

DESENVOLVEMENTO DAS ACTIVIDADES

Índice

Xogos cooperativo:	2
Xogos de distensión:	5
Iniciación ó deporte:.....	10
Obradoiros pola igualdade	11
Obradoiro musical:	15
Obradoiros artísticos:	16
Xogos multideportivos:	17
Xogos de presentación:	20

Xogos cooperativo:

1. Xogo do **dicionario**: Por equipos teñen que definir, ou intentalo, palabras bastante rebuscadas e logo polas en común. O animador definiraas ó final da ronda.
2. Xogo: **Director de orquestra**: Fórmase un corro, pídesse un voluntario que se vaia do grupo mentres o animador explica o xogo e busca un director. Este director xesticulará como se estivese tocando un instrumento e os demais imitarano. O voluntario que se foi tentará adiviñar quen dirixe a orquestra.
3. Xogo: **A aperta dos elefantes**: Fórmase un corro con todos os participantes de pé coas mans por enriba dos ombros do que teñen ó lado. A continuación o animador irá dicíndolles ó oído o nome de dous animais. Cada vez que se nomee un animal , os que o teñan deberán colgarse dos seus compañeiros. O truco está en que hai un animal por exemplo elefante que se dixo a todos. Cando este animal se mencione, cada un intentará colgarse dos seus compañeiros o que producirá caídas graciosas e risas.
4. Xogo: **O cordeiro berreón**: Sácase a dous voluntarios fóra. O animador explica ao grupo que vai a actuar como se foran un rabaño de cordeiros e que, ao sinal do animador, balarán todos a vez. Cando regresa un dos voluntarios e se lle di que entre todos os cordeiros, hai un que bala mais forte. Entón o animador dá a orde e todos balarán (pero ningún máis alto co resto). Xa que o voluntario non conseguiu acertar quen era o cordeiro máis berreón, o animador dille que debe ser cordeiro. Entón tráese ó outro voluntario e pídeselle tamén o mesmo. A primeira vez todos balarán pero a segunda calarán todos menos o primeiro voluntario.
5. Xogo: **Tormenta eléctrica**: Todos os participantes menos un voluntario colócanse erguidos coma paos da luz. Un deles será o poste sobrecargado e ó tocalo na cabeza formarase a tormenta eléctrica. Este será elixido polo grupo sen estar presente o voluntario. O xogo consiste en dicirlle ó voluntario que houbo unha tormenta eléctrica e que ten que arranxar os paos da luz tocándoos. En canto toque o poste sobrecargado todos tiraranse no chan e gritarán moi forte
6. Xogo: **¿De que animal se trata?**. Sácase fóra do grupo a un voluntario. O animador explicará que ese voluntario intentará imitar a un animal e que todos

deberán dicir un animal distinto ó escenificado. O voluntario quedará abraiado vendo que non atinan co animal.

7. Xogos :**O dragón esquiva o golpe**: Dividir ó grupo en equipos de catro, logo escoller a un equipo para que sexa o primeiro dragón. Os nenos xúntanse tomándose da cintura do compañeiro de diante. Os outros equipos xúntanse formando un gran circulo ó redor do dragón. Eles, os do círculo, lanzarán unha bola para tratar de golpear á última persoa do dragón por debaixo da cintura. Cando o consigan, a persoa á que golpearon únese ó circulo e intentará dar á seguinte persoa. Así cos catro grupos.
8. Xogo: “**Túnel escuro**” : Divídese ós rapaces en grupos de sete, mais ou menos. Cada grupo colócase en fila india coas pernas abertas a un metro de distancia uns dos outros. O último da fila colocárase a gatas cos ollos pechados ou tapados e diralles que é un tren que ten que pasar por un túnel moi escuro. Os seus compañeiros mediante indicacións de dereita , esquerda e centro deberán guiar ó tren para que chegue por debaixo das pernas ata o principio. Cando remate o último tocaralle comezar ó que estivera de último na fila. Materiais: Vendas.
9. Xogo: **O barco coopertativo**: Con dúas cordas paralelas limitamos un espazo onde se van a por os nenos. Á orde do monitor eles deben de colaborar para poder conseguir cumprila sen por un pe fora da zona delimitada polas cordas paralelas. As ordes poden ser: póñanse sen falar de maior a menos tamaño ou á inversa, por orde de idades, por tamaño do pelo...non poden pisar fóra da zona. Materiais: Cordas
10. Xogo: **Rúas e avenidas**: Poranse os nenos por filas indias , polo menos catro, formadas por un mínimo de 4 nenos e sen máximo, distantes pero tocándose as puntas dos dedos cos brazos estendidos. Para formar as rúas estenden os brazos en fila india e para formar avenidas xiran á esquerda para tocar as puntas dos dedos ós compañeiros da fila india. Mentres o grupo forma rúas ou avenidas dous estarán xogando á pita saíndo un dun extremo e outro do outro utilizando as rúas e as avenidas que cambiarán á orde do animador.
11. Xogo: **A saba**: Ponse unha saba ou tea grande no chan. Logo ponse todo o grupo encima e teñen que intentar darlle a volta sen saír dela nin tocar fóra. Materiais: Tela grande.

- 12. Xogo: Imitarse no espello:** por parellas intentan imitarse mutuamente por xestos.
- 13. Xogo: Túnel de lavado:** Fórmase un corredor cos participantes a ambos lados que van a simular un túnel de lavado, un a un cos ollos pechados van pasando polo túnel e segundo van avanzando vaíse engadindo a el. Por grupos, van simulando que son: unha máquina que bora auga, unha que enxabona, outra que aclare e outros que simulen os secadores soplando. Pode haber unha grande variedade de máquinas e trátase de facer sentirse ben á persoa que pasa polo túnel co que se debe de facer con delicadeza e sentimento.
- 14. Xogo Coidado:** Faise un circuíto cos obxectos. Tres voluntarios que entrarán dun en un. O voluntario recorre o circuíto cos ollos abertos. Volve recorrelo, pero esta vez, cos ollos vendados. Sen que se entere, quitamos os obxectos do chan. Os/as compañeiros/as dirixirano simulando que aínda están os obxectos.
- 15. Xogo: O lazarilo:** A metade dos participantes farán de cegos cos ollos vendados e a outra metade fan de lazarillos. Os lazarillos elixen aos cegos, sen que estes saiban quenes son. Os lazarillos guiarán aos cegos, levándoos por diferentes lugares e amosándoslles obxectos que deberán palpar e averiguar que son. Despois hai un cambio de papeis, elixindo de novo á parella.
- 16. Xogo: Pescar coas mans:** Cada persoa anda por unha ampla sala cos ollos pechados e en silencio. Cando atopas unha man doutra persoa, cóllese dela e camiñan xuntas ata atopar unha terceira persoa, e así sucesivamente ata estar todos unidos.
- 17. Xogo: Figuras xeométricas:** O grupo de participantes deberá crear cunha corda, e no menor tempo posible, unha figura xeométrica perfecta. Os participantes deberán ter sempre as mans en contacto coa corda e, unha vez formada a figura, colocar a corda no chan. Serán definidos catro retos: no primeiro: todo o grupo debe manterse calado e so o líder dará as directrices, no segundo non haberá un líder e ningún pode falar, e no terceiro reto, todos deberán colocarse a venda nos ollos, exceptuando o líder, ninguén poderá falar. Finalmente, a última situación, todos os participantes deberán colocarse a venda nos ollos e ninguén poderá falar.

Xogos de distensión:

1. Xogo **O bautismo dos cegos**: Sentados en corro, no interior do círculo, colócanse dous vasos de plástico cheos de auga. O xogo consiste en que, cos ollos vendados, dos voluntarios deben buscar os vasos de auga. Cando o encontren, buscaranse a cegas para ver quen vota primeiro o vaso por enriba do outro. Materiais: Vendas, vasos de auga.
2. Xogo **“Que me manpurrean”**: Dous voluntarios (ou aclamados por popularidade), vótanse boca abaixo e tápaselle a cada un cunha manta. A un dos voluntarios os animadores xa lle explicaron o xogo antes e por elo será cómplice. Explícaselles que mentres fiquen boca abaixo un do grupo vaille a golpear cun churro ou papel enroscado de xornal. O truco reside en que será o cómplice quen golpee. Para disimular, e unha vez golpeados, o cómplice dirá: -irmán, irmán, ¿quen foi?...Por quenda cada un dirá un nome ata que acerten. Para disimular en algunha ocasión será o animador quen golpee. Así o outro xogador tardará máis en comprender que é o propio compañeiro. Materiais: Mantas ou similar (telas grandes, toallas), papel de xornal ou churro de piscina.
3. Xogo **A moto escangallada**: Pídese un voluntario e lévase aparte do grupo durante uns minutos nos cales o animador pedirá ós espectadores que diga o que diga, faga o que faga o voluntario eles imaxinaranse que está no servizo e sofre estrinximento. Cando regrese o voluntario, pediráselle que actúe como se estivese montado nunha moto e esa moto non arranca.
4. Xogo **Moeda viaxeira**: Coas mans nas costas, colócaselle unha moeda na fronte do participante e pídeselle que vaia facendo baixar a moenda ata a boca sen que caia ó chan. Materiais: Moedas
5. Xogo: **“Beliscos ternos”**: Sentados en corro os participantes. O animador dará un belisco no nariz ó participante que está á súa dereita e diralle: “Belíscote porque te quero” con voz graciosa
6. Xogo: **A caixa de sorpresas**: unha caixa chea de probas. Pedirase voluntarios para ir facendo as probas. Materiais: caixa grande e cartolinas para as probas.
7. Xogo: **Un limón medio limón**: Numérase o grupo e comézase a xogar dicindo por exemplo primeiro o meu número mais “limón medio limón” e dicindo o número de quen queira mais “limón medio limón” por exemplo se son o número tres e quero que fale o catro direi: tres limóns medio limón, catro

limóns medio limón. Ten que facerse moi rápido buscando o erro do compañeiro.

8. Xogo: **Bartolo, Bartolo**: formando un corro noméase ó grupo ó azar sendo a primeira persoa elixida a presidenta , a seguinte a vicepresidenta, a seguinte a secretaria, logo as demais numéranse ata que a última será Bartolo. O xogo consiste en que dando palmas á vez que se di o nome ou número asignado mandas a outro que o faga. Exemplo:-Dando palmas nas pernas dis o teu nome ou numero: presi presi e logo dando palmas dis a quen queiras por exemplo bartolo bartolo quen fai o mesmo co seu nome e envíalle a quen queira para ver se erra. Cando se erra pásase a ser bartolo e cámbianse os números.
9. Xogo **o convento tolo**: Pedimos un voluntario que se afasta un pouco do grupo ó cal comentaremoslles que se trata de que pertencen a un convento e son monxas e monxes tolos e que entre todos deben elixir un que será a nai superiora , a cal dará ordes cun aceno por exemplo “levanten os dous brazos” todos gritarán facendo o tolo :Nai Superiora, e sinálase a alguén. Este debe achegarse ó voluntario que estará no medio deles e delas e diralle cousas de monxe ou monxa tola. O voluntario tamén ten que adiviñar quen é a nai superiora e tamén por que e como dirixe o convento.
10. Xogo: **Terremoto**: Os nenos agruparanse de tres en tres formando unha casaña cun inquilino que se verá abrigado cunha parede dereita (un neno) unida á parede esquerda(outro neno) dándose estes as mans. Serán tres nenos que un será parede esquerda , outro parede dereita e mais o inquilino. O que apanda dirá as tres posibles partes , por exemplo, se di parede dereita todas elas teñen que ir para outra casa así como se di esquerda ou inquilino. O que queda sen casa tamén pode dicir terremoto e todos cambiarán de casa e de rol, se queren.
11. Xogo: **A risa do chágualo**: Fórmanse dúas filas enfrontadas. O animador asegúrase de que se emparellen as dúas filas e explica o xogo que consiste en que o animador lanza un zapato o aire, se cae boca arriba o grupo que elixira boca arriba ten que facer rir ó outro grupo e se cae boca abaixo ó outro grupo ten que facer o mesmo. Os grupos deben intentar non rir. Está prohibido tocarse gañará quen máis faga rir.
12. Xogo: **As lanchas**: Tíranse no chan , dispersas unhas follas de papel e ó grupo díselles que están nun barco que comezou a afundirse e que as follas son as lanchas no mar e que salvarán pola orde que se de. A orde é: “as lanchas de

catro sálvanse”. Os participantes teñen que pararse nas follas de papel por exemplo de catro en catro. As persoas que non encontren o seu lugar nas lanchas irán saíndo do xogo. Materiais follas de papel

- 13. Xogo: As gárgaras:** En secreto díselles a un voluntario o nome dunha canción ben coñecida, que estea de moda e dáselles de beber un trago de auga e con gárgaras ten que entoar a canción para que todos adiviñen cal é. Materiais: Vaso de plástico e auga.
- 14. Xogo: Vamos a vender:** Todos os compañeiros séntanse formando un círculo. Un compañeiro empeza collendo a outro que se atopa ó seu lado e debe presentalo coma un produto, persuadindo ós demais compañeiros de que é o mellor produto existente no mercado, explicando cal é a súa función, comodidades, vantaxes, todo isto exemplificando e movendo o compañeiro.
- 15. Xogo: Ordenamos zapatillas:** Agrupar as zapatillas (seus pares) no centro do campo. Tomar tempo de cada equipo .O primeiro grupo debe dirixirse con rapidez e de forma organizadas ó montón desordenado de zapatillas e colocalo e volver rápido
- 16. Xogo As estatuas:** Con música, a xente dispersa recibirá ordes como: pasear moi chulos , rápido, de lado , cos talóns ,coas puntas, bailar por parellas , por tríos, co cu, costas con costas, como unha bolboreta, como unha ra...Cando pare a música teñen que parar.
- 17. Xogo: Escultor, masa e escultura:** Divídese ó grupo por tríos o que se lle entregará dúas vendas, unha para o que faga de escultor e outra para o que faga de masa. O que fai de escultura pon unha pose artística que será copiada gracias o tacto polo escultor e moldeará ó que faga de masa. Cando pensen que xa rematou quitan se as vendas a masa e a escultura sen moverse para ver coma quedou a obra. Materiais: vendas
- 18. Xogo: Cazar o ruidoso:** Todos os nenos con ollos vendados menos un que é o ruidoso o que intentan cazar ós demais. O ruidoso desprázase lentamente e facendo distintos ruídos . O animador debe limitar o espazo. Materiais: vendas
- 19. Xogo: O chifrador:** Un xogador colócase no centro dun gran grupo cos ollos vendados e cun chifre colgado da cintura. Un equipo partindo de calquera punto do borde do círculo trata de achegarse para tocar o chifre sen ser escoitado. Se o chifrador quedo no centro toca a un xogador que se achega este último será eliminado. Require silencio.

- 20. Xogo: Polilla e morcego:** Os participantes forman un círculo e dous deles poranse no centro cos ollos vendados . Desorientaranse un pouco, o morcego dirá en alto “morcego” e a polilla dirá “polilla”. O morcego tentará comerse a polilla. Comezará a polilla dicindo “polilla polilla” e o morcego tentará atrapala mentres os demais pechan o círculo dándose a man.
- 21. Xogo Libro máxico:** Imaxinamos que no centro do círculo hai un libro máxico de onde se sacan obxectos que os demais teñen que acertar. Quen crea que o acerta vai ó centro e dillo sen que os demais se decaten. Se falla volve ó círculo, se acerta quédase facendo xestos co que xa os estaba a facer. O xogo continúa ata que todos estean no centro.
- 22. Xogo Dos Sentidos:**
- a. Guía do cego, por parellas un levará os ollos vendados e outro guiarao por un percorrido, canso se remate este cambiarán os roles.
 - b. Caixa dos trastes: un compañeiro meterá a man dentro dunha caixa a cegas e so co tacto terá que adiviñas que obxectos hai, así un detrás doutro, ata que ó final saquemos os obxectos.
 - c. Teléfono avariado: todos en círculo, unha primeira persoa envíalle unha mensaxe ó seu compañeiro da dereita en baixiño ó oído. E así en cadea chegará a mensaxe ata a última persoa.
- 23. Xogo: Splash:** O monitorado trata de pillar a alguén, tocándolle. Se o consegue esta será a nova a persoa que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, pódese, en calquera momento, parar, xuntando as mans cos brazos estirados ao tempo que grita SPLASH. A partir desde momento, queda inmóbil na posición. Para reanimar aos que están inmóbiles alguén ten que entrar dentro do oco que forman cos seus brazos e darlle un bico. Mentres se está dentro dos brazos sen darlle un bico, os dous están na zona libre, sen que poidan pillalos.
- 24. Xogo: Pisar as sombras:** Hase de escoller a un dos nenos para que faga de pisador. Delimítase un campo non demasiado grande. O pisador debe pisar a sombra dos seus compañeiros. Ao pisar a sombra dun compañeiro cambian os papeis.
- 25. Xogo: Parque curioso:** Márcase un campo de xogo non demasiado amplo. Dentro del hai uns coelliños que corren á pata coxa. Introdúcese un zorro os

quere comer e que corre en cuclillas, a súa misión e tocar algún coelliño. Ao final deben ser todos zorros

- 26. Xogo: Policías e ladróns:** Nun terreo de xogo amplo fanse dous grupos: policías e ladróns. Os policías levarán algún distintivo como gorras, panos... Os policías deben perseguir aos ladróns. Se os ladróns son tocados pola policía quedarán alí onde foron tocados. Para salvarlos, os seus compañeiros libres teñen que tocalos. Se os policías logran atrapar a todos os ladróns, gañarán.
- 27. Xogo: Brancos e azuis:** Divídense os xogadores en dous bandos: brancos e azuis. Colócanse os xogadores de xeito indistinto na liña central do campo mirando ca un á súa zona de refuxio. O árbitro di por exemplo: brancos. E estes correrán ao seu refuxio perseguidos polos azuis. Todo branco que é tocado por un azul queda eliminado. Perde o equipo que antes quede sen xogadores.
- 28. Xogo: A corda frouxa:** Con cinta adhesiva pégase a o chan unha liña recta, en curvas... Tense que pisar a corda sen saírse. Pódese cronometrar para facer carreiras.
- 29. Xogo: Saltar o río:** Facer un río con dúas cordas. Os nenos teñen que saltar o río sen pisar as cordas e sen mollarse. Cando salten todos o río vaise facendo máis ancho. Gaña o último que quede sen mollar.

Iniciación ó deporte:

- 1. Fútbol:** achegarémonos ó mundo deste deporte a través das súas regras básicas e pondo en práctica a súa metodoloxía. Faremos exercicios de técnica, como por exemplo condución do balón, regate e tiro. Desenvolveremos tamén partidos e variantes divertidas como por exemplo fútbol tenis.
- 2. Baloncesto:** coñeceremos a historia deste deporte, os seus inicios, e aprenderemos as súas regras facendo exercicios técnicos e adquirindo coa práctica a base do seu regramento.
- 3. Balonmán:** teremos a oportunidade de xogar e coñecer este deporte tanto na parte teórica como na práctica, coas súas regras e coa posta en práctica do aprendido.
- 4. Tenis:** iniciarémonos no mundo do tenis coñecendo as regras de xogo e a utilización da raqueta. Xogando e adquirindo técnica e destreza a través dos exercicios que se propoñan.
- 5. Rugby:** adentrarémonos na orixe do rugby, coñeceremos as súas regras, porémolas en práctica con exercicios sinxelos, pero divertidos e formativos.
- 6. Xadrez:** coñeceremos este ancestral xogo de táctica a través das súas regras e pondo o aprendido en práctica.
- 7. Xogos Olímpicos:** dende salto de altura ata o de lonxitude percorrерemos a historia dos xogos practicando moitas das súas disciplinas, como voleibol, waterpolo e os cen metros lisos, entre outros.
- 8. Escalada:** contaremos coa presenza dun monitor especializado no rocódromo da universidade. Ensinaranos como practicar esta disciplina dun xeito seguro e coa diversión como eixe transversal.

Obradoiros pola igualdade

- 1. Contacontos pola igualdade:** Desenvolvemento da actividade: Utilizarase o libro “Pequena & Grande Frida Kahlo”, a través do cal daremos a coñecer aos nenos e nenas á pintora máis destacada da arte mexicana e un dos grandes iconas artísticos do século XX. Gracias aos seus cadros e a súa asombrosa personalidade, Frida logrou superar a enfermidade e o accidente que marcaría a súa vida. Un exemplo de tesón, loita e valentía que hoxe segue a inspirar a millóns de mulleres. A actividade dividirase do seguinte xeito: Presentación do conto: título, autora, portada, ilustracións. Lectura/narración do conto. a lectura/narración do conto realizarase sen Interrupcións, acompañándoo de xestos, con entoación e tons axeitados e enfatizando aquelas palabras máis significativas do conto.- Actividade de comprensión: en asemblea dialogamos cos nenos e nenas acerca do seu argumento.
- 2. Retratos:** Desenvolvemento da actividade: Con esta actividade descubriremos algunhas das obras máis destacadas de Frida Kahlo, entre as que destacan os seus retratos. Os nenos poranse de dous en dous e farán un retrato do seu compañeiro. Ao finalizar a actividades, colgaremos as obras creadas no mural do Museo de Frida Kahlo.
- 3. Pintura.** Desenvolvemento da actividade: nunha taza pequenoponse un pouco de líquido para facer burbullas mesturado con pintura ou colorante. Utilízase un folio en branco para facer as diferentes pompas de cores
- 4. Contacontos pola igualdade.** Desenvolvemento da actividade: utilizarase o libro “Pequena & Grande Marie Curie”, co fin de dar a coñecer á que fora a primeira muller doutora en Ciencias e profesar na Universidade de París, ademais da primeira persoa na historia en recibir dous premios Nobel, converténdose na muller máis inspiradora da ciencia moderna. A actividade dividirase do seguinte xeito:
Presentación do conto: título, autora, portada, ilustracións. - Lectura/narración do conto. a lectura/narración do conto realizarase sen interrupcións, acompañándoo de xestos, con entoación e tons axeitados enfatizando aquelas palabras máis significativas do conto.- Actividade de comprensión: en asemblea dialogamos cos nenos e nenas acerca do seu argumento.

- 5. Papaventos.** Desenvolvemento da actividade: Un cometa é un anaco de xeo, roca e gas que voa a través do espazo. Cando se achegan ao sol, quéntase. Podemos ver o seu brillo e as súas largas colas, Nesta actividade realizaremos o noso propio cometa: - Recortaremos cinco anacos de cinta: dous anacos longos, dous medianos e un curto.- Atamos as cintas ao redor do extremo inferior dun palillo chino ou dun pau de xeador.- Con papel de aluminio faremos unha bola e a colocaremos sobre o extremo do palillo chino, coas cintas sobresaíndo do costado
- 6. Molinete.** Desenvolvemento da actividade: En primeiro lugar, debuxaremos un cadrado de cartolina e o recortamos. A continuación, trazamos dúas diagonais nos cadrados e recortamos cara o medio, deixando un pouco de espazo sen recortar. Suxeitamos as dúas cartolinas xuntas e dobramos o papel pola liña cortada ata o medio. Suxeitamos as puntas. Atravesamos cun punzón, e despois pasamos a chincheta. Por último, cravamos en madeira.
- 7. Moco de gorila.** Desenvolvemento da actividade: Verteremos nun vaso pagamento líquido e o mesturamos con purpurina ou colorante. Para que non quede sólido engadimos un pouco de auga e removemos ben. Despois botaremos o xabón líquido noutra cunca. Incorpórase ao cunco a mestura anterior e se remove, de xeito que se comece a volver máis pastosa. Para finalizar, haberá que aplastar a mestura e exprimir a auga par retirar o excedente de líquido e xa está lista a masa sensorial.
- 8. Contacontos para a igualdade:**
 Desenvolvemento da actividade: Utilizarase o libro “Pequeña & Grande Amelia Earhart”, a primeira muller en cruzar o océano Atlántico en avioneta e a primeira en facelo soa. A súa misteriosa desaparición cando estaba a punto de completar a volta ao mundo pola liña do ecuador, a converteu en toda unha lenda da historia da aviación
- Presentación do conto: título, autora, portada, ilustracións...
 - Lectura/narración do conto: a lectura/narración do conto realizarase sen interrupcións acompañándoo de xestos, con entoación e ton axeitados e enfatizando aquelas palabras máis significativas do conto-
- Actividade de comprensión: en asemblea dialogamos cos nenos e as nenas acerca do seu argumento.

- 9. Máscaras:** Desenvolvemento da actividade: A través desta actividade os nenos coñecerán o significado das máscaras africanas, para que se utilizaban e como se facían. Logo farán as súas propias máscaras con cartolina, decorándoas e pintándoas de cores.
- 10. Boomerang:** Desenvolvemento da actividade: o boomerang é un dos símbolos máis xenuinos de Australia. A historia do boomerang asóciase aos aborixes australianos antes da occidentalización da isla, cando os seus primeiros poboadores inventaron o aditamento para a caza. Os nenos e nenas realizarán o seu propio boomerang con cartón reciclado que logo decorarán con debuxos como os dos aborixes australianos
- 11. Avións de papel:** Desenvolvemento da actividade: esta actividade é unha homenaxe a Amelia Earhart. Os nenos e nenas deseñarán un avión de papel. Despois faremos un concurso de avións de papel na que haberá dúas categorías por tramos de idade (de 3 a 6 anos e de 7 a 12 anos). Serán premiados os avións que voen máis lonxe e os máis orixinais.
- 12. Contacontos pola igualdade:** Desenvolvemento da actividade: utilizarase o libro “Pequeña & Grande Dian Fossey”, a través do cal daremos a coñecer aos nenos e nenas unha zoóloga americana excepcional, recoñecida polo seu labor científico e a súa defensa dos gorilas de montaña. Loitou contra o tráfico de animais e a caza furtiva, loita que lle acabou por costar a vida. A actividade dividirase do seguinte xeito:– Presentación do conto: título, autora, portada, ilustracións...– Lectura/narración do conto: a lectura/narración do conto realizarase sen interrupcións acompañándoo de xestos, con entoación e ton axeitados e enfatizando aquelas palabras máis significativas do conto.
- 13. Gymkana ecolóxica:** Desenvolvemento da actividade: para realizar esta gymkana faranse varios grupos. A cada un deles daralles un mapa da zona e estará sinalada a ubicación das diferentes probas. Cando termine cada unha delas firmarse o plano e se lles dará unha pista ir á seguinte proba. O equipo que rimeiro consiga chegar ao control de todas as probas asinadas será o gañador do pack ecoloxista. Proba 1. Reciclaxe: pónense distintos elementos desperdigados e amontoados (botellas, recipientes, botes de vidro, tetra-bricks, bolsas, caixas, periódicos...) Simularemos varios contedores para que eles depositen a basura no que crean convinte, ata

que non acerten todos non pasarán á seguinte proba. Proba 2: crucigrama de especies ameazadas e en perigo de extinción: neste crucigrama deberán encontrar os nomes de oito especies en perigo de extinción en España. Proba 3. Mensaxe nunha botella: nunha botella reciclada haberá unha mensaxe oculta. Deberán descifrala gracias á clave que terán nun papel aparte. Proba 4. Escribir co pé: a proba consiste en preparar un boli para cada grupo e pedirles que de forma que ao menos se entenda, escriban unha frase cos dedos do pé e sen poder utilizar nada máis que os dedos dos pés, sobre unhas cartolinas. Pódese intentar no chan ou ben poñerlles unha mesiña baixa para facilitarlles a proba. Proba 5. A quitar chapapote: divídese aos nenos e nenas en grupos pequenos: se lles dan guantes e mascarillas de papel. Acceden a un anaco no que previamente diseminamos bolsas negras de lixo. O Propósito é recollelo todo, pero so poden coller unha bolsa cada vez, e teñen que facer o recorrido á pata coxa e depositalo nun lugar X. Proba 6. A auga: recoller so coa boca vasos cheos de auga, e levalos a outro punto onde haxa recipientes grandes para almacenala. Colócanse por equipos e en fila., O que estea máis próximo colle o primeiro vaso e so coa boca o pasa ao seu compañeiro/a, e así sucesivamente. Non se poden usar as mans. Gaña o equipo que máis auga conseguira aforrar e non malgastar un recursos tan valioso. Proba final: Cada grupo deberá reconstruír un póster no que atopará unha frase que poñerá o broche fina á gymkana.

- 14. Murais de animais:** Desenvolvemento da actividade: Daremos a coñecer algúns dos animais en perigo de extinción. Falaremos da labor de Diane Fossey loitando para salvar aos gorilas de montaa. Os máis pequenos pintarán debuxos dos animais traballados e faremos un muran para expor para o resto de nenos e nenas.

Obradoiro musical:

1. Desenvolveremos actividades en torno á música, para adquirir o sentido do ritmo, que é o compás e outra apreciacións da música. Empregaremos música en directo, (se algún dos monitores ten esta destreza), aprenderemos cancións e levaremos a cabo bailes nos que se fomente a coordinación en grupo. Elaborando coreografías propias que se porán en práctica nas diversas festividades fronte ó resto dos grupos.

Obradoiros artísticos:

- 1. Confección do logo grupal:** realizaremos diversos escudos, cada grupo terá o seu escudo propio co que se identificará ó longo de todo o campamento. Sendo este unha insigne propia do seu grupo. Deben ser creacións propias e orixinais, que serán consensuadas con tódolos membros do grupo. Xa que, inicialmente cada menor realizará un escudo, para despois de xeito asembleario escoller o que sexa mellor para o grupo ou ben crear un novo coa mestura de todos.
- 2. Confección de mural:** todos os grupos xuntos crearán un mural cooperativo co logo “campus camp 2019”. Cada grupo encargárase de realizar unha parte do mural e cada membro do grupo terá diversas tarefas individuais e de creación. Para realizar este mural débese crear primeiro un borrador do mesmo que será aprobado por todos os participantes, podendo engadir máis ideas ó longo da súa creación.

Xogos multideportivos:

1. Xogo: **Fútbol sen balón:** similar á pita, no campo propio “pillas” e no campo contrario podes ser “pillado”. Se te pillan quedas quieto. O gol é cando alguén consegue chegar á portería rival e meterse nesta.
2. Xogo: **Pelota picono:** todos en círculo agás un que está no centro deste, a xente do círculo está moi preto e pasándose o balón polas costas, moi xuntos e pechados. Un do círculo ó azar dará un balonazo procurando non ser visto, e o que está dentro terá que adiviñas quen foi.
3. Xoga: **Loita de cabalos:** Por parellas póñense en posición de cabalo e xinete e teñen que batallar contra outros xinetes e cabalos. Gañará quen aguante máis.
4. Xogo: **Bolos humanos:** Grupos de sete xogadores, seis firmes en pirámide e o sétimo cun balón a unha distancia de oito ou seis metros. Lanzarase o balón e tentará derribar ó maior número de compañeiros bolos. Ós que lles de co balón imitarán a caída dun bolo.
5. Xogo: **Balón torre:** Colocarase todo o equipo menos un nunha liña, a seis ou oito metros estará un compañeiro dentro dun aro, o xogo consiste en pasar o balón sen que este caía, e sen que saía o compañeiro do aro, contándose o número de pases bos, para competir con outro grupo.
6. Xogo: **Disco ensaio:** Dous equipos na metade do campo, un disco para cada equipo que terán que levar mediante pases á zona de ensaio, previamente delimitada, non se pode andar nin correr co disco. Se cae o disco debemos comezar de novo, isto darase tamén se os participantes saen do campo delimitado.
7. Xogo: **Pita cadea:** Limitando se un espazo , un dos nenos comezará pillando, o resto fuxirá e en vez de ser eliminados ou enviados “á cadea” unha vez collidos o que farán e sumarse agarrados da man á persoa que o pillou así formarase unha cadea e gañará o último en ser pillado. Variantes: Pita altura/pita stop
8. Xogo: **Bulldog:** Unha persoa sitúase nunha liña que divide xustamente o campo en dous, sen poder moverse mais alá desta liña que limita os dous campos simetricamente o “bulldog” collerá ás persoas que se atrevan a cruzar de campo a campo.

9. Xogo: **Carreiras de relevos:** Con auga, con culleres e ovos ,con balóns ,levar cono na cabeza, levar a pelota votando, levar unha pelota entre dous, a pata coxa, cos pes xuntos, cun aro, en cadea, a botella borracha.
10. Xogo: **Fútbol tolo:** Divídese ó grupo en catro equipos, nun campo amplo con catro porterías, mesmas regras có fútbol , xogándose dous partidos á vez. Os xogadores so poden xogar coa a pelota que lle corresponda o seu partido- Logo xogan os gañadores e os perdedores.
11. Xogo: **Abrazo salvador:** A pita abrazo. So podes salvarte se estás na casa ou se estás abrazado a un compañeiro, a pita dáse abrazando e non se pode abrazar dúas veces seguidas á mesma persoa. Tampouco se pode devolver a pita.
12. Xogo: **As catro esquinas:** Os que están nas esquinas intercambian posicións e os do centro intentan ocupar algunha esquina. Variantes: En grupo, en cadea, pode cambiarse o número de esquinas , o que esta no centro da unha palmada e todos deben cambiar.
13. Xogo: **Terra, mar o aire:** Poremos dúas cordas paralelas e nos tres espazos formados situaremos nun o aire noutro o mar e no outro a terra. O animador situará a todos os nenos dentro dun dos espazos e comezarán a dicir outro, por exemplo, están situados na terra pois diría aire e eles saltan a aire e así dando ordes o monitor enganará e xogará cos nenos ata que alguén supere os enganos e gañe quedando el so. Materiais: Cordas.
14. Xogo: **Cazar co balón:** Trátase de conseguir cazar mediante o lanzamento do balón ou evitar que te toquen con el e te cacen. Para salvarte podes coller un rebote e pasalo a un compañeiro cazado para salvarse ou levantarse e cazar. Os cazadores so poden dar dous pasos antes de lanzar o balón. Si nos van dar podemos coller o balón despois dalgún bote, se nos dan estamos cazados. Materiais: Balóns
15. Xogo: **Botebol:** O obxectivo deste xogo é pasar a pelota por encima dunha rede e que dea máis dun bote seguido despois de caer sobre o terreo de xogo contrario. Este xogo necesita unha grande compenetración e cooperación entre os participantes para o seu desenvolvemento
16. Xogo: **Fútbol gaélico:** é o deporte máis popular de Irlanda: unha mestura de fútbol e rugby. O obxectivo é pasar o balón coa man ou co pe e conseguir gol (3 puntos) ou puntuar cando o balón pasa por encima da portería e entre os dous postes.

- 17. Xogo: Balonkorf:** É un xogo de invasión que pode converterse nun bo exemplo de actividade física coeducativa, un deporte mixto e coeducador. Xogan catro nenas e catro nenos, non hai contacto físico nin presión agresiva. Hai que meter o balón na canastra buscando a mellor posición entre todo o equipo, xa que co balón nas mans so se pode dar un paso ou pivotar sobre o pé.
- 18. Xogo: Fútbol chino:** Todos formarán un círculo abertos de pernas tocando uns pes cos outros. O balón golperase coa man e terá cada xogador que evitar que o balón entre no medio das súas pernas. Si pasa o balón unha vez, perderá a utilidade dunha man, se pasa dúas veces perderá a mobilidade das dúas mans e se hai unha terceira vez que o balón pase quedará eliminado. Gañará o último en ser eliminado.
- 19. Xogo: Salta á corda:** Xogaremos a saltar á corda , a ver quen aguanta mais ou mais rápido, a saltar xuntos en grupo.

Xogos de presentación:

1. Xogo: **Pistoleiro**: Todos xuntos en corro co animador no centro del e cunha pelota coméntalle ó grupo que aprendan o nome de todo o corro polo que deixas uns minutiños para que se presenten, pasados estes e xa cos nomes aprendidos comeza o xogo que se desenvolve tipo pistoleiro do oeste pero so disparando co nome do compañeiro. Estando en corro teremos un compañeiro á esquerda e outro á dereita, se o animador lanzache o balón a ti, tes que agacharte e, os do teu lado dirán o nome da persoa que estaba ó teu outro lado, quen antes o diga elimina ó outro. Fará de arbitro o animador.
2. Xogo: **“Tutifruti”**: todos en corro e o animador no centro. Dálles ós nenos as premisas de: laranxa .dereita/limón esquerda/fresa-un mesmo. Terán que dicir o nome dos seus compañeiros seguindo as normas que di o animador. Entón ponse a xogar con eles o animador cantándolle, limón ,laranxa, fresa, así con todos ata que nun momento di tutifruti e todos cambian de sitio e síguese xogando
3. Xogo: **Onomatopea**: Dicir o nome e unha onomatopea xusto detrás.
4. Xogo: **Marcianito**: Unha persoa e o marcianito (mais o nome seu) e pon as dúas mans a ambos lados dos ollos e move os dedos . As persoas que están ó seu lado, o da persoa marciana, tamén porán a súa man no ollo do mesmo lado que a persoa que é marciana. Unha persoa chama a outra dicindo :Marcianito “pepe” chamando a marcianito “rodolfo” e a outra persoa, neste caso marcianito rodolfo respóndelle coas mans nos lados dos ollos e os seus compañeiros de ambos lados coa súa respectiva man.
5. Xogo: **A telaraña**: Consiste en presentarse utilizando un ovillo de lá que se vai lanzando entre os participantes do grupo para aprender os nomes de todos. Sentados todos nun círculo, selecciónase unha persoa ao azar que é a que tomará o principio da la. Presentarase ante todos dicindo o seu nome e algunha característica ou interese que teña, por exemplo: “O meu nome é Antía e gústame moito viaxar”. Acto seguido lanzará o ovillo a algún outro participante do círculo que o recibirá e deberá repetir a presentación do seu compañeiro e dicir a súa propia, suxeitando unha parte do fío e ata chegar ao último, de xeito que se formará unha telaraña. Agora so queda desfácela

seguindo o mesmo desenvolvemento, pero agora os participantes mencionarán o nome do compañeiro ou compañeira ao que lle lanzaran o ovillo.

6. Xogo: **Os saúdos coas partes do corpo:** O/a monitor/a invita a formar dous círculos con igual número de persoas e pide que se miren fronte a fronte. Pide que se presenten coa man e digan o seu nome e o seu animal favorito. Inmediatamente o/a monitor/a da o sinal para que se rode en círculos cada un en sentido contrario, de xeito que lle toque outra persoa enfronte. Esta vez terán que saudarse dándose un abrazo e preguntando á outra persoa polo seu animal favorito. Despois volven a xirar de novo e se saúdan cos pes, posteriormente cos cúbados...
7. Xogo: **O alcume ou nome-animal:** Consiste en que cada un debe ir dicindo o seu nome e un obxecto/animal que comece pola letra que comeza o seu nome, por exemplo Paola-Polo, a seguinte persoa dirá o nome e o alcume do/a anterior e o seu nome e alcume, o/a último/a deberá dicir o nome e alcume de todo o mundo. Con esta dinámica consegue que todos/as os/as participantes memoricen os/as nome dos seus compañeiros/as.
8. Xogo: **Pelota no aire:** Nun espazo aberto lánzase unha pelota ao aire á vez que se di en voz alta o nome de alguén do grupo. Ao lanzarse a pelota, todo o mundo debe correr e que foi nomeado, debe ir a recoller a pelota antes de que caia ao chan. Unha vez ten a pelota baixo o seu control, os demais participantes deben quedar quietos onde están. A persoa que ten a pelota lánzaa contra o compañeiro, que será o elixido para volver a lanzar a pelota ao aire á vez que di o nome doutro compañeiro e repite o proceso.