

Adaptación a la orientación del tradicional juego de las sillas. Los participantes deberán orientar continuamente su mapa si quieren llegar a los puntos que se les indiquen antes que sus rivales.

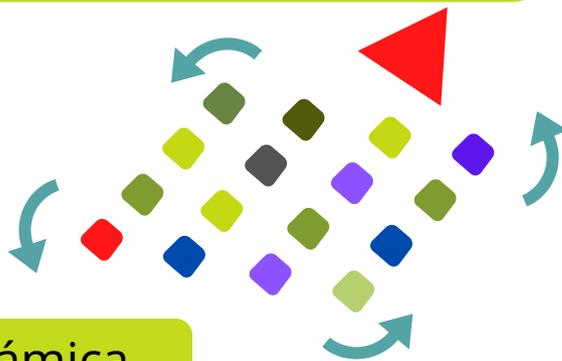
Objetivos

Generales:

- Conocer la importancia de orientar el mapa a la hora de utilizarlo correctamente y aprender a manejarlo

Específicos:

- Saber orientar el mapa al desplazarnos
- Asociar elementos del terreno a elementos del mapa
- Trabajar la agilidad mental y matemática

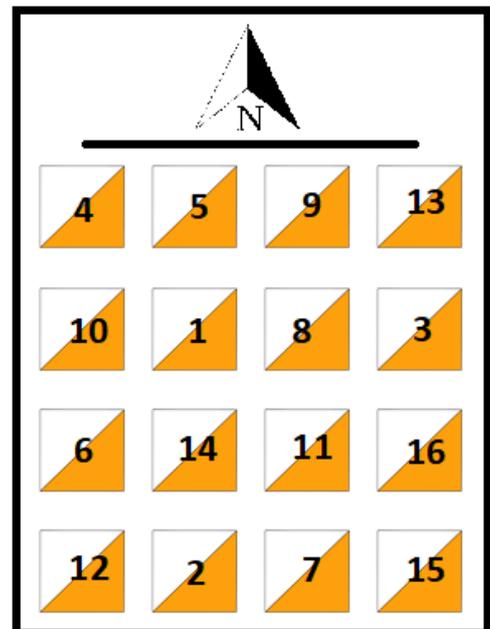


Dinámica

1. Crear el "tablero de juego"
2. Entregar un mapa a cada participante
3. Indicar hacia qué lado del tablero está el norte.
4. Los participantes correrán al rededor del "tablero"
5. El "juez" dará una consigna (números pares, impares, múltiplos de 3, del 5 al 10, etc.)
6. Los participantes deberán situarse sobre los puntos correspondientes (asignar un nº máximo por punto)
7. Aquellos que estén mal o lleguen los últimos a los puntos serán eliminados
8. Cambiar la consigna a cada ronda
9. En la última ronda, para ver quién gana, hay dos posibilidades que añaden más interés a esta ronda final:
 - a. Indicar el número con una operación matemática
 - b. Indica desde un número concreto una secuencia de rumbos (ej.: desde el número 4, 2 al sur y 3 al este)

Material

- Placas/conos/baldosines para marcar el terreno de juego
- Fichas de mapa del terreno de juego



Variantes

- Variar el norte:
 - Cada ronda gira 1 vez
 - Un monitor que representa el Norte se mueve por fuera del tablero
- Añadir ejercicios de movilidad mientras giran por fuera del tablero (ej.: pata coja)
- Crear tableros de juego distintos:
 - Con más puntos (6x6)
 - En campos de fútbol o baloncesto
 - Con brújulas para indicar rumbos