**ACTIVIDAD FUNDADORAS**

**Nombre de la actividad:** Conoce a nuestras fundadoras.

**Objetivos:**

1. Fomentar el trabajo en equipo entre todos los alumnos de la etapa de Primaria.
2. Comenzar a consolidar esta fiesta como nuestra tanto de alumnos como de profesores.
3. Conocer más a fondo la vida de nuestras fundadoras.
4. Entablar relaciones nuevas.

**Ambientación:**  
  
La actividad estará ambientada en la inauguración del canal TrinitariasTV.

Comenzará con el telediario de Trinitarias donde se está contando cualquier cosa y como última hora se cuenta que han desaparecido los objetos más representativos de la vida de nuestras fundadoras. Tenemos que entre todos lograr encontrar los objetos.

**Desarrollo:**

HORARIO:

15:00 – 15:15: EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD Y AMBIENTACIÓN

15:20 – 16:20: ACTIVIDAD

16:20 – 16:30: RECOGIDA Y SALIDA

La duración de la actividad es de 1 hora aproximadamente, por ello cada prueba tendrá una duración de 10 minutos y se enfrentarán los equipos de dos en dos en cada prueba.

Para que los equipos sean más pequeños se repetirán las pruebas dos veces cada una.

Nos dividiremos en 20 grupos mezclados desde primero de primaria hasta sexto.

El reparto de los equipos los haremos en la entrada de la tarde con permanentes azules y rojos. Se realiza por clases cada tutor para hacerlo más rápido. Los numeramos en la mano del 1 al 20 y cuando se acaba se vuelve a empezar. Para que los equipos del 1 al 5 más o menos no sean más grandes por repetirse en todas las clases a partir del 20, lo haremos de la siguiente manera:

1º: numera del 1 al 20 y vuelve a empezar hasta los que tenga en clase.

2º: numera del 1 al 20 y cuando acabe empieza por 11.

3º: numera del 1 al 20 y cuando acabe empieza por 5.

4º: numera del 1 al 20 y cuando acabe empieza por 15.

5º: numera del 1 al 20 y cuando acabe empieza de 10 hacia atrás.

6º: numera del 1 al 20 y cuando acabe empieza de 20 hacia atrás.

Los equipos del 1 al 10 irán a las pruebas que tengan el folio del color azul y los equipos del 11 al 20 irán a las pruebas del color rojo.

La tabla de los grupos será la siguiente:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **PRUEBA 1** | **PRUEBA 2** | **PRUEBA 3** | **PRUEBA 4** | **PRUEBA 5** |
| **TURNO 1** | 1 - 6 | 2 - 7 | 3 - 8 | 4 - 9 | 5 - 10 |
| **TURNO 2** | 1 – 7 | 2 - 8 | 3 - 9 | 4 - 10 | 5 – 6 |
| **TURNO 3** | 1 - 8 | 2 - 9 | 3 - 10 | 4 - 6 | 5 - 7 |
| **TURNO 4** | 1 - 9 | 2 - 10 | 3 - 6 | 4 - 7 | 5 - 8 |
| **TURNO 5** | 1 - 10 | 2 - 6 | 3 - 7 | 4 - 8 | 5 - 9 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **PRUEBA 1** | **PRUEBA 2** | **PRUEBA 3** | **PRUEBA 4** | **PRUEBA 5** |
| **TURNO 1** | 11 - 16 | 12 - 17 | 13 - 18 | 14 - 19 | 15 - 20 |
| **TURNO 2** | 11 – 17 | 12 - 18 | 13 - 19 | 14 - 20 | 15 – 16 |
| **TURNO 3** | 11 - 18 | 12 - 19 | 13 - 20 | 14 - 16 | 15 - 17 |
| **TURNO 4** | 11 - 19 | 12 - 20 | 13 - 16 | 14 - 17 | 15 - 18 |
| **TURNO 5** | 11 - 20 | 12 - 16 | 13 - 17 | 14 - 18 | 15 - 19 |

En el patio habrá un cartel con los objetos perdidos (pelota, mochila, biblia, pizarra y sambori) y los grupos que los van recuperando acudirán al panel del patio (cada uno de un color) y dirán el equipo que son y el objeto que han conseguido.

El equipo que más objetos consiga será el ganador.

Al comenzar cada prueba el profesor que esté en la misma contará el porqué de ese objeto contando las anécdotas o historias de las fundadoras. Y al finalizar explicará la actividad. Cuando un equipo gane el profesor ha de comunicar al equipo ganador que objeto ha ganado y éste acudirá al panel y lo comunicará a quién esté allí apuntando.

Al final se les entregará a todos una piruleta o similar.

Pelota: Nuestras fundadoras nunca olvidaron por quienes dedicaron su vida, los niños. Por ello el juego era algo que siempre estaba presente en sus colegios. Se implicaban en el juego con ellos, aprovechaban cada momento de recreo o tiempo libre para acercarse a ellos y compartir estos momentos. Un valor característico en ellas la ALEGRÍA.

Mochila: Ellas decidieron darles una educación y acoger a aquellos niños pobres que vivían en el barrio por entonces y para ello alquilaron una pequeña casita muy cerquita del cole donde estamos ahora y de esa manera poder dar una educación a los niños pobres del barrio. Un valor característico en ellas la ACOGIDA.

Biblia: Rosa, Salvadora, Tomasa, Ana Mª y Rosa Campos fueron cinco mujeres que un día decidieron lanzarse a una aventura que hizo historia pero que no fue nada fácil. El camino fue difícil, los principios duros, tuvieron que superar grandes y duras pruebas pero confiaron en Dios Padre que nunca abandona a su Hijo y sabían que sus fuerzas no flaquearían, porque ellas recibían la fuerza del Espíritu Santo. Un valor característico en ellas la CARIDAD CRISTIANA.

Pizarra: Eran mujeres diferentes, con carácter, valientes pero con un deseo común : acoger a los huérfanos , a los que no tenían escuela, a los que andaban por las calles con peligro de perderse, dar amor a aquellos que no lo recibían: niños , jóvenes y ancianos que vivían solos , y hacer presente a Dios en sus vidas, abriéndoles los brazos. Un valor característico en ellas el AMOR.

Sambori: Ofrecieron con humildad todo lo que tenían, que en tiempos difíciles, no era más que una mano cargada de cariño, amor y esperanza. Mujeres humildes que transmitían este valor en todo momento y quedaba reflejado en la manera de educar a los niños y niñas que acudían a sus escuelas. Un valor característico en ellas la HUMILDAD.

**Pruebas:**

Prueba 1: Se colocarán en fila cada grupo enfrentado al otro (intentar colocarlos por edades) e intentarán hacer reír al equipo contrario. El último que quede sin haberse reído será el que hará ganador a su equipo. Si vemos que acaban la prueba rápido podemos repetir y hacer al mejor de tres. Objeto: PELOTA.

Prueba 2: Preguntas para los dos equipo por niveles, deberán responder por niveles a preguntas sobre cada uno de ellos. Solamente podrán responder los alumnos de ese nivel aunque pueden recibir ayuda del resto de los compañeros.

El equipo que más preguntas acierte será el ganador. Objeto: MOCHILA.

Prueba 3: juego de relevos donde tendrán que relevar a otro del equipo un objeto cualquiera y el primero que llegue será el ganador. Se pueden poner obstáculos por el camino como aros, vallas… Objeto: BIBLIA.

Prueba 4: A cada equipo se le repartirán animales repetidos dos veces y cuando el profesor diga cada uno empezará a hacer los sonidos de su animal con el fin de que cada uno encuentre su pareja. El último que termine será el que hará perdedor a su equipo. Si se hace corto se puede repetir y hacer el mejor de tres. Si algún equipo es impar un animal estará repetido tres veces.

Objeto: PIZARRA.

Prueba 5: El juego que se realizará será el pañuelo, cada equipo enfrentado al otro. Lo ideal es que se numeren de primero a tercero y de cuarto a sexto más o menos con los mismos números. El equipo que más puntos tenga ganará el objeto. Objeto: SAMBORI.

**Recursos MATERIALES:**

* Carteles para las pruebas.
* Paneles de puntos.
* Pañuelo.
* Hoja de preguntas sobre mates y lengua de cada nivel.
* Tarjetas con animales escritos.
* Relevos
* Materiales deportivos para obstáculos.
* Permanentes para repartir los grupos.