



MUGGLE QUIDDITCH

NÚMERO DE SESIONES 6

JUSTIFICACIÓN

Hoy en día resulta difícil imaginar un modelo de Educación Física que no tenga en el juego uno de los contextos de aprendizaje motriz más interesantes. Desde hace años el **juego** es utilizado como medio y como fin por los maestros y maestras de Educación Física. Esto se ve reflejado en los textos curriculares de las últimas leyes educativas en nuestro país, donde encontramos un bloque de contenidos dedicado al juego y al deporte y se señala, además, a la actividad **lúdico-deportiva** como uno de los principios metodológicos a tener en cuenta.

Bajo esta perspectiva consideramos que la inclusión de una Propuesta de Aprendizaje basada en la adaptación al contexto escolar del deporte imaginado en la saga literaria *Harry Potter* denominado *Quidditch* (o **Muggle Quidditch** respetando la terminología de la propia autora J.K. Rowling) está perfectamente justificada dentro del área de Educación Física.

Más allá del aprendizaje de un juego deportivo nuevo, desde el currículo oficial y desde la bibliografía especializada se nos recomienda ofrecer al alumnado una diversa selección de juegos y actividades que le ayuden a crear una **base motriz amplia y multifuncional**, con todo lo que de motivador tiene, el alumnado podrá trabajar estrategias propias de contextos lúdicos y deportivos (cooperación/oposición). Además, los **deportes alternativos**, el *Muggle Quidditch* lo es, son muy adecuados por lo que tienen de novedosos, por ofrecer diferentes oportunidades de aprendizaje motriz y por obligar a sus jugadores a partir de niveles homogéneos (Virosta, 1994) y (Barbero, 2000). Por otra parte, los niños y niñas gozarán de las ventajas psicosociales que otorga esta práctica lúdico-deportiva.

Del mismo modo verán incrementada su **competencia motriz** al poner en práctica sus **habilidades motrices básicas y específicas** en diferentes situaciones lúdico-deportivas.

Es destacable la regla del **"máximo cuatro"**, que permitirá trabajar la coeducación e igualdad con el alumnado, ya que establece que en ningún caso un equipo puede estar compuesto por más de cuatro jugadores del mismo género, entendiéndose el género del jugador como el género del que se considera el jugador. Esta medida, adaptable a cada situación, es **pionera en la lucha por la igualdad de géneros en el juego y en el deporte**.

En última instancia, una propuesta de aprendizaje basada en un deporte salido de una saga literaria permite, sin lugar a dudas, una nueva



motivación para que nuestro alumnado se lance al apasionante mundo de la **lectura**.

OBJETIVOS

- Adaptar las habilidades motrices básicas a diferentes tipos de entorno y de actividades físico deportivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales.
- Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- Utilizar los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices, distinguiendo estrategias de cooperación y oposición.
- Reconocer la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte (*Muggle Quidditch*).
- Demostrar interés por mejorar la competencia motriz.
- Demostrar autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.
- Aceptar formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad, colaborando activamente en el buen funcionamiento del colectivo.

CONTENIDOS

- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- Asociación y disociación de movimientos con diferentes segmentos corporales.
- Percepción y estructuración espacio-temporal del movimiento: interpretación de trayectorias. Coordinación de trayectorias. Intercepción, golpeo, coordinación de secuencias motrices.
- Control motor y corporal previo, durante y posterior a la ejecución de las acciones motrices.
- Autonomía en la ejecución y confianza de las propias habilidades motrices en situaciones habituales y en situaciones o entornos adaptados.
- Formas y posibilidades de movimiento: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: resolución de problemas motores utilizando el pensamiento divergente y la anticipación de estrategias y procedimientos.
- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos convencionales, recreativos adaptados y deportes alternativos.
- Valoración y aprecio de las actividades deportivas como medio de disfrute, relación con los demás y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.



- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.
- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- Respeto de las normas de uso de materiales, espacios e instalaciones.

METODOLOGÍA

La ambientación de toda la Propuesta de Aprendizaje tiene una influencia notable en la metodología. Los personajes del universo ideado por *J.K. Rowling* se desenvuelven en un colegio de magia denominado *Hogwarts*. En este colegio los estudiantes se agrupan en cuatro casas (*Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Slytherin* y *Ravenclaw*). Cada curso escolar compiten por la Copa de las Casas, premio anual otorgado a la Casa que tenga más puntos. Estos puntos son otorgados por los profesores como consecuencia de respuestas, trabajos o buenas acciones. Así pues, utilizaremos los **agrupamientos** que hagamos durante la primera sesión a lo largo de toda la Propuesta, utilizando la misma estructura de las casas de *Hogwarts*. Esto nos permitirá dinamizar el desarrollo de las sesiones, crear fuertes vínculos entre el alumnado perteneciente a cada casa y favorecer el afianzamiento de comportamientos respetuosos.

Aunque el desarrollo de las sesiones tiene como principal eje vertebrador el aprendizaje del *Muggle Quidditch*, toda la Propuesta se plantea como un **juego de rol colectivo** ambientado en el Colegio *Hogwarts*. Dicho juego de rol consiste en una competición por equipos en los que cada jugador podrá sumar puntos de experiencia a su equipo en diferentes momentos, durante las sesiones de Educación Física o fuera de ellas. También pueden recibir puntos de equipo por determinadas acciones grupales, como vestir todo el grupo con los colores de su Casa, llevar todos ellos las pulseras identificativas, realizar una determinada actividad física durante el recreo o llevar todo el equipo un almuerzo saludable. Al superar una determinada cantidad de puntos de experiencia recibirán un premio relacionado con la actividad física, como una sesión de patinaje, una marcha en bicicleta o una fiesta del agua en una piscina. Es deseable que todas las Casas superen esos límites para poder disfrutar de los premios. De este modo rebajamos el nivel de competitividad entre las Casas ya que si una de ellas no logra alcanzar los puntos establecidos, ninguna recibirá el premio. Por el contrario, se establecen los puntos de salud, que pueden perder por el contacto con los *Sedentores*, por no traer el almuerzo saludable o por no participar en las actividades del equipo.

El *Muggle Quidditch* es un deporte complejo en el que se suceden diferentes acciones en función de los roles de cada jugador. Por ello, aunque la **estrategia en la práctica** será mixta, la estructura de algunas sesiones es analítica pura, fusionándose todas las partes en la última sesión. Así, en cada sesión (de la segunda a la quinta) iremos introduciendo un nuevo elemento del *Muggle Quidditch* relacionándolo con las habilidades motrices que demanda la interacción con el mismo:



- Primera sesión: Creación de grupos.
- Segunda sesión: Desplazamientos condicionados (escobas).
- Tercera sesión: Lanzamientos y recepciones (*Quaffle*).
- Cuarta sesión: Fintas, esquives y amagues (*Bludgers*).
- Quinta sesión: Desplazamientos (*Snitch*).
- Sexta sesión: Práctica del *Muggle Quidditch*.

En cuanto a los **métodos de enseñanza**, utilizaremos fundamentalmente la resolución de problemas y el descubrimiento guiado. Estamos presentando un nuevo juego deportivo al alumnado, por tanto deberán enfrentarse a las diferentes situaciones en las que se encuentren sin tener un bagaje previo técnico-táctico. Irán descubriendo por ellos mismos las opciones más efectivas en cada momento.

Recomendamos encarecidamente a los docentes que desconozcan las reglas del *Muggle Quidditch* que se familiaricen con ellas antes de poner en práctica la Propuesta. Pueden encontrarlas en <https://mugglequidditchspa.wordpress.com/>

EVALUACIÓN

- Adapta sus desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones a las situaciones motrices que plantea la propuesta, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales.
- Muestra respeto ante la diversidad de realidades corporales y de competencia motriz entre sus compañeros.
- Resuelve situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices usando los recursos adecuados, distinguiendo estrategias de cooperación y oposición.
- Valora la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- Muestra una actitud abierta y positiva hacia la mejora de su competencia motriz.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.
- Acepta el rol que le corresponda dentro del grupo y el resultado de las competiciones con deportividad, colaborando activamente en el buen funcionamiento del colectivo.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbrica para evaluar el grado de consecución de los objetivos a través de los descriptores.
- Registro de puntos conseguidos por las casas. Sugerimos hacerlo en formato digital con alguna herramienta como *ClassDojo*.
- Cuestionario a través de herramientas digitales de evaluación (*Socrative, Kahoot!, Plickers...*).

Observaciones:

Tanto la rúbrica de evaluación como el resto de materiales imprimibles puede encontrarse y descargarse en nuestra página web:

<http://www.seminarioarandaef.com>

RECURSO DIDÁCTICOS



BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- BARBERO ÁLVAREZ, J. C. (2000) Los juegos y deportes alternativos en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital*, 2000, n 22. Recuperado el 13/07/16 desde <http://www.efdeportes.com/efd22a/altern.htm>
- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona, España: INDE
- ROWLING, J.K. *Quidditch a través de los tiempos (2001)*. Ediciones Salamandra. Mallorca.
- VARIOS AUTORES: "Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas". (2006) MEC, Madrid.
- VIROSTA MERINO, A. (1994). *Deportes alternativos en el ámbito de la Educación Física*. Madrid, España: GYMNOS

<https://mugglequidditchspa.wordpress.com/>

http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/HarryPotter_Wiki

ESCENIFICACIÓN

"Bienvenidos a *Hogwarts*. Ahora, en un momento, pasarán a través de esas puertas, y se unirán a sus compañeros de clase" (*Minerva McGonagall*). Podrían perfectamente servir estas palabras de la jefa de la casa *Gryffindor* y profesora de *Hogwarts* para recibir al alumnado al comienzo de la primera sesión de esta Propuesta de Aprendizaje. También podemos optar por enviarles una carta de invitación para asistir al Colegio *Hogwarts* (hay diferentes modelos en Internet).

Decoración:

Como ya se ha comentado con anterioridad, esta Propuesta está ambientada en el mundo fantástico de *Harry Potter* y el Colegio *Hogwarts* de Magia y Hechicería. Por ello, decoraremos el gimnasio o cualquier otro espacio, la biblioteca es un lugar especialmente adecuado, con elementos propios del universo de la magia: banderas de las casas, pócimas, libros antiguos o pergaminos. Todo ello favorecerá la rápida inmersión del alumnado en la Propuesta.

Vestuario:

Es muy recomendable contar con un disfraz de *Harry Potter* o de algún otro personaje de los libros. También serán de gran utilidad capas negras para los *Sedentores*, personajes que hemos creado a imagen de los *Dementores*, son seres oscuros que intentarán arrastrar a nuestro alumnado al sedentarismo.

Juego de rol colectivo:

Se colocarán en algún lugar visible del gimnasio unos carteles explicativos sobre algunos aspectos importantes del juego de rol colectivo, como las actividades que les aportarán puntos de experiencia, el número de puntos que permite subir de grado, el marcador de la Copa de las Casas, los premios y las penalizaciones.

Además, se puede proyectar algún vídeo o presentación para explicar estos aspectos y contribuir a la ambientación de la Propuesta.

Por último, el juego de rol colectivo establece una serie de grados que se identifican con unas pulseras de diferentes colores en función de la casa a la que se pertenezca. Esto ayudará a aumentar el interés del alumnado y a



elevant el sentimiento de grupo.

Material didáctico:

El *Muggle Quidditch* es un deporte que necesita escobas para poder desarrollarse. Para evitar riesgos se usarán escobas hechas con churros de espuma y goma eva.



SESIÓN 01 "BIENVENIDOS A HOGWARTS!"

OBJETIVOS:

- Conocer las principales normas del *Muggle Quidditch*.
- Motivar al alumnado a descubrir y disfrutar de nuevas experiencias motrices.

RETO

El alumnado va a viajar hasta un lugar mágico así que tienen que lograr llegar hasta allí sin hacer ruido y sin que nadie los vea. Si su presencia es detectada, deben pararse como estatuas hasta que dejen de mirarlos.

MOMENTO DE ENTRADA

- **Vídeo de presentación/motivación.** Puede ser sustituido por una representación del maestro en un espacio ambientado en el mundo de *Harry Potter*, explicando las claves más importantes de la nueva Propuesta.
- **Evaluación previa de conocimientos.**
- Se explican las **reglas fundamentales** de la competición *La Copa de las Casas* y de las reglas del *Muggle Quidditch*. Para ahorrar tiempo se pueden entregar con anterioridad o pedirles que vean algún vídeo como los siguientes:
<https://www.youtube.com/watch?v=94ST29HhdNA>
<https://www.youtube.com/watch?v=ocy9uXXDE8M>

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **Las Casas de Hogwarts.** Se esconden tarjetas con los emblemas (león, serpiente, águila y tejón) de cada una de las cuatro Casas de *Hogwarts*. Deben agruparse imitando el movimiento del animal que le toque a cada uno.
- **El ataque de los sedentores.** Los *sedentores* son seres que arrastran al alumnado al sedentarismo quitándonos puntos de vida. Para evitarlo los alumnos deben escapar de ellos y agruparse siempre por Casas en número superior al número de *sedentores*. El que la liga se pone una capa negra y persigue a los demás. Puede haber tantos *sedentores* como capas se tengan.
- **¡Somos un equipo!** Para fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo, cada Casa debe inventarse un slogan y un baile representativo que practicarán a continuación. Se valorará la originalidad y la participación de todo el grupo.



<p>MOMENTO DE DESPEDIDA</p> <p>- Todos juntos celebran una fiesta de bienvenida al curso en <i>Hogwarts</i>. Pueden practicar el baile que han inventado en el juego anterior. Hablamos sobre lo que esperamos de la Propuesta, si tiene algo que ver con Educación Física o el deporte, si creemos que va a servirles para algo. Se les propone buscar/descubrir diferentes deportes fantásticos escondidos en otros libros.</p>
<p>ESPACIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula ordinaria. - Gimnasio/pabellón, patio. <p>Resulta muy enriquecedor para la Propuesta habilitar un espacio fijo (en la biblioteca, gimnasio, un pasillo...) decorado como un rincón de <i>Hogwarts</i>. Podemos colocar los carteles con los premios, sanciones y normas en este espacio.</p>
<p>AGRUPAMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - 4 grupos (correspondientes a las Casas de <i>Hogwarts</i>). Esta agrupación por casas se mantendrá a lo largo de la Propuesta.
<p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material de ambientación. - Vídeo explicativo o presentación. Carteles con las reglas y normas. - Recipientes para puntos/puntos (en caso de no optar por un sistema digital). - Tarjetas con emblemas de las casas (tantas como alumnos). - Capas de <i>Sedentores</i>.
<p>OBSERVACIONES</p> <p>Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.</p> <p>Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los <i>Sedentores</i>.</p> <p>Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).</p> <p>Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).</p>

SESIÓN 02 "NIMBUS 2000"

OBJETIVOS:

- Conocer y practicar los desplazamientos condicionados que se producen en el *Muggle Quidditch*.

RETO

Salen "volando" con sus escobas. Tiene que parecer que lo hacen de verdad (aire en la cara, oscilación por el viento, trayectorias curvas...).

MOMENTO DE ENTRADA

- **Las escobas.** Corren por todo el campo y a la señal cogen una escoba (estarán repartidas por el suelo en un número menor al de participantes) y se desplazan con ella entre las piernas. El que no tiene escoba persigue a los demás para intentar coger una. Variantes en función del número de perseguidores.
- **¿Te subes a mi escoba?** Mitad de escobas que de participantes. Se montan unos y van a recoger a los demás para darles una vuelta. Luego cambian de rol.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **Prácticas de vuelo.** Se sitúan sobre sus escobas y se agachan de forma correcta para cogerla. Despegan con su escoba y vuelan libremente. Después intentan volar en formación (parejas, tríos, grupos...). Responden a las órdenes dadas por el instructor de vuelo (subir altura, bajar altura, izquierda, derecha, túnel...). Aterrizan saltando desde alguna altura superior.
- **Prácticas en el aeródromo.** Circuito con saltos, equilibrios, zig-zag, cuclillas, etc...
Es muy importante que los alumnos se familiaricen con este tipo de desplazamientos condicionados. En algunos momentos puede resultar peligroso ya que la escoba puede hacerles tropezar. Por ello deberán explicarse las pautas para evitar caídas peligrosas.
- **Persecuciones locas.** Las diferentes Casas se retan en persecuciones uno a uno, por parejas, por tríos...

MOMENTO DE DESPEDIDA

- **El baile del campeón.** La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.
- **Regresamos al hangar de escobas.** Vuelven al gimnasio para “aparcar” las escobas. ¿Cómo podríamos bajarnos de ellas? Hablamos acerca de las dificultades de desplazarse con una escoba entre las piernas.

ESPACIO

- Pabellón.
- Pista polideportiva o patio.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo.
- Individual.
- Parejas, tríos y pequeños grupos.

MATERIALES

- Escobas voladoras (una por alumno/a).
- Material para el circuito (aros, bancos suecos, conos, picas...).
- Petos de colores.

OBSERVACIONES

Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.

Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los *Sedentores*.

Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).

Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).



SESIÓN 03 "LA *QUAFFLE* ES TU AMIGA; ÁMALA!"

OBJETIVOS:

- Conocer la función de la *Quaffle* y su influencia en el juego.
- Practicar pases, lanzamientos, recepciones e interceptaciones condicionados por el uso de un implemento (escoba).

RETO

Realizar el desplazamiento hasta el espacio de E.F. llevando una *Quaffle* entre cada dos alumnos/as sin tocarla con las manos y sin que se les caiga al suelo.

MOMENTO DE ENTRADA

- **Conocemos la *Quaffle*.** Es una pelota similar a la de voleibol. Se explica su función en el juego. Sirve para anotar al entrar por los aros. Solamente los jugadores con el rol de cazadores pueden manejarla y los jugadores con el rol de guardianes pararla, evitando que pase entre los aros propios.
- **"*Quaffleando*".** Se van pasando la *Quaffle* unos a otros por el campo. Posteriormente lo harán a mayor velocidad y, por último, con escobas entre las piernas.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **¡*Quaffle va!*** Por parejas, uno se sitúa en una marca con una *Quaffle* y otro se sitúa a su lado. A la señal "brooms up" sale corriendo con la escoba entre las piernas hasta una zona de recepción. Cuando el maestro/a dice "*quaffle va*" el que la tiene en las manos debe realizar un lanzamiento directo hasta su compañero.

Variante: cambiar las distancias, poner oposición.

- **La *Quaffle* pasa por todos.** Cada Casa forma un equipo. Tienen que lograr pasarse la *Quaffle* sin que los miembros del equipo contrario la toquen. Si consiguen que todos los miembros del equipo reciban la pelota se anotan los puntos que se establezcan. Al anotar, la pelota cambia de bando. Un jugador con la *Quaffle* en las manos no puede desplazarse. Variante: que puedan dar hasta 3 pasos con la pelota en las manos. Otra variante podría ser el juego de los 10 pases.

- **Afinamos puntería.** Se colocan por tríos. Cada trío tiene un balón y un aro. Dos jugadores se sitúan a una distancia entre 6 y 10 metros. En medio se coloca el tercer jugador sosteniendo el aro por encima de su cabeza. Los jugadores de los extremos se lanzarán el balón procurando que pase



por el aro.

- **Quiero ser como Jocelind Wadcock.** J.W. es la cazadora que ostenta el récord de anotaciones en un partido de *Quidditch*. Para llegar a ser como ella practican el lanzamiento. Se pueden colgar aros del larguero de una portería, pintarlos en la pared, lanzar contra objetos...

MOMENTO DE DESPEDIDA

- **El baile del campeón.** La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.

- **Regresamos al hangar de escobas.** Vuelven al gimnasio para "aparcar" las escobas y dejar las *Quaffles*. Reflexionamos acerca de la dificultad de dar o recibir pases con una escoba entre las piernas.

ESPACIO

- Pabellón o pista polideportiva.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo.
- Individual.
- Parejas, tríos, pequeños grupos.

MATERIALES

- *Quaffles* (balones de voleibol o similares). La mitad de balones que de alumnos/as.
- Escobas voladoras (una por cada alumno/a).
- Aros.
- Petos de colores.

OBSERVACIONES

Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.

Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los *Sedentores*.

Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).

Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).



SESIÓN 04 ESQUIVAR LAS BLUDGERS ES FÁCIL (SI SABES CÓMO)

OBJETIVOS:

- Conocer la función de las *Bludgers* y su influencia sobre el juego.
- Practicar las fintas, los amagues y los esquives condicionados por el uso de un implemento (escoba).

RETO

Realizar el desplazamiento hasta el espacio de Educación Física llevando una *Bludger* entre cada dos alumnos sin tocarla con las manos y sin que se les caiga al suelo.

MOMENTO DE ENTRADA

- **Conocemos las *Bludgers*.** Son unas pelotas similares a las de *Dodgeball* o a las de balón prisionero. En *Muggle Quidditch* se usan tres. Se explica su función en el juego. Sirven para noquear a los jugadores del equipo contrario. Solamente los jugadores con el rol de golpeadores pueden manejarla.
- **"*Bludgerando*".** Se reparten varias *Bludgers* por el campo y se les pide que intenten golpearse unos a otros. Con la pelota en la mano solamente se pueden dar 3 pasos. Si te alcanza una *Bludger* debes quedarte paralizado hasta que te salven (te llegue una *Bludger*). A continuación se introducen las escobas en los desplazamientos.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **Los caza-cazadores.** Dos Casas enfrentadas, una pista polideportiva y 3 *Bludgers*. Ganará puntos aquella que logre eliminar (golpear) a todos los miembros de la otra Casa. Los miembros golpeados esperarán en un calabozo donde pueden ser salvados.
Variante: los dos equipos golpean o solamente uno de ellos lo hace.
Variante: se puede correr con la pelota, correr botando o no correr con ella en las manos.
- **El callejón infernal.** En *Hogwards* hay muchos pasadizos y corredores, alguno de ellos lleno de peligros. Se hace un pasillo de unos 10 metros de ancho. A lo largo de él, a ambos lados, se colocan los miembros de una Casa, cada uno con una *Bludger*. Los miembros de otra Casa intentarán atravesarlo "volando" con sus escobas sin ser alcanzados. Cada uno que lo consiga ganará puntos para su casa.



Variante: dos casas lanzan y otras dos intentan pasar.

- **Los retos.** Una pista polideportiva, 3 valientes cazadores con una *Quaffle* en su poder en un extremo y 2 intrépidos golpeadores con una *Bludger* en el otro. El objetivo de los primeros es llevar la *Quaffle* hasta el fondo contrario y lograr puntos para su casa. El de los segundos, evitarlo a golpe de *Bludger*. Cuando una *Bludger* toca a un jugador queda "noqueado" y debe ir hasta el fondo de su pista para recuperarse. No se puede correr con ninguna de las pelotas en las manos.

Variante: con escobas o sin ellas. Pudiendo correr con las pelotas en su poder.

- **Quiero ser como Gwenog Jones.** G.J. fue una célebre capitana y golpeadora del equipo galés de *Quidditch*. Para ser como ella deben afinar muy bien la puntería. Se coloca un ladrillo atado a una cuerda en una portería y se hace oscilar. Desde 5 metros lanzan la *Bludger* hacia el objetivo. Por cada acierto reciben puntos para su Casa.

*Variante: cualquier juego que se nos ocurra con blancos móviles. Por ejemplo, por tríos uno lanza un balón hacia arriba y otro intenta alcanzarlo con su *Bludger*. Enfrente se coloca un tercer jugador para ir a buscar la pelota y probar suerte en la siguiente oportunidad.*

MOMENTO DE DESPEDIDA

- **El baile del campeón.** La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.

- **Regresamos al hangar de escobas.** Vuelven al gimnasio para "aparcar" las escobas y dejar las *Bludgers*. Reflexionamos acerca de la dificultad de lanzar una pelota o intentar esquivarla con una escoba entre las piernas.

ESPACIO

- Pabellón o pista polideportiva.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo.
- Individual.
- Parejas, tríos y pequeños grupos.

MATERIALES

- *Bludgers* (balones de *Dodgeball*, balón prisionero o similares). La mitad de balones que de alumnos/as.
- Escobas voladoras (una por cada alumno/a).
- 2 cuerdas y 2 ladrillos, o en su defecto otros objetivos móviles como cualquier tipo de balón.
- Petos de colores.

OBSERVACIONES

Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.

Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los *Sedentores*.

Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).

Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).



SESIÓN 05 LA CLAVE ES ATRAPAR LA SNITCH DORADA

OBJETIVOS:

- Conocer la función de la *Snitch Dorada* y su influencia sobre el juego.
- Practicar las habilidades motrices trabajadas durante la propuesta en situaciones de juego.

RETO

En el trayecto hacia el espacio de Educación Física se colocan, previamente, varios dibujos de una *Snitch Dorada*. El alumnado deberá abrir bien los ojos y observar con atención durante el desplazamiento para contar cuántas *Snitches Doradas* hay escondidas. Al llegar al espacio de Educación Física, cada Casa se pondrá de acuerdo en una respuesta. Las casas acertantes recibirán puntos.

Es importante guardar silencio durante el trayecto para no descubrir la presencia de *Snitches* a otras casas.

MOMENTO DE ENTRADA

- **Conocemos la *Snitch Dorada*.** Es una pelota de tenis metida en un calcetín amarillo que llevará un jugador neutral (*Snitch Runner*) colgada en la parte trasera de su pantalón. Se les explica que en un momento dado ese jugador aparece en el juego corriendo libremente por el campo. En ese momento un jugador de cada equipo, denominados buscadores, entran en juego intentando atrapar la *Snitch*. El equipo que lo consigue se anota 30 puntos (150 en algunas versiones) y se acaba el juego.

Otra opción es colocar cinco vasos de plástico opacos detrás de los aros de anotación de cada equipo y esconder debajo de uno de ellos un pequeño pompón de color amarillo/dorado.

- **"*Snitcheando*".** Previamente habremos escondido una *Snitch* (calcetín largo con una pelota de tenis) en algún lugar del patio. El jugador que la encuentre ganará puntos para su Casa. En ese momento, se la colgará y tendrá que correr hasta un refugio que hayamos señalado en el campo de juego/patio. Si llega a salvo su casa ganará más puntos. Si no llega, la Casa que le quite la *Snitch* tendrá la oportunidad de intentarlo. Cambiaremos aleatoriamente el refugio para provocar la movilidad de todo el grupo.

Variante: realizar el juego con o sin escobas.



MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **Encuentra la *Snitch Dorada*.** Los miembros de una de las Casas se sitúan en el círculo central. Tres de ellos tienen una *Snitch* atada a su cintura. Las otras casas se sitúan libremente por el campo. A la señal, los jugadores centrales intentarán que alguno de los jugadores que llevan una *Snitch* llegue a cruzar la línea de fondo. Si lo consiguen se anotan puntos. Las otras Casas deben impedirlo atrapando a los *Snitch Runners*. Si una Casa pilla una *Snitch*, anota puntos a su Casa.

Variantes: que las Snitch vayan ocultas. Alternar los equipos que se colocan en el centro. Realizar el juego con o sin escobas.

- **¿Quién lleva la *Snitch*?** En una pista polideportiva, dos equipos se colocan frente a frente. Uno de ellos llevará una *Snitch* oculta. Su objetivo es lograr que el jugador que la lleve cruce el fondo del campo contrario y lograr así puntos para su Casa. Los jugadores del otro equipo deben impedirlo atrapando a los jugadores rivales. Cuando atrapen a un rival deben esperar los dos juntos a que termine el juego (cada "defensa" solo puede atrapar a un "atacante").

Variante: que los dos equipos ataquen a la vez. Introducir más de una Snitch. Realizar el juego con o sin escobas.

- **Trilero *Snitch*.** Colocamos 5 vasos bocabajo y una *Snitch* dentro de uno de ellos. Movemos los vasos. Cada Casa tiene una oportunidad de adivinar bajo qué vaso está. Si lo aciertan ganan puntos para su Casa.

Variante: que los vasos los muevan ellos (si consiguen engañar a los contrincantes ganarán puntos para su casa).

MOMENTO DE DESPEDIDA

- **El baile del campeón.** La casa que más puntos haya logrado en la sesión tiene derecho a realizar el baile que inventaron en la primera sesión.

- **Regresamos al hangar de escobas.** Vuelven al gimnasio para "aparcar" las escobas y dejar las *Snitch Doradas*. Reflexionamos acerca de la incertidumbre que provoca en el juego la aparición de la *Snitch*.

ESPACIO

- Pabellón o pista polideportiva.
- Patio.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo.
- Pequeños grupos.

MATERIALES



SEF ARANDA DE DUERO - MUGGLE QUIDDITCH

- 10/12 dibujos de *Snitches Doradas*.
- 3 calcetines largos amarillos y 3 pelotas de tenis.
- 5/10 vasos de plástico opacos y 1/2 pequeñas *Snitch* (puede servir una pelota de ping pong o pompones pequeños).
- Petos de colores.

OBSERVACIONES

Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.

Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los *Sedentores*.

Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).

Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).



SESIÓN 06 ¡LA FINAL DE LA COPA DEL MUNDO!

OBJETIVOS:

- Vivenciar, en situaciones de juego real, aquellas destrezas adquiridas a lo largo de la propuesta.
- Disfrutar practicando el deporte del *Muggle Quidditch*.

RETO

El gran momento ha llegado, ¡la final de la Copa del Mundo de *Muggle Quidditch*! El reto de hoy consiste en llegar hasta el campo de juego todos los jugadores agarrados de la mano. Lo lógico es que interpreten que son los de una sola Casa, pero si preguntan si pueden ir todos juntos agarrados o directamente lo hacen consideraremos que el reto ha sido superado.

MOMENTO DE ENTRADA

- **Últimos ajustes.** Los jugadores hacen un entrenamiento libre con el material repartido por el campo. Así podrán repartirse puestos y preparar jugadas. Se les insiste en que roten las posiciones. Esto servirá como actividad de calentamiento.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

- **Campeonato de *Muggle Quidditch*.** Comenzamos a hacer partidos de *Muggle Quidditch*. La organización dependerá de los equipos existentes. Por cada anotación el equipo ganará 10 puntos. Por cada *Snitch* atrapada 30 puntos. Por cada juego ganado 150 puntos. En caso de no disponer de campos suficientes para que jueguen simultáneamente todas las Casas, aquellas que no puedan hacerlo pueden observar el juego desempeñando el papel de jueces árbitro o bien pueden ensayar jugadas, pases, desplazamientos...

MOMENTO DE DESPEDIDA

- **Recuento de puntos y proclamación de la Casa ganadora.**
 - **El baile del campeón.** La Casa que más puntos haya logrado en total tiene derecho a realizar el baile de su Casa. A continuación, cada Casa realizará el baile de otra Casa como muestra de deportividad.
 - **Regresamos al hangar de escobas.** Vuelven al gimnasio para "aparcar" definitivamente las escobas y todo el material. Reflexionamos acerca de las impresiones y sentimientos de toda la Propuesta de Aprendizaje.



ESPACIO
- Pabellón o pista polideportiva.
AGRUPAMIENTOS
- Equipos de las Casas.
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - 6 aros colocados en soportes verticales (o colgados en las porterías). - Escobas (tantas como participantes). - Petos de colores. - Cintas para el pelo de colores para diferenciar los roles dentro del equipo. - 1 <i>Quaffle</i>. - 3 <i>Bludgers</i>. - 1 <i>Snitch Dorada</i> con un calcetín amarillo. En su defecto, 10 vasos de plástico opacos y dos pequeños pompones dorados.
OBSERVACIONES
<p>Si no tenemos un <i>Snitch Runner</i> imparcial podemos colocar detrás de cada línea de aros una mesa con 5 vasos translúcidos boca abajo y una pelota de ping pong (o un pompón) dentro. Cada buscador tiene una oportunidad de encontrar la <i>Snitch</i>. Si falla volverá a un lugar determinado para esperar otra oportunidad.</p> <p>Se otorgarán puntos para las Casas ganadoras en cada juego o actividad.</p> <p>Se restarán los puntos de vida de aquellos jugadores atrapados por los Sedentores si estos aparecen en algún momento de la sesión.</p> <p>Se restarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta negativa (en función de la acción).</p> <p>Se sumarán puntos a las casas de aquellos alumnos/as que muestren alguna conducta positiva (en función de la acción).</p> <p>Puede repetirse esta última sesión tantas veces como el docente estime oportuno, prolongando el campeonato más de un día en formato de liguilla o de eliminatorias.</p>

