



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°19 – JUNIO DE 2009

“GYMKHANA: EL BOSQUE ENCANTADO”

AUTORÍA JOSÉ EMILIO GARCÍA BLANCO
TEMÁTICA ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL
ETAPA EP, ESO

Resumen

El siguiente artículo nos describe de forma detallada las pautas para realizar una gymkhana con nuestros alumnos en un entorno natural. La temática de la actividad versa sobre un bosque encantado y los alumnos tendrán que caracterizarse de distintas criaturas mágicas para realizar una serie de pruebas por grupos intercielos.

Palabras clave

Gymkhana, Actividades en el Medio Natural, Puestos de trabajo o Estaciones.

1. INTRODUCCIÓN

Hemos elaborado un gran juego cuyas fases comparten una misma temática y con la intención de fomentar la convivencia en el centro. Así, en una salida al entorno, alumnos de muchos y diferentes cursos del centro tendrán la ocasión de participar en él.

Es una excelente oportunidad para que los cursos, que durante todo el año están apartados los unos de otros, hagan actividades comunes. En este caso, siendo una actividad cooperativa, este objetivo se desarrolla a un nivel superior.

Con esta gymkhana pretendemos animar a aquellos profesores que nunca han hecho una actividad similar para que se decidan a intentarlo. Nuestro deseo es servir de ayuda y por eso, a lo largo del artículo, iremos expresando una serie de pautas o consejos que les sean de utilidad a la hora de ponerla en práctica.

La selección de las actividades a desarrollar en cada estación de esta gymkhana se ha realizado teniendo en cuenta que:

- Resulten motivantes y divertidas para los alumnos.
- Que la organización y preparación de las actividades no resulten complicadas para aquellos profesores que nunca hayan trabajado este tipo de contenidos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°19 – JUNIO DE 2009

2. ORGANIZACIÓN DE LA GYMKHANA

Esta gymkhana es un gran juego de estaciones que puede durar unas tres horas. Una hora para la caracterización y realización de los disfraces y otras dos horas para la realización de los juegos. (10 pruebas de aproximadamente 8 minutos cada una, más los desplazamientos de unas a otras). De todas formas la duración del gran juego variará según los monitores encargados.

Se realizará por grupos que tendrán que hacer un recorrido previamente señalado. Habrá unos 10 grupos de entre 8 y 10 niños de edades variadas. (Es decir, uno o dos alumnos por curso, dependiendo de lo numerosas que sean las clases). El criterio para la elaboración de los grupos será en un principio por afinidad ya que resulta más motivante para los alumnos y favorece su desarrollo expresivo. Ahora bien, el hecho de que haya alumnos de todos los niveles en cada grupo (para favorecer la socialización), hará que a veces esto no sea posible. Cuando esto ocurra los grupos se formarán al azar mediante el siguiente sistema:

A los niños de cada curso se les entregarán unos números del 1 al 10 (ya que hay 10 grupos). Por ejemplo, si en un tercero de primaria hay 20 alumnos, habrá 2 niños con el número 4. Cuando se hayan repartido todos los números se juntarán todos los alumnos de todos los cursos que tengan el número 4, formando el grupo 4. (Este sistema puede sustituir el número por colores, animales o cualquier elemento imaginativo. No se les divide por el disfraz porque en este juego es de una manera diferente).

La edad más apropiada oscila entre los 8 años y los 16. Esta actividad está ideada para realizarla con los alumnos de primaria y el primer ciclo de secundaria en un colegio público rural. (Los alumnos mayores harían de monitores en las pruebas). Aún así también se puede realizar solo con primaria, pero los monitores tendrían que ser profesores. Por lo tanto harán falta 14 monitores que podrán ser los alumnos de los cursos mayores o los profesores si desean participar. El formato también puede ser utilizado para realizar la actividad en un instituto de secundaria. Aunque las actividades a desarrollar pueden parecer infantiles, la experiencia docente demuestra que si los hemos motivado adecuadamente se implicarán y disfrutarán tanto o más que los alumnos de primaria.

El espacio para realizar la gymkhana será zona de bosque y campo llano. Es una actividad al aire libre y por lo tanto ideal para realizar en una salida al entorno con todo el centro.

A lo largo del recorrido se irán encontrando con una serie de pruebas que tendrán que realizar.

El objetivo del gran juego será: Encontrar los ingredientes para hacer una “Pócima Mágica” en el menor tiempo posible.

Cabe señalar que, a pesar de no desarrollarse en una clase de Educación Física cotidiana, esta actividad está pensada para ser llevada a cabo con una metodología basada en los Estilos de Enseñanza que fomentan la creatividad por lo que las iniciativas de los alumnos siempre se deben intentar tener en cuenta, así como darles vía libre para desarrollar su expresividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

3. MATERIALES

- Materiales para los disfraces:

Básicamente necesitaremos lo siguiente, aunque si algún participante tiene distintas aportaciones sobre otros materiales interesantes para la gymkhana, se podrán añadir a esta lista. (Por ejemplo, para disfrazarse de árbol podrán hacerse hojas con cartulina o cogerlas del entorno).

Es aconsejable que a la hora de elaborar los disfraces, cada grupo sea orientado por algún monitor salvo que por las características y experiencias anteriores con estos alumnos, supiésemos que ya no lo necesitan.

- Bolsas de basura.
- Cartulinas de colores.
- Lana.
- Alambre.
- Trozos de telas.
- Pinturas para la cara.

- Disfraces de los niños:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| - Setas | - Duendes (van vestidos de verde) |
| - Flores | - Hadas |
| - Saltamontes | - Gnomos (con el sombrero picudo) |
| - Pájaros | - Enanos (Trabajan en la mina) |
| - Árboles | - Conejos |

- Disfraces de los monitores:

Se disfrazarán de hadas buenas.

Además tiene que existir un monitor que represente el papel de druida y otro de mago malvado que será el jefe de los troles. Dos monitores más, como mínimo se disfrazarán de troles.

- Materiales para las pruebas:

Esta es una relación de los materiales que se necesitan en cada prueba. El encargado de la misma tendrá que estar provisto de ellos para su correcta ejecución.

No podemos olvidar que todos los puestos tienen que estar provistos de tarjetas de 5 y 10 puntos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

- Prueba 1: Periódicos viejos.
- Prueba 2: Lápiz y papel para todos los miembros de los grupos. (También goma y sacapuntas para los imprevistos). Además de las tarjetas de los 5 y 10 puntos tendrá tarjetas con puntos extra y con penalización.
- Prueba 3: Dos botellas de agua vacías, dos embudos, una garrafa de agua llena y vasos.
- Prueba 4: Enigma y puntos de penalización.
- Prueba 7: Lápiz y papel (uno por grupo).
- Prueba 8: Latas y pelotas de tenis.
- Prueba 9: 10 piedras pintadas del mismo color (por cada grupo).
- Prueba 10: Instrumentos musicales (guitarra, instrumentos de percusión, flauta...), lápiz y papel.

4. GYMKHANA: EL BOSQUE ENCANTADO

- Introducción a la gymkhana:

La actividad comienza con la aparición de un profesor o alumno caracterizado como un druida y portando un caldero diciendo:

“Soy el Druida del Bosque Encantado y os necesito para una misión muy peligrosa. Los troles se han apoderado del Bosque y yo solo no puedo combatirlos. Si vais como humanos, como queridos niños que sois, el Mago Malvado os descubrirá y pereceréis todos en el empeño, pero yo tengo la solución en este caldero. Os convertiré en criaturillas mágicas y con la fórmula de la pócima mágica venceremos al Mago Malvado. Para que esto suceda, cada representante del grupo de juegos se acercará para descubrir el futuro de su grupo”.

Después de que cada grupo sepa su destino por medio del papelito que le ha tocado en el caldero, cojerá los materiales necesarios para confeccionarse su disfraz.

- Desarrollo del juego:

Existirán 10 puestos con un monitor en cada uno de ellos. (Hadas buenas)

En cada puesto se repartirá energía.

Esta es una relación de las Estaciones con lo que entregan a cada grupo cuando superan las pruebas:

- 1- Gnomos: El gorro del rey. (10 coronas de cartulina)
- 2- Hadas: Polvo mágico para volar. (10 saquitos pequeños)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

- 3- Flores: Néctar para dar sabor. (10 gominolas)
- 4- Gran Árbol: Savia del árbol sabio. (10 frasquitos de gominola)
- 5- Setas: Antídoto para el veneno. (10 frasquitos diferentes de gominola)
- 6- Enanos: Diamantes. (10 piedras blancas)
- 7- Duendes: Cuchara mágica para la pócima. (10 cucharas)
- 8- Pájaros: Plumas del águila reina. (10 plumas reales o de un edredón o cojín)
- 9- Conejos: Huevos de la suerte. (10 huevos de chocolate)
- 10- Saltamontes: Música del hechizo. (10 partituras con la letra de un hechizo)

El monitor que hace de druida se desplaza por el bosque sin un rumbo fijo.

El monitor que hace de mago malvado también deambula por el bosque y será el encargado de quitar la energía a los grupos de niños en cuanto sea visto.

- Salida hacia las pruebas

Cada grupo parte con dos tarjetas de energía de 5 puntos. Estos puntos son necesarios por si en el camino se encuentran al Mago Malvado o a los troles ya que se las tendrán que entregar.

La primera prueba que realizarán será la que lleve su nombre. Por ejemplo, el grupo de los Gnomos tendrá que ir de puesto en puesto hasta encontrar el suyo (Estación 1). Una vez que la encuentren empezarán el juego y todos los grupos seguirán el mismo recorrido.

Al superar cada prueba, se les entrega el ingrediente necesario para la pócima final. Como son 10 pruebas, necesitan 10 ingredientes. Si la prueba no es superada perderán 5 puntos de energía.

La energía es necesaria para hacer las pruebas. Si un grupo se queda sin energía tendrá que ir al puesto donde comenzó la gymkhana para recargar energía. También puede recobrar energía si se encuentra al druida por el camino.

Sin embargo, si se encuentra al Mago Malvado o a los troles perderá la energía acumulada por lo que los grupos tendrán que estar atentos a cualquier ruido e ir procurando no ser vistos.

(Estos personajes caracterizados por los alumnos mayores o por profesores son de vital importancia, ya que la duración del juego dependerá de su actividad. Si están muy escondidos el juego será más rápido. También tienen que tener en cuenta que no pueden estar atacando todo el rato al mismo grupo, ya que los desmotiva).

El propósito del juego es que todos los equipos terminen la gymkhana. Por lo tanto el juego no finalizará hasta que el último de los grupos consiga los 10 ingredientes de la pócima, encuentre al druida y haga la poción, si bien, el primero en terminar será el ganador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

- Estaciones

1- Gnomos: El gorro del rey

Tienen que hacer un gorro de papel con periódicos viejos para cuatro miembros del grupo.

Después comenzará la carrera de cuadrigas (los más pequeños a caballito sobre los más grandes). Los jinetes llevarán el gorro puesto en todo el circuito que se les indique y si se les cae tendrán que empezar de nuevo.

Cada grupo que supere la prueba recibirá 5 puntos.

Cada vez que lleguen los Gnomos a este puesto recargarán energías con 10 puntos.

2- Hadas: Polvo mágico para volar

Las Hadas solo aparecen en los sueños y es en el sueño donde se concede el polvo mágico.

Tendrán que soñar durante 3 minutos y no podrán hablar ya que serán penalizados con 2 puntos. Durante este tiempo tendrán que fingir que están durmiendo. Una vez despiertos dispondrán de 5 minutos para escribir su sueño en una cuartilla.

Si la prueba ha sido realizada sin penalizaciones obtendrán 5 puntos. Se valorará la creatividad con un punto extra.

Cada vez que lleguen las hadas a esta estación obtendrán 10 puntos.

3- Flores: Néctar para darle sabor

Las flores están sedientas por la gran sequía y necesitan un vaso de agua.

El equipo llenará dos botellas de agua a través de sendos embudos. Para ello transportarán el agua dentro de la boca y los alumnos irán saliendo de uno en uno (en relevos).

En esta estación todos los que lleguen podrán beber un poco de agua.

Una vez superada la prueba recibirán su tarjeta con los 5 puntos. Las flores recargarán energía cada vez que lleguen a este puesto con 10 puntos.

4- Árbol Sabio: Necesitamos su savia

En esta prueba se nos plantea el siguiente enigma: “En una habitación aparecen Mario y Cristina muertos. Hay unos cristales y un charco en el suelo. Acaba de pasar un tren. ¿Qué ha pasado?”

Solución: Mario y Cristina son dos peces. Por el paso del tren la pecera se cayó.

Si un grupo se atasca mucho se le podrá dar alguna pista, pero por cada pista recibirán menos puntuación. (Tarjetas de penalización).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

El máximo de puntos conseguido por cada grupo será de 5. Cada vez que pasen los árboles por esta estación recibirán 10 puntos.

5- Setas: Antídoto para el veneno

Las setas son las casas de los Gnomos. Tienen que construir una casa con los cuerpos de todos los compañeros del grupo (torre humana). Solamente 4 personas podrán apoyar los pies en el suelo por lo que se las tendrán que ingeniar para superar la prueba y recibir sus 5 puntos.

Siempre que aparezca el grupo de las setas por esta estación recibirá 10 puntos.

6- Enanos: Diamantes

Para poder conseguir la joya más preciada necesitan conocer el lenguaje de los animales. Deberán imitar durante un minuto a cada uno de los animales que aquí se relacionan:

- | | |
|--------------|----------|
| - Hipopótamo | - Pato |
| - Lagarto | - Jirafa |
| - Gusano | - Rana |
| - Pez | - Cerdo |

Cada grupo recibirá 5 puntos finalizada la prueba y el grupo de los enanos 10, cada vez que visite esta estación.

7- Duendes: Cuchara mágica para remover la pócima

Tendrán que escribir una receta de cocina. Si la gymkhana se realiza en un lugar donde hay otras personas que no estén participando en el juego (otros profesores, conductor de autobús...) se la preguntarán a ellos.

Cuando entreguen la receta cada grupo recibirá 5 puntos y el grupo de los duendes podrá recargar energía de 10 puntos cada vez que visite esta estación.

8- Pájaros: Plumas del Águila Real

Esta es una prueba de puntería. Hay que tener la vista de un águila para conseguir su pluma.

Colocadas unas latas en el suelo como si fueran bolos, los niños desde una distancia de 5 metros intentarán derribarlas con pelotas de tenis. Cada miembro del grupo dispondrá de al menos un lanzamiento antes de finalizar la prueba.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N°19 – JUNIO DE 2009

Terminada la prueba recibirán 5 puntos y 10 cada vez que los pájaros o mariposas vayan a recargar energía.

9- Conejos: Huevos de la Suerte

En la zona en la que esté ubicado este puesto estarán escondidas 10 piedras del mismo color para cada equipo y todos los miembros del grupo tendrán que encontrarlas, es decir, es una búsqueda en equipo.

Cuando se encuentren las 10 piedras del mismo color, cada equipo recibirá su tarjeta de energía de 5 puntos.

Cada vez que los conejos acudan a esta estación recibirán 10 puntos.

10- Saltamontes: Música del hechizo

El monitor de esta prueba llevará uno o varios instrumentos musicales. La prueba consiste en la invención de una canción para salvar al bosque. La letra la escribirán en una cuartilla y tendrán que cantarla todos los miembros del grupo a la vez acompañándola con los instrumentos y palmas.

Todos recibirán sus 5 puntos y se irán de la estación cantando la canción lo más fuerte que puedan.

Cada vez que lleguen los saltamontes lo harán cantando su melodía y recargarán energía con 10 puntos.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Delgado Noguera, M.Á. (1991): *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: I.C.E
- Sánchez Bañuelos, F. (1992): *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Torres, J., Rivera, E., Arráez, J., Merino, J. (1993). *Las actividades físicas organizadas en Educación Primaria*. Granada: Edita Rosillo's.
- Torres, J. (1999): *Actividad física para el ocio y el tiempo libre. Una propuesta didáctica*. Granada: Proyecto Sur.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº19 – JUNIO DE 2009

Autoría

- José Emilio García Blanco
- IES "Francisco Giner de los Ríos", Motril, Granada
- jblanco167@yahoo.es