

AVENTURAS PIRATAS

Para conseguir superar esta aventura y llegar al cofre deberéis superar una serie de pruebas y salvar los peligros que os podéis encontrar.



*Podéis imprimir el mapa y que los niños/as lo coloreen a su gusto
(ANEXO 1 - MAPA)*

Normas del juego:

- 👤 Se tira en orden el dado y hago el reto que me haya tocado.
- 👤 Si fallo un reto me quedo una tirada sin lanzar el dado.
- 👤 Puedo pedir ayuda y si lo supero quien me haya ayudado avanzará una casilla sin tener que hacer ese reto.
- 👤 Puedes utilizar fichas de colores de parchís para jugar.
- 👤 Puedes elegir uno de estos piratas, imprimirlo, colorearlo y recortarlo.
- 👤 Puedes copiarlo o hacer un dibujo de un pirata y usarlo como ficha.



PRUEBAS DE LAS AVENTURAS PIRATAS

1. Mantener un globo en el aire golpeándolo 5 veces seguidas con la parte del cuerpo que quieras.
2. Hacer una torre de 5 alturas con los objetos que haya en tu habitación.
3. Avanza por la escalera hasta la casilla 13.
4. Con la escoba en el suelo o una cinta saltar de manera lateral 3 veces seguidas a cada lado. (6 saltos).
5. Lanzar un objeto con la mano y cogerlo sin que se caiga al suelo.
6. Ir a la habitación más lejana de donde estés jugando sin tocar el suelo con los pies (puedes utilizar 2 hojas de periódico, revista, folios...).
7. Haz 15 pelotas con papel albal (podrían valer calcetines emparejados), divide la sala en dos campos y reta a un jugador. Durante 1 minuto tenéis que lanzaros las pelotas al otro campo. Gana el que menos pelotas tiene en su campo al finalizar el minuto. El jugador que gana avanza una casilla sin tener que hacer ese reto.
8. Hacer un trasvase de agua de un vaso lleno a uno vacío.
9. Echa el ancla. Una tirada sin participar.
10. Llevar una pelota pequeña (de ping pong, hecha con papel albal...) de un lado a otro de la habitación con el pie.
11. Avanza por la escalera hasta la casilla 19.
12. Con una cuchara en la boca y un trozo de algodón sobre ella, llevarla de un lado a otro del salón.
13. Mala suerte. Retrocede por la escalera hasta la casilla 3.
14. El palo de escoba o una cinta en el suelo y a un lado dejamos 3 pinturas o lápices. Tenemos que pasarlos al otro lado del palo usando una pinza de tender la ropa.
15. Ir al lugar más lejano del que estés jugando sobre un pie a la pata coja y volver con el otro pie.
16. Echa el ancla. Una tirada sin participar.
17. Haz un recorrido por tu casa con sillas y realízalo reptando por debajo de ellas.
18. Color o letra. Tienes que coger 3 objetos del color o que empiecen por la letra que diga otro jugador.
19. Mala suerte. Retrocede por la escalera hasta la casilla 11.
20. Los piratas te han atrapado. Vuelve a la casilla de salida.
21. Avanza por la escalera hasta la casilla 26.
22. Marca en el suelo o en una mesa un recorrido y debes hacerlo soplando la pelota de ping pong (o una bolita pequeña de papel albal) sin salirte de él.
23. Encestar a una papelera o cubo 3 pelotas lanzadas desde 2 ó 3 metros.
24. Tienes que hacer el mismo recorrido de la casilla 22 golpeado una chapa con el dedo y sin salirte de él.
25. Realiza 5 saltos seguidos.
26. Mala suerte. Retrocede por la escalera hasta la casilla 21.
27. Ponte un objeto sobre la cabeza (o cualquier parte del cuerpo) y vete hasta el lugar más alejado de donde estés jugando sin que se te caiga. No vale sujetarlo con las manos.
28. Coloca 3 objetos (latas vacías, botellas vacías) sobre una mesa y a 2 o 3 metros de distancia tienes que lanzar unos calcetines emparejados y derribarlos. 10 intentos.

29. Aguantar en equilibrio sobre un pie 15 segundos. Luego otros 15 segundos sobre el otro pie.

30. PRUEBA FINAL: Del juego ***JUST DANCE*** (youtube), elegir una canción y bailarla.

ANEXO 1. MAPA

