

5^a EDICIÓN



FICHAS ★
EXPLICATIVAS
DOCENTES



PRIMARIA 3º y 4º - 2º CICLO



ÚNETE A
LA LIGA SALUDABLE
Y LUCHA CONTRA INSANUS

CONTEXTO NARRATIVO

Hoy toca Educación Física...pero algo no va bien... el suelo está completamente inundado. El agua cubre parte del campo y parece imposible jugar. Algo más llama la atención: en la valla publicitaria del fondo hay un gran cartel con la nueva campaña de Plátano de Canarias, con Pedri y Vicky como protagonistas. El móvil vibra con los mensajes que Vicky está dejando en el grupo de La Liga Saludable. Indudablemente, es un aviso, ¡está segura de que Insanus está detrás de la inundación!



SINOPSIS

El escenario se desarrolla en el patio del colegio, en el momento del recreo. Se pueden observar varios elementos de juego y deporte: pelotas de vóley, una portería, etc.

PRESENCIA DE INSANUS

El personaje de Insanus aparece al inicio de la aventura detrás de una nube tormentosa, provocando una rotura que hace que el patio del colegio se inunde. Los mensajes del móvil que aparecen explican la situación y dirigen al usuario/a hacia el tablón de anuncios.

PRESENCIA DE VICKY LÓPEZ

Los mensajes de Vicky, en el chat del móvil, avisan de que hay que seguir encontrando pistas que ayuden a reparar la avería del patio. También aparece Vicky en el cartel situado al fondo del escenario.

PRESENCIA DE PEDRI

Aparece en el cartel situado en la colina. Para poder verlo, es necesario coger antes los prismáticos que están sobre el macetero. En ese cartel, aparecen él y Vicky con el siguiente mensaje: "Haz deporte y recarga tu energía con fruta. Un plátano al día puede cambiar tu partido".

2 STICKERS ESCONDIDOS

Estos elementos mejoran la puntuación. Cada vez que se encuentra la pegatina o "sticker", se pega al móvil.

OBJETIVO DIDÁCTICO

Valorar la importancia de la **actividad física y su relación con la salud**.

VINCULACIÓN CURRICULAR

EDUCACIÓN FÍSICA



SABERES BÁSICOS 2º CICLO PRIM.

A. Vida activa y saludable

- **Salud física:** efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.
- **Salud social:** la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas.

RETOS

El mensaje de móvil nos dirige al tablón de anuncios: hay que completar las tareas que se indican en el póster:

- Drenar el agua del campo de fútbol: retirar las hojas de la alcantarilla (reto 1- parte 1)
- Completar las piezas del rocódromo (sub-reto que permite completar la parte 2 del reto 1)
- Drenar el agua del campo de fútbol: retirar la tapa de la alcantarilla (reto 1- parte 2)
- Redibujar las líneas del campo de fútbol (reto 2)
- Ordenar los balones (reto 3)
- Arreglar la megafonía (reto 4)

A TENER EN CUENTA

- En cada escenario, la situación y contexto se explican **en los mensajes del móvil**.
- En cada escenario, se podrán obtener un **máximo de 2 pistas** descritas en los mensajes de móvil haciendo clic en el signo de interrogación del móvil.
- En cada escenario hay que buscar los Stickers (2) que **sumarán puntuación en el ranking de juego y torneo interescolar**.



RETO 1 - PARTE 1

BARRER LAS HOJAS DEL ALCANTARILLADO

1. Abrir el armario que tiene el candado de colores para coger la pala y el rastrillo que están ahí guardados.
2. Averiguar el código de colores: coger primero los **prismáticos** que servirán para ver el cartel que está a lo lejos.
3. El cartel indica los números que se corresponden con cada color del candado: 1 tomate (rojo) 2 berenjenas (violeta) y 3 plátanos (amarillo).
4. Una vez abierto el armario, coger los utensilios necesarios para desatascar el desague del patio: rastrillo y pala.
5. Barrer las hojas que taponan la alcantarilla con el rastrillo. (Pista 1).



RETO 1 - PARTE 2

COMPLETAR EL ROCÓDROMO

1. Buscar el plátano que está dentro de la mochila para levantar la alcantarilla y completar el reto 1. Para ello, hay que alcanzar la mochila tras completar el rocódromo.
2. Buscar las 5 piezas que están escondidas por todo el patio: enterradas en el macetero, para ello hay que usar la pala que se ha cogido previamente del armario, tras un ladrillo marcado con una X, dentro del armario que tiene el candado de colores.



RETO 1 - PARTE 3

DRENAR EL AGUA DEL CAMPO DE FÚTBOL. LEVANTAR LA TAPA DEL ALCANTARILLADO

1. Escalar la pared hasta llegar a la mochila y coger el plátano que se esconde dentro.
2. Al levantar la tapa de la alcantarilla, el agua va desapareciendo de forma automática.
3. El campo de fútbol aparece con las líneas desordenadas.



RETO 2

ORDENAR EL DIBUJO DEL CAMPO DE FÚTBOL

1. Haciendo clic en la zona del campo de fútbol, aparecerán 6 casillas desordenadas a modo de puzzle.
2. Mover las casillas hasta que el campo de fútbol esté correctamente delineado.
3. Una vez completado, se aprecian 3 números (**257**) que serán el código del candado del arcón que está junto a la portería. (Pista 2)



RETO 3

ORDENAR LOS BALONES.

1. Abrir el arcón azul que se ubica cerca de la portería con el código **257**.
2. Al abrirse, se ven 3 símbolos en su solapa, que se corresponden a su vez con los dibujos de los balones de vóley que están repartidos por el escenario.
3. Seleccionar, desde la barra de inventario, cada balón y respetando el orden de los símbolos que hay en el cajón: **triángulo-1 / pentágono-7 / cuadrado- 2.**



RETO 4

RESTAURAR LA MEGAFONÍA

1. Los 3 balones aportan un segundo código (**172**) que será la clave para abrir el candado, ubicado en el cuadro de luces.
2. Activar la caja de luces moviendo los interruptores y siguiendo las flechas que están en la tapa (**arriba,arriba, abajo, arriba**).
3. La megafonía queda restablecida y se completa este escenario.



RETO SECUNDARIO

ENCONTRAR LOS 2 STICKERS DE DEPORTES

1. Como misión extra, se pueden encontrar los 2 stickers que están escondidos en la zona de la portería y en el macetero.



ACTIVIDAD DE AULA SUGERIDA

Si queréis profundizar más sobre la **importancia de la salud física**, os dejamos esta **dinámica de juego grupal** para hacer en el patio, en la asignatura de **Educación Física**.

Este juego es una variante del juego “zombie”, pero con la variante de “**Insanus**”, en el que el jugador infectado (el que la liga) debe alcanzar y tocar al resto de niños y niñas. Cuando les contagie, estos se sumarán al él y buscarán al resto de niños y niñas.

Ganan los niños y niñas que no se hayan contagiado por el resto.

DESARROLLO DEL JUEGO



Un/a alumno/a va a hacer de **Insanus**, el personaje que personifica la adicción a los videojuegos. Su función es correr tras los demás y tratar de alcanzarlos y tocarlos. En el momento en que toque al compañero/a, lo habrá contagiado y se sumarán a la búsqueda del resto.

El resto del alumnado tendrá que evitar que les alcancen los infectados, para ello deberán esconderse por el patio, correr para evitar el contacto, etc.

- Los alumno/as que se posicionen en alto, en un poyete, en un peldaño de escalera, etc. Siempre que los pies no estén en contacto con el suelo, estarán protegidos de Insanus, por lo que este no podrá contagiarles.
- Insanus solo podrá contagiar cuando toque a otro/a compañero/a que esté corriendo por el patio.
- Cuando un alumno/a se haya contagiado, formará parte del equipo de Insanus y tendrá que contagiar al resto.

