GYMKANA ESCOLAR MARIA AUXILIADORA 2024

HORARIO GENERAL PLAN A (sin lluvia)

8,15 Entrada de la ESO Y POSTOBLIGATORIA. Pasamos lista y leemos Buenos días **CON EL PROFESOR DE LA MATERIA QUE LE TOCA A CADA CURSO y se entregan los tickets del desayuno que proveerá el AMPA. Avisar de que no los pierdan pues los necesitan para recoger el bollo.**

9,15 Bajada al patio para la Eucaristía. **CADA CLASE SE COLOCA EN EL SITIO ASIGNADO EN EL PLANO DE LA EUCARISTÍA DE LOS BUENOS DÍAS DE ESA MAÑANA (los profesores ya lo tienen disponible en QE).**

10,30. DESAYUNO DEL AMPA. **TUTORES SUPERVISAN EL ORDEN DE LAS FILAS PARA QUE NO HAYA PROBLEMAS.**

11.00 **MONITORES DE LAS PRUEBAS** DE LA GYMKANA **A LA PUERTA DE FAMILIA SALESIANA** (JUNTO A LOS BAÑOS AL LADO DEL PABELLÓN), Y **MONITORES ACOMPAÑANTES DE NIÑOS A SUS CLASES DE PRIMARIA.**

11,15. COLOCACIÓN DE LAS PRUEBAS EN EL PATIO.

11,30 ARRANCA LA GYMKANA SEGÚN NORMAS Y CON LA CANCIÓN SUGERIDA.

13,00 FIN DE LA GYMKANA (Facilitamos la salida de la Primaria haciendo hueco en el patio y haciendo caso a las indicaciones del profesorado)

- LOS ALUMNOS DE VDJ PONDRÁN MÚSICA PARA BAILAR DE UNA LISTA CERRADA DE SPOTIFY **(no se permitirá peticiones de música en ese momento)**

13,15 PRIMARIA A LAS CLASES.

- **Patrulla de limpieza comienza su trabajo**
- **Coordinadoras de Pastoral, Michael, Carmen Gómez (CJ), José Fernández (CJ), Iria Pelegrina (1º GA), María Moya (1º GA) y Eva Orellana (1º GA), Marta Quesada (Prácticas Paloma) y alumnos voluntarios de Bachillerato: A CENTRO JUVENIL para recoger las pruebas**
- **Monitores: van a CENTRO JUVENIL a dejar las pruebas**

13:15-13:40:Música con los VDJ.

13:40: Subida de secundaria y postobligatoria a las clases y se pasa lista.

13:50: Secundaria y Postobligatoria bajan al Pabellón.

14:00 Empieza la final del campeonato deportivo EN EL PABELLÓN/ Salida de Primaria.

14:45 Acaba el campeonato deportivo y fin de la jornada.

ALGUNAS INDICACIONES GENERALES SOBRE LA GYMKANA

DURACIÓN: 90 minutos

METODOLOGÍA:

Pruebas de feria con participación individual en su mayoría.

POLOS Y CARTONES QUE DA EL TUTOR: Los tutores les darán a cada alumno un cartón para jugar. Para conseguir un polo-flash, los alumnos de primaria y secundaria deberán tener 10 pruebas selladas.

LA MOTIVACIÓN ES JUGAR: Intentaremos trabajar el valor de la motivación y el de jugar por jugar. Si los monitores y profesores lo pasamos bien, los niños disfrutarán con nosotros.

VARIEDAD DE PRUEBAS: Se montarán a lo largo de todo el patio principal más de 58 pruebas rápidas de ejecutar y divertidas. Los alumnos se auto gestionan y libremente van participando en todas las pruebas de desarrollo ágil y rápido.

BOLSAS RECOGIDA: Se distribuirán a lo largo del patio bolsas para alojar los plásticos usados y cuidar la limpieza.

MONITORES PRUEBAS: Los alumnos de bachiller, ciclos y 4º de la ESO se harán responsables de las pruebas. Son los monitores. Llevarán sillas para pegar el número de prueba (que está plastificado), una bolsa morada con su material para la prueba, tickets especiales para que les den agua, y una camiseta roja.

OJO PROFES: Los profesores estarán asignados a las pruebas también para ayudar a los monitores y poner los sellos.

ACOMPAÑANTES DE NIÑOS:Un grupo de monitores no llevará prueba, sino que acompañarán a los alumnos de 1º, 2º y 3º de primaria junto a sus tutores y por grupos para ayudarles a realizar las pruebas. Estos monitores llevarán camisetas azules para distinguirse y ser fácilmente localizables.

Los alumnos PARTICIPANTES circularán libremente por los patios haciendo fila en la prueba en la que quieran participar.

ESPERAR LA CANCIÓN PARA EMPEZAR: Las pruebas no comenzarán hasta que se indique por medio de la megafonía con una canción concreta que se pondrá en los Buenos Días para que los alumnos la identifiquen. Y terminará de la misma manera con esa misma canción.

PROFESORES-TUTORES: SUPERVISAN PRUEBAS Y SELLAN LA

REALIZACIÓN DE LA PRUEBA CORRECTAMENTE EN LOS CARTONES.

COORDINADORES PASTORAL ETAPA: CONTROLAN DESARROLLO GENERAL

La función del profesorado y tutores es: asegurar que su prueba está en funcionamiento, firmar los cartones de los alumnos que superan la prueba, y supervisar que los alumnos encargados tienen todo lo necesario para realizarla. También tienen que asegurar el orden en las filas, estar entre y con los niños, y participar también de las pruebas. Igualmente, es importante que a medida que se va desarrollando la gymkana, tanto los monitores de cada prueba como sus profesores asignados vayan recogiendo la zona que están usando, así la limpieza al final será más ágil y sencilla.

Después de la gymkana, los profesores deben ayudar en la limpieza del patio(cada uno el alrededor de su prueba), y la recogida del material para llevarlo todo conveniente en sus bolsas al CENTRO JUVENIL (Familia Salesiana ya se estará preparando para el brindis de profesores).

REPARTO DE MATERIALES NECESARIOS PARA GYMKANA:

TODOS LOS MONITORES VAN CON CAMISETA ROJA

Los materiales de las pruebas se distribuirán media hora antes del inicio del juego en **FAMILIA SALESIANA**, dejando que los monitores se coloquen en el lugar asignado para su prueba en el plano que encontrarán en la bolsa con los materiales de la prueba. En ese momento, se motivará a los monitores para que disfruten en juego y así, hagan partícipes a los demás alumnos de su alegría. Que lleven camiseta roja y gorra. Recomendamos el uso de crema de protección solar ya que suele ser un día de sol y calor.

PUNTO DE ENCUENTRO: Los profesores podrán recoger a sus monitores en la puerta del FAMILIA SALESIANA tras el reparto de material, o bien, buscarles por el patio al inicio del juego

BAR: El **BAR** estará situado en la puerta del despacho de pastoral y será atendido por varios profesores con el fin de que se distribuyan adecuadamente los polo flash y se agilice el reparto de los mismos de manera ordenada. Como novedad este año, **el bar abrirá media hora después del comienzo de la yincana.**

Avisad a los niños que traigan gorra para el sol, crema solar y gafas. También los profes.

- EN EL MOMENTO FINAL EN EL QUE EMPIEZA LA DISCOTECA, NO SE REPARTE MÁS AGUA.

INICIO Y FIN CON MÚSICA: A las 11,30 se pone canción de inicio (se dará a conocer en los buenos días) y a las 13,00 la canción final de la gymkana para que se comiencen a recoger las pruebas y el patio. (ATENCIÓN A LA LIMPIEZA).

Después los chicos se quedan bailando con los DJ (lista cerrada de Spotify). AQUÍ ES MUY IMPORTANTE QUE TUTORES Y PROFESORES NO TUTORES ASIGNADOS A ESTE MOMENTO SUPERVISEN LA DISCIPLINA. Si no se mantiene el saber estar y la disciplina se suprimirá inmediatamente este momento y subiremos a las clases.

LA CANCIÓN PARA LA FIESTA DE Mª AUXILIADORA 2023 ES EL FRAGMENTO VIRAL EN TIK TOK (EL PRINCIPIO) DE "https://www.youtube.com/watch?v=EKkCVmDlXnE".

COORDINADORES DE RECOGIDA DE LA MISA: PROFESORADO IMAGEN Y SONIDO Y BORJA. AYUDAN: EDUARDO RODRÍGUEZ, IRENE AUGUSTÍN, MIGUEL ÁNGEL MANSILLA.

PROFESORES PARA LIMPIEZA DEL PATIO TRAS YINCANA: COORDINA VÍCTOR VEDIA y RAFA VALENZUELA. Coordinan a: Irene De Lamo, José Luis Henares, Javier Alonso Zamora, Elías López, Juan Manuel Cobacho.

PROFESORES PARA LA COORDINACIÓN DURANTE LA GYMKANA: **DANIEL PAREJA, PALOMA, INÉS Y ROCÍO GÁZQUEZ.**
PROFESORES PARA LA RECOGIDA DE **CENTRO JUVENIL**: COORDINAN **PALOMA, DANI PAREJA, INÉS, ROCÍO GÁZQUEZ y MICHAEL.** (CARMEN GÓMEZ Y JOSÉ FERNÁNDEZ (Centro Juvenil) Y IRIA PELEGRINA, MARÍA MOYA Y EVA ORELLANA DE 1º GA)

PROFESORES PARA EL BAR: COORDINA **LOLI** Y LOS PROFES ASIGNADOS: **GLORIA LÁZARO, JUAN DE DIOS ZAPATA, MARTI BAZ, MIGUEL ÁNGEL PAREJA Y JAVI ALONSO PÉREZ.** COOPERADORES EN EL BAR: ELENA GÓMEZ Y LETICIA AGUILERA (Centro Juvenil)**.**

DISCIPLINA: **ROCÍO MORENO, JOSÉ MANUEL OLIVENCIA, JUANA MARÍA RUIZ, TERE MARZO, EDUARDO MORA, JAIME GÓMEZ Y RAFA VALENZUELA.**

Para el momento música/DJ en el pórtico tras la yincana ESTARÁN TODOS LOS TUTORES DE SECUNDARIA Y POSTOBLIGATORIA CON SUS GRUPOS Y LOS SIGUIENTES PROFESORES: Laura López, Estefanía Carballo, Patricia Miranda, Victoria Román, José Gómez, Javier Alonso Pérez, José Antonio Fernández, Mikel, Irene de Lamo, Elías López, Miguel Ángel Mansilla, Rafael Valenzuela y Pablo Fernández (supervisando DJ).
SI VEMOS QUE HAY ALGÚN PROBLEMA DE DISCIPLINA CORTAMOS LA MÚSICA Y A LAS CLASES.

Para la 6ª hora en la que estaremos ya en el pabellón para la final de fútbol ESTARÁN EN EL PABELLÓN TODOS LOS TUTORES DE SECUNDARIA Y POSTOBLIGATORIA supervisando disciplina junto con los siguientes PROFESORES NO TUTORES: Mikel (organizando partido), Pablo Fernández, Patricia Miranda, Victoria Román, Elías López, Rafael Valenzuela.
Estefanía Carballo estará en la puerta del pabellón controlando entrada y salida de alumnos y Laura López en el patio supervisando sobre todo los servicios y el que no suban alumnos a las clases.

AMBIENTACIÓN MUSICAL DURANTE LA GYMKANA: **Mª ÁNGELES ARROYO, PABLO FERNÁNDEZ Y MANUEL ERNESTO GRANJA.**

PROFESORES NO TUTORES QUE ESE DÍA HACEN DE TUTORES

José Antonio Fernández sustituye a Rocío Gázquez ese día como tutor de 4º B

Fernando López sustituye a Paloma como tutor de 1º BCA

GYMKANA MARIA AUXILIADORA 2024

	PRUEBA Y EJECUCIÓN-MATERIALES	PROFESORES PENDIENTES DE LAS PRUEBAS.	ANIMADORES ALUMNOS
1.	**Tragabolas**. Lanzar pelotas y encestar en papeleras o cajas. **Material: Cubos, cajas y pelotas.**	Pepe Gómez Salvador	Aura Sánchez, Agatha Molina (1º BCB) y Alba Muros Aguilera (1º BH)
2.	Hacer el mayor **castillo** posible con vasos de plástico (uno de pie, otro al revés, uno de pie otro al revés…) Hay que llegar como mínimo a seis vasos superpuestos. Ha de hacerse todo encima de una mesa. **Material: Vasos de plástico-MESA.**	Miguel Ángel Mansilla	Cristina Calvo y Paula Montes (1º BCA)
3.	**Maquillaje de fantasía** Se maquillan de lo que quieran, una vez disfrazados hacen un pequeño baile y se llevan dos o tres sellos… **Materiales: pinturas de cara, crema hidratante, pinceles, esponjas, lápiz negro y toallitas (Música y altavoz: lo traen las monitoras.** En esta prueba hay muchos monitores para que cunda más y sean capaces de maquillar a más niños.	Míriam Águila Contreras	Lidia Mesa y Almudena Ros, Almudena Rodriguez del Río y Alejandra Plata (1º BCA)
4.	**La tómbola**. Derriba peluches sobre una mesa. **Material: Peluches y papel de periódico para bola +precinto**	Míriam Águila Contreras	Federico Monreal y Javier Fdez (1º RPAE)
5.	Consigue 7 toques de balón con el pie. **Material: balón de fútbol.**	Alberto Roldán Ysasi	Guillermo Vega y José A. Navarro (1ºAF)
6.	**Globo aerostático casero.** Deberán conseguir llevar globos hinchados durante un recorrido previamente establecido, solo con soplidos y sin que el globo toque el suelo. **Material: globos.**	Alberto Roldán Ysasi	Alejandro Doña Manzano y Hugo Orellana Zapata (1º BH)
7.	Es una **lucha por el pañuelo** a dos, en la que el objetivo es quitarle el pañuelo al compañero. Los pañuelos están agarrados a la cintura por la parte de atrás de la espalda. **Material: 2 Pañuelos**	José Manuel Ovalle Pérez y Laura López Rivas	Alonso Söderman (1º BCA) y Diego Acosta (1º BCB)

8.	Deben colar el balón de fútbol sala por el aro colgado de la portería, pegando patadas al balón con el pie. Deben ser cinco veces al menos para conseguir que el ahorro sea efectivo. **Materiales: un aro, un balón de fútbol, y cuerdas.**	José Manuel Ovalle Pérez y Laura López Rivas	Sofía López Vigueras y Lorena Pertíñez Lizancos (1º BH)
9.	Acertar en los **bolos** con los **aros** pequeños.	María Ballesteros (centro juvenil)	Claudia Sánchez Martínez y Claudia Sánchez Cuerva (1º BCA)
10.	**La escultura-torre humana.** Hacer al menos tres pisos de escultura. Se valora la altura de la escultura y su originalidad. Dar uno o dos sellos por ello.	María Lozano (centro juvenil)	Adrián Lázaro y Roberto Martí (1º BCB) y Álvaro Arnés (1º BCA)
11.	**Líder.** Todos hacen en corro lo que el líder. Alguien tiene que adivinar quién es el lider. **No material.**	Gloria Mora	Enrique Glez y Adrián Cortes (1º BCB)
12.	**Pañuelito**. **Materiales**:. Uno o dos pañuelos. Lo primero se hacen dos grupos y cada grupo se pone en corro porque tienen que ponerse un número cada niño, así los dos equipos sin que un equipo sepa los números del otro equipo. Se hacen dos rayas alejadas y cada equipo se pone detrás de su raya. Un niño se pone en el medio con un pañuelo en la mano y si dice el número uno, tiene que ir los niños que tienen ese número, uno de cada equipo. El que coja el pañuelo tiene que ir corriendo a su parte del campo corriendo para que el contrincante no le pesque. Cada vez que cojas el pañuelito y consigas llegar a tu campo será un punto para tu equipo. También ganas un punto si el contrario ha cogido el pañuelito y tú lo pescas.	David Ayala Romera	Eduardo Sánchez y Jesús Gutierrez (1º BCB)
13.	Carrera de relevos. **Material: relevos.**	Sergio García Sánchez	Juan Fdz Illescas y Alejandro García (1º BCB)
14.	De dos en dos cogemos una pelota, la sujetamos con ambas cabezas y realizamos el recorrido. **Material: Pelota**	Sergio García Sánchez	José Antonio García y Pablo Mingorance (1º BCB)
15.	**Fútbol loco.** Meter gol con la derecha (si eres zurdo), y con la izquierda (si eres diestro). Variante: se pueden vendar lose ojos. **Material: Pelota de goma. Portería del patio.**	Julio Melguizo Prieto	John Hogbin y Luis Casado (1º BCB)

16.	Un, dos, tres…. al escondite inglés. **No material.** 1.Se debe sortear entre todos los niños quién será el pollito inglés. 2.El pollito inglés debe permanecer mirando a una pared, mientras canta en voz alta: “Uno, dos, tres, pollito inglés.” 3.Los demás jugadores deben ubicarse a cierta distancia de él. 4.Mientras el pollito inglés canta la canción, los jugadores deben acercarse rápidamente a la pared donde este se ubica. 5.Cuando el pollito inglés termina la canción, debe volver la vista sobre los demás jugadores. En ese momento, ya nadie puede moverse. 6.Si el pollito inglés descubre a alguien moviéndose, este será eliminado. 7.El objetivo es que los jugadores alcancen lo antes posible la pared. El que la alcanza primero será el ganador, el que la alcance al último será el siguiente pollito inglés.	Julio Melguizo Prieto	Faustino Rionda Piñar y Víctor Muñoz Moreno (1º FPB)
17.	**Globoflexia. Globos de globoflexia.**	Irene Augustín Pérez	Hugo Cirre y Rubén Casado (1º GA)
18.	Hacer un recorrido con rotus y recorrer el camino sin contaminar utilizando los tapones reciclados. Juego de las chapas. **Material: recorridos en papel continuo, rotuladores y tapones.**	Irene Augustín Pérez	Carmen Urbano y María Guerrero (1º BH)
19.	**Grand Prix:** Los concursantes, en dos equipos, tienen que conseguir un tesoro. Un monitor vestido de vaquilla tiene que perseguir a los chavales e impedir que le roben el tesoro. El otro monitor hace de Ramonchu, comentando la jugada. **Material: tesoro (puede ser cualquier objeto)**	Javier Alonso Zamora	Leidy Flores y Lourdes León (1º BCA)
20.	**Carrera a tres piernas**. **Cuerda.** Se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el	Eduardo Rodríguez	Marta Estrella Jiménez y Sandra González Castillo (1º BH)

	resultado en una carrera simple.		
21.	Quema. **Material: Pelota.** 1. Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores. 2. Cada equipo debe ubicarse en su lado del campo. 3. Los jugadores deberán "quemar" a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso. 4. Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón. 5. Para evitar ser "quemado", el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso. 6. El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean "quemados.**"**	José Luis Henares Maldonado	Leyre López y Ariadna Mamely (1º BCA)
22.	Lanzar las cartas y encestar en una papelera. **Material: cartas y cubos**	José Luis Henares Maldonado	Miguel García Carreño y Sergio Cintas (1º GA)
23.	**Balón prisionero**. (Tras un juego dar varios sellos) **Material: un balón**	Juan Martínez Sánchez	Darío Carreras y Pablo Fdez (1º BCA)
24.	**Juego de las sillas**. El que no se siente cuando la música ha parado es el elemento contaminador. **Material: sillas e instrumento musicales percusión muy sonoro (cuenco tibetano de la seño Carol) o altavoz**	Juan Martínez Sánchez	Álvaro Martínez y Lucía Padial (1º BCA)
25.	Carrera de sacos. **Material: sacos.**	Mery	Javier Pertíñez y Miguel Sánchez (1º BCA)
26.	Twister. **Material: Twister.**	Mery	José Luis Ramírez Fernández y Francisco Miguel Blasco Moreno (1º BH)
27.	**Duelo** entre dos alumnos para ver quien explota antes el globo a pisotones o con el culete, pero nunca con las manos. **Material: globos**	Estefanía Carballo García	Álvaro Sánchez y Samuel Pérez (2º BH)
28.	Lanzamiento de aviones. Hacer los aviones de Papel reciclado y lanzarlos superando una línea. **Material: aviones de papel.**	Maite Avilés	Jesús Díaz y José Roberto Carrillo (1º IEA)
29.	Mensajes**.** Escribir en hojas reciclables mensajes para felicitar a los demás. Se colocan con una pinza en la red de futbol. **Material: pinzas de ropa.**	José María Bautista	Iván Ferrer y José Antonio Girela (1º IEA)

30.	**Mancha conectada**. Cuando el perseguidor alcanza a alguien, estos dos niños deben tomarse de las manos y formar un par "conectado". Los miembros de esta "conexión" tienen que ponerse de acuerdo para moverse en la misma dirección y lograr su objetivo, otro niño (también conocido como MURALLA CHINA). **No material.**	José María Bautista	Óscar Mtnez y Guillermo Muñoz (1º IEA)
31.	**Camarero divertido.** Transportar en bandejas vasos de plástico y pelotas de ping-pong , con la peculiaridad de que tienen que ir caracterizados **Material: peluca, elementos de disfraz, vasos, pelotas de pin-pong y bandejas.**	Elías López García	Alejandro Pintor y Guillermo Herrera (1º VDJ)
32.	Pasar por debajo del palo al ritmo de una canción o palmas. **Materiales: palo de madera (tipo fregona).** Esta prueba se puede colocar cerca de los DJs para que pasen por debajo al ritmo de la música que van poniendo.	Elías López García	Leopoldo Moya Morales y David Serrano Rojas (1º BH)
33.	Gallinita ciega. **Material: pañuelo.** 1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, deforma que no pueda ver nada. 2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededos de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está. 3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: *Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.*	Isabel Sánchez	María Velázquez y Marta Girela (1º GA)
34.	Con las manos atadas hay que coger, solo con la boca, una galletas que está colgada de una cuerda y comérselas mientras se cuenta un chiste. **Material: platos de plástico y galletas.**	Grego Bujalance	Carlos Martínez y Carlos Peña (1º VDJ)
35.	**Encestar sentado.** En esta prueba, un miembro estará sentado en una silla por los pies con una cuerda, y deberá tirar a canasta…**Material: balón de baloncesto, silla**	José Antonio Fernández González	Ezequiel Peña Baños y Alejandro Márquez Montes (1ºBCB)
36.	**Futbolín humano**. Los concursantes hacen dos equipos y se colocan como en el futbolín, sentados en el suelo como si estuvieran en las barras del futbolín. Cada equipo debe tener, al menos, cuatro jugadores y el portero. Sólo pueden mover las manos. Cada equipo tiene su portero detrás. La pelota es una bolsa gigante de basura llena de globos. Hay que meter gol. **Material:**	José Antonio Fernández González	Sergio Amor y Jorge Pedro Jiménez (1º BCB)

	Globos, bolsa de basura grande.		
37.	Tenemos que pasar el balón de voleibol a un lado y otro de la red, sin que toque el suelo al menos en 20 toques, tocándolo todos los miembros del grupo e intentarlo hasta que lo consigan. **Material: balón de voleibol.**	Juan Manuel Cobacho Moreno	Dani Pareja (2º BCB) y Carlos Pérez (2º BH)
38.	El ratón y el gato. El ratón y el gato consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará". Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato.	Juan Manuel Cobacho Moreno	José Miguel Martínez y Jimena González López (1º BH)
39.	Consigue dos encestes. Tienes tres oportunidades. Ponerlo más fácil para los de primaria. Podéis inventar variables. **Material: balones de basket.**	Nicolás Megías Calvente	Javier Bravo, Alba Maroto y David Díaz (2º BH)
40.	**Y dale, con el hulahop.** Hay que mantener el aro de plástico (hulahop) durante 15 segundos. Variar criterio según edad. **Material: Un hulahop**	Nicolás Megías Calvente	Jenifer Pilco y Ana Gómez (1º BCA)
41.	**La caja de las sorpresas.** Una caja y metiendo la mano tocan. Deben acertar lo que hay dentro**. Material: Caja de cartón y objetos varios**	Maite Caba Barrientos	Ana Isabel Cubas Martínez y Natalia Plata Ruiz (1º BCB)
42.	**Las cuatro esquinas**: Se trazaba un cuadrado imaginario y había que correr de una a otra esquina antes de que el que estaba en el medio, que era quien se la ligaba, ocupará la vacía. **No material.**	Maite Caba Barrientos	Raúl Camacho y Pablo Ramírez (1º VDJ)
43.	Saltar a la comba. **Material: combas.**	Michael	Abril Bao García (2º BH) y Carmen Milla (2º BCB)
44.	Ponerlos en fila y pasar la pelota de diferentes formas. Por arriba, entre las piernas…Se les sella cuando hagan 5 pases buenos diferentes. **Material: pelota de basket.**	Michael	Carlos Latorre (2º BCB) y Adrián García (2º BCA)
45.	**Cola loca.** Encestar el bolígrafo en una botella medio llena que está en el suelo. El bolígrafo está atado a la cintura con una cuerda y colocado por detrás. **Material: bolígrafo, cuerda, botella.**	Juan Milla Torres	Manuel Mesa y David Balderas (1º BCA)
46.	**Lucha de churros.** Hay que conseguir echar al oponente de la colchoneta a golpe de churro. Pierde el que primero toque suelo. **Material: colchonetas polideportivo**	Juan Milla Torres	Jesús Pedreira, Antonio Balderas y Joaquín Cruz (1º AF)
47.	**Sogatira.** Se pueden dar variantes dependiendo de la gente que haya en la prueba en cada momento: por	Juan Antonio Maldonado	Lucas Árbol y Paco Rguez (1º AF)

	ejemplo, 3 chicos de la fila a la cuerda contra animador cuerda. O varios alumnos contra varios alumnos, alumnos contra profesores… **Material: soga fuerte y larga.**	Castro	
48.	Carrera de **echar crema** a un compañero y un compañero a tí. Luego tienen que ir y convencer a alguien para echarle crema. Se cronometra y lo tienen que hacer en menos de un tiempo concreto. **Material: botes de crema.**	Juan Antonio Maldonado Castro	Carla Pardo, Claudia Guerrero y Paula Santor (1º BCA)
49.	**Cruzando el río.** Utilizando dos ladrillos tienen que recorrer una distancia sin tocar el suelo. Poniendo un pié sobre uno y luego otro pie sobre el otro, y cambiandolo para avanzar. **Material: ladrillos**	Noelia Fernández Ramírez	Mónica Ramírez y Victoria García (2º BCA)
50.	**Paracaídas** y pelota. **Material: Paracaídas y pelota.** **PELOTA RODANTE** **Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura, ponen el balón sobre el paracaídas y lo mueven hasta que se desplace el balón haciendo un círculo sin que se caiga al suelo.** **UN BAÑO EN EL MAR** **Se estira el paracaídas en el suelo. La seño dice: "todos dentro, a nadar", los niños entran por debajo de la tela a nadar. Cuando la seño dice: "todos fuera, ola gigante", los niños salen fuera y vuelven a estirar el paracaídas. Se repite todas las veces que dure el baño.** **EL COCODRILO** **Todos de pie con el paracaídas a la altura de las rodillas. Uno hace de cocodrilo debajo del paracaídas e intentando cazar a algún jugador. Los que están fuera, para que no les coma, agachan el paracaídas y se tapan los pies. Si el cocodrilo pilla el pie pasa a ser cocodrilo y el que quien hacía de cocodrilo sale fuera y deja de serlo.** **TIERRA, AGUA Y AIRE** **Estiramos el paracaídas haciendo un corro muy grande. Cuando la seño dice "tierra" se agita el paracaídas a ras de suelo, cuando la seño dice la palabra "agua" lo agitamos a la altura de la cintura, y cuando dice "aire" movemos la tela a la altura de los hombros.** **OVNIS** **Se reparten unos 8 niños con las manos levantadas por todo el patio. El resto cogen el paracaídas, que hace de ovni, se van desplazando y girando al mismo tiempo hasta un niño, cuando llegan a el, se levanta mucho y se deja caer intentando que el niño entre por la abertura del centro del paracaídas. Se vuelve a levantar y el niño se agrega al OVNI. Así hasta coger a todos los niños.** **EL TUNEL** **Para este juego dos personas mayores levantarán el paracaídas sujetándolo por su diámetro a la altura de los hombros, a la altura de la cintura, a la altura de las rodillas. Los niños deben pasar por debajo**	Fco. Javier Bravo Hervás	Carmen Moreno y Elena García Fernández (2º BCB)

	como si fuera un túnel. Al final se suelta la tela para que repten por debajo de ella como hormigas que se abren camino en el interior de la tierra. **<u>LOS NÚMEROS</u>** **Para este juego agarramos con la mano izquierda el paracaídas estirando hacia a fuera. Nos numeramos consecutivamente del uno al tres. Imitamos el movimiento de una rueda y le hacemos girar no muy deprisa. Cuando la seño diga un número, los que tienen ese número se sueltan y se quedan quietos en el lugar en que están y esperan hasta que gire el paracaídas para volverse a enganchar en el mismo sitio en el que estaban antes.** **<u>SOMOS AMIGOS</u>** **Los niños cogen el paracaídas y la seño dice: "uno, dos... y una característica (como tener zapatillas blancas, tener el chándal azul, ser alto, gustarles las lentejas, etc.)". Todos levantan el paracaídas y aquellos que presentan la característica nombrada van hacia el centro y allí se dan un abrazo colectivo, mientras les cubre el paracaídas. La seño dice: "uno, dos, fuera" y al tiempo que se eleva el paracaídas los abrazados vuelven a su sitio.** **<u>EL RATÓN Y EL GATO</u>** **Nos colocamos todos en círculo estirando el paracaídas. Uno de los niños será el gato y otro el ratón. El ratón se coloca debajo del paracaídas y el gato por encima. Los demás participantes, cogerán el paracaídas y lo agitarán, casi a ras de suelo, para que no se vea bien donde está el ratón. Cuando el gato pille al ratón, el gato pasa a ser ratón y otro voluntario pasa a ser gato.**		
51.	**Carrera de obstáculos**: los niños tendrán que recorrer un circuito sin caer… según la edad de los niños podemos añadirle llevar un vaso con agua etc. **Material: obstáculos tipo vallas, cajas, conos (polideportivo).**	Fco. Javier Bravo Hervás	Luis Alberto Sánchez Reguero y José Gómez Roldán (1º BCB)
52.	**Carrera de flexiones:** El participante que haga más flexiones apoyado en el escalón, gana la prueba	Pepa Quintana Morales	Jorge Jimenez y Melissa Sabrina Rosillo (1º BH)
53.	**Bolos humanos.** Se coloca a un equipo con la posición típica de los bolos, el otro equipo está en lo alto de una colina o cuesta y deberá tirar los neumáticos rodando para intentar derribar a los bolos (con que toquen a una persona ya se consideraría tumbado). Que cada persona tenga dos o tres intentos y sumar el total de bolos tirados por el equipo. Luego se intercambiarán los papeles. Podéis inventar variables. **Material: tres neumáticos**	Pepa Quintana Morales	Gemma García Robledo, Ana Gómez Plasencia y Noelia Mercado Soto (1º BCA)
54.	**Proyecto 3º Diversificación del Agua:** Relacionar imágenes de los problemas con su solución.	Victoria Román Jiménez con profesores polacos **Coordina:** Fernando López Acosta	Fernando Vaca (3º Diversificación)

55.	**Proyecto 3º Diversificación del Agua:** Habrá letras sueltas por el suelo y los jugadores tendrán que formar con ellas una frase que les dan los monitores.	Emilio Liñán **Coordina:** Fernando López Acosta	Evelin Canaviri y Ana Belén Arnez (3º Diversificación)
56.	**Proyecto 3º Diversificación del Agua:** Juego de mímica. Por parejas, los jugadores deben escoger una carta del montón al azar y representar lo que les diga.	Mª Carmen Velasco **Coordina:** Fernando López Acosta	Noelia Melguizo y Katherine Sánchez (3º Diversificación)
57.	**Proyecto 3º Diversificación del Agua:** los alumnos juegan en dos equipos al juego del pañuelo buscando soluciones a los problemas que dicen los monitores relacionados con el agua.	María del Carmen Bonet Vera **Coordina:** Fernando López Acosta	Adelina Velasco y Javier Melgarejo (3º Diversificación).
58.	**Proyecto 3º Diversificación del Agua:** Juego pictionary en el que los participantes deben dibujar en un tiempo límite algo relacionado con el agua y sus compañeros deben acertarlo.	Patricia Miranda Barragán **Coordina:** Fernando López Acosta	Adrián Escamilla y Jean Marks Padrón (3º Diversificación).

ALUMNOS SUPLENTES EN CASO DE BAJA DE ALGUNA PAREJA MONITORA:
VOLUNTARIOS DE 4º ESO

ANIMADORES DEL CJ A DISPOSICIÓN DE LO QUE HAGA FALTA:
Marta Quesada

ALUMNOS MONITORES ETAPA DE INFANTIL

3 años	4 años	5 años
4º A ESO Elena de Todos los Santos Laura Carmona Macarena Valdivieso	4º B ESO Ainhoa Montilla Sheila Palco Gabi Vera	4º B ESO Marta Moreno Lucía Rguez Celia Anguita

ALUMNOS ACOMPAÑANTES (NIÑOS)

1º A (24)	1º B (24)	2º A (27)	2º B (27)	3º A (25)	3º B (25)
Marta Barcos Prados Y Marcos Pareja Gómez (1º BCA)	Eva Orellana, Iria Pelegrina y María Moya (1º GA)	Jara Yanira Aguilera y Raquel Gallego Castillo (2º GA)	Daniela Segovia, Mariola García y Lucía Carmona (1º BH)	Ángel Valero y Asier Peña (1º BCB)	Sandra Atienza, Andrea García y Nayra Pintor (1º AF)
Nuria Carrillo e Isabel González (1º BCA)	Carmen Moleón, María Vieras y Antonella Arrué (1º AF)	Daniela Álvarez y Borja Ros (2º BH)	Eva Mª Márquez y Naiara Rueda (1º BH)	Elena García Gálvez (1ºBCB) y Eva Pulido García (1º BH)	Luis Megías y José Ángel Mtnez (1º BCA)
Pablo Fdez y Alejandro Javier Ramírez (1º VDJ)	Daniel Pérez Gaona y Andrea Capilla (1º VDJ)	Raquel Milán Ramos, y María Hidalgo (1º RPAE)	Sara Espinosa y Míriam Hernández (2º BH)	Rubén Garzón y Álvaro Martín (1º IEA)	Pablo Ortiz y Luis Martín (1º GA)
Juan García y Antonio Millán (2º BCB)	Simón Plata y Adrián Heras (1º IEA)	Amalia Saez y Nuria Cantero (2º AF)	Mª Belén Morales y Serena Salcedo (1º BH)	David Zamora Fernández y Ramón Sisó Maghalashvili (1º BCB)	Marcos García, Luis Pérez Rodríguez y José Luis Morales (1º BH)

SONIDO, FOTO Y VIDEO

Redes Sociales. Víctor Vedia y Mª Ángeles Arroyo
Vídeo oficial. Víctor Márquez

<u>Alumnos técnicos (1º VDJ y 1º RPAE) para música y foto:</u>
COORDINAN: Mª Ángeles Arroyo y Pablo Fernández

- Mario Gálvez
- Sergio Fernández
- Ainhoa Arenas
- Julia Esquivel
- Ana García
- Pedro Aragón

<u>Necesidades para el CORO:</u>

- Ensayos:
    - Martes 18:30 en el centro juvenil
- Profesores coordinadores de coro:
    - Pablo, coordina equipo y músicos

EUCARISTÍA Y GYMKANA.

- **Eucaristía.** Responsable Técnico: **Mª Ángeles Arroyo**
- **Gymkana.** Responsable Técnico: **Mª Ángeles Arroyo y Pablo Fernández.**
- **Coro.** Responsable Técnico: **Pablo Fernández.**