



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

“DÍA DE LA CONSTITUCIÓN: VII FERIA DEL JUEGO”

AUTORÍA LUIS SERRANO CORTÉS
TEMÁTICA ANIMACIÓN Y ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES
ETAPA ESO Y CICLO ANIMACIÓN DE ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVAS

Resumen

El I.E.S. Abdera de Adra (Almería), con motivo del día de la Constitución Española, desarrolla en las Instalaciones del Pabellón de Deportes, una serie de actividades donde el hilo conductor es el juego. Este evento tiene como finalidad fomentar la integración social y la cooperación mediante la práctica de actividades como juegos tradicionales, taller de malabares, circuitos de agilidad, etc.; relacionando dichas actividades con los artículos que componen la Constitución Española.

Palabras clave

Constitución, talleres, actividad física, animación, actividades extraescolares, juegos,

1. INTRODUCCIÓN

Inculcando el aprendizaje de una manera lúdica y recreativa, concienciamos al alumnado de la importancia de un sistema democrático como el nuestro. Igualmente pretendemos que profesores y alumnos compartan, colaboren e incluso compitan en un ambiente relajado y divertido, para huir del estatismo y confrontación habitual de las aulas. El formato de la actividad es el de feria de libre evolución pero se complementa con actividades globales y una ficha de asistencia con la que se premia a los alumnos que participan en todas y cada una de las estaciones.

Los organizadores del evento son los alumnos de 1º y 2ª del Ciclo Formativo de Grado Superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas coordinados y dirigidos por profesores del I.E.S. Abdera, en colaboración con otros ciclos formativos y departamentos tales como el de estética, peluquería y educación física.

Los talleres empiezan a organizarse con más de un mes de antelación con el reparto de funciones y la elaboración del material y del proyecto escrito. A partir de ese momento los alumnos del ciclo de AAFF trabajan como si de una empresa organizadora de eventos se tratase: Inventario, protocolo de emergencias, carteles y fundamentación educativa de cada actividad delimitaciones, recursos económicos, difusión del evento, etc. Supervisados por el profesor que imparte el módulo Animación y Dinámica de Grupos, mediante reuniones y técnicas grupales dentro de su horario de clases, así como del resto de profesores que imparten clase en el ciclo.

2. OBJETIVOS.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

GENERALES:

- Conseguir la máxima participación del alumnado en juegos y actividades relacionadas con artículos de la Constitución Española.
- Entretener y divertir a los alumnos/as y profesorado participantes.

ESPECÍFICOS:

- Prevenir en la medida de lo posible los accidentes deportivos.
- Fomentar el respeto entre todos los participantes del evento.
- Informar sobre la constitución y fomentar así su plena aplicación en todos los ámbitos.
- Conseguir mediante actividades novedosas que los alumnos experimenten sensaciones diferentes a los habituales.
- Ocupar y controlar las diferentes estaciones.

OPERATIVOS:

- Conseguir en 3h la máxima participación posible en todas las estaciones.
- Conseguir en el espacio elegido un buen funcionamiento de todas estaciones.
- Dinamizar a 300 personas por día (aproximadamente).
- Contabilizar el número exacto de participantes.
- Recoger y colocar el material al finalizar la actividad en menos de 45 min.
- Difundir el evento de forma que llegue al mayor número de personas y de todos los ámbitos como alumnos, profesores, medios de comunicación, autoridades etc.

3. UBICACIÓN.

La “VII Feria del Juego´08” (Día de la Constitución) se realizó en el pabellón municipal de deportes de Adra. El pabellón se encuentra a unos 30 metros del I.E.S. Abdera en la c/Marismas entre dicho centro y el Cuartel de la Guardia Civil. Los alumnos se desplazarán a pie hasta el pabellón excepto los que provengan de fuera de la localidad. La entrada al pabellón se realizó tanto por la puerta principal como por la primera en la travesía entre C/ Marisma y C/ Estero que da acceso directo a las pistas. Se dividió a los colegios en dos grupos para facilitar la entrada por ambos accesos

4. DESTINATARIOS.

Nuestra actividad se ofertó a los colegios de educación primaria de carácter público de la población de Adra, así como a sus pedanías (Puente del Río y La Curva).

La afluencia ha sido muy satisfactoria siendo los resultados finales:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

DÍA FERIA	COLEGIO	GRUPOS	Nº ALUMNOS
4 DIC	CEIP PEDRO MENA	3	71
4 DIC	CEIP SAN FERNANDO	7	155
4 DIC	CEIP NUEVA ANDALUCIA (LA CURVA)	3	78
Total del día 4	3 colegios	Total:16	Total: 304
5 DIC	CEIP ABDERA	3	74
5 DIC	CEIP SAN NICOLAS	5	140
5 DIC	CEIP FUENTESANTILLA (PUENTE DEL RIO)	4	64
Total del día 5	3 colegios	Total:12	Total:278
Total de la feria	6 colegios	Total:28	Total:582

5. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES.

A continuación se describe las diversas actividades desarrolladas en cada una de las estaciones.

HIGH SCHOOL MUSICAL

Si te gusta el baile y quieres pasar un buen rato, prepárate y ven a bailar el baile de moda, una coreografía de high school musical donde podrás aprender y bailar con nuestras monitoras.

Art.20 Se reconocen y protegen los derechos:

- el escrito o cualquier otro medio de reproducción.
- A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica.
- A la libertad de cátedra.
- A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, A comunicar o recibir libremente información veraz por cualquier medio de difusión. La Ley regulará el derecho a la cláusula de conciencia y al secreto profesional en el ejercicio de estas libertades.

RAPPEL

Este año lo pasarás en grande con el rappel que hemos preparado para ti. ¿Te atreves? Disfruta de la sensación de estar suspendido del aire siempre bajo la supervisión de un monitor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

Art.45 Todos tienen el derecho de disfrutar de un medio ambiente adecuado para el desarrollo de la persona, así como el deber de conservarlo. Los poderes públicos velarán por la utilización nacional de todos los recursos naturales, con el fin de proteger y mejorar la calidad de vida, defender y restaurar el medio ambiente, apoyarse en la indispensable solidaridad colectiva.

LUCHA

¿Quieres convertirte en un auténtico gladiador? Disfruta de nuestros carros de combate, juegos de sumo y lucha como un gladiador.

Carros de combate: nos colocamos por parejas, un compañero se sube al carro y el otro compañero lo empuja, consiste en chocar con el otro carro de combate intentando darle al compañero con la pica.

Juego de sumo: consiste en luchar con el compañero vestidos de sumo con 2 neumáticos de camión.

Juego del gladiador: consiste en subirse a una plataforma, donde se sitúan los adversarios que estos tendrán que derribarse con la ayuda de una pica.

Art.17: Toda persona tiene derecho a la libertad y a la seguridad. Nadie puede ser privado de su libertad, sino con la observancia de lo establecido en este artículo, en los casos y en la forma previstos en la Ley.

GLOBOFLEXIA Y PERCUSIÓN

Aprende a modelar auténticos “perritos”, “flores” y todo lo que te propongas con los globos de globoflexia así como a desarrollar ritmos con tambores, panderetas, platillos y todo tipo de instrumentos de percusión.

Globoflexia: entrar en contacto y manejo con los globos, dándoles diversas formas y figuras.

Percusión: Aprende a colaborar en conjunto tocando diversos instrumentos.

Art.35 Todos los españoles tienen el deber de trabajar y derecho al trabajo, a la libre elección de su profesión u oficio, a la promoción a través del trabajo y a la remuneración suficiente para satisfacer sus necesidades y las de su familia, sin que en ningún caso pueda hacerse discriminación.

JUEGOS COOPERATIVOS.

En esta estación se realizaron una serie de actuaciones de diversos grupos y juegos, así como la malla cooperativa.

Paracaídas: los niños cogidos al paracaídas se agachan y levantan tirando de él hacia arriba y se meten debajo.

Manta cooperativa: formamos grupos alrededor de la maya, y lanzamos la pelota hacia arriba, realizando diversos juegos.

Art.14 Los españoles son iguales ante la ley sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razas de nacimiento, raza, sexo, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

DISCAPACITADOS

Aprender a mirar al mundo con otros ojos. Observa y siente la dificultad que tienen las personas con discapacidad y a la vez lo gratificante que puede llegar a ser superar esas dificultades a través de un circuito y partido de baloncesto, adaptado a persona en sillas de ruedas.

Volley-sentado: Se juega sentado y además de divertirse te pones en la piel de los Discapacitados motrices y ves sus dificultades

Futbolín: es idéntico al futbolín solo que con personas que están atadas, tienen que marcar gol en la portería contraria.

Sala de los sentidos: los niños entraran en un cuarto oscuro donde tendrán que adivinar lo que hay.

Art. 49: Los poderes públicos realizaran una política de previsión de tratamiento, rehabilitación e integración de los disminuidos psíquicos, físicos y sensoriales, a la prestaran atención especializada que requiere y los amparan especialmente para el disfrute de los derechos que este titulo otorga a todos los ciudadanos.

IMPLEMENTOS

En esta estación jugaras al fútbol-tenis, hockey y al bádminton, conviértete en un autentico campeón.

Fútbol-tenis: compite con tus compañeros en un 3x3, y demuestra lo habilidoso/a que eres con todas las partes de tu cuerpo, excepto con los brazos o manos.

Hockey: forma tu equipo y compite con tus compañeros, ¿Quién conseguirá mas goles? Ayúdate con un stick y una pelota adaptada al material.

Bádminton: conviértete en un autentico campeón del bádminton, compite contra tus compañeros, intentando que el volante no toque el suelo.

Art. 27: Los poderes públicos garantizan el derecho que asiste a los padres para que sus hijos reciban la información religiosa y moral que este de acuerdo con sus propias convicciones, la enseñanza básica es obligatoria y gratuita.

JUEGOS TRADICIONALES

Aprende y disfruta de los juegos de toda la vida como, la comba, la maquina coser, sorpresa sorpresa, la momia de o la cuerda.

Comba: es el juego tradicional de la comba, con varias variantes de juegos dentro de este

Soga-tira: forma tu equipo y demuestra tu fuerza, intentando pasar el pañuelo a tu campo.

¿A ver quien puede más?



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

Art. 44: Los poderes públicos promoverán y tutelarán el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho. Los poderes públicos promoverán la ciencia y la investigación científica y técnica en beneficio del interés general.

Art. 48: Los poderes públicos promoverán las condiciones para la participación libre y eficaz de la juventud en el desarrollo político, social, económico y cultural.

AGILIDAD

Circuito de agilidad: Los niños tendrán que demostrar su agilidad en carreras haber quien es el mejor, y tendrán que superar una serie de obstáculos para superar el circuito

JUEGOS GLOBALES Aprende a jugar en un gran grupo y a colaborar con los otros participantes para que todo salga bien en juegos globales, con algunos juegos como el balón gigante, el espejo y el gran nudo.

El Balón Gigante: Con todos los niños en el centro se tirara un balón gigante en el centro y tendrán que llevarlo tocándolo todos a donde el monitor les diga.

El espejo: Un monitor hará unos pasos hacia un lado y hacia otro y los niños tendrán que repetir lo que el monitor diga no lo que haga.

El gran nudo: Se tendrán que coger todos los participantes de la mano sin poder soltarse y el monitor que será el 1º y el guía tendrá que liarlos para que acaben hechos un nudo gigante.

Art.14: Los españoles son iguales ante la ley sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razas de nacimiento, raza, sexo, etc.

6. TEMPORALIZACIÓN.

Los preparativos de la Feria como también el desarrollo de esta han seguido la siguiente temporalización:

MIÉRCOLES 19 – 11 – 08

REUNION: 2º T.A.F.A.D con Luis (clase).

- Breve resumen de la Feria del Juego.
- Elección de Coordinador general: Zaira.
- Elección responsable del material: Daniela.
- Elección responsable de seguridad: Jeremy.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

LUNES 24 – 11 – 08

REUNION: 2º T.A.F.A.D con Luis (clase).

- Reparto de funciones (coordinadores de estaciones, partes del proyecto, listado de material, ficha de la estación, etc) entre los alumnos de 2º T.A.F.A.D.
- Determinación de las estaciones y objetivos de la Feria del Juego.
- Enumeración de las actividades posibles en cada estación, según la experiencia de años anteriores.
- Comienzo de coordinación con otros ciclos: peluquería, estética.

MIÉRCOLES 26 – 11 – 08

REUNION: 1º, 2º T.A.F.A.D y profesores con Zaira (2º recreo - clase del Pabellón).

- Comunicar brevemente a los alumnos de 1º T.A.F.A.D en que consiste la Feria del Juego y cual será su papel.
- Explicación del horario con los puntos, reuniones y fechas a seguir para la elaboración de la Feria, facilitado por Zaira (anexos).
- Colocación de alumnos de 1º T.A.F.A.D en las estaciones que quedan libres.
- Colocación de profesores en los siguientes cargos: seguridad, vídeos, y fotografías (para los 2 días).

JUEVES 27 – 11 – 08

ENTREGA: 2º T.A.F.A.D listado de material especificado a Daniela (e-mail).

LUNES, MARTES Y MIÉRCOLES 1, 2 Y 3 – 12 – 08

- Elaboración y prueba de las actividades de cada estación
- Elaboración y terminación de carteles para las estaciones, seguridad y carteles de entrada de colegios.

JUEVES 4 – 12 – 08. 1er DIA DE LA FERIA DEL JUEGO

REUNION: 1º, 2º T.A.F.A.D y profesores con Luis y Zaira (clase del Pabellón).

- Comunicar horario de la Feria del Juego, con la hora del desayuno, hora de las actividades globales, hora del baile, etc, facilitado por Zaira.
- Al finalizar la Feria, comentar las posibles mejoras.

VIERNES 5 – 12 – 08. 2º DIA DE LA FERIA DEL JUEGO

REUNION: 1º y 2º T.A.F.A.D con Luis y Zaira

- Llevar a cabo las posibles mejoras, resolución de dudas del día anterior.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

HORARIO DE LAS ACTIVIDADES DE LOS DIAS 4 Y 5 DE DICIEMBRE (FERIA DEL JUEGO).

HORA	ACTIVIDADES
8:05 – 8:15 aprox.	Breve reunión.
8:20 – 10:30	Montaje de las actividades. A lo largo de las 2 horas...de montaje iremos de 1 en 1 o de 2 en 2 como mucho a desayunar. Tendréis 20 min. para desayunar. (Decir a Zaira)
10:30-10:45 aprox.	Terminación de montaje. Breve reunión. (Resolver dudas).
10:45-11:00	María y Gádor se dirigen a las puertas de entrada. Entrada de los niños a la Feria. Coordinadores, monitores y profesores estarán colocados en sus respectivas estaciones.
11:45-11:55 aprox.	1ª ACTIVIDAD GLOBAL (BEA)
12:45-12:55 aprox.	2ª ACTIVIDAD GLOBAL (BEA)
13:40-13:50 aprox.	3ª BAILE (MARÍA)
14:00	FIN DE LA FERIA
14:05	Empezamos a recoger

7. RECURSOS HUMANOS.

FUNCIONES 2º de T.A.F.A.D.:

ZAIRA: Coordinadora general.

Organizar las reuniones.

Control del tiempo.

Control de la temporalización.

Buscar premios y entregarlos.

Encargada de pensar vestimenta de todos los monitores (Camisetas, disfraces, etc).

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 ABRIL DE 2009

Elaboración de la Justificación (proyecto).

Avisar a estaciones de cuando serán las actividades globales.

BEA: Coordinadora de juegos globales.

Realizar dos juegos (máximo) globales, para que participen todos los niños.

Controlar el orden de las exhibiciones.

Recogida de las fichas de cada estación.

Ensayos de todas las actividades de la estación.

Buscar forma de señalizar a los niños en cada estación (pintura, pegatinas, etc...).

Elaboración de los recursos humanos (proyecto).

MANU: Coordinador de Rappel y Pasamanos.

Llamar a los medios de comunicación, periódicos, etc...

Encargado de delimitar la zona de las estaciones.

Ayudar a colocar los carteles.

Pedir instancias al Pabellón.

Probar el montaje una vez montado.

Elaborar informe sobre los medios de comunicación (proyecto)

FRAN: Coordinador de Implementos.

Elaboración de la Evaluación Completa: Criterios por estaciones

Ensayar todas las actividades de la estación.

Entregar en la entrada una encuesta a los profesores de los colegios.

Preparar un sistema para controlar la participación(proyecto).

ZAPA: Coordinador de Globoflexia y Percusión.

Elaboración de la descripción del programa de actividades y redactar los artículos de la constitución (proyecto).

Ayudar a delimitar las estaciones.

Mª JOSÉ: Coordinadora del Baile High School Musical.

Encargada de contabilizar a los niños en la entrada del portalón a las 11:00 a.m.

Encargada de utilizar el megáfono para dirigir y controlar el acceso de las puertas.

Encargada de pedir un listado de todos los niños.

Preguntar horario del gimnasio del Pabellón (gimnasia mujeres).

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

Elaboración de los objetivos, ubicación y destinatarios (proyecto).

GÁDOR: **Coordinadora de Discapacitados.**

Elaborar un cartel gigante para que los alumnos accedan a la feria por su puerta correspondiente.

Idear un acceso por la puerta lateral del pabellón para los alumnos.

Ayudar en la compra del material si fuera necesario.

Ensayar todas las actividades de las estaciones.

FAFI: **Coordinador de Juegos Tradicionales.**

Ayudar a delimitar las estaciones.

Contactar con protección civil.

Ensayar todas las actividades de la estación.

Elaboración de la introducción (proyecto).

EMILIO: **Coordinador de Agilidad.**

Pensar una estación en la que metamos las nuevas tecnologías.

Búsqueda de posibles patrocinadores.

Enviar invitaciones a antiguos alumnos, profesores e instituciones.

Ensayar todas las actividades de la estación.

TITO: **Coordinador de los Juegos de Lucha.**

Elaboración de los carteles de la constitución.

Colabora con Implementos.

Organizar reservas de la fiesta posterior (comida o cena).

Encargado de difundir el evento, teatro, saludos, invitaciones...

Ensayar todas las actividades de la estación.

JEREMY: **Encargado de la Seguridad.**

Avisar y llamar a los servicios sanitarios.

Pedir protocolo de seguridad en caso de emergencia.

Guión de actuación en caso de emergencia.

Delimitar accesos a gradas.

Saber dónde están las llaves de emergencia y si abren las puertas .

Dejar solo 2 servicios abiertos.

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

Tener preparado el botiquín
Controlar las protecciones y retirar los extintores.
Colaborador en Juegos de Lucha.
Ensayar todas las actividades de la estación.
Emergencia (proyecto).

DANIELA: Encargada del material en general.

Comprar el material necesario.
Colaboradora en Rappel.
Monitora en Discapacitados.
Ensayar todas las actividades de la estación.
Elaboración de recursos materiales y financieros.
Elaboración del índice y redacción final del proyecto.

ANTONIO: Encargado del montaje y desmontaje del equipo de música, sonido...

Colaborador en Juegos Tradicionales.
Ensayar todas las actividades de la estación.
Confeccionar un mapa del recinto con sus estaciones, pivotes, símbolos (alumnos y profesores) y pesos.
Medir cuanto cable necesita.
Encargado de contabilizar a los niños en la entrada principal a las 11:00 a.m.
Encargado de utilizar el megáfono para controlar y dirigir el acceso de los niños al pabellón (puerta principal).
Encargado de comprar Agua y de que haya en todas estaciones.
Elaboración del cartel de la Feria y portada del proyecto.

ISIDRO: Encargado de Peluquería y Estética.

Si se elimina la estación pasará a ser Colaborador de Juegos Globales.
Ensayar todas las actividades de la estación.
Encargado de realizar y colgar el cartel gigante.
Realizar un cuadrante con los colegios.
Elaborar el estudio del mercado (proyecto).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

FUNCIONES DE LOS DE 1º T.A.F.A.D.

JOSE: Juegos de Lucha.

Ayudar a Tito en lo que necesite, construcción de carros, etc.
Ensayar todas las actividades de la estación.

JESUS: Implementos.

Ayudar a Fran en lo que necesite, construcción de estación, etc
Ensayar todas las actividades de la estación.

CELI: Baile.

Ayudar a María en lo que necesite, aprenderse el baile.
Ensayar todas las actividades de la estación.

JESÚS: Implementos.

Ayudar a Fran en lo que necesite, construcción estación, etc
Ensayar todas las actividades de la estación.

SERAFÍN: Globoflexia y Percusión.

Ayudar a Zapa en todo lo que necesite, hinchar globos, buscar instrumentos en el instituto,
Ensayar todas las actividades de la estación.

ÁNGEL: Rappel y Pasamanos.

Ayudar a Manu al montaje, etc.
Ensayar todas las actividades de la estación.

FUNCIONES DE LOS PROFESORES:

LUÍS: Supervisor (Jueves y Viernes).

ANTONIO: Supervisor y Ayudante Rappel y Pasamanos (Jueves y Viernes).

SANDRA: Encargado de la Seguridad (Jueves).

RAÚL: Ayudante en Discapacitados - Fútbol humano (Viernes).

JUAN: Encargado de la Fotografía (Jueves).

Encargado de los Vídeos (Viernes).

DOMINGO: Encargado de los Vídeos (Jueves).

Encargado de la Fotografía (Viernes).

TERESA: Ayudante en Discapacitados - Fútbol humano (Jueves).

Encargada de Seguridad (Viernes).

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

8. RECURSOS MATERIALES:

Hubo un encargado general de todo el material, quien se ocupó de juntar el material que las distintas estaciones le pidieron. Una vez estuvo todo el material, cada estación juntó el suyo en una caja para que el día de la feria este todo a mano.

Al finalizar la feria, cada estación junta su material en su caja, y lo guarda en la sala de material, para que este listo para el próximo día.

El encargado general del material, lo contará nuevamente todo, para comprobar que todas las cajas contienen el material que se sacó y apuntar el roto o perdido, después de la comprobación se guarda todo el material en su lugar.

Material común para todas las estaciones.

Cartulinas de colores, rotuladores de colores, pegamento, reglas, tijeras, cinta delimitadora, postes de bádminon, postes de voleibol, contrapesas para los postes, colchonetas para cubrir los postes de volley, celo, cinta adhesiva, cinta de papel, crayones de colores (pintura de cara), pelucas de payaso, narices de payaso, toallitas desmaquilladoras

SONIDO (estación de control)

2 Altavoces, 2 Cables para altavoces, 1 Mesa de mezclas, 1 Amplificador, 1 Reproductor CD, 3 Micrófonos, 2 Alargaderas, 2 cds

JUEGOS TRADICIONALES

2 cucharas, 2 pelotitas pequeñas, 3 kg de harina, 3 bolsas de caramelo, 4 barreños, 2 cuerdas, 4 mesas, 2 conos, 4 pañuelos para los ojos, 1 piedra, 1 huevo cocido, 1 bolsa de arena, 1 par de guantes.

JUEGOS GLOBALES

Twister, 1 balón gigante, 2 redes cooperativas, 4 pelotas de plástico, 2 cuerdas, 2 picas.

IMPLEMENTOS

2 redes de bádminon, 4 raquetas de bádminon, 4 volantes de bádminon, 2 pelotas de fútbol, 8 stick, 2 pelotas de jockey, 2 vallas plásticas

RAPPEL

2 Cuerdas 60m, 30m Cuerda, 3m Cordino, 4 Cascos, 4 Mosquetones HMS, 5 ArneseReversoGri-gri

DISCAPACITADOS

6 cuerdas largas, 2 balones de volley, 2 balones de futbol, 6 colchonetas finas (amarillas), 15 pañuelos/vendas para los ojos, Carton, Cartulinas de colores, Cinta delimitadora, 2 postes

GLOBOFLEXIA

1000 globos de globoflexia, 3 hinchadores de globos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

MATERIAL DE PERCUSION

(Éste material se pidió en el IES Abdera, concretamente a los profesores de música)

11 palitroques, 4 panderetas, 2 xilófonos, 1 plastillo, 3 tambores (simples) , 1 tambor (doble)

MATERIAL DE AGILIDAD

6 vallas de plástico, 20 aros , 1 rollo de cinta, 2 bancos, 10 semicírculos, 2 colchonetas (amarillas) ,
2 colchonetas grandes (azules) , 10 conos, 10 picas, 2 sacos

MATERIAL DE LUCHA

6 recamaras de coche, 3 planchas de goma espuma, 1 colchoneta (amarilla) , 1 colchoneta grande (azul) , 2 carros de supermercado, 2 porras de lucha, 1 banco

MATERIAL DE BAILE

1 radio cassette

9. PROTOCOLO DE SEGURIDAD Y EMERGENCIA.

9.1. SEGURIDAD.

Diario del encargado de seguridad

- las puertas del pabellón:

- * las 2 grandes de las pistas.
- * la principal
- * las de los servicios y vestuarios
- * botiquín, sala de curas, vestuarios
- * gimnasio y aulas

- el botiquín

- extintores

- llaves de todo

-se cerraron con llave todas las puertas del pasillo para evitar la perdida de los niños

-se delimitaron la entrada a la feria y las estaciones

-se comprobó la seguridad de las estaciones

-se colocaron carteles informativos

9.2. EMERGENCIAS

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

El Pabellón posee una sala de enfermería y un botiquín para heridas y traumatismos leves además de una sala de curas donde se podrá realizar las curas más cómodamente.

En caso de incendios el pabellón cuenta con mangueras, extintores y una alarma que se activa en caso de incendio. Se colocaron diversos carteles informativos por toda la instalación. Estos carteles contenían diversa información como los números de emergencia, un mapa de la instalación para situar al usuario e indicarle las salidas y botiquín, y un protocolo de actuación en caso de emergencia. Se consiguió la aportación de una patrulla de PROTECCIÓN CIVIL que ayudaría en caso de cualquier problema.

10. EVALUACIÓN.

¿Cómo se llevaron a cabo las reuniones previas entre los organizadores del evento?

- Este año, podemos afirmar que las dos reuniones previas a la feria, una de ellas una semana antes, y la otra, la misa mañana del primer día de feria, se desarrollaron correctamente con organización y entendimiento, tanto entre los alumnos del mismo curso, como cuando tenían que organizarse entre los de 1º y 2º.
- Esto fue posible gracias a la coordinadora principal, Zaira, que tenía de antemano muy bien planteado el sistema y el orden de participación, y a la buena fe en la colaboración de todo el equipo organizativo, donde no hubo ninguna queja tras las elecciones de las distintas funciones de cada uno, y cuando se tubo que deliberar en algún momento para una elección común, se hizo por votación y todos quedamos satisfechos

NIÑOS EN MOVIMIENTO 204 SIN ACTIVIDAD EL RESTO

Agilidad: 15

Lucha: 12

Rapel: 25 (participantes y cola de espera)

Sentidos: 16

Baile: 20

Paracaídas: 22

Globoflexia y percusión: 20

Discapacitados: fútbolín (10)

Voley (24)

Implementos: 24

Tradicionales: 12

MEJORAS ENTRE DIAS:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

- Puertas con globos y cuerda.
- Delimitación: banda en x más una baja y un total de 40 pesos y 4 postes de volebol
- 4 protecciones para postes.
- Explicar a los maestros las normas de funcionamiento antes de empezar.
- Entrada de niños por grupos, se cierra la estación y se les explica sentados.
- Eliminación de premios
- 2 monitores para agilidad y 3 para rápel.
- No hay separación entre paracaídas y tradicionales.
- 3 circuitos de agilidad y recorrido señalizado con cinta.
- Puerta de entrada por lucha... Móvil un vez cerrada la puerta (espacio para carros)
- Carteles sentidos, baile y rápel

MEJORAS PARA OTROS AÑOS:

- En rápel. Colchonetas en sentido vertical.
- Más niños en tradicionales
- Porterías fijas en fútbolín
- Juego global de pelota con más pelotas (pilates)
- El mapa debe llevar pintados los postes y los pesos (para tenerlos de antemano)
- Percusión no aprenden aporreando..Y el material es prestado (si se rompe se paga)
- Contabilizar material exacto que se trae del instituto. Para luego devolver
- La llave durante la feria la puede tener el conserje.
- Toallitas desmaquillantes para los 2 días.
- Evitar que los niños repitan mucho estación (mirar señales de la cara)
- Hockey en la esquina y con elementos que paren la escapatoria de la pelota. (vallas de goma espuma)
- Más niños en badminton con red de 25 metros y entrada propia (interferencias)
- Red voley estable
- Fútbolín más ancho y con entrada propia (interferencias con voley).
- Hoja de instrucciones para monitor: no repetir estaciones, niños sentados, cuerda cerrada.
- Más bancos en lucha, más roscos 2 contra dos, más carros...
- Añadir como función llamar protección civil y colgar carteles seguridad
- Buscar forma de entubar fila rápel.
- Percusión por malabares.
- Posible percusión en sitio cerrado
- Juegos realmente tradicionales, sacos, Twister.
- No usar elementos que ensucien.
- Más de una canción en baile
- Circuito dibujado en agilidad
- Una persona en paracaídas y una menos en baile
- una actividad por persona en implementos



INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 ABRIL DE 2009

11. MAPA DE LAS ESTACIONES DE LA VII FERIA DEL JUEGO.



Autoría

- Nombre y Apellidos: Luis Serrano Cortés
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. ABDERA, Adra, Almería
- E-mail: luiginate@hotmail.com