



**Buenos días! Espero que estén disfrutando de la fase 1 y hayan visitado a familiares y amigos que nos dan ese empujón necesario para seguir con más fuerza.**

**Desde estas líneas felicitar con un poco retraso a las familias, ya que el día 15 se celebró el día internacional de la familia. GRACIAS a ustedes todo este trabajo es posible.**

**Un saludo, y les deseo una feliz semana. Abrazos virtuales a los protagonistas que echo mucho de menos.**

## **ESCAPE ROOM DE ALISIO Y CALIMA**

No queda nada para celebrar el Día de Canarias, por ese motivo, desde el área de Educación Física queremos presentar esta actividad, donde el alumnado podrá conocer más cositas de su Comunidad, como...lugares emblemáticos de las islas, juegos tradicionales o populares que implican actividad física. Lo haremos de esta forma tan motivadora a modo de Escape Room.

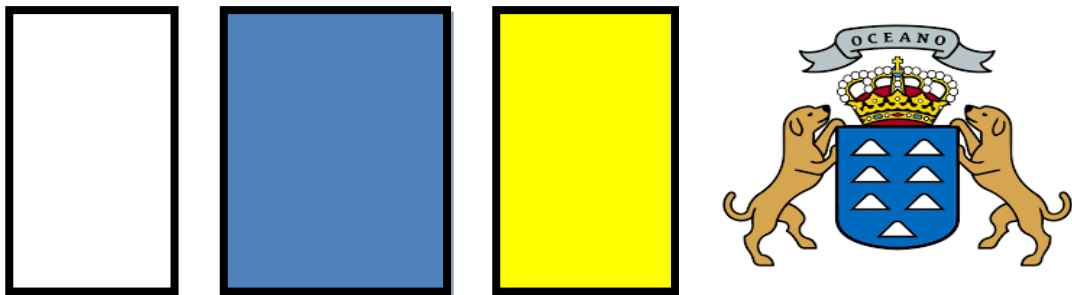
Este documento es para los padres y madres (**el alumnado NO puede verlo**). En él se describe cómo preparar el juego. Si dispones de impresora en casa puedes imprimir y recortar, si no tienes, puedes realizarlas a mano fácilmente o de forma oral. Por lo que dejamos a tu elección como desarrollarlo.

**¿Cómo se juega? (para que lo lea la persona que va a tutorizar esta actividad):**

- El escape se compone de 4 pruebas, cada una de un color, coincidiendo con los 3 colores que componen la bandera canaria y 1 prueba que contiene su escudo.



- El juego consiste en superar distintas pruebas.
- Cada vez que el niño/a consiga superar una de ellas, se le dará una tarjeta del color correspondiente a la prueba, con el objetivo final de crear nuestra propia bandera.
- La tarjeta (imprimible) o hecho a mano, del color correspondiente a la prueba que ha superado.



Detrás de cada tarjeta escribimos el mensaje para que descubran dónde está escondida su recompensa



- La superación de la prueba, significa que tendrán una tarjeta más. Cuando haya conseguido las 3 tarjetas y el escudo, los podrá unir y crear la bandera. El tesoro lo guardaremos a poder ser en un baúl o cofre. Si no tenemos en casa,


podemos usar una caja de zapatos o cualquier otro recipiente que queramos.



- El tesoro será cualquier cosa que la persona responsable quiera (una moneda, un pasatiempos, etc.)
- Para comenzar lo haremos contándoles de forma oral una breve historia, será fundamental que les cause motivación y curiosidad...

*Hola chic@s, somos Alisio y Calima, primero hablaremos un poco de nosotros mismos. Vamos con las presentaciones!!*





Yo soy Calima, soy un montón de partículas de arena o de polvo en suspensión por el aire. Procedo del continente africano, concretamente del desierto del Sahara. Cuando hay calima, se reduce la visibilidad y todo tiene un aspecto rojizo.

*Como saben el día 30 de mayo celebramos el Día de Canarias.*



*Y... ¿por qué se celebra ese día? Porque se conmemora el aniversario de la primera sesión del Parlamento de Canarias que tuvo lugar en el año 1983.*

*El Día de Canarias es una fiesta cultural que apuesta por la identidad canaria, con numerosos actos en los que se participa*

*con trajes tradicionales, música folclórica y exhibiciones de deportes, juegos autóctonos.*

*Alisio es un gran experto y conocedor de los juegos autóctonos de Canarias y quiere ayudar a Calima para jugar y aprender algunos de ellos de las islas de tu provincia, Las Palmas. Viajaremos desde Lanzarote a Gran Canaria, Fuerteventura y La Graciosa, en cada una de las islas nos esperan otros amigos, ¿quieres saber quiénes serán?*

*¡Ánimo, apúntate a esta aventura! Si haces todos los juegos tendrás recompensa. Deberás crear tu propia bandera de Canarias superando los retos, descifrar el mensaje oculto y...  
**SORPRESA!!!***

*Ahh!! y si puedes hacerte una foto o video haciendo las pruebas Alisio y Calima se pondrán super contentos.*

## PRUEBAS IMPRIMIBLES, HECHAS A MANO O LEÍDAS POR LA PERSONA RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD:

### PRUEBA BLANCA: EL TEJE

Nos vamos con Alisio y Calima a la isla La Graciosa, allí jugaremos a “El Teje” con su amiga la playa de Las Conchas.



**Descripción:** En este juego, se hace un dibujo con una tiza en la acera, calle, pasillo o se hace las líneas con tiras adhesivas al suelo. También necesitamos un objeto para lanzar a modo de laja, que puede ser cualquier objeto plano.



Para comenzar el juego, el niño debe tirar la piedra dentro de la casilla 1. Tendrá que saltar a la casilla 2 sobre un pie y seguidamente, del mismo modo a la casilla 3. En la casilla 4 y 5 pondrá un pie a la vez, sobre cada casilla. En el número 6, pisará de nuevo con un pie y el número 7 y 8, del mismo modo que los números 4 y 5. Luego se salta y gira, y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla anterior a donde está la laja, se recoge la piedra de la casilla 1 y se salta pasando sobre ella, finalizando ese recorrido. Los recorridos siguen igual, pero lanzando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente.

**Reto:** podrás elegir el nivel que prefieras.

- **Nivel 1:** completa el recorrido sin errores hasta la casilla 3. Cuando lo hayas realizado podrás pasar al siguiente reto.
- **Nivel 2:** Complete el teje entero hasta las casillas 7 y 8.

## PRUEBA AZUL: LAS CHAPAS

Calima quiere jugar a las chapas, y que mejor lugar para hacerlo más divertido, su amiga las Dunas de Corralejo en la isla de Fuerteventura.



Sabias qué... Las Dunas de Corralejo pueden ser vistas desde el espacio.

**Descripción:** dibuja un circuito en el suelo con ayuda de las cintas adhesivas. También necesitamos unas chapas para jugar y si alguien quiere jugar contigo, pues mucho mejor.

Para jugar, el niño debe lanzar su chapa creando el movimiento con los dedos pulgar e índice o pulgar y corazón de su mano. Su objetivo es llegar a la meta. Si la chapa se sale del recorrido tendrá que volver a empezar desde el principio. Si juegas con otro jugador, y te saca la capa de la partida, tendrás que empezar desde la línea de salida.



**Reto:** superarás esta fase cuando hayas conseguido llegar hasta la meta sin haberte salido del recorrido.

LA SEMANA QUE VIENE DOS NUEVAS PRUEBAS

