YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
06/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

X-Athlon



Un X-Athlon ofrece una respuesta a la pregunta: ¿cómo se puede mantener ocupados a grupos de niños de una forma estimulante y variada sin necesidad de invertir demasiado en material?

X-Athlon: competición por equipos todoterreno

Un X-Athlon ofrece una respuesta a la pregunta: ¿cómo se puede involucrar a grupos de niños de una forma estimulante y variada sin un gasto excesivo en material? La modalidad propuesta consiste en que los diferentes grupos completen las pruebas preparadas en momentos distintos. Algunas pruebas solo deben resolverse (bajo supervisión), mientras que otras se evalúan.

A cada grupo (de dos a seis participantes) se le asigna su propio orden de realización de las pruebas. Estas pueden ser pruebas que deban contabilizarse por los propios participantes o que, en su caso, deban ser supervisadas por un profesor. Tras completar cada prueba, el grupo debe presentarse en el centro y anotar sus resultados en el cuadro de organización. El objetivo es también completar todas las pruebas lo más rápido posible. De este modo, los grupos pueden obtener valiosos puntos para la evaluación final. Al final, se evaluará todo (el trabajo en las estaciones y el tiempo).

Nota: Es una ventaja que los participantes conozcan ya las tareas de cada puesto. Así se evitan malentendidos en las tareas que deben resolverse de forma independiente.

Ejemplos de un X-Athlon

Relevo de rompecabezas

Todos los grupos comienzan en este puesto. Un miembro del grupo corre y recoge una de las piezas del rompecabezas colocadas boca arriba. A continuación, le toca al siguiente miembro del grupo, que recoge la siguiente pieza. El rompecabezas se monta sobre una caja de cartón.

Pequeña carrera de orientación

Se marcan ocho puntos en un mapa. Hay que correr hasta todos ellos. Se anotan los números y la palabra que se encuentran en cada punto. Finalmente, se elabora una solución.

Escalada

Se cuelgan de los árboles, a diferentes alturas, notas agrupadas en paquetes de puntos. Cada miembro del grupo trepa dos veces y obtiene su puntuación posible arrancando una tira de puntuación. A continuación, se anota el total de puntos en el cartel.

Lanzamiento al blanco

Se reparten equitativamente entre los miembros del grupo 20 objetos para lanzar (cinco piñas, cinco piedras, cinco palos de madera y cinco pelotas de tenis). Se debe lanzar hacia la diana desde la línea de lanzamiento. El número de aciertos se anota en la lista.

Circuito de bicicleta de montaña

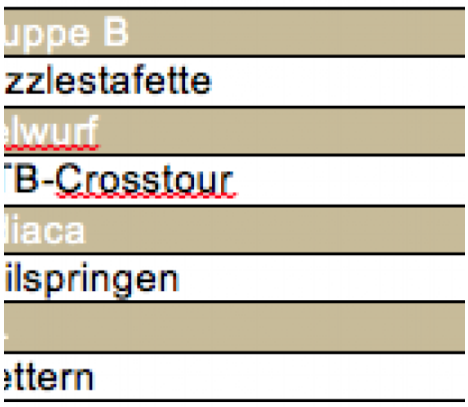
Después de cada vuelta, una persona diferente debe completar el recorrido hasta que todos lo hayan recorrido una vez (como grupo, hay que completar seis vueltas). Se anota el número total.

Indiaca

Se deben realizar tantos pases como sea posible por encima de una cuerda tensa en un plazo de dos minutos. Se anota el número de pases.

Saltar a la comba

¿Cuántos saltos puede dar el grupo en conjunto en dos minutos? El número de veces que el grupo salta a la comba se anota en el cartel.



X-Athlon

Referencia de la fuente:

Contenido: Patrik Lehner, profesor de educación física, profesor de la asignatura «deportes de campamento/senderismo» del programa Y+S y profesor del Instituto de Deporte de la Universidad de Basilea «mobile» BASPO, Magglingen

Derechos de autor: www.mobile-sport.ch

Ilustraciones: Leo Kühne

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Programa para grupos
Niños
Idea del juego
Sin preparación
Variado

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/x-athlon