

TEMA: Desarrollo de los Juegos de los Sports'17	B.V.M. Irlandesas
Área: Educación Física y Deportes Profesor: Carmen	Curso: 16/17
	Página: 1

JUEGO DE 1º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

EXPLICACIÓN: Este juego hace referencia al proyecto que tiene la Fundación Mary Ward en Asilah, al norte de Marruecos, y pretende representar el arduo camino que muchos niños y niñas tienen que hacer para ir al colegio, que es ahora facilitado por el proyecto de la Fundación.

Sentados en grupos de cuatro personas. Salen los/as dos primeros/as y, cogidos de la mano (mediante cintas gym), van saltando sentado en sendos boti-boti sobre tres colchonetas. Transportan cada uno/a una mochila una "pelota-piedra" que intenta simbolizar las cargas que tienen esos niños/as para ir al cole.

Llegan a una zona de tres colchonetas donde deben pasar arrastrándose con la mochila, para llegar a la zona final donde deben lanzar la pelota a la canasta (2 lanzamientos máximo) como desprendimiento de esas cargas.

Corren a dar la vuelta a la bandera de su casa, para correr hacia el grupo a dar el relevo (mochila con carga dentro y boti-boti).

ORDEN DE SALIDA: Sentados en grupos de cuatro. Salen en parejas para según lleguen, ir dando relevos.

FINAL DE LA PRUEBA: Los/as dos últimos/as se colocan en el centro de la pista y levantan los brazos de forma victoriosa (tras dar la vuelta al/el capitán/a).

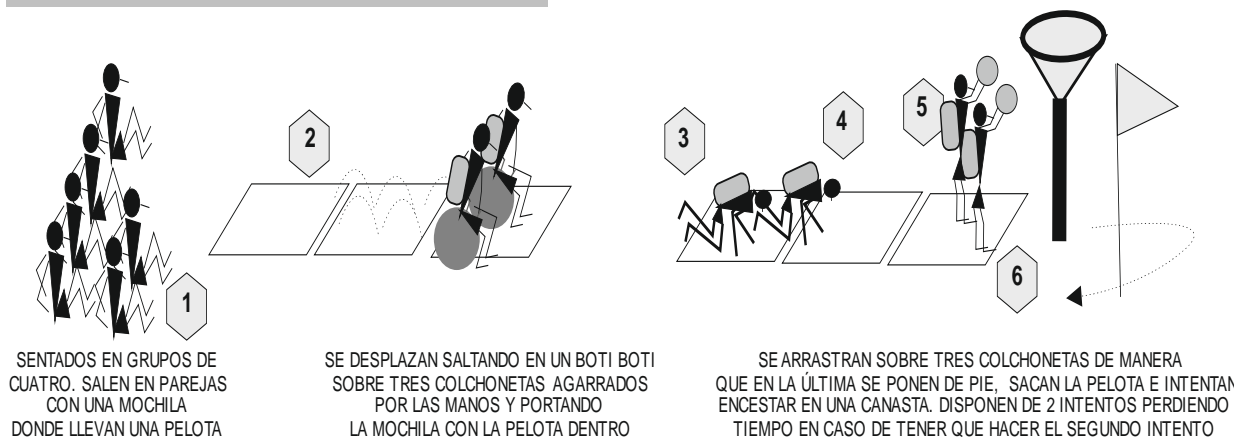
EQUIPO VENCEDOR

TIEMPO POR EJECUCIÓN: segundos.

TIEMPO TOTAL: segundos.

MATERIAL EMPLEADO: 2 boti boti por equipo; 6 colchonetas por equipo, 2 mochilas con una pelota cada una por casa, 2 vallas por equipo, 1 canasta redonda por equipo y un cartel de FMW 25 aniversario para cada canasta.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



POSICIÓN DE NIÑAS DE BLANCO: Las vemos numeradas en el gráfico de arriba.

	Posición 1	Posición 2	Posición 3	Posición 4	Posición 5	Posición 6
Funciones	- Mantener alumnas/os sentados/as. - Dar la salida cuando se de el relevo.	Controlar trayectos boti boti y devolverlos para la siguiente pareja.	Mantener y controlar el paso por la zona de reptación	Mantener y controlar el paso por la zona de reptación	Controlar la zona de lanzamientos a canasta y la vuelta a capitán/a.	Controlar la zona de lanzamientos a canasta y la vuelta a capitán/a.
“J” Alumno/a	INES FDEZ.	INÉS FEDRIANI	ISABEL VIZCAINO	ALEJANDRA SILOS	LOLA GARCÍA	ROCÍO FRAGA
“A” Alumno/a	MARÍA FERRER	BEGOÑA PIÑERO	VICTORIA VARGAS	IRENE VARONA	BLANCA GIL	MARÍA A.
“L” Alumno/a	INÉS GÓMEZ	JULIA MORENO	ANGELA P-ROMERO	ISABEL GALVEZ	MARTA C.	MERCEDES R.

TEMA: Desarrollo de los Juegos de los Sports'17	B.V.M. Irlandesas
Área: Educación Física y Deportes Profesor: Carmen	Curso: 16/17
	Página: 2

JUEGO DE 2º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

EXPLICACIÓN: Este juego pretende simbolizar el breve equilibrio de la fortuna. Alma convencida de su suerte dejó su familia y su país, Albania, para emigrar a Italia donde su primo engañándola de que le pondría una peluquería la introdujo en una red de prostitución de la que la Fundación Mary Ward ha conseguido sacarla dándole un futuro en una cooperativa agrícola.

Sentados en grupos de cuatro, saldrán los/as dos primeros/as y realizan un zigzag, transportando un disco volador o frisbi en el extremo de una pica en equilibrio (si se cae el disco en algún momento del recorrido, se recogerá y colocará de nuevo para continuar el recorrido).

A continuación, dejarán las picas y realizarán dos pases con el disco volador desde los lugares señalados, para pasar a la parte final en la que cada uno/a de la pareja a un lado de una valla, realizará un lanzamiento certero (máximo 2 lanzamientos) a través de "la puerta".

ORDEN DE SALIDA: Sentados en grupos de cuatro. Saldrá la primera pareja, a los cinco segundos la siguiente, para a partir de ahí, ir dando relevos.

FINAL DE LA PRUEBA: Los/as dos últimos grupos de cuatro se colocan en el centro de la pista y levantan las manos de forma victoriosa.

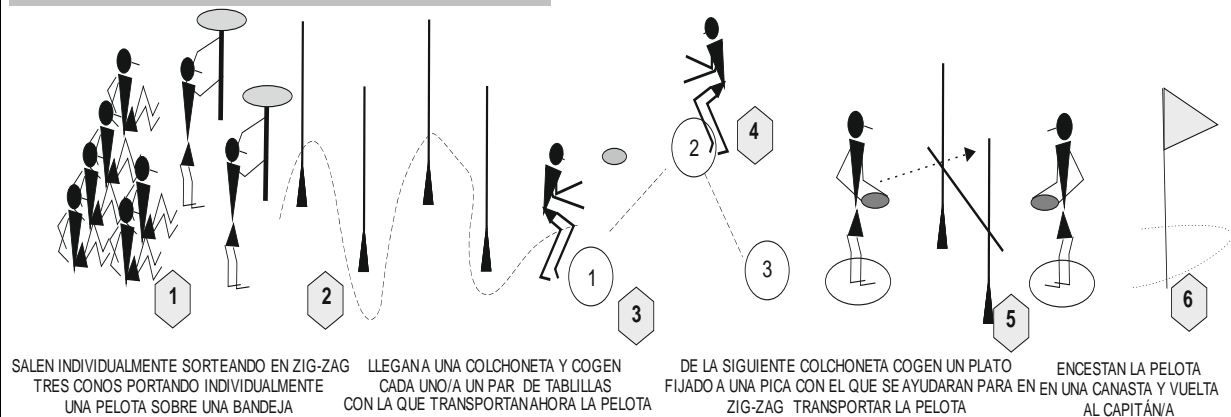
EQUIPO VENCEDOR: Quien realiza el circuito correctamente y termina antes que los otros dos equipos en disputa.

TIEMPO POR EJECUCIÓN:

TIEMPO TOTAL:

MATERIAL EMPLEADO: 3 frisbis, 3 picas para transportar frisbis, 3 aros para señalar zona de lanzamientos, 4 conos zigzag y 1 valla por equipo.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



POSICIÓN DE NIÑAS DE BLANCO: Las vemos numeradas en el gráfico de arriba.

	Posición 1	Posición 2	Posición 3	Posición 4	Posición 5	Posición 6
Funciones	- Mantener alumnas/os sentados/as. - Dar la salida cuando se de el relevo.	- Mantener y controlar la zona de zigzag y devolver las picas al inicio.	- Mantener y controlar los pases entre compañeros	- Mantener y controlar los pases entre compañeros.	- Mantener la valla de los lanzamientos y comprobar la ejecución de los mismos.	- Controlar vuelta a la bandera de su casa.
"J" Alumno/a	MARINA MARTÍN PRAT	CARLOS RAPALLO	LUIS PARLADÉ	ALEJANDRA SILOS	LOLA GARCÍA	ROCÍO FRAGA
"A" Alumno/a	JARAQUEMAD A	MARÍA HARO	BORJA FDEZ HEREDIA	IRENE VARONA	BLANCA GIL	MARÍA A.
"L" Alumno/a	SOLEDAD PARLADÉ	BORJA DE MIGUEL	MABEL SECO	ISABEL GALVEZ	MARTA C.	MERCEDES R.

TEMA: Desarrollo de los Juegos de los Sports'17	B.V.M. Irlandesas
Área: Educación Física y Deportes Profesor: Carmen	Curso: 16/17
	Página: 3

JUEGO DE 3º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

EXPLICACIÓN: Este juego pretende simbolizar la liberación de los menores en semiesclavitud de las plantaciones de té de la que niñas como Denali y su familia en la India, gracias a la Fundación Mary Ward, están saliendo.

En este juego salen en grupos de cuatro portando siete cajas grandes entre todos/as para saltar dos vallas en carrera y desde ahí en zigzag para construir con las cajas transportadas, al final del recorrido, una "puerta" por la que deberán pasar por debajo antes de desmontarla. Está "puerta" tendrá arriba escritas las palabras Fundación Mary Ward y su paso simbolizará dicha liberación.

Vuelta el/la capitán/a y en línea recta devolver las cajas a los siguientes cuatro compañeros/as.

ORDEN DE SALIDA: Salen de cuatro en cuatro. A partir de aquí irán dando los relevos hasta el final del juego.

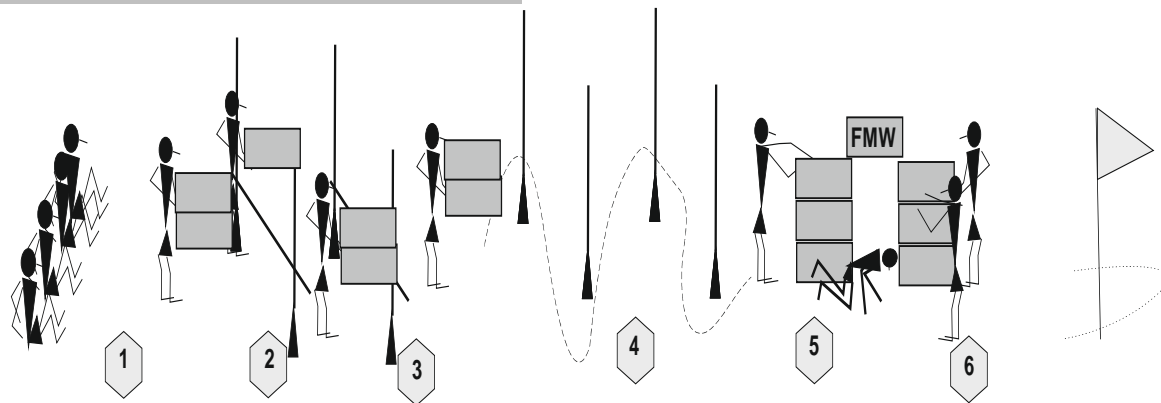
FINAL DE LA PRUEBA: Una vez realizados los recorridos, los/as 4 últimos/as levantarán las cajas de forma victoriosa en el centro del campo.

EQUIPO VENCEDOR: Quien realiza el circuito correctamente y termina antes que los otros dos equipos en disputa.

TIEMPO POR EJECUCIÓN: _____ **TIEMPO TOTAL:** _____ segundos.

MATERIAL EMPLEADO: 2 vallas bajas por equipo, 7 cajas cartón por equipo con adornos y letrero de FMW y 4 conos con pica por equipo.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



SENTADOS EN GRUPOS DE CUATRO. CUATRO PORTAN SIETE CAJAS A TRAVÉS DE DOS VALLAS Y CUATRO CONOS EN ZIG-ZAG AL FINAL CONSTRUYEN UNA ESTRUCTURA COMO LA DEL DIBUJO HACIENDO UNA "PUERTA" POR DONDE PASARÁN TODOS ANTES DE DESMONTARLA VUELTA A LA CAPITÁN/A CON LAS CAJAS

POSICIÓN DE NIÑAS DE BLANCO: Las vemos numeradas en el gráfico de arriba.

	Posición 1	Posición 2	Posición 3	Posición 4	Posición 5	Posición 6
Funciones	- Mantener alumnas/os sentados/as. - Dar la salida cuando se de el relevo.	-Controlar colocación valla 1.	-Controlar colocación valla 2.	-Controlar zigzag con cajas.	-Controlar construcción de la puerta y pase.	- Ayudar posición 5 y controlar vuelta a la bandera de la casa.
"J" Alumno/a	PABLO CASTILLO	MANUEL OLMO	JAIME FDEZ	ALEJANDRA SILOS	LOLA GARCÍA	ROCÍO FRAGA
"A" Alumno/a	JAIME CANDAU	ARTURO MONTES	JAVIER HARO	IRENE VARONA	BLANCA GIL	MARÍA A.
"L" Alumno/a	PABLO CANDAU	REYES ANGULO	MARINA COBIAN	ISABEL GALVEZ	MARTA C	MERCEDES R.

TEMA: Desarrollo de los Juegos de los Sports'17	B.V.M. Irlandesas
Área: Educación Física y Deportes Profesor: Carmen	Curso: 16/17
	Página: 4

JUEGO DE 1º BACHILLERATO

EXPLICACIÓN: Este juego pretende simbolizar las ganas de Niara de Nairobi por, a pesar de las dificultades y las trabas, formarse (simbolizadas en este juego a través de la dificultad de moverse por medio de los sacos y aun así avanzar). Niara con una sonrisa recorría kilómetros para buscar agua e ir al colegio enfrentándose a los asaltos en el camino. Gracias al dinero recaudado por la Fundación Mary Ward, en el colegio BVM Santa Teresa se ha construido una zona donde niñas como Niara podrán dormir evitando las peligrosas rutas de ida y vuelta.

Colocados en grupos de cuatro. Sale una pareja y a cinco segundos una nueva pareja. Se colocarán un sombrero con el que deben sujetar una de las banderas de los distintos países en los que la Fundación lleva a cabo proyectos.

De manera individual se colocan un saco y saltando deben llegar a mitad del recorrido señalado por una colchoneta donde se tendrán que intercambiar los sacos, para continuar saltando hasta el final del recorrido.

Dan la vuelta al capitán o capitana y corren a dar el relevo a la siguiente pareja.

ORDEN DE SALIDA: A la voz de “ya” sale la primera pareja y a cinco segundos la segunda, para desde ahí dar relevos.

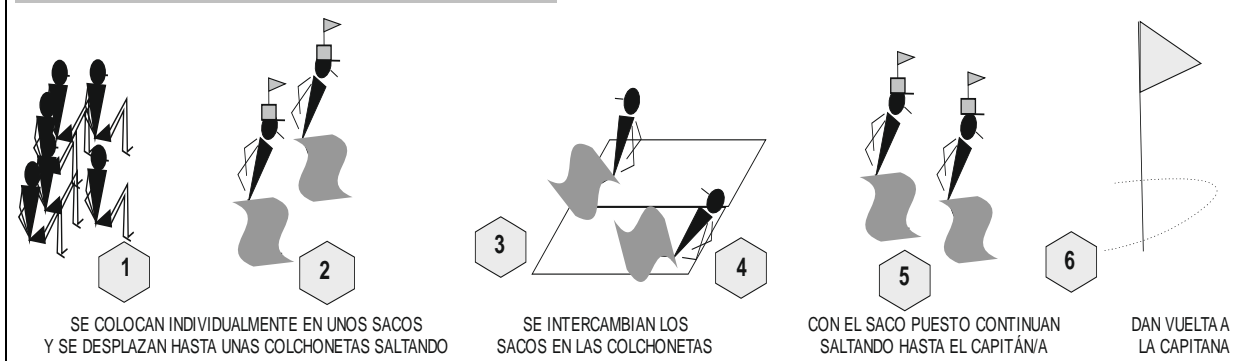
FINAL DE LA PRUEBA: Los/as dos últimos/as se colocan en el centro de la pista y levantan los sacos de forma victoriosa (tras dar la vuelta a la capitana).

EQUIPO VENCEDOR: Quien realiza el circuito correctamente y termina antes que los otros dos equipos en disputa.

TIEMPO POR EJECUCIÓN:	TIEMPO TOTAL:
------------------------------	----------------------

MATERIAL EMPLEADO: 2 colchonetas por cada casa y 4 sacos igualmente por cada casa.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



POSICIÓN DE NIÑAS DE BLANCO: Las vemos numeradas en el gráfico de arriba.

	Posición 1	Posición 2	Posición 3	Posición 4	Posición 5	Posición 6
Funciones	- Mantener alumnas/os sentados/as. - Dar la salida cuando se dé el relevo.	- Verificar recorrido.	- Controlar intercambio de sacos en zona determinada (colchonetas)	- Controlar intercambio de sacos en zona determinada (colchonetas)	- Verificar recorrido.	- Controlar vuelta a la capitana.
“J” Alumno/a	MARINA MARTÍN PRAT	CARLOS RAPALLO	LUIS PARLADÉ	PABLO CASTILLO	MANUEL OLMO	JAIME FDEZ.
“A” Alumno/a	JARAQUEMAD A	MARÍA HARO	BORJA FDEZ HEREDIA	JAIME CANDAU	ARTURO MONTES	JAVIER HARO
“L” Alumno/a	SOLEDAD PARLADÉ	BORJA DE MIGUEL	MABEL SECO	PABLO CANDAU	REYES ANGULO	MARINA COBIAN