

nombre de la actividad	Reto olímpico. Código SafeCreative 1607038293320.
autor/es	José Ricardo MARCH ARNAO.
nivel y destinatarios	C.
duración	3 horas.
objetivos	Ayudar al alumnado a conocer o afianzar el léxico del mundo del deporte, especialmente del relacionado con los Juegos Olímpicos.
destrezas	Comprensión escrita; expresión escrita y oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Campo semántico del mundo de los deportes; el texto expositivo.
dinámica	Individual.
material y recursos	Fotocopias de la actividad.
secuenciación	<p>Este conjunto de actividades permite un acercamiento al léxico deportivo, especialmente el relacionado con los Juegos Olímpicos. A semejanza de las competiciones deportivas, consta de tres fases en las que se desarrollan diferentes actividades de base léxico-semántica. Tiene carácter eliminatorio, de manera que al final solo quedarán tres alumnos.</p> <p>En la primera sesión se realizan las dos pruebas correspondientes a la primera fase. La primera de ellas es un test de respuesta múltiple en el que el alumno ha de elegir la respuesta correcta en un máximo de cinco minutos. Por cada pregunta acertada se suma un punto, mientras que cada fallo resta otro punto. Las preguntas en blanco no descuentan.</p> <p>Por su parte, en la segunda prueba clasificatoria el alumno recibe un papel en el que encontrará diez definiciones y otras tantas palabras truncadas, que ha de completar en cinco minutos como máximo. Cada palabra acertada suma un punto. Los fallos restan un punto, mientras que las preguntas en blanco no descuentan.</p> <p>Al finalizar esta primera fase, el profesor realiza el recuento de puntos. Los ocho alumnos con mejor puntuación pasan a la segunda fase, mientras que aquellos estudiantes que hayan sido eliminados pasarán a formar parte del público.</p>

secuenciación

La segunda sesión consta de dos pruebas. En la primera, los alumnos reciben una ficha con definiciones relacionadas con conceptos olímpicos que han de rellenar en tres minutos como máximo. Por cada concepto acertado se suma un punto. Las palabras erróneas o no contestadas no restan.

En la segunda prueba, los discentes se enfrentan a una prueba de expresión oral. El profesor asigna a cada un alumno un deporte de manera aleatoria. El estudiante ha de explicar al público, en un minuto como máximo, las características de ese deporte sin utilizar tres palabras prohibidas. Los jueces (profesor o profesores) han de otorgar una puntuación de 0 a 10 en función de la originalidad y la capacidad expresiva del alumno. Si, finalizada la explicación, el público no ha adivinado la palabra, el estudiante suma cinco puntos adicionales.

Al finalizar las dos pruebas, el profesor realiza el recuento de puntos. Los tres alumnos con mejor puntuación pasarán a la final. Los cinco restantes reciben sus diplomas olímpicos y pasan a formar parte del público.

Por último, en la tercera sesión se desarrolla la fase final, que consta de una actividad. Se trata de una prueba de velocidad, en la que los tres alumnos han de adivinar el nombre de tres conceptos relacionados con los Juegos Olímpicos, compitiendo entre ellos. Para ello se les facilitan ocho pistas para cada uno de dichos conceptos. En función de cuándo adivine la palabra que se busca se le otorga una puntuación mayor o menor. Por ejemplo, si el alumno descubre la palabra en la primera pista suma ocho puntos, mientras que si lo hace en la última solo consigue uno.

El alumno que haya obtenido una mayor puntuación consigue la medalla de oro, el segundo, la de plata, y el tercero, la de bronce. En caso de empate en esta fase final, alcanzará mejor posición el alumno que haya conseguido una puntuación más elevada en las fases inicial e intermedia.

RETO OLÍMPICO

Seguro que has soñado alguna vez con participar en los Juegos Olímpicos, la cita más apasionante del deporte mundial. Esta competición reúne cada cuatro años a los atletas más importantes del planeta. Hemos decidido homenajearlos con un conjunto de pruebas relacionadas con este gran acontecimiento. ¿Serás capaz de conseguir la medalla de oro?

1. FASE DE CLASIFICACIÓN

Los atletas que compiten en los Juegos Olímpicos se clasifican para este gran acontecimiento tras una fase previa. La que aquí te proponemos se divide en dos pruebas.

1) Demuestra tus conocimientos sobre los Juegos Olímpicos participando en el siguiente test. Por cada pregunta acertada sumarás un punto, mientras que cada fallo restará otro punto. Si no sabes la respuesta y decides no contestar, no sumarás ni restarás. ¡Suerte!

1) El período de tiempo que pasa entre dos Juegos Olímpicos se conoce como...	a) Carencia	b) Olimpiada	c) Preparación	d) Quite
2) Los Juegos Olímpicos dan comienzo con...	a) El desfile de banderas	b) El juramento olímpico	c) La interpretación del himno del país que acoge los Juegos	d) El pistoletazo de salida
3) El representante de cada país se denomina...	a) Porteador	b) Representante	c) Abanderado	d) Símbolo
4) El recipiente donde se enciende la llama en el estadio es el/la ...	a) Antorcha	b) Pebetero	c) Cobertor	d) Lanza
5) El premio más importante en los JJ. OO. de la antigüedad era el/la...	a) Medalla de oro	b) Sueldo vitalicio	c) Diploma olímpico	d) Corona de laurel

6) La prueba reina del atletismo es...	a) Mil quinientos metros	b) Maratón	c) Marcha atlética	d) Cien metros lisos
7) En las carreras de relevos, el objeto que se pasan los corredores se llama...	a) Señal	b) Relevó	c) Testigo	d) Palo
8) En algunos deportes como el atletismo, el requisito para participar en los Juegos es la obtención de una...	a) Marca mínima	b) Invitación oficial	c) Medalla en anteriores Juegos	d) Beca olímpica
9) El país que acoge los Juegos se denomina...	a) Local	b) Anfitrión	c) Celebrante	d) Actual
10) El nombre oficial de la prueba de levantamiento de peso es...	a) Alzado	b) Halterofilia	c) Resistencia	d) Peso olímpico

2) En la segunda prueba clasificatoria recibirás un papel en el que encontrarás diez definiciones y otras tantas palabras truncadas, que habrás de completar en cinco minutos como máximo. Sumarás un punto por cada palabra acertada. Los fallos restarán un punto, mientras que las preguntas en blanco no contarán para la puntuación final.

Al finalizar las dos pruebas, el profesor realizará el recuento de puntos. Los ocho alumnos con mejor puntuación se clasificarán para la siguiente fase.

2. SEGUNDA FASE

¡Enhorabuena! Has alcanzado la segunda fase de los Juegos Olímpicos, por lo que se puede decir que estás a un paso (en este caso, a dos pruebas) de las medallas.

1) La primera prueba de esta segunda fase consiste en una demostración de tus conocimientos sobre diferentes deportes olímpicos. Para ello has de rellenar esta ficha en tres minutos como máximo. Por cada concepto acertado sumarás un punto.

1. Nombre genérico de las pruebas con caballo.	
2. Nombre del emblema de los Juegos Olímpicos.	
3. Barra que marca la altura que hay que saltar en algunas pruebas.	
4. En gimnasia artística, los dos aros que sirven para realizar ejercicios.	
5. Superficie blanda sobre la que se desarrollan las artes marciales.	
6. Malla que divide el campo de voleibol.	
7. Modalidad de tenis que permite la participación de hombres y mujeres en la misma prueba.	
8. Nombre de la camiseta que utilizan los ciclistas.	
9. Número de pruebas que se desarrollan en el pentatlón moderno.	
10. Máxima sanción individual posible durante un partido de fútbol.	

2) En la segunda prueba, el profesor te asignará un deporte de manera aleatoria. Tienes que explicar al público, en un minuto como máximo, las características de ese deporte. Los jueces (profesor o profesores) te pueden otorgar una puntuación de 0 a 10 en función de la originalidad y tu capacidad expresiva. Si, finalizada la explicación, el público no ha adivinado la palabra, sumarás cinco puntos adicionales.

Al finalizar las dos pruebas, el profesor realizará el recuento de puntos. Los tres alumnos con mejor puntuación pasarán a la final. Los cinco restantes recibirán sus diplomas olímpicos.

3. FASE FINAL

¡Estás solo a un paso del oro! Solo dos compañeros te apartan del máximo honor olímpico. ¿Estás preparado para la prueba final?

1) La actividad que definirá quién se hace con cada medalla es una prueba de velocidad. Has de adivinar el nombre de tres conceptos relacionados con los Juegos Olímpicos. Para ello se te facilitan ocho pistas para cada uno de ellos. En función de cuándo adivines la palabra que buscamos se te otorga una puntuación mayor o menor. Así, si descubres el concepto en la primera pista sumarás ocho puntos, mientras que si lo haces en la última solo conseguirás uno.

En caso de empate en esta fase final, obtiene mejor posición el alumno que haya conseguido una mejor puntuación en las fases inicial e intermedia.

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Actividad 2 (Primera fase):

SUB	ARC
JAB	JUD
TAP	REC
POD	JUE
FLO	DEL

Actividad 2 (Segunda fase):

	DEPORTE	PALABRA PROHIBIDA 1	PALABRA PROHIBIDA 2	PALABRA PROHIBIDA 3
ALUMNO 1	Baloncesto	Balón	Canasta	Triple
ALUMNO 2	Atletismo	Correr	Relevos	Resistencia
ALUMNO 3	Balonmano	Balón	Penalti	Blocaje
ALUMNO 4	Natación	Piscina	Nadar	Mariposa
ALUMNO 5	Bádminton	Volante	Raqueta	Red
ALUMNO 6	Gimnasia	Potro	Cinta	Ejercicio
ALUMNO 7	Vela	Mar	Barco	Viento
ALUMNO 8	Fútbol	Balón	Árbitro	Gol

Solucionario:

Fase de clasificación:

1)

1 B	6 B
2 C	7 C
3 C	8 A
4 B	9 B
5 D	10 B

2)

- Instrumento alargado que se lanza en algunas pruebas atléticas: **Jabalina**
- Mejor resultado conseguido en un deporte: **Récord**
- En el baloncesto, jugada que consiste en interceptar el balón de un contrario desde una posición superior: **Tapón**
- Que queda en segunda posición en una fase final: **Subcampeón**
- Instrumento que se utiliza en la modalidad de tiro tradicional: **Arco**
- Deporte de contacto de origen oriental: **Judo**
- Espada que se utiliza en las pruebas de esgrima: **Florete**
- Jugador más avanzado en algunos deportes de equipo como el fútbol: **Delantero**
- Plataforma en la que los atletas reciben sus premios: **Podio/Pódium**
- Árbitro que toma las decisiones en una competición: **Juez**

Segunda fase:

1)

1. Equitación
2. Aros olímpicos
3. Listón
4. Anillas
5. Tatami
6. Red
7. Mixtos
8. Maillot
9. Cinco
10. Expulsión / Tarjeta roja

Fase final:

A. MARTILLO

1. Es una palabra polisémica.
2. Solo los más fuertes pueden moverlo.
3. Es un objeto pesado.
4. Se utiliza en pruebas individuales.
5. Se usa en pruebas celebradas en el estadio.
6. Para ganar, tienes que lanzarlo al aire.
7. La distancia que recorre este objeto es muy importante.
8. Es una bola de metal unida a una empuñadura por un cable de acero.

B. MARATÓN

1. Se introdujo como prueba olímpica en 1896.
2. La resistencia física es fundamental en esta prueba.
3. En su origen, la palabra era un nombre geográfico.
4. El primer campeón olímpico fue el griego Spyridon Louis.
5. El actual récord del mundo está fijado en poco más de dos horas.
6. Filípides recorrió por primera vez la misma distancia.
7. La prueba tiene lugar sin interrupciones dentro y fuera del estadio.
8. Es la prueba atlética más importante.

C. DECATLÓN

1. Se trata de una palabra de origen griego.
2. Solo participan en ella los deportistas más completos.
3. Gana quien es más regular.
4. Se disputa a lo largo de dos días.
5. Para participar en esta prueba habrás de ser experto en discos.
6. Es una prueba atlética combinada.
7. Para alcanzar el oro se han de saltar vallas.
8. Tras diez pruebas conocemos al ganador.