

**MATERIAL:** un pañuelo, sillas y una tela blanca.

**ORG. ALUMNOS:** individual, parejas y gran grupo.

**TEC. ENSEÑANZA:** Man Directo y Res de Problemas.

**OBJETIVOS:**

1. Celebrar la festividad de Halloween.
2. Mejorar la convivencia de los alumnos
3. Mejorar la velocidad de reacción.
4. Desarrollar la creatividad y la espontaneidad.
5. Representar personajes con sonidos y gestos.

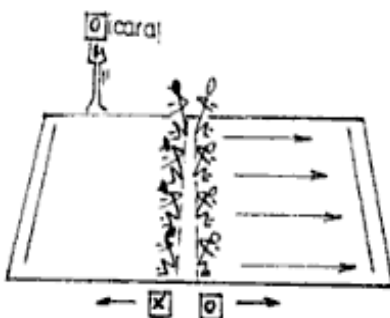


**ANIMACIÓN**

1. **La Bruja y los Zombies.** Uno la liga, que será “La Bruja”. A la señal, tratará de pillar al resto de alumnos. Conforme los vaya pillando, éstos se convierten en zombies (desplazándose como zombies sin poder correr). Los zombies ayudarán a la bruja a cazar al resto de alumnos (obstaculizando el avance, acorralando, etc.), pero solo la bruja es la que puede pillar a los alumnos que estén vivos.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **El Pañuelo.** Se organizan dos equipos para jugar al pañuelo. En esta ocasión, en vez de numerarse, cada miembro de cada equipo se elige un personaje: fantasmas, brujas, monstruos, vampiros, esqueletos, momias, diablos, hombres lobo, Frankensteins, Dráculas, murciélagos, gatos negros, arañas, lechuzas, calabazas, etc.



2. **Zombies vs Vampiros.** Parejas, situadas de espaldas a unos 2 metros de distancia aproximadamente y divididos por una línea central. A la voz de “Zombies” o “Vampiros” los alumnos del lado nombrado persiguen a su pareja correspondiente del otro equipo tratando de tocarlos antes de que lleguen a la línea de fondo. El que da caza a su pareja gana un punto; si no, se anota un punto el contrario.

3. **La Silla Zombi.** Se forma un círculo con tantas sillas menos una como número de participantes. Todos los participantes caminarán como zombies alrededor de las sillas al ritmo de la canción de Michael Jackson “Thriller” hasta que de improviso se corte la música y todos los participantes busquen sentarse en una de las sillas. Aquel que no logre sentarse en una de ellas, se retira del juego y se saca una silla. Así sucesivamente hasta llegar a los dos finalistas que disputarán la única silla. Ganará el que logre sentarse.



4. **El Fantasma.** Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: “¿Quién es el Fantasma?” El resto de niños se levantan e intentan adivinar que compañero es “El Fantasma”.



**VUELTA A LA CALMA**

1. **Bolsa Mágica de Halloween.** Se hacen equipos. Por turnos, un miembro de cada equipo ira saliendo y cogerá una tarjeta con el dibujo de un personaje de Halloween. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que los compañeros de su equipo lo adivinen en dos intentos. Si lo consiguen, se les da un punto. Gana el juego el equipo que consiga más puntos.