

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

JUEGO DE 1º DE EDUCACIÓN PRIMARIA “ Profesores”

EXPLICACIÓN: Colocados en filas de cuatro. Con este primer juego los niños harán referencia al proyecto en Asilah (Maruecos) gracias al cual Aamaal ha conseguido llegar a ser profesora y es ahora ella la que imparte clases y enseña a mayores y pequeños a salir del analfabetismo. Este juego consiste en un juego de relevos individuales de forma que salga el/la primero/a y a unos cinco segundos un/a segundo/a, y posteriormente dar relevos según vayan terminando el recorrido.

Saldrán portando un pequeño maletín de documentos a modo de profesores/as, sorteando varios conos en zig-zag (en estos conos habrá colocados las palabras analfabetismo-desigualdad-incultura). Pasarán a través de una puerta de tela (en la que se verá la palabra educación) para desde ahí dirigirse a una pizarra donde cada niño/a colocará un post-it, sacado de un maletín, en la que estarán escritas palabras relacionadas con logros de la educación (satisfacción, aprendizaje, reinserción, ayuda, derechos, justicia, integración...) Vuelta a el/la capitán/a para dirigirse en línea recta hasta el/la siguiente alumno/a que le toque hacer el circuito.

ORDEN DE SALIDA: Posicionados/as en 3 grupos de 4 saldrán los/as dos primeros/as en parejas para ir dando relevos.

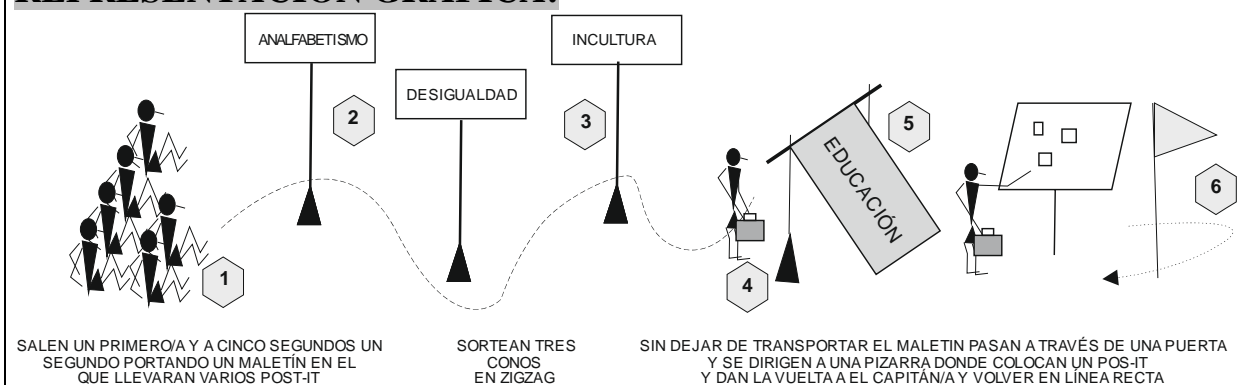
FINAL DE LA PRUEBA: Los/as dos últimos/as se sitúan en donde está la pizarra y levantan los maletines de forma victoriosa tras señalarse el resultado.

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: 6 maletines, 3 “pizarras”, paquete de post-it, 9 conos con su pica para el zig-zag y 3 vallas altas con tela para puertas.

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.	- Colocar y mantener correctamente los conos con su pica.	- Colocar y mantener correctamente los conos con su pica.	- Colocar y mantener la valla alta a modo de puerta correctamente.	- Colocar y mantener la valla alta a modo de puerta correctamente..	- Verificar que colocan post-it. - Recordar dar la vuelta a el/la capitán o capitana.
“L” Alumno/a	CARLOS RAPALLO	BORJA FERNANDEZ	FERNANDO JAREQUEMADA	BORJA DE MIGUEL	ANGELA PR	MARÍA FERRER
“J” Alumno/a	LUIS PARLADÉ	MARINA MARTIN-PRATS	SOLE PARLADÉ	MABEL SECO	MARINA COBIAN	REYES A.
“A” Alumno/a	PABLO CASTILLO	MONTES	OLMO	JAIME F.	VICTORIA VZ	MARÍA H.

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

JUEGO DE 2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA "Agricultores"

EXPLICACIÓN: Colocados en filas de cuatro. Con el segundo juego los niños y niñas pasaran a meterse en la piel del proyecto de la Fundación en Albania en donde Alma tras ser forzada a la prostitución y rescatada por medio de la Fundación Mary Ward ha pasado a formar una cooperativa agrícola en Kallmet. Este juego consiste en un juego de relevos por parejas (así reflejar la idea de acompañamiento de la Fundación) de forma que salga la primera pareja y posteriormente dar relevos según vayan terminando el recorrido.

De esta forma cada pareja tendrá que buscar por el terreno de juego hortalizas del color de su casa que posteriormente deberán encestar desde una zona marcada con aros en un gran saco (el que se utiliza en las obras para transportar un metro cúbico de arena) que portarán entre varios/as niños/as de blanco.

Vuelta corriendo a el/la capitán/a para dirigirse en línea recta y con el compañero/a de la mano hasta dar el relevo a la siguiente pareja que le toque hacer el circuito.

ORDEN DE SALIDA: Posicionados/as en grupos de 4 saldrán la primera pareja para posteriormente ir dando relevos.

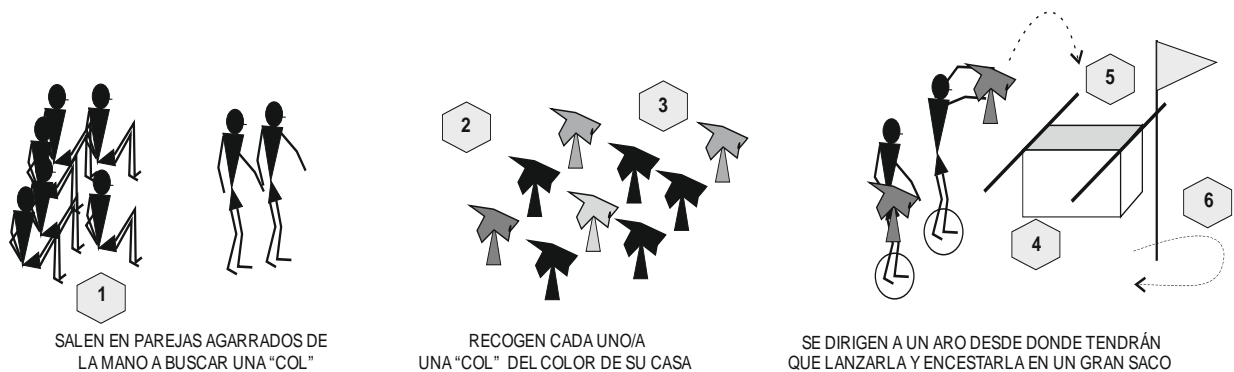
FINAL DE LA PRUEBA: La última pareja se sitúa en el saco y levantan "las hortalizas" de forma victoriosa.

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

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

MATERIAL EMPLEADO: 3 "sacos grandes", material para hacer "las hortalizas" (bolsas de basura y darle forma de col y tela para formar las hojas) y 6 aros grandes.

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 que están agarrados de la mano y coge cada uno una "col" del color de su casa.	- Verificar que están agarrados de la mano y coge cada uno una "col" del color de su casa	- Agarrar el saco grande. - Verificar que hacen el lanzamiento correctamente.	- Agarrar el saco grande. - Verificar que hacen el lanzamiento correctamente.	- Recordar dar la vuelta a el/la capitán o capitana. - Posicionar los aros.
"L" Alumno/a	VICORIA VZ	MABEL SECO	MARIA HARO	BORJA FERNÁNDEZ	REYES A.	MARINA COBIAN
"J" Alumno/a	ANGELA P-R	MARTIN PRAT	SOLE PARLADÉ	BORJA DE MIGUEL	PABLO CASTILLO	LUIS PARLADÉ
"A" Alumno/a	MARÍA FERRER	CARLOS RAPALLO	FERNANDO JAREQUEMADA	ARTURO MONTES	JAIME F.	OLMO

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

JUEGO DE 4º DE ESO “¡Médicas!”

EXPLICACIÓN: En filas de cuatro. Con el tercer juego recalcaremos lo importante de querer conseguir tus sueños y darnos cuenta de las vueltas que da la vida a veces como es el caso de María y Rosa en Jicamarca en Perú, que tras el apoyo de la Fundación Mary Ward, han conseguido pasar de ayudar de pequeñas a los primeros auxilios en uno de nuestros colegios, a dirigir un consultorio médico propio tras conseguir estudiar medicina y enfermería. Este juego consiste en un juego de relevos en parejas de forma que salga la primera pareja y así sucesivamente.

Cada pareja tendrá que dirigirse hacia el capitán o capitana, tras haberse puesto unas batas de médico o/y estetoscopios, para conducir rodando una cubierta de camión o similar (la cubierta tendrá escrita la palabra **esfuerzo-entrega-tenacidad**) en línea recta, hacer un intercambio en el centro donde deberán pasar por medio de la rueda intercalando posiciones y dirigirse a el/la capitán/a, dar la vuelta al capitán/a y dirigirse ambos/as dentro de la cubierta a modo flotador a entregar la cubierta y las batas médicas o/y estetoscopios a la siguiente pareja.

ORDEN DE SALIDA: Posicionados/as en grupos de 4 saldrán el/a primero/a para ir dando relevos a el/la siguiente sucesivamente.

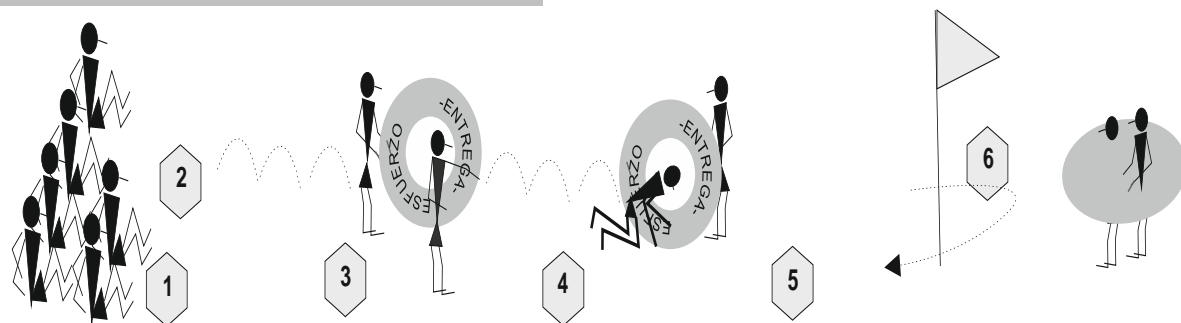
FINAL DE LA PRUEBA: La última pareja se sitúa en el centro y levantan “las cámaras neumáticas” de forma victoriosa.

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

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

MATERIAL EMPLEADO: 3 cubiertas de camión o similar y 6 batas de médico o estetoscopio.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



SALE LA PRIMERA PAREJA PONIÉNDOSE CON LA BATA DE MÉDICO RUEDAN UNA GRAN CUBIERTA DAN LA VUELTA AL CAPITÁN/A
UNA BATA MÉDICA Y/O ESTEROSCOPIO HASTA EL CENTRO DONDE SE INTERCAMBIAN Y VUELVEN DENTRO DE LA CUBIERTA

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 y verificar relevo.	- Mantener alumnas/os sentados/as y verificar relevo.	- Verificar que ruedan correctamente la cubierta.	- Controlar el cambio pasando por dentro de la cubierta en el centro.	- Verificar que ruedan correctamente la cubierta.	- Verificar que se meten ambos/as en la rueda y vuelven.
“L” Alumno/a	PABLO CANDAU	REYES ANGULO	MARINA COBIAN	INÉS GÓMEZ	JULIA MORENO	ANGELA PABLO ROMERO
“J” Alumno/a	PABLO CASTILLO	MANUEL OLMO	JAIME FDEZ.	INES FDEZ.	INÉS FEDRIANI	ISABEL VIZCAINO
“A” Alumno/a	JAIME CANDAU	ARTURO MONTES	JAVIER HARO	MARÍA FERRER	BEGOÑA PIÑERO	VICTORIA VARGAS

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

JUEGO DE 2º DE BACHILLERATO "A caballito"

EXPLICACIÓN: En filas de cuatro. Este juego quiere hacer un guiño a la ayuda que brinda la Fundación Mary Word a través de todos sus proyectos por el mundo. De esta manera nuestros alumnos/as irán en pareja llevando uno al otro.

Este juego consiste en un juego de relevos en parejas de forma que salgan dos parejas y así sucesivamente. Cada pareja tendrá que dirigirse portando un aro grande hacia unos conos que recorrerán en zig-zag transportando cada pareja "a caballito" a un compañero/a. Pasarán por encima de una valla de baja altura y por debajo de otra más alta. De ahí, se dirigen cada pareja a una zona delimitada por un aro pequeño desde donde se lanzarán e intercambiarán los aros grandes que deben encestar sobre la cabeza de la pareja contraria. De ahí, se bajan y corren a dar la vuelta al capitán/a para correr a dar los aros como relevos a las dos siguientes parejas.

ORDEN DE SALIDA: Posicionados/as en grupos de 4 saldrán dos parejas simultáneamente dando relevos a el/la siguiente sucesivamente.

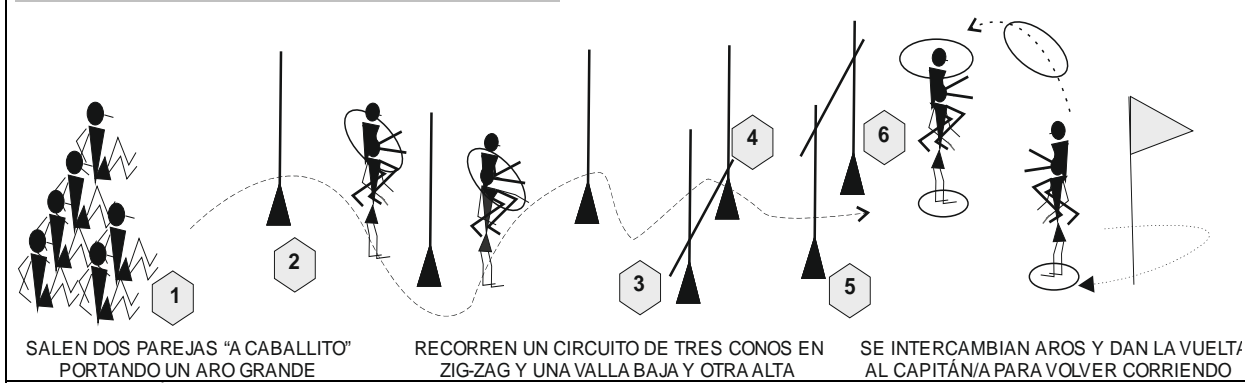
FINAL DE LA PRUEBA: La última pareja se sitúa en el centro y levantan "los aros grandes" de forma victoriosa.

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

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

MATERIAL EMPLEADO: 3 conos con pica por cada equipo, 1 valla baja y 1 valla alta por equipo, 2 aros pequeños para delimitar y 2 grandes para lanzar 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 y verificar relevo.	- Verificar que hacen bien el zig-zag y están puestos los conos-pica..	- Sujetar y verificar el paso por la valla baja.	- Sujetar y verificar el paso por la valla alta.	- Sujetar y verificar el paso por debajo de la valla alta. - Verificar lanzamiento.	- Sujetar y verificar el paso por debajo de la valla alta. - Verificar lanzamiento.
"L" Alumno/a	INÉS GÓMEZ	JULIA MORENO	ANGELA PABLO ROMERO	ISABEL GALVEZ	MARTA C.	MERCEDES R.
"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.

TEMA: Desarrollo de los Juegos de los Sport'17.	B.V.M. Irlandesas
Área: Educación Física y Deportes Profesor: Javier Beviá	Curso: 16/17
	Página: 5

JUEGO DE ANTIGUOS/AS ALUMNOS/AS "Alisadores"

EXPLICACIÓN: Colocados en parejas en filas de cuatro. Gran rodillo en parejas. En este último juego queremos hacer hincapié en como la Fundación Mary Ward ayuda a mitigar y alisar los problemas en casos como el de Ravina en Nepal. La cual no tenía acceso a servicios básicos y era víctima de la explotación laboral acrecentado por los últimos terremotos en su ciudad.

Este juego consiste en un juego de relevos en parejas de modo que salga la primera pareja con un gran rodillo que tendrán que transportar hasta el capitán/a y darse la vuelta pasando por encima de unas pequeñas colchonetas o similar en el que estén inscritas las palabras (explotación laboral, malnutrición y enfermedad).

Se les irá sumando el número de recorridos correctos realizados de modo que el equipo que consiga un mayor número durante 7 minutos ganará.

ORDEN DE SALIDA: Posicionados/as en grupos de cuatro saldrá la primera pareja y así sucesivamente durante siete minutos.

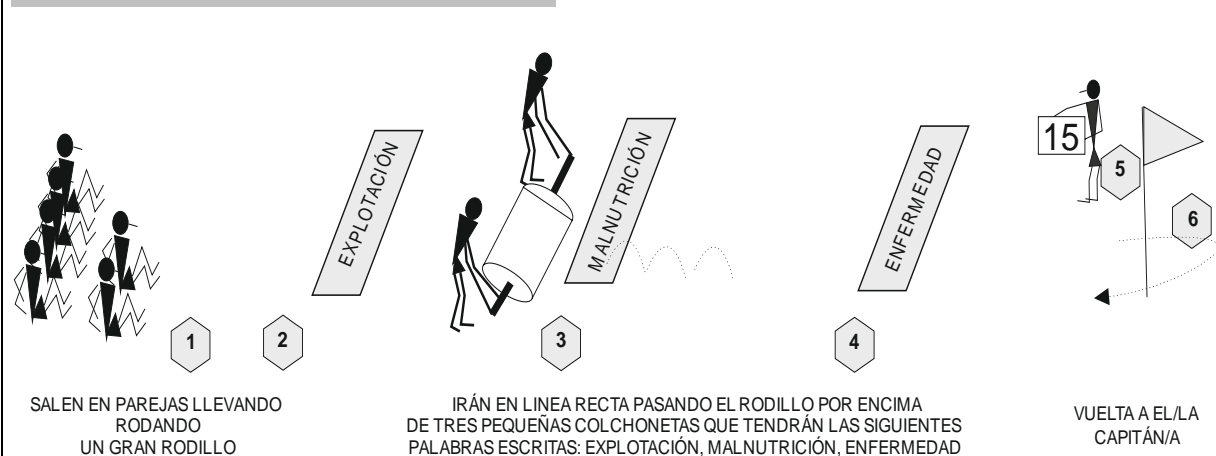
FINAL DE LA PRUEBA: Todos esperan en su sitio la resolución del jurado para saber quién ha realizado más recorridos y levantar las manos de forma victoriosa.

EQUIPO VENCEDOR: Quien realiza más recorridos correctamente en un tiempo de siete minutos.

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

MATERIAL EMPLEADO: 3 "rodillos de grandes dimensiones", 9 colchonetas pequeñas y 3 "contadores" para ir señalando los recorridos de cada 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 a las parejas cuando se dé el relevo.	- Comprobar que las colchonetas están bien. - Verificar que realizan el circuito de la forma correcta.	- Comprobar que las colchonetas están bien. - Verificar que realizan el circuito de la forma correcta.	- Comprobar que las colchonetas están bien. - Verificar que realizan el circuito de la forma correcta.	- Hacer un recuento de los aciertos conseguidos.	- Sujetar el termómetro. - Indicar los aciertos conseguidos.
"L" Alumno/a	INÉS GÓMEZ	JULIA MORENO	ANGELA PABLO ROMERO	ISABEL GALVEZ	MARTA C.	MERCEDES R.
"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.