

|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes:10 Duración: 55 | Competencias Clave  X Competencia Digital  Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor  Aprender a aprender  Conciencia y expresiones  X Sociales y cívicas culturales  X Matemática y competencias X Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
| Espacios (Aulas o salas a utilizar)  GIMNASIO |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)  Realizar juegos y carreras adaptadas de orientación utilizando el material específico (plano, pinzas, tarjetas de control, balizas…)  Conocer de forma básica el deporte de orientación.  Habituarse a participar en grupo, parejas y tríos, respetando las normas y a los demás grupos. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  Conocimiento de las características de los materiales específicos para poder utilizarlos de forma óptima.  Conocimiento de los aspectos reglamentarios de la orientación.  Trabajo adecuado en grupo |



Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego

Objetivo: conseguir abrir la caja con el regalo de los reyes magos.

Instrucciones: realizar y superar las diferentes pruebas propuestas para conseguir los diferentes códigos numéricos que te permitirán abrir el candado y el regalo. Para ello debéis trabajar toda la clase de forma conjunta superando los diferentes retos que se os presentaran.

RECUERDA: El regalo es para toda la clase, por lo tanto, todos debéis colaborar para conseguir abrir el candado. Toda ayuda es buena. Entre todos lo conseguiréis.

Acaban de llegar los reyes magos al colegio, y acaban de dejar un

Paquete en el gimnasio, sin embargo, el paquete este encriptado.

Para poder abrirlo debemos encontrar el código de desbloqueo,

Superando las diferentes pruebas. Una vez las realicemos podre-

Mos abrir nuestro regalo. A POR EL.

TODA LA CLASE

1º Búsqueda del número secreto, con la superación de esta prueba conseguirán el 1º número del

Del candado

2º en búsqueda del qr perdido , esta prueba cuando consigan el qr exacto obtendrán el 2º número de

candando

3º prueba . Todos los alumnos deberán colaborar para superar esta prueba llevando una pelota de un

Lugar a otro sin que esta toque el suelo, si lo consiguen obtendrán el 3º y último número del candado.

4º búsqueda del cofre y apertura del mismo

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico canva

Generado de códigos qr

Generador de mapas virtuales.

X Cajas

X Candados Tinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

x QR

x Mapas Puzzles

Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos

 Espejos  Papeles especiales  Experimentos xOtros:

Aros

Tablet

# Prueba nº: 1 Materiales: Aros y mapa y número secreto



Procedimiento: elaboraremos un laberinto de aros de 6x6 aprox. Los alumnos deberán lograr llegar y sobrepasar el laberinto de aros, para ello dispondremos de un mapa y un camino trazado. Los alumnos irán pisando dentro de los aros si el aro está dentro del camino le diremos bien, si pisa en el aro equivocado le diremos mal. Así deberán llegar al final del laberinto donde se encuentra el primer número oculto del candado

Prueba nº: 2 Materiales:



Qr y tablet

Procedimiento:

En búsqueda del qr perdido , realizaremos diferentes qr con diferentes enlaces, los cuales , uno de ellos será el que contentan el 2º numero del candado , los demás serán enlaces que contengan diferentes letras o imágenes de deportistas.

Prueba nº: 4 Materiales: cofre y candado



Procedimiento:

Esconderemos el cofre por el gimnasio y los alumnos tendrán que buscarlo y encontrarlo, cuando lo hagan deberán introducir el código de forma correcta y de esta forma abrir el cofre que contendrá algún material nuevo para las clases de Educación Física.