

JUEGO PIRATA

Aida: El Pirata MeRasco LaPata, me ha dicho que por el parque a escondido una especie de botella con un mensaje.

Buscar una especie de bottela con un mensaje dentro.

Mensaje: EL Pirata MeRasco LaPata quiere saber si quereis ser sus pequeños piratas, Quereis?

Para ser un buen pirata, hay que pasar una serie de pruebas, de piratas.

Uff, son un poco dificiles. Empezamos???

Si vivieramos como piratas en un barco, tendramos que saber pasar entre las cuerdas que sujetan las velas, sin rozarlas.

Si estuvieran enrolladas, podriais pasar?? Vamos a intentarlo.

Primero hay que atravesar la goma sin tocarla, por lo menos tres veces, sabeis contar hasta tres?

Nombre del Juego	Goma Liada	Calificación	Int/Ext	Todos
Descripción	Dos personas se liaran entre ellos con una goma para que los niños tengan que pasar sin tocar entre los huecos que dejaron. 4 Mamas que se enreden con a goma.			
Material	2 Gomas largas			

Laura

Un buen grumete pirata, obece todas las ordenes. Y son muy rápidos.

Escurar las ordenes y cumplirlas.

Les diremos como ordenando que menos o pie tienen que poner y donde.

Nombre del Juego	Twister Vertical	Calificación	Ext	Por edades
Descripción	Se colocan paneles de colores por duplicado, de cada color separados uno mas alto y otro mas bajo. Con una rueda se dice si hay que tocar con la mano o con el pie si es con la mano se ira corriendo a tocar el panel mas alto si es con el pie el bajo			
Material				

Varias	Laminas de colores
	Rueda que marca color y con que se toca
	Chinchetas o cinta para pegar los paneles

Suso Como se llamaba el Pirata?? MeRasco La Pata??? Y lo imitamos.
 Viviendo como Piratas en un barco en el mar nos podemos encontrar con muchos animales marinos algunos muy grandes. El mas peligroso, y grande la serpiente marina, pero es facil que huya y nos deje tranquilos si le tocamos la cola. Os enseñoiiji

Nombre del Juego	Serpiente Marina	Calificación	Ext	Por edades
-------------------------	------------------	---------------------	-----	------------

Descripción	<p>Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. detrás de él, colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que tienen delante. La primera será la cabeza del gragón. El último será la cola del dragón. persona hará de dragón cabeza y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones.</p> <p>Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o cinta) la serpiente a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así una serpiente más larga.</p> <p>El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.</p>
--------------------	---

Aida
 Sabeis que hacen los piratas con los que se portan mal??
 Les hacia pasear por la tarde, que salia fuera del barco. Les iban empujando con la punta de la espada
 Hasta donde haremos el otro juego me seguís como si andáramos por la tabla?? Cuidado no os caigas al mariji
 Que animal puede encontrarse un pirata en las cuevas o en las rocas cuando va a esconder su tesoro?
 Un animal

Nombre del Juego	Carrera de cangrejos	Calificación	Ext	Por edades
-------------------------	----------------------	---------------------	-----	------------

Descripción	Por pajeas, uno pasa el brazo por el hombro de otro y el otro por la cintura y tienen que andar así marcha atrás. Con las manos haremos como si fueran pizas.
--------------------	---

Suso: Algunos piratas, sabéis que tienen una pata de palo, como andaríais con una pata de palo???

Todo buen pirata sabe buscar moneda y cuerdas. Buscáis monedas y cuerda? Iremos quitando algunas el que no encuentre me ayudará a tirarlas para que las busqueis. Coger solo una cada uno.

Nombre del Juego	Busqueda	Calificación	Ext	Por edades
-------------------------	----------	---------------------	-----	------------

Descripción	Se tiran trozos de cuerda/ moneda para todos los participantes menos 1, caminarán entre ellas hasta que se de la señal y cogerán todos una el que no tenga recogerá las de sus compañeros y volverá a tirar todas menos una, el siguiente que se quede sin cuerda ayudará a recogerlas y tirarlas todas menos 2 y así hasta que solo quede uno.
--------------------	---

Aida: Por último el pirata, Como se llamaba el pirata?

MeRasco La Pata.

Quiere que encontremos su tesoro. Con este mapa....