

4ª EDICIÓN

LIGA  
SALUDABLE



# FICHAS EXPLICATIVAS DOCENTES



PRIMARIA 5º y 6º – 3º CICLO



Financiado por  
la Unión Europea



LA UNIÓN EUROPEA APOYA  
CAMPAÑAS QUE FOMENTAN PRODUCTOS  
AGRÍCOLAS DE ALTA CALIDAD

ENJOY  
IT'S FROM  
EUROPE



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.



## 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.

Para iniciar el juego, hay que ver el móvil con las indicaciones de los retos a resolver.

## PRESENCIA DE INSANUS

El personaje de Insanus aparece al inicio de la aventura bajo la forma de una nube tormentosa, provocando que el patio del colegio esté inutilizado. Los mensajes del móvil que aparecen explican de la situación y dirigen al usuario hacia el tablón de anuncios.

## OBJETIVO DIDÁCTICO

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

## VINCULACIÓN CURRICULAR

EDUCACIÓN FÍSICA	SABERES BÁSICOS 2° Y 3° CICLO PRIM.
A. Vida activa y saludable	<ul style="list-style-type: none"><li>■ <b>Salud física:</b> efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.</li><li>■ <b>Salud social:</b> la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas.</li></ul>

## RETOS

En esta aventura, el reto 1 es el más complejo, para ello, habrá que resolverlo en tres tiempos: la primera parte del reto, más otro reto intermedio que ayudará a resolver la segunda parte del reto 1.

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 3 pistas descritas en los mensajes de móvil: hacer clic en el signo de interrogación que está en el móvil.
- En cada escenario hay que buscar las estrellas (2) que sumarán puntuación en el ranking de juego y torneo interescolar.



### RETO 1 - PARTE 1

#### DRENAR EL AGUA DEL CAMPO DE FÚTBOL BARRER LAS HOJAS DEL ALCANTARILLADO

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



### SUB RETO

#### COMPLETAR EL ROCÓDROMO

1. Buscar un alimento 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: dentro del armario que se ha abierto, camufladas en el suelo, en el macetero, tras un ladrillo marcado con una X.
3. Coger la quinta pieza del rocódromo, escondida en el macetero: coger del inventario la pala (Pista 2) y levantar la tierra del macetero.



## **RETO 1 - PARTE 2**

### **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. 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 puzle.
2. Mover las casillas hasta que el campo de futbol esté correctamente delineado (Pista 3).
3. Una vez completado, se aprecian 3 números que serán el código de uno de los candados (359).



## **RETO 3**

### **ORDENAR LOS BALONES**

1. Abrir el cajón azul que se ubica cerca de la portería, con el código obtenido en el reto anterior.
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-5 / cuadrado- 8 / hexágono-3.



## RETO 4 RESTAURAR LA MEGAFONÍA

1. Los 3 balones aportan un segundo código (583) que será la clave para abrir el segundo 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 (abajo, arriba, abajo, arriba).
3. La megafonía queda restablecida y se completa este escenario.



## 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.

