
LA AVENTURA DE LOS
ESQUELETOS
5 PRUEBAS
¡Trabaja en equipo, supera los retos
y demuestra tu valentia!
Te ayudamos profe
RECURSOS · FICHAS · SESIONES · UNIDADES
RIP
RIP

UNA MISIÓN MUY ESPECIAL

En un día cualquiera, cuatro esqueletos muy especiales han sufrido un gran accidente. Sus huesos **se han desmoronado** y ahora están hechos un caos.

Harry, Barry, Larry y Mary, nuestros protagonistas, no pueden volver a estar completos. Cada uno de ellos ha perdido sus partes y, sin ellas, no podrán celebrar Halloween.

El problema es que **el tiempo se acaba.** Si no consiguen reunir todas sus piezas antes de que llegue el día de Halloween, quedarán para siempre así...



¿ACEPTÁIS EL RETO?

LAS 5 PRUEBAS

¡Demuestra tu valentía, trabajo en equipo y supera todos los retos!

1 El pasadizo encantado



Objetivo:
Superar el circuito de cuevas y túneles.

Preparación:
- Apilar bancos de gimnasio.
- Unirlos con cuerdas para crear cuevas.
- Colocar un túnel de psicomotricidad.
- Decorar con telarañas y elementos temáticos.

Desarrollo:
Los participantes deben avanzar agachados por el túnel y pasar por debajo y entre los bancos.

Normas:
Si tocan una telaraña, deben volver al inicio de la sección.

Cómo superarla:
Mantén la cabeza baja, observa el camino y avanza con cuidado y sin tocar las cuerdas.

2 El transporte misterioso



Objetivo:
Llevar el huevo de la araña hasta la meta sin usar las manos.

Preparación:
- Un huevo de araña (puede ser un balón).
- Marcar la salida y la meta.

Desarrollo:
Cada participante transporta el huevo del modo que prefiera (entre la boca, con la frente, con la espalda, con las rodillas, etc.).

Normas:
No se pueden usar las manos.

Cómo superarla:
Sé creativo, encuentra la forma más cómoda y mantén el equilibrio.

3 El paseo de los zombis



Objetivo:
Mantener la formación y avanzar juntos sin soltarse.

Preparación:
- Grupo de participantes.
- Zona de inicio y meta.

Desarrollo:
Los integrantes se entrelazan los brazos en circulo y se dan la espalda entre ellos. Asi deben avanzar juntos hasta la meta.

Normas:
No se pueden soltar los brazos.

Cómo superarla:
Confía en tu equipo, mantén el ritmo y coordinad los pasos.

4 El salto de la tumba



Objetivo:
Saltar de aro en aro sin tocar el suelo.

Preparación:
- Aros colocados en el suelo.
- Se pueden usar 2 o 3 aros para moverse por el espacio.

Desarrollo:
Los participantes deben avanzar saltando de aro en aro. Pueden mover un aro (siempre que no haya nadie dentro), para facilitar el recorrido.

Normas:
No se puede pisar el suelo. Solo se puede mover un aro si no hay nadie dentro de él.

Cómo superarla:
Mantén la coordinación, planifica los movimientos y avanza paso a paso.

5 Los esqueletos cojos



Objetivo:
Avanzar todos juntos a la pata coja.

Preparación:
- Grupo de participantes.
- Zona de inicio y meta.

Desarrollo:
El equipo se coloca en fila, agarrados por los hombros, y debe saltar todos a la pata coja al mismo tiempo. Avanzan coordinados hasta la meta.

Normas:
Si alguien pisa el suelo o se separa, deben volver a empezar desde el inicio de la sección.

Cómo superarla:
Comunicación, ritmo y mucha coordinación. ¡Cuenta hasta tres y salta juntos!

HARRY

1 El pasadizo encantado

Pasar el circuito de cuevas y túneles sin tocar las telarañas.

→ Consigue la calavera del esqueleto.

2 El transporte misterioso

Hay que llevar el huevo de la araña sin usar las manos.

→ Consigue los brazos del esqueleto.

3 El paseo de los zombis

Os tenéis que hacer pasar por zombis, entrelazad los brazos y andar como un zombi sin soltarlos y andar por todo el patio.

→ Consigue las costillas del esqueleto.

4 El salto de la tumba

El suelo está lleno de tumbas (aros). El grupo debe cruzar el "cementerio" saltando solo en los espacios seguros (los aros).

→ Ganan las piernas del esqueleto.

5 Los esqueletos cojos

Todos agarrados de los hombros en línea saltar a la pata coja a la vez.

→ Consiguen la pelvis.

BARRY

1. **El transporte misterioso**
   Hay que llevar el huevo de la araña sin usar las manos.
   → Consigue los brazos del esqueleto.

2. **El paseo de los zombis**
   Os tenéis que hacer pasar por zombis, entrelazad los brazos y andar como un zombi sin soltarlos y andar por todo el patio.
   → Consigue las costillas del esqueleto.

3. **El salto de la tumba**
   El suelo está lleno de tumbas (aros). El grupo debe cruzar el "cementerio" saltando solo en los espacios seguros (los aros).
   → Ganan las piernas del esqueleto.

4. **Los esqueletos cojos**
   Todos agarrados de los hombros en línea saltar a la pata coja a la vez.
   → Consiguen la pelvis.

5. **El pasadizo encantado**
   Pasar el circuito de cuevas y túneles sin tocar las telarañas.
   → Consigue la calavera del esqueleto.

LARRY

1 El paseo de los zombis

Os tenéis que hacer pasar por zombis, entrelazad los brazos y andar como un zombi sin soltaros y andar por todo el patio.

→ Consigue las costillas del esqueleto.

2 El salto de la tumba

El suelo está lleno de tumbas (aros). El grupo debe cruzar el "cementerio" saltando solo en los espacios seguros (los aros).

→ Ganan las piernas del esqueleto.

3 Los esqueletos cojos

Todos agarrados de los hombros en línea saltar a la pata coja a la vez.

→ Consiguen la pelvis.

4 El pasadizo encantado

Pasar el circuito de cuevas y túneles sin tocar las telarañas.

→ Consigue la calavera del esqueleto.

5 El transporte misterioso

Hay que llevar el huevo de la araña sin usar las manos.

→ Consigue los brazos del esqueleto.

MARY





1 El salto de la tumba

El suelo está lleno de tumbas (aros). El grupo debe cruzar el "cementerio" saltando solo en los espacios seguros (los aros).

→ Ganan las piernas del esqueleto.

2 Los esqueletos cojos

Todos agarrados de los hombros en línea saltar a la pata coja a la vez.

→ Consiguen la pelvis.

3 El pasadizo encantado

Pasar el circuito de cuevas y túneles sin tocar las telarañas.

→ Consigue la calavera del esqueleto.

4 El transporte misterioso

Hay que llevar el huevo de la araña sin usar las manos.

→ Consigue los brazos del esqueleto.

5 El paseo de los zombis

Os tenéis que hacer pasar por zombis, entrelazad los brazos y andar como un zombi sin soltaros y andad por todo el patio.

→ Consigue las costillas del esqueleto.



LISTA DE COTEJO

Los esqueletos de Halloween

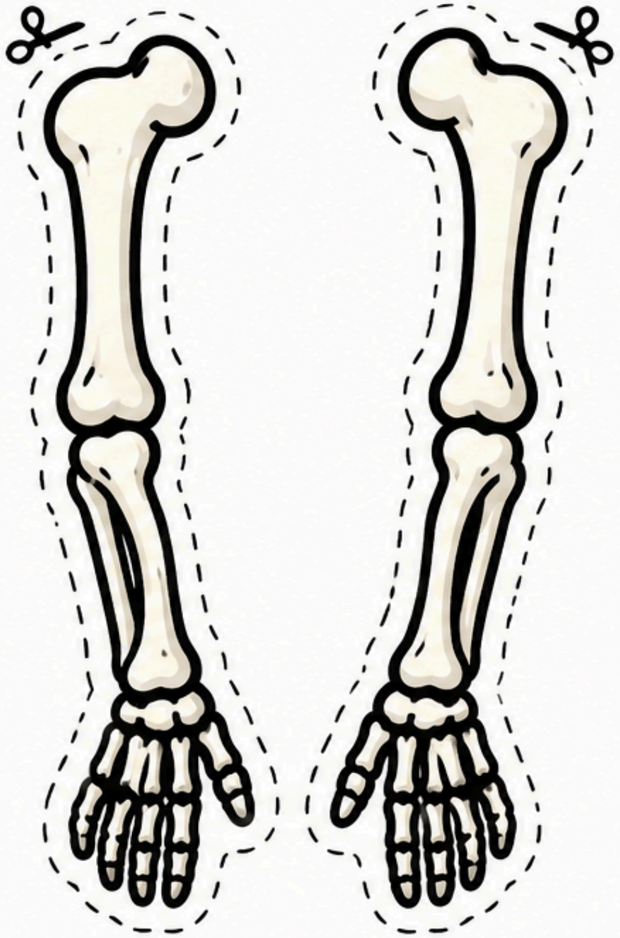
Evaluación de la cooperación, el trabajo en equipo y las habilidades motrices

Alumno/a: _____ **Curso:** _____ **Fecha:** _____

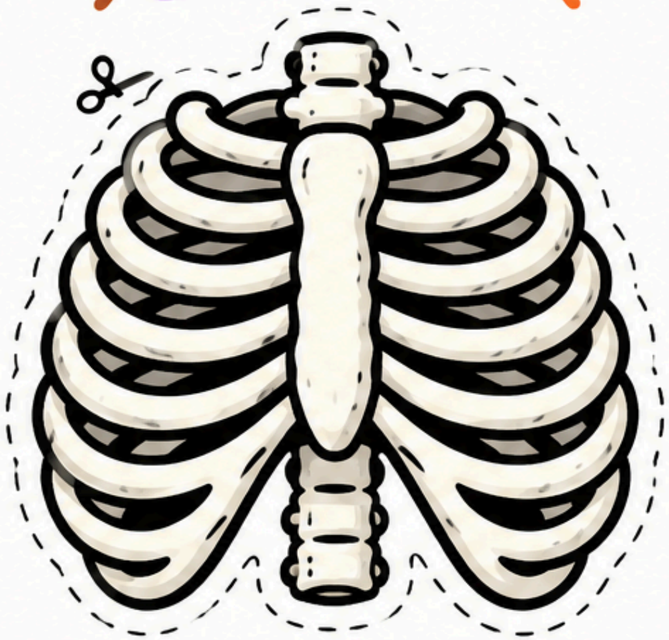
Criterios de evaluación		Sí	No
Cooperación y trabajo en equipo	Participa activamente en las pruebas junto a su grupo.		
	Colabora con sus compañeros para alcanzar el objetivo común.		
	Se coordina con el grupo y adapta sus movimientos al ritmo de los demás.		
	Ayuda a sus compañeros cuando encuentran dificultades.		
	Se comunica con el grupo para organizar y resolver las pruebas.		
	Respeta a sus compañeros, las normas y los turnos de participación.		
Habilidades motrices	Supera el circuito de túneles y obstáculos controlando sus movimientos.		
	Transporta el huveo de la araña sin utilizar las manos, colaborando con el grupo.		
	Se desplaza con los compañeros manteniendo el contacto durante el paseo de los zombis.		
	Salta entre los aros siguiendo las normas del cementerio.		
	Realiza los saltos a la pata coja intentando mantener la coordinación con el grupo.		
Actitud y participación	Mantiene una actitud positiva ante los retos y las dificultades.		
	Acepta los errores propios y los de sus compañeros sin generar conflictos.		

Observaciones del docente: _____

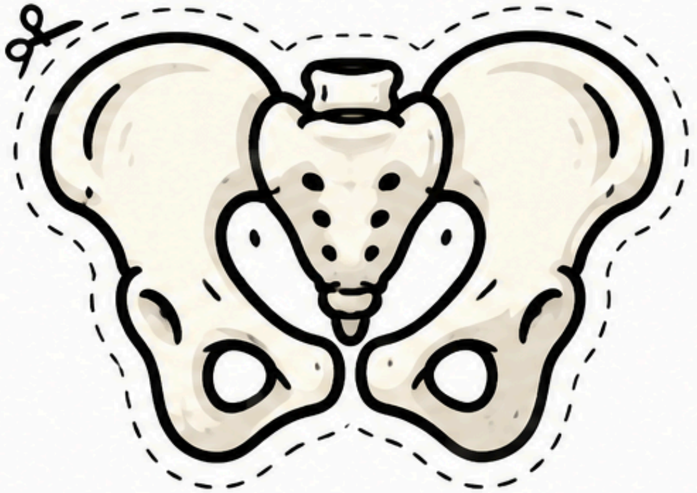
BRAZOS



COSTILLAS



PELVIS



PIERNAS

