CODY FEET EN EDUCACIÓN FÍSICA

(Actividades previas)

**JUEGO 1: “Campo minado”**

Juego por parejas: Programador y Robot.

Se realiza una cuadrícula en el suelo de 20x20 celdas. Cada celda tendrá unas dimensiones de 20x20 cm. Dentro de esta cuadrícula, con conos u otros objetos, se ponen diferentes obstáculos dentro de algunas de las celdas.

Se establecen una o varias entradas a la cuadrícula con sus salidas correspondientes. Después se elige una de las entradas y el programador tiene que dirigir al robot dando las instrucciones que daríamos en Cody Feet.

Ejemplo de tablero y obstáculos:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  | E1 |  |  |  |  |  |  |  | S3 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | E2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| S2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | S4 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | S1 |  |  |  |  |  |  |  |  | E3 |  |  |  |

Instrucciones cody feet (la que se elija es la que utilizarán en todo momento, tanto en este juego como en las actividades cody feet en clase):

* Avanza uno (opciones: una paso adelante, avanza un paso…)
* Retrocede uno (opciones: una paso atrás, retrocede un paso…)
* Avanza uno y gira a la derecha
* Avanza uno y gira a la izquierda
* Inicio
* Final

Normativa básica:

* Pueden jugar de 1 a 4 parejas a la misma vez.
* Si juego una pareja sola, de evitar las casillas o celdas con obstáculos. Si juegos varias parejas, deben evitar las casillas con obstáculos y a los otros participantes.
* Si una pareja toca un obstáculo o al miembro de otra pareja debe comenzar de nuevo.
* Se puede hacer con los ojos descubiertos o con los ojos vendados.
* Gana la pareja que antes llega a su casilla de salida.
* Los roles de la pareja pueden y deben cambiar periódicamente.

**JUEGO 2: “Codypiedra, codypapel o tijerafeet”**

Juego por equipos utilizando las tarjetas Cody Feet.

Con aros se establecerá un recorrido que puede ser recto o con giros, dependiendo del momento evolutivo o de aprendizaje del alumnado. Dentro de cada aro, pondremos las fichas de Cody Feet que les indicará que deben hacer en cada comento (avanzar uno, avanzar y girar y las tarjetas de inicio y final).

En este juego, se harán dos grupos y cada grupo comenzará su actividad en un extremo de la formación de aros (por lo que necesitaremos dos fichas de inicio y final). Un miembro de cada grupo comienza a realizar el recorrido siguiendo las indicaciones y, cuando llega a la tarjeta final (los dos finales están juntos en el centro de la construcción de aros), juegan piedra, papel, tijera. Quien gana suma un punto para su equipo y salen ambos participantes del recorrido para que participe otro miembro de cada grupo.

Tarjetas Cody Feet:

Inicio Final avance Giro a la derecha Giro a la izquierda

Ejemplo de circuitos:

