de aventura a través de la lectura.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación para recabar información relacionada con el área, elaborar documentos y presentaciones.
- Iniciación al deporte de orientación (colegio, parque, medio natural).

El objetivo nº 4 del currículo de Educación Física se vincula directamente con la competencia de aprender a aprender y la competencia para la autonomía e iniciativa personal a través de la adquisición y aplicación de principios y reglas de acción que permitan resolver problemas motores y actuar de forma eficaz, segura y autónoma en la práctica de las actividades físicas. En la misma línea el criterio de evaluación de 3º ciclo, nº 5, se concreta en actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos identificando y aplicando principios y reglas de acción.

Al hablar de retos cooperativos no podemos plantearnos aplicar reglas de acción en sentido estricto, pues la variabilidad de patrones motrices a aplicar va a ser muy extensa y diversificada. Lo que

interesa es promover reglas de actuación cooperativa, o los que, a partir de ahora denominaré, como principios de intervención, entendidos éstos como aquellos que el alumnado debe poner en juego para afrontar con éxito la resolución de un reto cooperativo, al margen de las habilidades motrices involucradas.

Al igual que cuando hablamos de reglas de acción motriz, el alumnado aprende a cooperar jugando, pero no es el tiempo de actividad motriz el que aporta sustancialmente las reglas o principios para aplicar el aprendizaje a nuevas situaciones y contextos, sino la posibilidad de reflexionar sobre su acción, de analizar y verbalizar las conductas adoptadas y sus consecuencias de cara al alcanzar los objetivos, o cumplir el reto.

A continuación muestro los aprendizajes específicos de cooperación para esta unidad y principios de intervención que derivan de ellos.

**Tabla 2:** Aprendizajes específicos y principios de intervención

APRENDIZAJES ESPECÍFICOS	PRINCIPIOS DE INTERVENCIÓN
<b>1. APORTAR IDEAS</b>	1. Tras entender bien el objetivo y las condiciones de un reto cooperativo, aporto ideas al grupo para resolverlo
<b>2. ESCUCHAR</b>	2. Escucho y acepto las ideas de los demás, vengan de quien vengan.
<b>3. COLABORAR</b>	3. Contribuyo al éxito del grupo cooperando para conseguir los objetivos del reto.
<b>4. JUGAR LIMPIO</b>	4. Juego limpio y respeto siempre las reglas o condiciones de juego.
<b>5. AYUDAR A LOS DEMÁS</b>	5. Ayudo a los demás a conseguir el reto.
<b>6. MOSTRAR EMPÁTIA</b>	6. Reacciono positivamente ante los errores de los compañeros o los míos, animando en lugar de criticar.

Un total de 6 principios de intervención, que se irán implementando paralelamente a los 6 primeros retos. Con el primer reto deducirán el primer principio y así sucesivamente hasta descubrir los 6 y aplicarlos ya en los sucesivos retos que se les presentarán.

## 9. RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN EN VALORES DEMOCRÁTICOS

El carácter integral del currículo supone que, dentro del desarrollo de las competencias básicas, en torno a la educación en valores democráticos se incorporen en las diferentes áreas de forma transversal contenidos que nuestra sociedad demanda, tales como la educación para la tolerancia, para la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural, para la igualdad entre sexos, la educación ambiental, la educación para la salud, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial.

A lo largo de la unidad la incorporación de la educación en valores democráticos se puede realizar de la siguiente forma:

### 1) EDUCACIÓN PARA LA TOLERANCIA Y PARA LA CONVIVENCIA.

- Actitud de respeto hacia el propio cuerpo y el del compañero.
- Participación en situaciones de juego con respeto y colaboración con los compañeros sin mostrar rechazo hacia otras personas.
- Adopción de una postura crítica ante las situaciones de juego que originan la exclusión o la eliminación valorando el papel integrador de los juegos cooperativos.

**2) EDUCACIÓN PARA LA PAZ.**

- Participación en situaciones que supongan comunicación con los otros.
- Sensibilidad ante los diferentes niveles de destreza de los demás.
- Creación y participación en situaciones de juego en las que primen los aspectos cooperativos sobre los competitivos, promocionando en clase del uso de estrategias de aprendizaje cooperativo.

**3) EDUCACIÓN INTERCULTURAL.**

- Conocimiento de las semejanzas y diferencias con sus compañeros, reconociendo y valorando la diversidad existente dentro y fuera del grupo clase.
- Participación en situaciones de juego procedentes o ambientadas en otras culturas o países.

**4) EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD ENTRE HOMBRES Y MUJERES Y EDUCACIÓN SEXUAL.**

- Valoración del propio cuerpo y nuestros progresos, independientemente del sexo a que se pertenezca.
- Participación en el juego evitando cualquier tipo de discriminación por razón del sexo.
- Evitar los estereotipos sociales que asocian los movimientos expresivos a las niñas y los de fuerza y habilidad a los niños programando retos de interés para ambos.

**5) EDUCACIÓN AMBIENTAL.**

- Desarrollo de las nociones espacio-temporales que le ayudan a integrarse en el medio: nociones topológicas, orientación, duración, velocidad, etc.
- Respeto durante el juego del entorno físico escolar.

**6) EDUCACIÓN PARA LA SALUD.**

- Valoración y aceptación del propio cuerpo: posibilidades y limitaciones.
- Desarrollo de la autoestima y el gusto por la actividad física.
- Adopción de una actitud responsable en relación con el cuidado del propio cuerpo y el respeto de las normas de prevención de accidentes.

**7) EDUCACIÓN PARA EL CONSUMIDOR.**

- Desarrollo de la capacidad de utilizar los recursos del entorno inmediato para jugar, así como materiales reciclados o reutilizados.
- Diferenciación entre materiales reciclados o construidos y convencionales como recursos que nos permiten jugar sin necesidad de consumir.

## 10. METODOLOGÍA

### Principios metodológicos y estilos de enseñanza

---

Ver consideraciones de la unidad de 2º ciclo.

#### Posibilidades de globalización

---

Desde el nuevo planteamiento de trabajo por competencias, es especialmente relevante la inclusión de estrategias de globalización e interdisciplinariedad, que ofrezcan una visión integradora del aprendizaje.

La contextualización de los contenidos de esta unidad didáctica en torno al centro de interés, “El Amo Oscuro”, y su aplicación a través de un juego de tablero y aventura, además de actuar sobre la motivación del alumnado, facilita un enfoque globalizador.

Tal y como queda manifiesto en el apartado de competencias básicas, las conexiones con el resto de áreas son importantes y tienen adecuada expresión en la utilización de la tarea competencial que a partir de esta ambientación se propone al final de la 2ª sesión, adaptando el modelo de confección propuesto por PISA y la evaluación censal de diagnóstico. Es decir, incorporando en esa tarea de EF que se manda como actividad para casa, contenidos procedentes de nuestra área y de otras como Conocimiento del Medio, Lengua, Matemáticas y Artística, que reforzarán nuestra contribución a las competencias Lingüísticas, Matemática, del Conocimiento e Interacción con el Medio Físico y la competencia Cultural y Artística. A la par que desarrollamos la comprensión por parte del alumnado de la vinculación real de los contenidos de la EF con el resto de disciplinas escolares.

## 11. RECURSOS DIDÁCTICOS

---

### RECURSOS HUMANOS

En cuanto a los recursos humanos, además de los alumnos y el profesor de Educación Física, contaremos también, con la colaboración de los tutores. La coordinación con los tutores permitirá saber qué contenidos de las áreas curriculares antes mencionadas podemos incorporar a nuestras tareas por competencias, integrando contenidos de diversas áreas.

En cualquier caso, no quisiera olvidar tres recursos que me parecen *indispensables* para todo docente y, especialmente, para los que impartimos Educación Física: **la imaginación** (que nos hace creativos, innovadores...), **la sonrisa y el humor** (que nos hace a nosotros y a los niños más felices y cohesionan al grupo), y por último **el ejemplo de nuestra conducta** (a nivel de la práctica de actividad física, de hábitos saludables, de afrontamiento del conflicto, de respeto a los demás...).

### RECURSOS MATERIALES E INSTALACIONES

Para la presente unidad utilizaremos, tanto material convencional del área de Educación Física, como aros, picas, colchonetas, cuerdas, pelotas, radio cd; como material de desecho (hojas de papel) y material de creación propia (planos, balizas, juego de aventura, tablero, cartas...).

Se utilizarán los recursos informáticos en la tarea de búsqueda de información en la página web de la Peonza, del profesor Carlos Velázquez, que se manda para casa. Si algún alumno no tiene acceso a internet en su hogar se le facilitará la opción de realizar esa parte de la tarea en el ámbito escolar.

El profesorado, por su parte, ha recurrido a las TIC, para elaborar el tablero y cartas de juego. El tablero digital en Flash, ha sido realizado gracias a la ayuda de nuestro compañero de EF, Julián Trullenque.

## RECURSOS AMBIENTALES

No hay ninguna salida prevista en esta unidad.

## 12. EVALUACIÓN

---

### Orientaciones para la evaluación de la unidad

---

Ver consideraciones de la unidad de 1º ciclo.

### Criterios e instrumentos de evaluación

---

#### ■ ¿QUÉ EVALUAR?

El currículo contesta a esta pregunta al establecer los criterios de evaluación, con carácter prescriptivo, si bien dichos criterios han de contextualizarse y concretarse a nuestro alumnado. La vía elegida en esta unidad ha sido establecer una serie de indicadores de evaluación.

Dado que la evaluación queda referida en la normativa curricular al desarrollo de las competencias básicas y a la adquisición de las capacidades expresadas en los objetivos generales y en los criterios de evaluación, en la tabla 1 (apartado de competencias) hemos visto ya la conexión explícita entre esos tres elementos curriculares: criterios de evaluación, objetivos y competencias básicas.

#### ■ ¿CÓMO EVALUAR?

En atención al carácter continuo de mi evaluación, se dispondrá de diversos procedimientos e instrumentos para recoger información relevante acerca del proceso de enseñanza y del proceso de aprendizaje del alumnado. Además de la observación continua del trabajo del alumnado y sus actitudes en clase, tendré en cuenta los siguientes instrumentos:

- **Registro anecdótico**: en el que se reflejan determinadas circunstancias o situaciones personales que se den en clase, y que sean significativas para una posterior valoración.
- **Ficha de observación**: admite una valoración gradual y por tanto aporta una valoración cualitativa.
- **Ficha de auto-coevaluación**: que contribuye a fomentar la autonomía personal y la capacidad de autoevaluarse y evaluar a los demás.
- La **tarea por competencias** que se manda para casa.
- Los **retos cooperativos**, su consecución o no, servirá para evaluar el criterio de evaluación didáctico nº 1. En función de los retos superados el grupo obtendrá una puntuación que se trasladará a sus miembros.

En la tabla 3 se especifican ya los instrumentos de evaluación para cada criterio. Nótese que el resto de contenidos de la tabla ya los habíamos visto en la tabla 1.

**Tabla 3.** Relación de los objetivos generales y criterios de evaluación del currículo con los instrumentos de evaluación con los que se evalúan. Así mismo se presenta la conexión con los objetivos didácticos, indicadores de evaluación y competencias básicas.

Objetivos generales	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Formulación conjunta de los Objetivos didácticos e Indicadores de Evaluación Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para...	CCBB
4	CE 5	Retos cooperativos  Ficha observ.  Ficha auto-coeval.	1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación.  2. Aplicar principios o reglas extraídas de situaciones de juego en nuevos contextos que las demanden.  3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas.	5,7,8
6	CE 7	Ficha observ.  Ficha auto-coeval.	4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias.	5,8
9 6	CE 12	Ficha observ.  Ficha auto-coeval.  Tarea competencial	5. Hablar y escuchar, leer y escribir sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de los retos cooperativos, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.	1,5

**Tabla 4: FICHA DE REGISTRO DE RESULTADOS Y DE OBSERVACIÓN DEL ALUMNADO**

Esta ficha permite anotar los resultados obtenidos por el alumnado aplicando los distintos instrumentos de evaluación. Actúa como ficha de observación para aquellos indicadores marcados con el instrumento FO.

**Instrumentos de Evaluación:** **FO:** Ficha de observación. **RC:** Retos cooperativos, **FAC:** Ficha de auto-coevaluación. **TC:** Tarea competencial

Para aprobar se requiere al menos tener 5 puntos en la calificación final y al menos 5 puntos en los indicadores 3 y 4

<b>UNIDAD DIDÁCTICA RETOS COOPERATIVOS</b>		
Valoración	De 1 a 10 en cada inidicador, siendo 1 el valor mínimo y 10 el máximo	Ciclo 3º Curso 6º

**Instrumentos de Evaluación:** **FO:** Ficha de observación. **RC:** Retos cooperativos, **FAC:** Ficha de auto-coevaluación. **TC:** Tarea competencial

Indicadores de evaluación	1. Resuelve problemas... aplicando estrategias de cooperación	2. Aplica principios extraídos del juego en nuevos contextos	3. Contribuye y ayuda al grupo en las tareas cooperativas	4. Participa y disfruta de las actividades manifestando respeto...	5. Habla, escucha, lee y escribe comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando...	Total sobre 50 puntos Total x 2/10= calificación	Calificación
Instrumentos de evaluación	RC	FO	FO, FAC	FO, FAC	TC		
1. PEPE HOZ	6	7	7	8	7	35	7
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							

17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							

**Nota sobre las competencias básicas:** tenemos cinco competencias asociadas a estos indicadores de evaluación. Al puntuar cada indicador sobre base 10, la nota asignada se traslada a las competencias conectadas con cada uno.

Ya están disponibles en la web diversos programas en Excel de uso libre en los que al introducir nuestros criterios de evaluación y competencias asociadas nos calculan la nota final del área y de las competencias, e incluso reformulada a la valoración que propone la normativa: Insuficiente, Aceptable, Bueno o Excelente.

## 18 Del aula a la vida, de la vida al aula

Como se ha mencionado, también se recurre a la **autoevaluación** y **coevaluación** de los alumnos a través de los criterios de evaluación antes mencionados. La ficha de auto-coevaluación indaga en la valoración de su trabajo y el de sus compañeros de grupo. A través de los últimos ítems el alumnado participa en la evaluación de la unidad didáctica y lo empezamos a introducir en la evaluación compartida.

**Tabla 5:** Ficha de auto-coevaluación del alumnado

**Alumno/a:** .....

**CICLO 3º**      **Curso: 6º**

### **UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS**

**Puntúa de 0 a 2 cada ítem siendo 0 el valor mínimo y 2 el máximo**

<b>FICHA DE AUTO-COEVALUACIÓN</b>	<b>Yo</b>	<b>Nombre:</b>	<b>Nombre:</b>	<b>Nombre:</b>	<b>Nombre:</b>	<b>Nombre:</b>
1. Aporta ideas al grupo para resolver los retos.						
2. Escucha y acepta las ideas de los demás para resolver los retos, vengan de quien vengan.						
3. Contribuye al éxito del grupo cooperando para conseguir los objetivos del reto.						
4. Ayuda a los demás a conseguir el reto.						
5. Participa en los retos manifestando respeto por los demás, solidaridad y tolerancia.						
<b>PUNTUACIÓN TOTAL:</b> suma las 5 puntuaciones de la columna						
6. Puntúa de 1 a 10 la unidad que acabamos de hacer siendo 1 la peor nota y 10 la mejor.						
<b>SUGERENCIAS U OBSERVACIONES:</b>						

## Criterios de calificación y mínimos

Toda vez que los indicadores de evaluación ya han sido vinculados a los instrumentos de evaluación, queda por recordar que la nota de la unidad resulta de la suma de las calificaciones de cada criterio, teniendo en cuenta los mínimos exigibles para considerar superados los objetivos (ver tabla 4).

Con la **ficha de observación** evaluamos directamente los indicadores 2, 3 y 4. Cada uno se evalúa de 1 a 10, siendo 1 el valor mínimo y 10 el máximo. Con una nota final en base 10, el alumno deberá sacar al menos un 5 para aprobar la unidad didáctica, teniendo en cuenta de que en los indicadores 3 y 4 necesariamente deberá haber sacado un mínimo de 5.

Con los **retos cooperativos** obtenemos una puntuación del 1 al 10 y evaluamos el indicador nº 1. Con la **tarea competencial** obtenemos una puntuación del 1 al 10 y evaluamos el indicador nº 5.

Ahora tenemos completada la evaluación de la unidad. De la media de las evaluaciones de las distintas unidades didácticas del trimestre, podemos obtener la evaluación final del mismo.

Para ello trasladamos las calificaciones de cada unidad a una ficha general de evaluación trimestral como la que muestro a continuación en la tabla 6.

En las competencias básicas podría hacer uso de la misma graduación que las propuestas oficiales nos sugieren para los documentos institucionales de Aragón: INSUFICIENTE= **IN**, ACEPTABLE= **A**, BUENO= **B**, EXCELENTE= **E**, pero he optado por evaluarlas cuantitativamente en escala decimal como al resto del área por el siguiente motivo. Puede ocurrir que cuando en la Junta de evaluación, cada especialidad aporta su evaluación de ciertas competencias, se haya acordado que ésta supondrá un porcentaje de la calificación global en cada competencia. Es decir, si en la competencia lingüística, por ejemplo, el tutor que resulta que es quien da el área de Lengua, hemos acordado que aporta un 60% de la nota de esa competencia, el especialista en Lengua extranjera un 30%, Conocimiento del medio aporta un 5% y Educación Física otro 5%, el tutor (o el programa informático que podamos usar, necesita una nota numérica para sumar todos esos porcentajes.

Es en la nota final del trimestre, sumados ya todos los porcentajes, cuando el tutor podrá convertir la calificación numérica de la competencia en una calificación cualitativa. Por ejemplo: **0-4: INSUFICIENTE (IN), 5-6: ACEPTABLE (A), 7-8: BUENO (B) y 9-10: EXCELENTE (E)**.

Pero para ayudarnos en esa conversión, están los programas informáticos (ver página [competenciasbasicas.net](http://competenciasbasicas.net)).

**Tabla 6:** Ficha general de evaluación trimestral.

## PRIMER TRIMESTRE EDUCACIÓN FÍSICA

### Curso 6º

Unidades didácticas		ALUMNOS-AS		Nota del trimestre	
		UD: SOMOS UN GRUPO	UD: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS	1. C. LINGÜÍSTICA	2. C. MATEMÁTICA
1.			UD: DEPORTES DE EQUIPO: 3X3 Y KIN BALL		
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					

## Evaluación del proceso de enseñanza

Ver consideraciones de la unidad de 1º ciclo.

## Información a la comunidad educativa

El artículo 19 de la Orden de 26 de noviembre de 2007 de evaluación en primaria, referido a la *objetividad de la evaluación*, insta a informar a las familias y a la comunidad educativa del procedimiento de evaluación y calificación. Para ello, a partir de la elaborada por Belenguer, Ibor, Julián y López (2009), he diseñado una ficha con tal propósito que aporta toda la información necesaria al alumnado y a sus padres sobre los objetivos, contenidos y evaluación de la unidad, además de proporcionar sugerencias para reforzar el trabajo escolar desde casa. Esta ficha se entrega en la primera sesión y estará visible también en el tablón de Educación Física.

**Tabla 7:** Ficha de información de las familias y alumnado del procedimiento de evaluación y calificación de la unidad didáctica

Unidad didáctica	EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS		
Periodo de aplicación	Octubre	Lugar	Centro escolar
Finalidad de unidad didáctica	Desarrollar la capacidad de elaborar estrategias cooperativas de resolución de problemas motrices, planteados en forma de reto o prueba.		
Contenidos básicos	Estrategias de juego cooperativas. Actitudes de colaboración, respeto y tolerancia. Resolución de problemas motrices.		

Objetivos-Indicadores de Evaluación de la unidad Al acabar la Unidad Didáctica el alumnado será competente para...	Instrumento de evaluación	Criterios de calificación y mínimos exigibles
1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación	- Retos cooperativos	
2. Aplicar principios o reglas extraídas de situaciones de juego en nuevos contextos que las demanden	- Ficha de observación	Cada indicador se evalúa de 1 a 10 puntos.
3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas	- Ficha de auto-coevaluación del alumnado	De la media de todos los indicadores obtenemos la nota final: 0-4= IN, 5= SU, 6= B, 7-8= NO, 9-10= SO
4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias		
5. Hablar y escuchar, leer y escribir sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de los retos cooperativos, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella	- Tarea competencial	
<b>Para superar la unidad didáctica con la calificación de SUFICIENTE el alumnado ha de ser capaz de:</b>		Llegar a los 5 puntos en la nota final y al menos tener un 5 en los criterios 3 y 4.
Sugerencias para casa	Participar en debates en familia. Poner en práctica en el ámbito familiar los principios aprendidos para afrontar un reto: Aportar ideas, escuchar, colaborar, ayudar, reaccionar positivamente ante los errores ajenos y propios.	

## 13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Ver consideraciones de la unidad de 1º ciclo.

## 14. SESIONES

La unidad consta de aproximadamente 8 sesiones de trabajo. Desde un planteamiento de programación flexible, el número de sesiones estará finalmente en función de la evolución de la aventura y del número de retos que se puedan afrontar en cada sesión. Esto supone que la unidad se nos puede ir a 10 sesiones. Si no dispusiéramos de la mencionada flexibilidad para adecuarnos al desarrollo natural del juego de aventura, el profesor siempre puede suprimir algunos de los retos para acortarla o incorporar retos que los grupos deberán superar una vez recorrido todo el tablero y llegado al castillo del Amo Oscuro (ver anexo con reglas del juego).

### Información y presentación al alumnado de la unidad

Para la presente unidad didáctica sobre orientación deportiva he buscado un título y una ambientación sugerente para el alumnado: “**EL AMO OSCURO**”

Está basada, principalmente, en retos y pruebas motrices cooperativas en las cuales el niño y la niña podrán aplicar sus habilidades motrices, su capacidad decisional, sus inteligencias analítica, creativa, práctica y emocional. Con o sin material (convencional y reciclado), en un ambiente de aventura lúdico, coeducativo, tolerante y participativo, respondiendo así, a la necesidad de mejorar su capacidad de movimiento, cooperación y los valores propios de la convivencia.

La ficha de información a las familias servirá para trasladar al alumnado, los objetivos, contenidos y forma de evaluación de la unidad.

Mediante la presentación de la leyenda del Amo Oscuro en la primera sesión de la unidad, nos iniciaremos en una gran aventura en la que cada sesión propondrá pruebas o retos que deberán superar para conseguir acabar con su tiranía.

# EL AMO OSCURO

**En el legendario mundo de la Tierra Mística, cuatro clanes lucharán por conseguir los talismanes del poder que les permitirán enfrentarse a la tiranía del Amo Oscuro.**

**Deberéis superar pruebas y combatir, ayudados por Criaturas Fantásticas y Hechizos Mágicos, contra los guerreros de la Oscuridad, hasta conseguir el poder de la Luz, el poder de Plantas y Animales, el poder del Fuego y el poder de las Aguas, que os ayudarán a vencer al tirano.**

En cuanto a la **organización de los alumnos**, dada la naturaleza cooperativa de la unidad, será esencialmente en grupos. Se procurará que los grupos sean mixtos y de composición heterogénea, intentando que sean equilibrados en sus capacidades.

En los retos y pruebas cooperativos, consigo mi objetivo si el grupo lo consigue porque mi objetivo final es que el grupo lo consiga. La valoración del resultado del reto afecta a todo el grupo como un conjunto y no a sus miembros individualmente. De ahí la necesidad de organizar grupos de juego homogéneos entre sí, pero necesariamente heterogéneos a nivel interno. Grupos mixtos, mestizos y divergentes, en donde cada cual aporta en función de sus posibilidades y en el marco de sus limitaciones. Y es valorado por ello. La recompensa, la satisfacción del éxito, la nota se condiciona a que el grupo, es decir, todos y cada uno de sus miembros consiga el objetivo propuesto.

## Organización de las sesiones

SESIONES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE-ACTIVIDADES
1. Presentación de la unidad. La búsqueda de las criaturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Presentación de la aventura: la leyenda del Amo Oscuro.</li> <li>■ Juego de orientación: la búsqueda de las criaturas fantásticas.</li> </ul>
2. Retos I	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reglas de juego.</li> <li>■ Reto 1: El huevo del dragón. Reto 2: La serpiente. Reto 3: La danza sin fin.</li> <li>■ Entrega ficha competencial. Propuesta de búsqueda en la página web de la Peonza.</li> </ul>
3- Retos II	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posicionamiento en el tablero de equipos y fichas.</li> <li>■ Reto 4: El rescate. Reto 5: Los cascós. Reto 6: El puente de Loki. Reto 7: El bosque de los durmientes.</li> </ul>
4- Retos III	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posicionamiento en el tablero de equipos y fichas.</li> <li>■ Reto 8: El valle de los Polimorfos. Reto 9: El anillo del gigante. Reto 10: Menos es más. Reto 11: El huevo del águila.</li> <li>■ Recogida de la ficha de competencias.</li> </ul>
5- Retos IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posicionamiento en el tablero de equipos y fichas.</li> <li>■ Reto 12: El gran circuito. Prueba 13: Pasar el gran circuito en parejas unidos por una cuerda. Prueba 14: La bola de fuego.</li> </ul>
6- Retos V	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posicionamiento en el tablero de equipos y fichas.</li> <li>■ Reto 15: Alimentar al guardián del círculo. Prueba 16: El círculo místico. Reto 17: La araña botadora. Reto 18: El acantilado de los cocos.</li> </ul>
7- Retos VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posicionamiento en el tablero de equipos y fichas.</li> <li>■ Reto 19: Los buitres negros. Reto 20: Cruzar el río. Reto 21:</li> </ul>

**8- La gran batalla final**

- Los saltimbanquis.
- Ficha de auto-coevaluación del alumnado.
- La gran batalla final.
- Juegos cooperativos para celebrar la aventura: selección de algunos de los retos aportados por los alumnos en su búsqueda de la página de la Peonza.

Las sesiones prácticas no siguen en general el modelo habitual. Al comienzo existirá una fase inicial o puesta en acción progresiva, en algunas de ellas, pero en otras la misma situación de búsqueda permite una incorporación progresiva a la actividad que conduce sin interrupción a la fase fundamental donde se desarrollarían los objetivos propios de la sesión. La vuelta a la calma, de una duración aproximada de 10-15 minutos, incluirá en alguna sesión juegos sensoriales, pero generalmente se dedicará a las reflexiones verbales del alumnado en torno a las situaciones de aprendizaje; también la recogida del material, el aseo corporal o la entrega de la ficha de tarea para casa, para el trabajo de competencias básicas.

## Desarrollo de las sesiones

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS</b>		<b>CICLO 3º 6º curso</b>
<b>SESIÓN:</b> PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD. LA BÚSQUEDA DE LAS CRIATURAS		<b>Nº:</b> 1/8
<b>OBJETIVOS INDICADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar la unidad didáctica, motivar y crear la adecuada expectación hacia la misma.</li> <li>4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias</li> <li>Valorar las posibilidades cooperativas de los juegos de orientación.</li> </ul>	
<b>ESPAZIO:</b> Parque. Opcionalmente puede usarse el patio.	<b>DURACIÓN DE LA SESIÓN:</b> 1 HORA	
<b>MATERIAL:</b> Planos fotocopiados del parque, balizas, lápices y gomas. Fichas de información de la unidad para las familias.		
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado y asignación de tareas.		

### P. INICIAL:

#### PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD Y DE LA LEYENDA DEL AMO OSCURO

# EL AMO OSCURO

En el legendario mundo de la Tierra Mística, cuatro clanes lucharán por conseguir los talismanes del poder que les permitirán enfrentarse a la tiranía del Amo Oscuro.

Deberéis superar pruebas y combatir, ayudados por Criaturas Fantásticas y Hechizos Mágicos, contra los guerreros de la Oscuridad, hasta conseguir el poder de la Luz, el poder de Plantas y Animales, el poder del Fuego y el poder de las Aguas, que os ayudarán a vencer al tirano.

Pues bien, el primer paso en esta aventura es encontrar las Criaturas Fantásticas y algunos de los Hechizos Mágicos que os ayudarán a luchar contra el Amo Oscuro.

Formamos equipos de 2 ó 3 personas para conseguir 8 equipos a los que se reparte el plano del parque con 8 controles marcados en él, que indican la posición exacta donde se localizan las balizas que buscan.

### P.CENTRAL:

#### LA BÚSQUEDA DE LAS CRIATURAS FANTÁSTICAS

Cada equipo parte con un orden de búsqueda distinto:

**Equipo 1:** 1,2,3,4,5,6,7 y 8

**Equipo 2:** 3,4,5,6,7,8,1 y 2

**Equipo 3:** 5,6,7,8,1,2,3 y 4

**Equipo 4:** 7,8,1,2,3,4,5 y 6

**Equipo 5:** 8,7,6,5,4,3,2 y 1

**Equipo 6:** 6,5,4,3,2,1,8 y 7

**Equipo 7:** 4,3,2,1,8,7,6 y 5

**Equipo 8:** 2,1,8,7,6,5,4 y 3

Y con las consignas siguientes que habrán de ser cumplidas so pena de descalificación en el juego:

- ➔ Todos los componentes del equipo corren juntos, nadie se separa del grupo.
- ➔ Cada persona es responsable de que su o sus compañeros de equipo no toquen ninguna de las balizas pues han de ser visitadas por el resto de grupos. Se anota el nombre de la criatura o hechizo en la hoja de control y se continúa.

Modalidad de carrera lineal. O sea, cada grupo realiza el recorrido en el orden establecido, todo seguido. Si jugáramos en un espacio más reducido, como el patio del colegio, optaríamos por la modalidad en estrella. Es decir, desde un punto central del patio se corre hasta el control, se localiza la baliza, se anota el nombre de la criatura u hechizo en el lugar que corresponda de la hoja de control y se vuelve al centro para que el profesor compruebe si la búsqueda ha sido correcta. De ser así se parte hacia el siguiente control según el orden que tiene el equipo.

Al acabar el juego comprobamos los resultados y recuperamos las balizas entre todos. Las balizas son las tarjetas que se usarán durante las siguientes sesiones en el juego así que el profesor se encargará de custodiarlas para usarlas en la siguiente clase.

Antes de acabar se agrupan los equipos de 2 en 2 para formar 4 equipos de 6 personas. Los retos que afrontarán en sucesivas sesiones aconsejan equipos de al menos 6 jugadores. Si nuestra clase no es numerosa es preferible hacer sólo 3 equipos. El número de equipos no afectará a la dinámica de la aventura. El profesor cuidará de que sean equipos heterogéneos a nivel interno y lo más homogéneos que se pueda entre sí.

Estos serán los equipos definitivos que se enfrentarán al Amo Oscuro en las próximas sesiones.

#### V. CALMA:

Concluido el juego, recogemos las balizas que nos asigne el profesor y se las entregamos junto con la masilla adhesiva con la que estaban pegadas.

Entregar y comentar la ficha de información para las familias y el alumnado, sobre la unidad didáctica que acaban de comenzar.

A continuación presentamos el plano del parque y las balizas para situar en los controles.

LAS CRIATURAS FANTÁSTICAS: Encontrad las ocho balizas que aparecen marcadas en al plano y anotad detrás del plano el nombre de la criatura fantástica o hechizo que se ocultaba en cada control.  
Orden de búsqueda: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

# EL AMO OSCURO

PARQUE DE  
LA GRANJA  
ZARAGOZA







**SESIÓN: RETOS I.****Nº: 2/8**

<b>OBJETIVOS INDICADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar y conocer las reglas del juego de aventura.</li> <li>• 1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>• 2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los 3 primeros retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>• 5. Leer y escribir comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella</li> <li>• Obtener información para la evaluación inicial sobre la capacidad del alumnado para afrontar retos cooperativos</li> </ul>
<b>ESPACIO:</b>	Gimnasio o patio
	<b>DURACIÓN DE LA SESIÓN:</b> 1 HORA
<b>MATERIAL:</b>	Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Un pañuelo. Para el reto 1: 8 aros y 4 pelotas. Para el reto 2: 4 cuerdas. Para el reto 3: radio cd, música y 2 aros. 3 hojas en blanco para escribir los principios de intervención. Masilla adhesiva.
<b>METODOLOGÍA:</b>	Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.

**P. INICIAL:****■ REGLAS DEL JUEGO**

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego.

Se vuelve a leer la introducción del juego pero ahora ya con el tablero a la vista:

**En el legendario mundo de la Tierra Mística, cuatro clanes lucharán por conseguir los talismanes del poder que les permitirán enfrentarse a la tiranía del Amo Oscuro.**

**Deberéis superar pruebas y combatir, ayudados por Criaturas Fantásticas y Hechizos Mágicos, contra los guerreros de la Oscuridad, hasta conseguir el poder de la Luz** (se coloca el Talismán amarillo en su lugar del tablero), **el poder de Plantas y Animales** (se coloca el Talismán verde en el tablero), **el poder del Fuego** (se coloca el Talismán rojo) **y el poder de las Aguas** (se coloca el Talismán azul en su sitio), **que os permitirán enfrentaros al tirano** (representado por el profesor, según les indicamos) **en la Gran Batalla Final.**

Cada equipo tira un dado y elige, por orden de puntuación obtenida, cuál será su Talismán y su color de juego, situándose en el banco que corresponda para quedar enfrente de su zona del tablero.



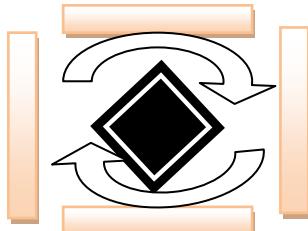
A partir de ese momento, ese es su clan y su lugar en todas las sesiones de la unidad.

Es el momento de leer las reglas que regirán esta fantástica aventura.

### REGLAS DE JUEGO

1. Todos los clanes inician el juego desde el centro del tablero, en la fortaleza del Amo Oscuro (colocamos las cuatro fichas de colores allí).
2. En cada partida tira el dado un solo equipo. Empieza el juego el equipo que eligió primero su clan. En las sucesivas rondas se sigue el turno según el sentido de las agujas del reloj.

El resultado de la tirada (1,2 ó 3, puesto que es un dado en el que se repiten 2 veces cada uno de esos números), serán los avances que **todos** los clanes harán en dirección a su respectivo talismán.



Es decir, en cada tirada sólo tira un equipo pero todos los equipos mueven lo que salga avanzando sus fichas. Las fichas se mueven en sentido de las agujas del reloj.



3. Por la disposición de las casillas en el tablero, en cada turno de tirada un equipo caerá en "Prueba", otro en "Hechizo", otro en "Criatura Fantástica" y el que queda en "Combate".

Quienes caen en “Hechizo” o en “Criatura” cogen la tarjeta superior del mazo correspondiente. Ahora poseen un aliado que les ayudará en los combates o en la batalla final.

**4.** Quien cae en “Combate” debe luchar contra los guerreros del Amo Oscuro. Para ello eligen 2 números del 1 al 6 y tiran un dado normal. Si sale uno de los números elegidos, vencen la pugna y prosiguen sin penalización. Si pierden, en la prueba o reto que todos los equipos harán a continuación, uno de los miembros del equipo que ha hecho el “combate” participará sumido en la oscuridad (con los ojos vendados).

**5.** El equipo que ha caído en “Prueba” coge la tarjeta superior del mazo de pruebas y lee en voz alta el reto cooperativo que habrán de superar todos los equipos. No sólo ellos.

Cada equipo que consiga superarlo suma 1 punto a su poder de ataque para la Batalla Final contra el Amo Oscuro. Si el reto no se ha superado pero el profesor considera que las estrategias de cooperación han sido positivas, se otorga 0,5 puntos al equipo. Los puntos se van anotando en el diario de la aventura.

**6.** En sucesivas partidas irán afrontando retos y sumando puntos al vencerlos; irán consiguiendo criaturas y hechizos, hasta llegar a su Talismán, el del color del equipo. Al pasar junto al Talismán ganan 1 de los 4 fragmentos que lo forman. Cada vez que lleguen a un nuevo talismán, ganarán una pieza del mismo. Para la Batalla Final necesitan tener 1 parte de cada uno de los 4 talismanes.

**7.** Cuando se usa una tarjeta de Hechizo o Criatura, como aliado en algún Combate, se vuelve a dejar en el fondo del mazo que corresponda. Un equipo no puede tener más de 3 tarjetas de Hechizo ó 3 de Criatura. Las sobrantes se dejan en el fondo del mazo.

Conviene que se reserven la mejor carta de Hechizo que encuentren para la Batalla Final, pues podrán usar una de ellas contra el Amo Oscuro.

**8.** En la parte final de cada sesión de juego, el equipo anota en su diario de la aventura, la posición actual de su ficha y anotan los principios de intervención que hayan verbalizado para que sean útiles en las próximas sesiones.

Las tarjetas que posea el clan las guarda el profesor en un sobre para que no se extravíen.

**9.** Tras conseguir las 4 piezas de los Talismanes y volver por el tramo de casillas que queda al Castillo Oscuro, habrán completado todo el tablero. Es el momento de la Batalla Final (ver última sesión).

## P. CENTRAL:

### RETO I: EL HUEVO DEL DRAGÓN

El huevo del dragón ha caído en un pozo. Debemos sacarlo de allí y dejarlo en su nido.

**Objetivo del reto:** Sacar la pelota del pozo y llevarla hasta el nido.

#### Condiciones:

1. Nadie puede tocar la pelota con las extremidades superiores.
2. Una vez que la pelota sale del pozo (aro) no puede volver a tocar el suelo hasta que se deposite en el nido (segundo aro).
3. En el trayecto desde el pozo al nido, todas las personas del grupo deben tocar el huevo.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): algunas de las soluciones que habéis intentado no cumplían las condiciones del reto ¿por qué se han intentado entonces? (por no

haber leído bien y atentamente las condiciones...). ¿De quién ha sido la idea para resolver eficazmente el reto?, ¿había otras propuestas?, ¿habéis opinado todos?, ¿dos cabezas piensan más que una?...

**Principios de intervención:** 1. *Tras entender bien el objetivo y las condiciones de un reto cooperativo, aporto ideas al grupo para resolverlo.* Se escribe en una hoja y se pega en la pared con masilla adhesiva. Lo aplicamos al siguiente reto.

### RETO II: LA SERPIENTE

En los pantanos del Norte, la serpiente os hará pensar y trabajar en equipo. Sólo quien pase bajo ella con el amuleto mágico evitará su mordedura.

**Objetivo:** Pasar todos bajo la cuerda que está en el suelo, portando sobre la cabeza el amuleto de la serpiente (saquito, ringo...).

**Condiciones:**

1. Se pasa bajo la cuerda de uno en uno. Primero a cuatro patas y después andando con el cuerpo recto y estirado. Antes de pasar andando todos lo habrán hecho a cuatro patas.
2. Se pasa llevando el amuleto en equilibrio sobre la cabeza. Si se cae, volver a intentarlo.
3. Nadie puede tocar la serpiente con las extremidades superiores.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): esta vez había más personas que aportaban ideas para resolver el reto, ¿cuántos habéis aportado ideas al equipo?, ¿todas las ideas eran escuchadas?, ¿alguien cree que no se ha tenido en cuenta la opinión de algunas personas?. ¿Cómo deberíamos escuchar la idea de un compañero?...

**Principios de intervención:** 2. *Escucho y acepto las ideas de los demás, vengan de quien vengan.* Se escribe en una hoja y se pega en la pared con masilla adhesiva. Aplicamos en el siguiente reto el 1 y el 2.

### RETO III: LA DANZA SIN FIN

El bosque de las ninfas se atraviesa bailando o te conviertes en árbol para siempre. Cuando las ninfas hagan sonar sus instrumentos, no dejéis de bailar.

**Objetivo:** Bailar toda la clase la danza de las ninfas 2 veces seguidas, sin parar y sin perder el ritmo.

**Condiciones:**

1. Se baila en parejas. Si alguien no tiene una pareja, busca a alguien que tampoco tenga de otro equipo.
2. Hay que aguantar bailando mientras suena la música.
3. Hay dos aros para descansar. Sólo pueden ser ocupados por una pareja cada uno. Si alguien necesita entrar en el aro de descanso debe cambiar su puesto con el que lo ocupa.

Nota: hay que elegir una danza muy rítmica y alegre, exigente a nivel físico pero fácil, repetitiva, como la "Little polka".

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿cuál era el objetivo del juego?, ¿habéis decidido alguna estrategia para conseguirlo?, ¿lo hubierais conseguido si cada uno hubiera ido a lo suyo?, ¿Cuándo un reto afecta a todo el grupo que debe hacer cada persona?...

**Principios de intervención:** 3. Colaboro al éxito del grupo cooperando para conseguir los objetivos del reto. Se escribe en una hoja y se pega en la pared con masilla adhesiva. Aplicaremos en el siguiente reto el 1, el 2 y el 3.

#### V. CALMA:

Entrega de la ficha competencial sobre las reglas del juego.



# EL AMO OSCURO

En el legendario mundo de la Tierra Mística, cuatro clanes lucharán por conseguir los talismanes del poder que les permitirán enfrentarse a la tiranía del Amo Oscuro.

Deberéis superar pruebas y combatir, ayudados por Criaturas Fantásticas y Hechizos Mágicos, contra los guerreros de la Oscuridad, hasta conseguir el poder de la Luz, el poder de Plantas y Animales, el poder del Fuego y el poder de las Aguas, que os ayudarán a vencer al tirano.

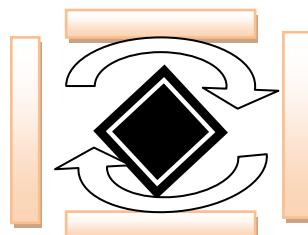
## REGLAS DE JUEGO

1. Todos los clanes inician el juego desde el centro del tablero, en la fortaleza del Amo Oscuro (colocamos las cuatro fichas de colores allí).

2. En cada partida tira el dado un solo equipo. Empieza el juego el equipo que eligió primero su clan. En las sucesivas rondas se sigue el turno según el sentido de las agujas del reloj.

El resultado de la tirada (1,2 ó 3, puesto que es un dado en el que se repiten 2 veces cada uno de esos números), serán los avances que todos los clanes harán en dirección a su respectivo talismán.

Es decir, en cada tirada sólo tira un equipo pero todos los equipos mueven lo que salga avanzando sus fichas. Las fichas se mueven en sentido de las agujas del reloj.



**3.** Por la disposición de las casillas en el tablero, en cada turno de tirada un equipo caerá en “Prueba”, otro en “Hechizo”, otro en “Criatura Fantástica” y el que queda en “Combate”.

Quienes caen en “Hechizo” o en “Criatura” cogen la tarjeta superior del mazo correspondiente. Ahora poseen un aliado que les ayudará en los combates o en la batalla final.

**4.** Quien cae en “Combate” debe luchar contra los guerreros del Amo Oscuro. Para ello eligen 2 números del 1 al 6 y tiran un dado normal. Si sale uno de los números elegidos, vencen la pugna y prosiguen sin penalización. Si pierden, en la prueba o reto que todos los equipos harán a continuación, uno de los miembros del equipo que ha hecho el “combate” participará sumido en la oscuridad (con los ojos vendados).

**5.** El equipo que ha caído en “Prueba” coge la tarjeta superior del mazo de pruebas y lee en voz alta el reto cooperativo que habrán de superar todos los equipos. No sólo ellos.

Cada equipo que consiga superarlo suma 1 punto a su poder de ataque para la Batalla Final contra el Amo Oscuro. Si el reto no se ha superado pero el profesor considera que las estrategias de cooperación han sido positivas, se otorga 0,5 puntos al equipo. Los puntos se van anotando en el diario de ruta de la aventura.

**6.** En sucesivas partidas los equipos irán afrontando retos y sumando puntos al vencerlos; irán consiguiendo criaturas y hechizos, hasta llegar a su Talismán, el del color del equipo. Al pasar junto al Talismán ganan 1 de los 4 fragmentos que lo forman. Cada vez que lleguen a un nuevo talismán, ganarán una pieza del mismo. Para la Batalla Final necesitan tener 1 parte de cada uno de los 4 talismanes.

**7.** Cuando se usa una tarjeta de Hechizo o Criatura, como aliado en algún Combate, se vuelve a dejar en el fondo del mazo que corresponda. Un equipo no puede tener más de 3 tarjetas de Hechizo ó 3 de Criatura. Las sobrantes se dejan en el fondo del mazo.

Conviene que se reserven la mejor carta de Hechizo que encuentren para la Batalla Final, pues podrán usar una de ellas contra el Amo Oscuro.

**8.** En la parte final de cada sesión de juego, el equipo anota en su diario de aventura, la posición actual de su ficha y escriben los principios de intervención acordados para que sean útiles en las próximas sesiones.

Las tarjetas que posea el clan las guarda el profesor en un sobre para que no se extravíen.

**9.** Tras conseguir las 4 piezas de los Talismanes y volver por el tramo de casillas que queda al Castillo Oscuro, habrán completado todo el tablero. Es el momento de la Batalla Final.

# Y AHORA RESPONDE...

1. **¿Según las reglas se trata de un juego cooperativo o competitivo? Justifica tu respuesta.**
  2. **¿Qué ocurre si tu equipo cae en una casilla de “combate” y pierde en su jugada contra los guerreros oscuros?**
    - A. Hay que hacer retroceder nuestra ficha a la casilla en la que estaba.
    - B. Perdemos un turno de juego.
    - C. En el siguiente reto una persona del equipo deberá hacerlo con los ojos vendados.
  3. **Si tu equipo saca un 3 en su turno de tirada...**
    - A. Mi equipo avanza 3 casillas en sentido contrario a las agujas del reloj.
    - B. Todos los equipos avanzan 3 casillas.
    - C. Mi equipo avanza 3 casillas si supera el siguiente reto.
  4. **Señala sin son verdaderas ( V ) o falsas ( F ) las siguientes reglas del juego:**

(      ) Un equipo no se puede tener más de 3 tarjetas de Hechizo ó 3 de Criatura en su poder.

(      ) Según lo que salga al tirar el dado se avanzará 1, 2, 3, 4, 5 ó 6 casillas.

(      ) El equipo que cae en “Hechizo”, coge una carta de hechizo del mazo y el que cae en “Prueba”, debe hacer el reto o prueba mientras los demás esperan.
  5. **Dibuja cómo ha superado tu equipo el reto de la serpiente:**

**6. Escribe los 3 principios de intervención que habéis deducido a partir de los 3 primeros retos?**

1:

2:

3:

**7. ¿En qué crees tú que puede consistir la batalla final contra el Amo Oscuro?**

**8. Visita la web de La Peonza: <http://www.terra.es/personal4/lapeonza/> A partir de los juegos cooperativos que allí encontrarás, inventa o adapta un juego para convertirlo en un reto cooperativo. Escríbelo aquí llenando la ficha:**

**NOMBRE DEL RETO:**

**OBJETIVO:**

**CONDICIONES:**

**Cada pregunta vale 1 punto excepto la 1 y la 8 que valen 2 puntos. En total 10.**

**NOMBRE Y APELLIDO..... CLASE: .....**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS</b>		<b>CICLO 3º 6º curso</b>		
<b>SESIÓN:</b> RETOS II.		<b>Nº:</b> 3/8		
<b>OBJETIVOS INDICADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias</li> </ul>			
<b>ESPAZIO:</b> Gimnasio o patio	<b>DURACIÓN DE LA SESIÓN:</b> 1 HORA			
<b>MATERIAL:</b> Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Para el reto 4: 8 picas de madera. Para el reto 5: 4 colchonetas y un cono esférico por niño. Para el reto 6: 4 bancos suecos. Para el reto 7: 4 bancos, 4 colchonetas y 18 conos esféricos. 3 Hojas en blanco para los retos y masilla adhesiva.				
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.				

## P. INICIAL:

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó.

La confección de la ficha competencial entregada en la sesión anterior permitirá afianzar el conocimiento de las reglas de juego que ya se pusieron en práctica con los primeros retos.

## P. CENTRAL:

### RETO IV: EL RESCATE

Un miembro del grupo debe ser rescatado por los demás y llevado hasta el curandero.

**Objetivo del reto:** Transportar a cada uno de los miembros del grupo hasta el curandero usando como mucho dos picas de madera.

#### Condiciones:

1. El transportado no puede tocar el suelo hasta llegar al curandero.
2. Nadie del grupo puede tocar al transportado durante el recorrido.
3. El rescatado está tan agotado que una vez empezado el transporte no puede ayudar a sus compañeros ni facilitar con sus movimientos su tarea.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿una vez decidido cómo resolver el reto, todos habéis cooperado?, ¿tiene algún valor superar el reto si hacemos trampas?, ¿dónde está el verdadero desafío, en conseguir el reto sea como sea, o respetando las condiciones?...

**Principios de intervención:** 4. Juego limpio y respeto siempre las reglas o condiciones de juego. Se pega en la pared un papel con este principio. Aplicamos en el siguiente reto los principios 1, 2, 3 y 4.

### RETO V: LOS CASCOS

Sobre las arenas movedizas de las Dunas de Fuego, los cascos esperan a ser recogidos, para proteger a sus dueños del sol y de la cachiporra del Amo Oscuro.

**Objetivo:** Actuando toda la clase como un solo grupo, cada persona debe recoger un casco (cono) sin que nadie pueda tocar el suelo.

**Condiciones:**

1. Para no hundirnos en las arenas, estaremos siempre sobre las 4 colchonetas salvavidas.
2. No se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo.
3. Cada persona recoge un solo casco y se lo pone inmediatamente sobre la cabeza. Si se le cae, lo coge de nuevo y listo.
4. Si superáis el reto, el Amo Oscuro os perseguirá con su cachiporra para probar la eficacia de vuestros cascós.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿ha jugado limpio todo el mundo?, ¿habéis jugado cada grupo por vuestra cuenta u os habéis ayudado unos a otros?, ¿cuando un jugador conseguía su casco tenía que seguir ayudando a los demás?...

**Principios de intervención:** 5. Ayudo a los demás a conseguir el reto. Se pega en la pared un papel con este principio. Aplicamos en el siguiente reto los principios 1, 2, 3, 4 y 5.

### RETO VI: EL PUENTE DE LOKI

Loki, el caprichoso dios vikingo, construyó este caprichoso puente. Sólo permite que se pase si quienes están sobre él, se alinean en orden de altura.

**Objetivo:** subidos en el puente (banco sueco), colocarse sobre él por orden de altura.

**Condiciones:**

1. Para empezar nos colocamos sobre el puente de pie, en el mismo orden en el que estábamos sentados al leer el reto.
2. Cada equipo tiene su banco pero al estar permitido cooperar entre los grupos, pueden situar su banco como deseen antes de empezar.
3. Nadie puede tocar el suelo. Si eso ocurre todo el equipo debe empezar de nuevo.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿al estar permitido cooperar entre los grupos, habéis aprovechado esa condición del reto?, ¿habéis decidido alguna estrategia entre varios grupos para conseguirlo?, ¿si algún compañero se ha caído o equivocado, cómo hemos reaccionado al tener que empezar de nuevo?, ¿cómo reacciono mejor cuando me equivoco, si me animan o si me critican?...

**Principios de intervención:** 6. Reacciono positivamente ante los errores de los compañeros o los míos, animando en lugar de criticando. Se pega en la pared un papel con este principio. A partir de ahora aplicamos en los siguientes retos los 6 principios (ya están los 6 en la pared pegados).

### RETO VII: EL BOSQUE DE LOS DUMIENTES

Atravesad el bosque negro. Si tocáis cualquiera de las setas, su veneno os dormirá para siempre.

**Objetivo:** Cruzar de uno en uno el bosque (una colchoneta seguida de un banco sueco), sin tocar las setas (conos esféricos) que brotan en él.

**Condiciones:**

## 42 Del aula a la vida, de la vida al aula

1. El Bosque Negro sólo puede ser atravesado con los ojos vendados, nadie puede ver en su oscuridad.
2. Si alguien toca un cono o se sale del bosque, vuelve a empezar y dispone de un último intento.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿cuál era el objetivo del juego?, ¿habéis decidido alguna estrategia para conseguirlo?, ¿lo hubierais conseguido si cada uno hubiera ido a lo suyo?, ¿Cuándo un reto afecta a todo el grupo qué debe hacer cada persona?...

### V. CALMA:

Anotaciones en el diario de ruta. Comentarios finales y aseo.

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS</b>		<b>CICLO 3º 6º curso</b>		
<b>SESIÓN:</b> RETOS III.		<b>Nº:</b> 4/8		
<b>OBJETIVOS INDICADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>• 2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>• 3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas</li> </ul>			
<b>ESPAZIO:</b> Gimnasio o patio				
<b>DURACIÓN DE LA SESIÓN:</b> 1 HORA				
<b>MATERIAL:</b> Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Para el reto 9: 4 aros. Para el reto 11: 1 globo amarillo.				
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.				

## P. INICIAL:

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó.

## P. CENTRAL:

### RETO VIII: EL VALLE DE LOS POLIMORFOS

Los Polimorfos, seres fantásticos con varias cabezas y cuerpos, se mueven de forma extraña y amenazante.

**Objetivo del reto:** Atravesar el valle de los Polimorfos actuando y moviéndose como uno de ellos para pasar desapercibido.

#### Condiciones:

1. Todo el grupo debe permanecer en contacto unos con otros sin que nadie se separe.
2. Los Polimorfos no saben andar, correr ni saltar, por lo que no podemos avanzar así.
3. Los Polimorfos emiten extraños sonidos musicales por lo que mientras cruzáis el valle debéis ir cantando alguna canción.

### RETO IX: EL ANILLO DEL GIGANTE

Llevadle al gigante el anillo que ha perdido y quizás os permita pasar por su territorio sin devoraros.

**Objetivo:** Atravesar la zona marcada entre las dos líneas llevando entre todo el grupo el anillo (aro) del gigante sin que se caiga al suelo.

#### Condiciones:

1. El aro nos lo encontramos en el suelo, hay que levantarla y transportarla sin tocarla con las extremidades superiores.
2. Todas las personas del grupo deben estar en contacto con el aro durante el transporte.
3. Durante el recorrido el anillo no puede tocar el suelo.

### RETO X: MENOS ES MÁS

En el valle del revés, el gigante Pepón, que es una enanita muy simpática, os dejará seguir el viaje si conseguís muy pocos puntos en la siguiente prueba.

**Objetivo:** Obtener el menor número posible de puntos sabiendo que cada pie que apoyéis en el suelo suma 4 puntos y cada mano 1 punto.

**Condiciones:**

1. Sólo se puede tocar el suelo con las manos o los pies.
2. No se puede usar ningún material.
3. Una vez que el grupo decide y adopta su forma, debe mantener el equilibrio con ella, el tiempo que dura que canten una estrofa del “corro de la patata”.

### RETO XI: EL HUEVO DEL ÁGUILA

El águila dorada es una de las criaturas fantásticas que os ayudan en los combates contra los guerreros del Amo Oscuro. Ayudadla ahora a ella, para salvar su polluelo.

**Objetivo:** Jugando toda la clase como un solo grupo mantener el huevo del águila dorada (un globo amarillo) en el aire sin que caiga al suelo y sin incumplir ninguna condición.

**Condiciones:**

1. Hay que mantener el globo en el aire mediante toques o golpeos. No se permite agarrar el globo.
2. Quien toca o golpea el globo se sienta en el suelo y no puede volver a tocarlo hasta que toda la clase se haya sentado. Nadie puede tocar por tanto más de una vez antes de sentarse.
3. Cuando todos están sentados, el reto continúa a la inversa sin interrupción. Quien toca el globo desde el suelo, se levanta y no puede ya volver a tocarlo de nuevo.
4. No se puede tocar o golpear el globo con las extremidades superiores. Sólo dos personas tendrán el privilegio de usar sus manos.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿cuál era el objetivo del juego?, ¿habéis decidido alguna estrategia para conseguirlo?, ¿de qué manera podíamos cooperar o ayudar a los demás?...

### V. CALMA:

Anotaciones en el diario de ruta. Recogida de la tarea competencial y aseo.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS		CICLO 3º 6º curso
SESIÓN: RETOS IV.		Nº: 5/8
OBJETIVOS INDICADORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>• 2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>• 3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas</li> </ul>	
ESPACIO:	Gimnasio o patio	
DURACIÓN DE LA SESIÓN:	1 HORA	
MATERIAL:	Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Para los retos 12 y 13: material variado para construir un circuito. Para el reto 14: 1 cuerda larga y fina, y una pelota de foam.	
METODOLOGÍA:	Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.	

### P. INICIAL:

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó.

### P. CENTRAL:

#### RETO XII: EL GRAN CIRCUITO

Entrenaros bien para enfrentaros al Amo Oscuro creando un gran circuito en el que demostraréis vuestra habilidad y pericia.

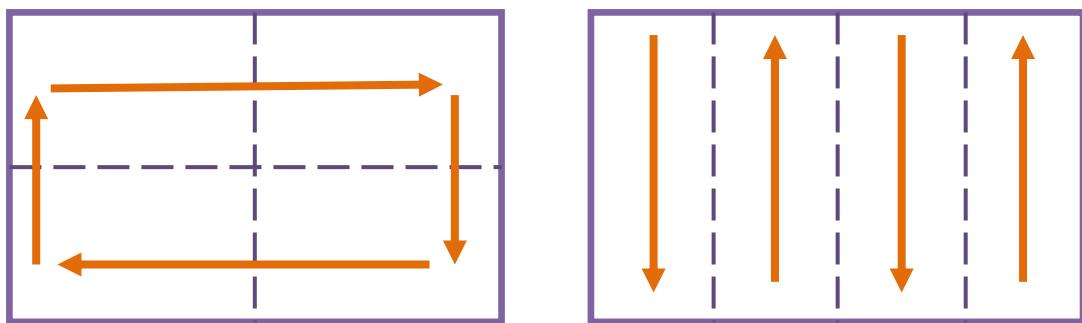
**Objetivo del reto:** Cada equipo deberá crear en su cuadrante (zona del gimnasio asignada) un circuito con los materiales y el tema que se le indique. Grupo de la Luz: equilibrios (la selva); grupo del Fuego: saltos (la sabana); grupo del Agua: giros y reptaciones (el pantano); grupo de los Seres vivos: desplazamientos varios (la montaña).

#### Condiciones:

1. De forma prioritaria el circuito debe centrarse en el tema asignado al grupo.
2. La dificultad del circuito debe permitir que toda la clase pueda superarlo. Pueden idearse zonas de dificultad o nivel diferente para que cada cual elija por la que ha de pasar.
3. Los circuitos de cada grupo deben unirse de alguna forma para dar continuidad al gran circuito.
4. Una vez terminado y con el visto bueno del profesor, todos los componentes del grupo pasarán su circuito 3 veces.

A la vista de la experiencia se puede hacer alguna modificación final. Si se detecta alguna zona lenta o “cuello de botella” que ralentiza el circuito, corregirla, por ejemplo poniendo dos zonas paralelas para que puedan pasar dos personas simultáneamente.

Possibles distribuciones de los 4 cuadrantes y enlace de los circuitos



### ■ PRUEBA XIII: ATRAVESAR EL GRAN CIRCUITO

Llegó el momento de la verdad. A demostrar lo que podéis llegar a hacer. Suerte y pericia.

**Objetivo:** Pasar todos varias veces por el gran circuito creado sumando los de todos los grupos.

**Condiciones:**

1. Cada equipo empieza en su circuito pero tras realizarlo continúa por el siguiente hasta completar todos los recorridos.
2. Salimos de uno en uno manteniendo una distancia prudencial para no molestarnos.
3. Recordamos que la primera norma de juego es: "lo más importante son las personas", así que respetamos al máximo las medidas de seguridad para no hacer ni hacernos daño.
4. Tras varias repeticiones, realizaremos el circuito en sentido inverso.

Recogida del material. Cada grupo recoge su zona. El equipo que termina ayuda al resto.

### ■ PRUEBA XIV: LA BOLA DE FUEGO

Sólo quienes consigan pasar bajo la bola de fuego sin que esta les toque conseguirán salir airoso de esta prueba sin quemarse.

**Objetivo:** Acerarse o huir, según ordene el Amo Oscuro, de la bola de Fuego sin que la bola o la cuerda que la sujetan nos toque para no quemarnos.

**Condiciones:**

1. Cada equipo se coloca para empezar en los extremos de una imaginaria cruz, alrededor del profesor que hará girar una pelota de foam atada a una cuerda de unos 4-5 m.
2. Cuando el profesor nombre a un equipo y le diga "dentro", todos sus miembros deben ir hasta los pies del profesor; cuando diga "fuera", volverán a su sitio. Siempre de frente y sin quemarse.



3. Se entra y se sale de la bola de Fuego de la mano de otra persona, en parejas. Las parejas pueden cambiar en las diferentes partidas. Quien sea tocado, se quemará; en ese caso, los dos de la pareja pierden una de sus 5 vidas.

En sucesivas rondas se van cambiando las entradas y salidas para que los equipos se crucen o bien todos van entrando y luego salen a la vez, etc.

**V. CALMA:**

Anotaciones en el diario de aventura. Comentarios finales y aseo.

<b>UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS</b>		<b>CICLO 3º 6º curso</b>		
<b>SESIÓN:</b> RETOS V.		<b>Nº:</b> 6/8		
<b>OBJETIVOS INDICADORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>4. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias</li> </ul>			
<b>ESPACIO:</b> Gimnasio con 4 canastas o patio	<b>DURACIÓN DE LA SESIÓN:</b> 1 HORA			
<b>MATERIAL:</b> Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Para el reto 15: 4 canastas y 8 pelotas. Para el reto 16: algunas pelotas de colores, un frisbee, un anillo. Para el reto 17: 4 gomas elásticas, y una pelota con buen bote por niño. Para el reto 18: espaldaderas o bancos suecos, una pelota por niño.				
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.				

### P. INICIAL:

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó.

### P. CENTRAL:

#### RETO XV: ALIMENTAR AL GUARDIÁN DEL CÍRCULO

El Guardián del círculo tiene un apetito voraz. Alimentadlo bien para que no decida devoraros.

**Objetivo del reto:** Introducir 25 albóndigas (pelotas) en la boca del gigante (aro de baloncesto) lanzando desde 2 posiciones de distinta dificultad, una muy cercana a la canasta y otra más alejada.

#### Condiciones:

1. Entre todos los miembros del grupo se deben encestar 25 canastas. 10 desde dentro de la botella y el resto desde fuera.
2. Todos deben encestar al menos 2 canastas.
3. No se pueden usar materiales adicionales en este reto, aparte de las canastas y las pelotas.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿habéis seguido los pasos que nos marcan los 6 principios de intervención para este reto?, ¿hemos ayudado de alguna forma a que todos los compañeros pudieran conseguir sus 2 encestes mínimos?, ¿cómo?...

#### PRUEBA XVI: EL CÍRCULO MÍSTICO

Adaptación de un juego de Steffens, Charlie y Gorin, Spencer. (1999). *Cómo fomentar las actitudes de convivencia a través del juego*. CEAC.

En el círculo místico los amuletos del brujo deben girar sin parar hasta pasar por todos los participantes. Sólo así conseguiremos la atención y coordinación que precisamos para enfrentarnos al Amo Oscuro.

**Objetivo:** Trasladar los amuletos mediante pases, en el orden establecido en la primera ronda, hasta que todos lo hayan pasado y se complete el círculo sin interrupciones.

**Condiciones:**

1. Toda la clase en círculo con una mano levantada. El profesor inicia la prueba lanzando una bola mágica (pelota) a un niño diciendo primero en voz alta su nombre para que baje la mano y la recoja al vuelo. Éste hace lo mismo con otro y así sucesivamente hasta que todas las manos se han bajado. Hemos completado un círculo místico. Deben recordar a quién le han pasado porque en las siguientes partidas deben pasarle al mismo.
2. Repetir de nuevo y con rapidez. La tercera vez completaremos el círculo místico sin levantar la mano; sólo de memoria.
3. En sucesivas partidas vamos añadiendo otros amuletos (pelotas de otro color). Cuando la bola mágica ha pasado ya por 4 jugadores, entra en juego otra bola. Si funciona, podemos añadir en la siguiente partida otro amuleto (un anillo por ejemplo), y luego un disco de oro (frisbee) que pasa de mano en mano en sentido de las agujas del reloj...

Un juego de coordinación, habilidad y concentración que puede complicarse hasta el infinito y... más allá.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): todos teníamos una persona a quien debíamos estar muy atentos ¿a quién me refiero?, ¿qué ocurría si alguien lanzaba mal?, ¿qué se podía hacer si cuando tocaba lanzar el compañero que debía recibir no nos estaba mirando?...

### RETO XVII: LA ARAÑA BOTADORA

Convertiros en una gran araña y botad las pelotas sin que se deshaga vuestro cuerpo.

**Objetivo:** Unidos por una goma avanzar hasta el nido de la araña sin que ninguno de los miembros del grupo deje de botar y sin que la goma se caiga.

**Condiciones:**

1. Los jugadores están dentro del recinto de una goma elástica que mantienen tensa sobre sus cinturas.
2. Nadie puede tocar la goma con las manos.
3. Cada uno dispone de un balón que deberá ir botando mientras la araña se desplaza hasta su nido.
4. Cuando alguien pierde el control del balón va a recogerlo y vuelve lo antes posible al grupo que le esperará sin dejar de botar y sin avanzar hasta que llegue.

**Preguntas para la reflexión** (las plantea el profesor tras el reto): ¿cuál era el objetivo del juego?, ¿habéis decidido alguna estrategia para conseguirlo?, ¿lo hubierais conseguido si cada uno hubiera ido a lo suyo?...

### RETO XVIII: EL ACANTILADO DE LOS COCOS

Atravesar el acantilado de los cocos, llevando uno encima y sin caerlos será todo un reto.

## 50 Del aula a la vida, de la vida al aula

Se establecen 2 zonas de juego en las espalderas. Si no hay espalderas jugamos sobre bancos suecos. En cada extremo juega un equipo que se irá cruzando con los jugadores del otro grupo al trepar o avanzar en equilibrio.

**Objetivo:** Atravesar todos trepando varios tramos de espalderas sin tocar el suelo, portando una pelota (coco) y cruzándose con otros compañeros que van en sentido opuesto.

### **Condiciones:**

1. Desplazamientos en horizontal por las espalderas sin poder subir más arriba del 5º travesaño.
2. Una vez iniciado el paso no se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo ni con la pelota hasta completar el recorrido.
3. Si alguien toca el suelo o se le cae la pelota en un cruce, las dos personas involucradas comienzan de nuevo.
4. Nadie puede ayudar desde el suelo a los que están trepando.

### **V. CALMA:**

Anotaciones en el diario de aventura. Comentarios finales y aseo.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS		CICLO 3º 6º curso		
SESIÓN: RETOS VI.		Nº: 7/8		
OBJETIVOS INDICADORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación</li> <li>• 2. Aplicar principios o reglas extraídas a partir de los retos, en nuevos contextos que las demanden</li> <li>• 3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas</li> </ul>			
ESPACIO:	Gimnasio o patio			
DURACIÓN DE LA SESIÓN: 1 HORA				
<b>MATERIAL:</b> Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Para el reto 19: 4 colchonetas. Para el reto 20: varias colchonetas, bancos, ladrillos, etc. Para el reto 21: 1 comba por pareja.				
<b>METODOLOGÍA:</b> Descubrimiento guiado, resolución de problemas, asignación de tareas.				

## P. INICIAL:

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó.

## P. CENTRAL:

### RETO XIX: LOS BUITRES NEGROS

Atravesad el valle de los buitres negros ocultándoos a su vista para no ser atacados por ellos.

Vamos a tratar de conseguir que todos acabemos de pie debajo de la colchoneta del equipo... Y si lo logramos intentaremos caminar sin que se caiga para que no nos vean los buitres.

**Objetivo del reto:** Acabar todo el grupo de pie, debajo de la colchoneta sin tocarla con las extremidades superiores y avanzar un poco en esa posición.

#### Condiciones:

1. Ningún miembro del grupo puede tocar la colchoneta que está en el suelo, con las manos ni con los brazos durante el reto.
2. Debemos acabar todos de pie bajo la colchoneta.
3. Si lo conseguimos intentamos caminar sin que se caiga.

### RETO XX: CRUZAR EL RÍO

Cruzad el gran río y estaréis a punto de llegar hasta el castillo del Amo Oscuro, pero ¡cuidado!, no permitáis que nadie quede atrapado en sus profundas aguas.

**Objetivo:** Que toda la clase llegue a la otra orilla del río, sin tocar el agua y trasladando también los materiales que nos han ayudado a cruzar.

#### Condiciones:

1. La clase se sitúa en un extremo de la pista marcado con una línea (la orilla de partida).
2. Sólo se puede pisar sobre las colchonetas y materiales que se encuentran en esa orilla.

## 52 Del aula a la vida, de la vida al aula

3. Todas las colchonetas y materiales usados deben llegar hasta la orilla opuesta.
4. Nadie puede tocar el agua. Si esto ocurre debe volver a la orilla de partida.

### RETO XXI: LOS SALTIMBANQUIS

El pantano de las ranas se atraviesa saltando o te hundes en él. No hay elección.

Dentro de los grupos en parejas. A cada grupo le asignamos una propuesta distinta que luego habrán de compartir.

**Objetivo:** Cada grupo debe inventar 5 formas de saltar a la comba respetando las condiciones impuestas.

#### **Condiciones:**

Grupo 1: Cada persona de la pareja coge de un extremo de la comba. Inventar 5 formas distintas de saltar sin desplazarnos.

Grupo 2. Cada persona de la pareja coge de un extremo de la comba. Inventar 5 formas distintas de saltar desplazándose.

Grupo 3. Cada pareja con una comba que lleva una de las dos personas. Inventar 5 formas distintas de saltar simultáneamente sin desplazarse.

Grupo 4: Cada pareja con una comba que lleva una de las dos personas. Inventar 5 formas distintas de saltar simultáneamente desplazándose.

Cada grupo enseña al resto para que las prueben, las formas que han ideado.

### **V. CALMA:**

Anotaciones en el diario de aventura. Entrega y cumplimentación de la ficha de auto-coevaluación del alumnado. Comentarios finales y aseo.

UNIDAD DIDÁCTICA: EL AMO OSCURO. RETOS COOPERATIVOS		CICLO 3º 6º curso
SESIÓN: LA GRAN BATALLA FINAL		Nº: 8/8
OBJETIVOS INDICADORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer, valorar y utilizar la actividad física como medio de exploración, desarrollo y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para aprovechar el tiempo libre.</li> <li>Compartir con los demás sus propias propuestas de retos, valorando las producciones propias y ajenas, así como las fórmulas de trabajo cooperativo.</li> </ul>	
ESPACIO:	Gimnasio	
MATERIAL:	Tablero de juego, dados, fichas y cartas. Opcionalmente podemos jugar con la versión digital del tablero. Ceras de maquillaje.	
METODOLOGÍA:	Descubrimiento guiado, asignación de tareas.	

Los equipos situados en corro alrededor del tablero de juego posicionan sus fichas en el lugar donde acabaron en la sesión anterior. Reanudamos la partida tal y donde quedó para enfrentarnos ya...

### LA BATALLA FINAL

Cada equipo hace recuento de su poder sumando todos los puntos conseguidos en los retos y eligen la carta “Hechizo” que usarán contra el Amo Oscuro.

Los clanes desconocen el poder de ataque del Amo. El profesor, sabiendo ahora los puntos de cada equipo, anuncia el poder de ataque que posee el tirano (1 punto por encima que el mejor de los clanes para que la lucha sea igualada y resulte emocionante).

Empieza la Batalla: tras colocar su carta de Hechizo sobre el tablero, cada equipo tira el dado de 6 números sumando el valor conseguido a su fuerza de ataque. Por ejemplo, si tenían 15 puntos por superar los retos y ahora sacan un 4, su poder de ataque en la Batalla es de 19.

Cuando todos han tirado lo hace el Amo Oscuro. Se levantan además las cartas de Hechizo para ver si afectan al resultado y se comprueba qué clanes han sido derrotados o, por el contrario, han vencido al Amo.

Si vence el Amo Oscuro persistirá su tiranía y tatuará en la nariz de todos los participantes el símbolo de la oscuridad (dibujará con pintura de cera, una mancha negra en la punta de la nariz).

Con que un solo clan consiga vencer al tirano, su poder se habrá acabado. En ese caso, cada clan tatuará su color sobre la nariz del Amo Oscuro (una raya de cada color), para jolgorio general.

Para celebrar la aventura, acabamos la sesión poniendo en práctica algunos de los retos aportados por los alumnos en su búsqueda de la Peonza.

### V. CALMA:

Comentarios finales sobre la unidad y aseo.

Nota: A continuación se incluyen las cartas que se necesitan para el juego. Las de criaturas ya las hemos visto, pues eran las balizas de la sesión 1. Las de hechizos, además de las que aparecen en aquella sesión, se muestran ahora junto con las 21 cartas-prueba, y los talismanes.

El proceso para usarlas es sencillo: fotocopiar a color, plastificar y listo. Los talismanes los tenemos recortados en 4 partes iguales para ir entregando a cada equipo al pasar por la casilla del mismo, tal y como se explicaba en las reglas del juego.

## CARTA HECHIZO



*Te permite repetir la tirada en la batalla final*

## CARTA HECHIZO



*Puedes intercambiar con otros equipos piezas del talismán*

## CARTA HECHIZO



*Te permite repetir la tirada en un combate*

# PRUEBA

## I. EL HUEVO DEL DRAGÓN

EL HUEVO DEL DRAGÓN HA CAÍDO EN UN POZO. DEBEMOS SACARLO DE ALLÍ Y DEJARLO EN SU NIDO.

### OBJETIVO:

Sacar la pelota del pozo y llevarla hasta el nido.

### CONDICIONES:

1. Nadie puede tocar la pelota con las extremidades superiores.
2. Una vez que la pelota sale del pozo (aro) no puede volver a tocar el suelo hasta que se deposite en el nido (otro aro).
3. En el trayecto desde el pozo al nido todas las personas del grupo deben tocar el huevo.

# PRUEBA

## II. LA SERPIENTE

EN LOS PANTANOS DEL NORTE, LA SERPIENTE OS HARÁ PENSAR Y TRABAJAR EN EQUIPO. SÓLO QUIEN PASE BAJO ELLA CON EL AMULETO MÁGICO EVITARÁ SU MORDEDURA.

### OBJETIVO:

Pasar todos bajo la cuerda que está en el suelo, portando sobre la cabeza el amuleto de la serpiente.

### CONDICIONES:

1. Se pasa bajo la cuerda de uno en uno. Primero a 4 patas y después andando recto. Antes de pasar andando todos habrán pasado a 4 patas.
2. Se pasa llevando el amuleto en equilibrio sobre la cabeza. Si se cae, volver a intentarlo.
3. Nadie puede tocar la serpiente con las extremidades superiores.

# PRUEBA

## III. LA DANZA SIN FIN

EL BOSQUE DE LAS NINFAS SE ATRAVIESA BAILANDO O TE CONVIERTES EN ARBOL PARA SIEMPRE. CUANDO LAS NINFAS HAGAN SONAR SU MÚSICA NO DEJÉIS DE BAILAR.

### OBJETIVO:

Bailar toda la clase la danza de las ninfas 2 veces seguidas sin parar y sin perder el ritmo.

### CONDICIONES:

1. Se baila en parejas, aunque sean de diferente equipo.
2. Hay que bailar sin parar hasta que pare la música.
3. Hay dos aros para descansar. Sólo pueden ser ocupados por una pareja cada uno. Si alguien necesita entrar en un aro debe cambiar su puesto con el que lo ocupa.

# PRUEBA

## IV: EL RESCATE

UN MIEMBRO DEL GRUPO DEBE SER RESCATADO POR LOS DEMAS Y LLEVADO HASTA EL CURANDERO.

### OBJETIVO:

Transportar a cada uno de los miembros del grupo hasta el curandero usando como mucho dos picas de madera.

### CONDICIONES:

1. El transportado no puede tocar el suelo hasta llegar al curandero.
2. Nadie del grupo puede tocar al transportado durante el recorrido.
3. El transportado está tan agotado que una vez empezado el transporte, no puede ayudar a sus compañeros, ni facilitar su tarea.

# PRUEBA

## V. LOS CASCOS

SOBRE LAS ARENAS MOVEDIZAS, LOS CASCOS ESPERAN A SER RECOGIDOS, PARA PROTEGER A SU DUEÑOS DEL SOL Y DE LA CACHIPORRA DEL AMO OSCURO.

### OBJETIVO:

Actuando toda la clase como un solo grupo, cada persona debe recoger un casco (cono), sin que nadie pueda tocar el suelo.

### CONDICIONES:

1. Para no hundirnos en las arenas, estaremos siempre sobre las 4 colchonetas salvavidas.
2. No se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo.
3. Cada persona recoge un sólo casco y se lo pone inmediatamente sobre la cabeza. Si se le cae, lo recoge de nuevo y listo.
4. Si superáis el reto, el Amo Oscuro os perseguirá con su cachiporra para probar la eficacia de vuestros cascos.

# PRUEBA

## VI. EL PUENTE DE LOKI

LOKI, EL CAPRICHOZO DIOS VIKINGO, CONSTRUYÓ ESTE CAPRICHOZO PUENTE. SÓLO SE PASA SI QUIENES ESTÁN SOBRE ÉL ESTÁN EN ORDEN DE ALTURA.

### OBJETIVO:

Subidos sobre el puente (banco sueco), colo-carse sobre él por orden de altura.

### CONDICIONES:

1. Tal y como estábamos sentados en el banco al leer la prueba, nos colocamos sobre él de pie.
2. Cada equipo tiene su banco pero al estar permitido cooperar entre ellos, pueden situar su banco como deseen antes de empezar.
3. Nadie puede tocar el suelo. Si eso ocurre todo el equipo debe empezar de nuevo.

# PRUEBA

## VII. EL BOSQUE DE LOS DURMIENTES

ATRAVESAD EL BOSQUE NEGRO. SI TOCAIS CUALQUIERA DE LAS SETAS, SU VENENO OS DORMIRÁ PARA SIEMPRE..

### OBJETIVO:

Cruzad de uno en uno el bosque (una colchoneta y a continuación un banco sueco), sin tocar las setas (conos) que brotan en él.

### CONDICIONES:

1. El bosque negro sólo puede ser atravesado con los ojos vendados, nadie puede ver en él.
2. Si alguien toca un cono o se sale del bosque, vuelve a empezar y dispone de un último intento.

# PRUEBA

## VIII. EL VALLE DE LOS POLIMORFOS

LOS POLIMORFOS, SERES FANTASTICOS CON VARIAS CABEZAS Y CUERPOS, SE MUEVEN DE FORMA EXTRAÑA Y AMENA-ZANTE.

### OBJETIVO:

Atravesar el valle de los Polimorfos, actuando y moviéndose como uno de ellos para pasar desapercibido.

### CONDICIONES:

1. Todo el grupo debe permanecer en contacto unos con otros sin que nadie se separe.
2. Los Polimorfos no saben andar, correr ni saltar, por lo que no podemos avanzar así.
3. Los Polimorfos emiten extraños sonidos musicales por lo que mientras cruzáis el valle debéis ir cantando alguna canción.

# PRUEBA

## IX. EL ANILLO DEL GIGANTE

TE

LLEVADLE AL GIGANTE EL ANILLO PERDIDO Y QUIZÁ OS PERMITA PASAR POR SU TERRITORIO SIN DEVORAROS.

**OBJETIVO:**

Atravesar la zona marcada entre las dos líneas llevando entre todos el anillo (aro) del gigante sin que se caiga al suelo.

**CONDICIONES:**

1. El aro nos lo encontramos en el suelo, hay que levantarla y transportarla sin tocarla con las extremidades superiores.
2. Todas las personas del grupo deben estar en contacto con el aro durante el transporte.
3. Durante el transporte el anillo no puede tocar el suelo.

# PRUEBA

## X. MENOS ES MÁS

EN EL VALLE DEL REVÉS, EL GIGANTE PEPÓN, QUE ES UNA ENANITA MUY SIMPÁTICA OS DEJARÁ SEGUIR EL VIAJE SI CONSEGUÍS MUY POCOS PUNTOS EN LA SIGUIENTE PRUEBA .

**OBJETIVO:**

Obtener el menor número posible de puntos sabiendo que cada pie que apoyéis en el suelo suma 4 puntos y cada mano 1 punto.

**CONDICIONES:**

1. Sólo se puede tocar el suelo con las manos o los pies.
2. No se puede usar ningún material.
3. Una vez que el grupo decide y adopta su forma, debe mantener el equilibrio con ella, el tiempo que dura que canten una estrofa del "corro de la patata".

# PRUEBA

## XI. EL HUEVO DEL ÁGUILA

AYÚDAD AL ÁGUILA DORADA Y ELLA OS AYUDARÁ EN LOS COMBATES.

**OBJETIVO:**

Jugando toda la clase unida, mantener el huevo del águila en el aire sin que caiga al suelo y sin incumplir ninguna condición.

**CONDICIONES:**

1. Hay que mantener el globo en el aire mediante toques o golpeos, sin agarrarlo.
2. Quien toca el globo se sienta y no puede volver a tocarlo hasta que toda la clase se haya sentado.
3. Cuando todos estén sentados, el reto sigue: quien toca el globo desde el suelo se levanta y no puede volver a tocarlo de nuevo.
4. No se puede tocar el globo con las extremidades superiores. Sólo 2 personas tendrán ese privilegio y podrán usar sus manos.

# PRUEBA

## XII. EL GRAN CIRCUITO

ENTRENAROS BIEN CREANDO UN GRAN CIRCUITO EN EL QUE DEMOSTRÉIS HABILIDAD Y PERICIA.

**OBJETIVO:**

Cada equipo creará en la zona que se le asigne un circuito con los materiales y tema indicados. Grupo de la Luz: equilibrios. Grupo del Fuego: saltos. Grupo del Agua: giros y reptaciones. Grupo de los seres vivos: desplazamientos variados.

**CONDICIONES:**

1. El circuito se centrará en el tema indicado.
2. Toda la clase debe poder superar los obstáculos. Pueden idearse zonas de nivel diferente para que cada cual elija por la que pasa.
3. Los circuitos de cada grupo deben unirse.
4. Al final todos deben pasar 3 veces por su circuito.

# PRUEBA

## XIII. ATRAVESAR EL GRAN CIRCUITO

LLEGÓ EL MOMENTO DE LA VERDAD. DEMOSTRAD VUESTRA HABILIDAD Y PERECIA EN EL GRAN CIRCUITO.

### OBJETIVO:

Pasar todos varias veces por el gran circuito formado por la suma del de todos.

### CONDICIONES:

1. Cada equipo empieza en su circuito para continuar por el siguiente y completar los 4.
2. Salimos de uno en uno manteniendo una distancia prudencial para no molestarnos.
3. Respetamos al máximo las medidas de seguridad para no hacer ni hacernos daño.
4. Tras varias repeticiones podemos probar a realizar el circuito en sentido inverso.

# PRUEBA

## XIV. LA BOLA DE FUEGO

PASAD BAJO LA BOLA SIN QUEMAROS.  
OBJETIVO:

Acerarse o alejarse, según ordene el Amo Oscuro, sin que la bola de fuego o la cuerda que la sujetan nos toque para no quemarnos.

### CONDICIONES:

1. Cada equipo en el extremo de una imaginaria cruz, en cuyo centro está el Amo.
2. Si el Amo Oscuro nombra a un equipo y le dice "dentro", sus miembros deben ir hasta sus pies. Si dice "fuera", volverán a su sitio.
3. Se entra y sale en parejas, de la mano. Las parejas pueden cambiar en cada partida.
4. Quien es tocado por la pelota o la cuerda se quema. En este caso, los dos de la pareja pierden una de sus cinco vidas.

# PRUEBA

## XV. ALIMENTAR AL GUARDIAN DEL CÍRCULO

EL GURDIAN DEL CÍRCULO TIENE UN APETITO VORAZ. ALIMENTADLO BIEN PARA QUE NO DECIDA DEVORAROS.

### OBJETIVO:

Introducir 25 albóndigas en la boca del gigante lanzando desde las 2 posiciones que os indicará el Amo Oscuro.

### CONDICIONES:

1. Entre todos los miembros del equipo debéis encestar 25 canastas. 10 desde dentro de la botella y el resto desde fuera.
2. Todos debéis encestar al menos 2 canastas.
3. No se pueden usar materiales adicionales en este reto. Sólo las canastas y las pelotas.

# PRUEBA

## XVI. EL CÍRCULO MÍSTICO

EN EL CÍRCULO MÍSTICO LOS AMULETOS DEL BRUJO DEBEN GIRAR SIN PARAR.

### OBJETIVO:

Trasladar los amuletos mediante pases, en el orden establecido en la 1<sup>a</sup> ronda, hasta que todos los hayan pasado y se complete el círculo sin interrupciones.

### CONDICIONES:

1. Toda la clase en círculo con la mano levantada. El Amo inicia la prueba lanzando una pelota a alguien diciendo 1º en alto su nombre para que pueda bajar la mano y recogerla. Éste hace lo mismo con otra persona y así sucesivamente hasta que todas las manos se han bajado.
2. Repetir el círculo ahora con rapidez. Luego sin levantar la mano. Luego con varias pelotas según os indique el Amo Oscuro.

## PRUEBA

**XVII. LA ARAÑA BOTADORA**  
CONVERTIROS EN UNA GRAN ARAÑA Y  
BOTAD LAS PELOTAS.

**OBJETIVO:**

Unidos por una goma avanzad hasta el nido sin que ninguno de los miembros del grupo deje de botar y sin que se caiga.

**CONDICIONES:**

1. Los jugadores permanecen unidos por una goma elástica tensa sobre sus cinturas.
2. Nadie puede tocar la goma con las manos.
3. Cada uno dispone de un balón que deberá ir botando mientras la araña se desplaza a su nido
4. Cuando alguien pierda el control del balón va a recogerlo y vuelve lo antes posible al grupo que le esperará sin dejar de botar y sin poder avanzar hasta que llegue.

## PRUEBA

**XVIII. EL ACANTILADO DE LOS COCOS**

ATRAVESAD EL ACANTILADO LLEVANDO UN COCO ENCIMA Y SIN CAEROS.

**OBJETIVO:**

Atravesar todos trepando varios tramos de espalderas sin tocar el suelo, portando una pelota y cruzándose con los que van en sentido opuesto.

**CONDICIONES:**

1. Tropa en horizontal por las espalderas sin poder subir más arriba del 5º barrote.
2. Una vez iniciada el paso no se puede tocar suelo con ninguna parte del cuerpo ni con la pelota hasta completar el recorrido.
3. Si alguien toca el suelo o se le cae el coco empieza de nuevo. Si es en un cruce, lo harán las 2 personas involucradas
4. Nadie puede ayudar desde el suelo a los que cruzan.

## PRUEBA

**XIX. LOS BUITRES NEGROS**

ATRAVESAD EL VALLE DE LOS BUITRES NEGROS OCULTÁNDΟS A SU VISTA PARA NO SER ATACADOS POR ELLOS.

**OBJETIVO:**

Acabar todo el grupo de pie, debajo de la colchoneta y avanzar un poco en esa posición.

**CONDICIONES:**

1. Nadie puede tocar la colchoneta con las extremidades superiores.
2. Debemos acabar todo de pie bajo ella.
3. Si lo conseguimos intentaremos caminar sin que se caiga.

## PRUEBA

**XX. CRUZAR EL RÍO**

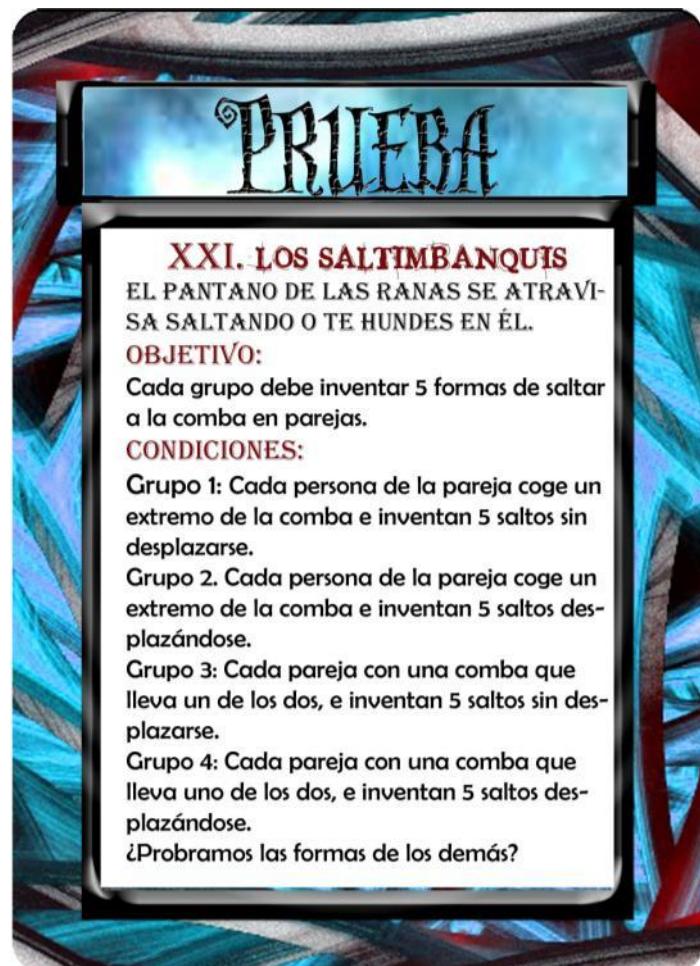
CRUZAD EL GRAN RÍO SIN QUE NADIE QUEDA ATRAPADO EN SUS PROFUNDAS AGUAS.

**OBJETIVO:**

Que toda la clase llegue a la otra orilla sin tocar el agua y trasladando también los materiales que nos han ayudado a cruzar.

**CONDICIONES:**

1. La clase se sitúa en una orilla del río marcada por una línea y puede usar los materiales que hay en ella.
2. Sólo se puede pisar sobre los materiales que hay en la orilla.
3. Nadie puede tocar el agua. Quien lo haga vuelve a la orilla de partida y empieza otra vez.



**LOS TALISMÁNES DEL PODER**



