



RULETA #EDUFIS

NORMAS DE FUNCIONAMIENTO:

1. **Para elegir voluntarios de clase.**
 - a. La ruleta tiene 30 números y cada número va asociado a un número de la lista de clase.

2. **Para seleccionar equipos o parejas.**
 - a. Cada vez tira un capitán (equipos) o persona (por orden de lista) para elegir y según el número que toque es la pareja seleccionada.

3. **Para elegir un reto del CARNET #EDUFIS.**
 - a. La ruleta se fracciona en 4 colores y cada color va asociado a un bloque de contenidos:
 - Verde: BL.1. Condición física y salud
 - Azul: Bl.2. Juegos y deportes
 - Amarillo: BL.3. Actividades en el medio natural
 - Rojo: BL.4. Expresión corporal

4. **Para elegir función a realizar del área de lesionados.**
 - a. Las áreas se dividen en 4 roles y van ligadas a los colores de cada bloque de contenidos:
 - Verde: inventor/a de ideas
 - Azul: ojeador/a
 - Amarillo: árbitro
 - Rojo: responsable del material

5. **Para establecer sanciones.**
 - a. Cada número de la ruleta va asociado a un ejercicio físico y a su vez el número a las repeticiones que han de realizar.
 - b. Si el profesor saca tarjeta amarilla a alumno, ha de acudir a ruleta, realizar una tirada y ejecutar el ejercicio que salga tantas veces como indique el número ligado al ejercicio. Si vuelve a recibir una 2º tarjeta amarilla volverá a realizar el mismo proceso. Una 3º tarjeta significaría la expulsión del alumno a la sala de guardia y la apertura de un parte de incidencias. SI NO QUIERE REALIZARLO LA 2º AMARILLA SUPONDRÁ LA ROJA DIRECTA Y EXPULSIÓN.