

# 1, 2, 3... los concursos vuelven otra vez

## Justificación

La Educación Física es una asignatura ideal para trabajar competencias y contenidos de forma transversal. Bajo esta premisa desarrollamos una sesión ambientada en los concursos televisivos de antaño, que busca la adquisición de contenidos de otras áreas, como Lengua, Matemáticas, Inglés o Sociales, sin perder el compromiso motor propio de nuestra asignatura.

## Introducción: Video y grupos (15')

Video de presentación. Después se muestra una mezcla de los concursos. Se presenta una carta a modo del programa "Tengo una carta para ti" con un mensaje como *"Sois los elegidos para acompañarnos al pasado y volver a concursar como se hacía antaño. Además de moveros mucho, necesitaréis saber un poco de todas las asignaturas para poder superarlo con éxito"*.

Se hacen los grupos tirando billetes con diferentes colores y personajes. Los personajes serán presentadores de la época:

- Joaquim Prats
- Mayra Gómez
- Constantino Romero
- Alonso Caparrós
- Isabel Gemio
- Julia Otero
- Elisenda Roca
- Jordi Estadella

Habrà 8 grupos de 4 personas, en total 32. Se deja una prueba libre en cada turno.

## Pruebas (5 x 10' = 50')

Daremos entre 3 y 5 puntos.

### 1. Furor (CN + Música): Memory

Por relevos y en equipos, deben realizar un memory relacionado con las CN. Cuando lo tienen resuelto deben pensar una canción con ese tema y palabras. Desplazamientos por parejas (a carretilla o a caballito) en el que cada uno puede darle la vuelta a una tarjeta.

### 2. 3x4 (Inglés): Desplazamientos

Dos equipos de tres jugadores salen por relevos. En un lado del campo están las tarjetas boca abajo. Los jugadores salen en turnos (modo relevos) a por una tarjeta. Cuando vuelve choca la mano y otro jugador sale corriendo a por una tarjeta. En las tarjetas hay palabras en inglés con la cual deben formar una frase. Tienen 1 minutos para coger las tarjetas y otro minuto para formar la frase lo más larga que puedan, pero gramaticalmente correcta. Al equipo que gana le damos un punto. Si hacen la frase utilizando todas las tarjetas se llevan un punto extra.

### 3. Precio justo (Matemáticas): Lanzamientos

Dos equipos competirán entre ellos por acercarse al precio de diferentes productos que se muestren. Para poder indicar el precio, deberán conseguir las distintas cifras que quieran utilizar a través de lanzamientos. Los objetivos pueden ser diferentes:

- Aros en el suelo, tipo petanca, en el que en cada aro habrá una cifra diferente.
- Cada jugador conseguirá una cifra en función del número total de pelotas que meta en la papelera/canasta.

En un minuto, y alternando los participantes de cada equipo, deberán lanzar a por los números que necesitan para formar la cantidad que creen que se acerca más al precio del producto mostrado. Una vez pasado el primer minuto de lanzamientos, tendrán 30 segundos para terminar de confirmar la cantidad deseada. El equipo que más se acerque gana un punto.

Opciones de productos deportivos: crampón, casco, deportivas, slack-line...

#### 4. Cifras y letras (Lengua): Expresión Corporal

A través de diferentes letras, se formarán palabras de 4 categorías diferentes: profesión, personaje, objeto y lugar. Con estas palabras formadas se podrá elegir entre dos tipos de pruebas diferentes relacionadas con la expresión corporal: improvisación o mimo. Además, se lanzará un cubo de acciones eligiendo una de ellas.

Para el apartado de números, se elegirán 6 cifras diferente, las cuales se deberán representar motrizmente.

#### 5. El tiempo es oro (Sociales): Equilibrio y coordinación

Se plantearán diferentes cuestiones relacionadas con los contenidos de sociales que les permitirá recopilar pistas para descubrir una película (El Señor de los Anillos). Para responder a estas preguntas, podrán buscar la información en una enciclopedia, después de atravesar un pequeño circuito de equilibrio y coordinación.

#### **Prueba final (10' – 15')**

Se colocan todos los equipos en un círculo y un representante de cada equipo se acerca al medio a escuchar la pregunta. Debe volver a consultar a su equipo y finalmente regresar a coger el balón que hay en el medio para responder la pregunta.

- ¿En qué país se habla mayoritariamente el idioma tagalog?
- ¿Cómo se llama la madre de Simba en la película de Disney "El Rey León"?
- ¿Quién fue la primera mujer en ganar una medalla olímpica?

Paneles:

- Las paletas ibéricas
- Moto de Ricky
- Apartamento en Torre vieja

Se quedan con las empanadas.

Los 3 equipos con más puntos podrán elegir panel. Hay 3 paneles y uno extra de comida.