LLEVA AL AULA

FORTNITE EF!

UN JUEGO HECHO REALIDAD

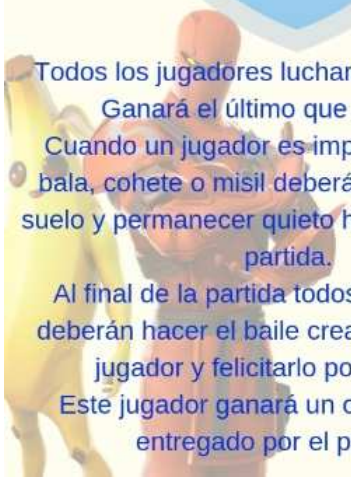
Modalidad en solitario o por equipos
Protégete con escudos, lanza balas, cohetes y misiles a tus adversarios, ayuda a tus compañeros, crea bailes originales e intenta sobrevivir hasta el final consiguiendo objetos y pasando de nivel!

Entra aquí para saber cómo jugar...www.victorarufe.com

FORTNITE EF

MODALIDADES DE JUEGO

EN SOLITARIO



Todos los jugadores lucharán contra todos. Ganará el último que sobreviva.
Cuando un jugador es impactado por una bala, cohete o misil deberá tumbarse en el suelo y permanecer quieto hasta el final de la partida.
Al final de la partida todos los jugadores deberán hacer el baile creado por el último jugador y felicitarlo por la victoria.
Este jugador ganará un objeto que será entregado por el profesor.

4 EQUIPOS

Se formarán 4 equipos con diferentes brazaletes de colores para diferenciarlos. Ganará el equipo que sobreviva hasta el final. Cuando un jugador es herido se desplazará en cuadrupedia hasta ser revivido por otro jugador. Los jugadores podrán intercambiarse el material que tengan. Los miembros del equipo ganador inventarán un baile cada uno de ellos, que tendrá que ser reproducido por todos los demás niños.

www.victorarufe.com

2 EQUIPOS

Se formarán 2 equipos con diferentes brazaletes de colores para diferenciarlos. Ganará el equipo que sobreviva hasta el final. Cuando un jugador es herido se desplazará en cuadrupedia hasta ser revivido por otro jugador. Los jugadores podrán intercambiarse el material que tengan. Los miembros del equipo ganador inventarán un baile cada uno de ellos, que tendrá que ser reproducido por todos los demás niños.

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

FORTNITE EF

www.victorarufe.com

Objetos de daño

Indiaca (Cohete)

Jabalina (Misil)

Pelotas espuma (Balas)

Los objetos que provocan daño estarán repartidos por todo el pabellón. Los jugadores que cojan uno o varios podrán lanzarlos a sus oponentes, siempre apuntando a las piernas o al tronco, nunca a la cabeza.

Si un jugador es tocado pasará a estar herido colocándose en cuadrupedia. Si lo intercepta en el aire no infringe daño alguno.

Objetos de protección

Peto (Escudo)

Conos (Cabaña Protección)

Los objetos de protección estarán situados por todo el espacio. El jugador que encuentre un peto, deberá ponérselo. El peto le defiende de un impacto de bala, cohete o misil. Una vez que impacte algo sobre él deberá quitárselo y dejarlo tirado en el suelo.

Los conos forman una cabaña, el jugador o equipo deberá tener cuatro para formar una cabaña donde podrán descansar los jugadores de su equipo hasta un tiempo máximo de 60 segundos.

FORTNITE EF

Roles de los Jugadores

JUGADORES

Los jugadores, tanto en el juego en solitario como en equipo, tendrán que cumplir las normas del juego en todo momento.

Su objetivo es sobrevivir hasta el final. En el caso de juego por equipos, podrán ayudar a compañeros heridos e intercambiar material.

Aquel jugador que incumpla la normativa será automáticamente descalificado.

SUPERVISORES

En cada partida 3 jugadores asumirán el rol de SUPERVISORES.

Su función es hacer cumplir el reglamento y observar el comportamiento y actitud de los jugadores en todo momento. En caso de detectar alguna trampa o juego sucio podrán descalificar a los jugadores que estuviesen involucrados.

Cada supervisor asumirá la supervisión de un tercio del campo de juego.

www.victorarufe.com

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

FORTNITE EF
HERIDOS Y CÓMO REVIVIR A COMPAÑEROS
¿CÓMO QUEDAS HERIDO?
Si un objeto impacta sobre alguna de las partes de tu cuerpo, automáticamente quedarás herido.
Tendrás que ponerte en cuadrupedia y desplazarte hasta algún compañero de tu equipo para que te reviva. Si tienes un peto, deberás quitártelo y perderás esa protección, pero no estarás herido.
Si juegas en solitario, automáticamente estarás muerto, y tendrás que quedarte tumbado en el sitio donde te impactó el objeto, soltando todo el material que portes.
Si interceptas el objeto en el aire no estarás herido.
Si estando herido recibes otro impacto de un objeto estarás muerto.
¿CÓMO PUEDES REVIVIR A UN COMPAÑERO?
5 FLEXIONES 10 SENTADILLAS 10 VUELTAS
Para revivir a un compañero deberás situarte a su lado y hacer una de estas tres acciones motrices: 5 flexiones, 10 sentadillas o 10 vueltas a su alrededor.
Recuerda que debes revivir uno a uno, no es posible hacerlo de forma conjunta.
www.victorarufe.com

FORTNITE EF
TORMENTA
Cada 3 minutos avanzará una tormenta reduciendo el campo de juego.
Será el profesor quien ponga 4 aros u otro material delimitador sobre el suelo acotando la zona de juego.
Poco a poco los alumnos tendrán menos espacio para jugar y las posibilidades de supervivencia se verán reducidas.
Los supervisores vigilarán que ningún alumno pise la zona de la tormenta. En caso de pisarla quedarán heridos automaticamente o eliminados en la modalidad de juego en solitario.
www.victorarufe.com
2:53
71
38
0
forissss-der
0 100
0 100
Ver estadísticas de la partida
Informar sobre el jugador

FORTNITE EF

PLANILLA NIVELES

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO/A

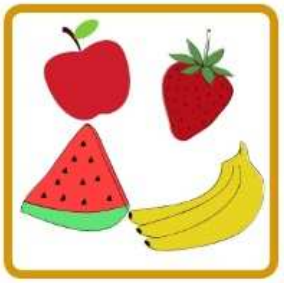
1. Raqueta eléctrica

2. Paracaídas cubremuertos

3. Zapatilla superhéroe

4. Pelota multiusos

5. Bebida reconfortante



6. Healthy food

7. Bicicleta anticontaminación

8. Corazón saludable

9. Fuerza mental

10. Escudo Dorado

www.victorarufe.com

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

FORTNITE EF

PLANILLA NIVELES

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO/A

1. 2. 3. 4. 5.

6. 7. 8. 9. 10.

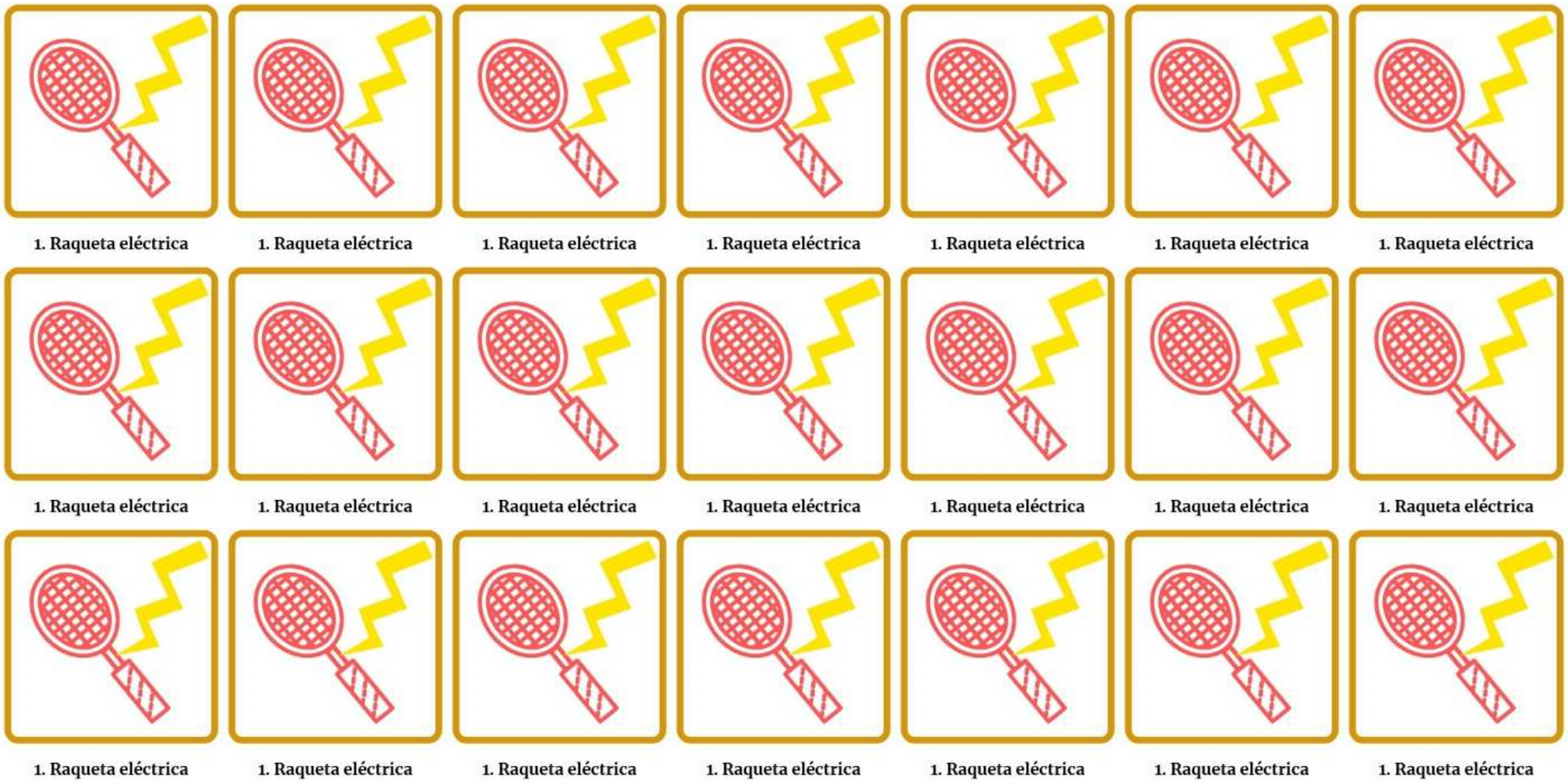
www.victorarufe.com

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

FORTNITE EF
ELIMINADO POR
ManMountain123
CONTENIDOS TRABAJADOS
www.victorarufe.com
HABILIDADES MOTRICES
Carrera
Lanzamientos
Recepciones
Interceptación
Saltos
Giros
Manipulaciones
Suspensión
CAPACIDADES FÍSICAS
Agilidad
Fuerza Básica
Resistencia Aeróbica
Resistencia Anaeróbica aláctica
Velocidad de reacción
Velocidad de desplazamiento
Velocidad gestual
PSICOMOTRICIDAD
Apreciación de trayectorias
Coordinación óculo manual
Coordinación dinámica general
Estructuración/percepción espacial
Estructuración/percepción temporal
Equilibrio dinámico
Expresión corporal
Praxia fina
Tonicidad/control postural
VALORES Y VARIABLES PSICOLÓGICAS
Aceptación reglas
Honestidad
Autoestima/autoconfianza
Creatividad/fantasía
Cooperación/compañerismo
Disciplina
Liderazgo
Esfuerzo
Roles
Estrategia/táctico
Socialización
Generosidad
Resiliencia
Hábitos saludables
Superación
Habilidades comunicativas
Juego limpio
Respeto
Saber ganar/perder

Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. Debemos aprovechar ese momento para dar un poco de información teórica sobre su utilidad y animarlos a disfrutar de ellos.

NIVEL 1



Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 2**

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

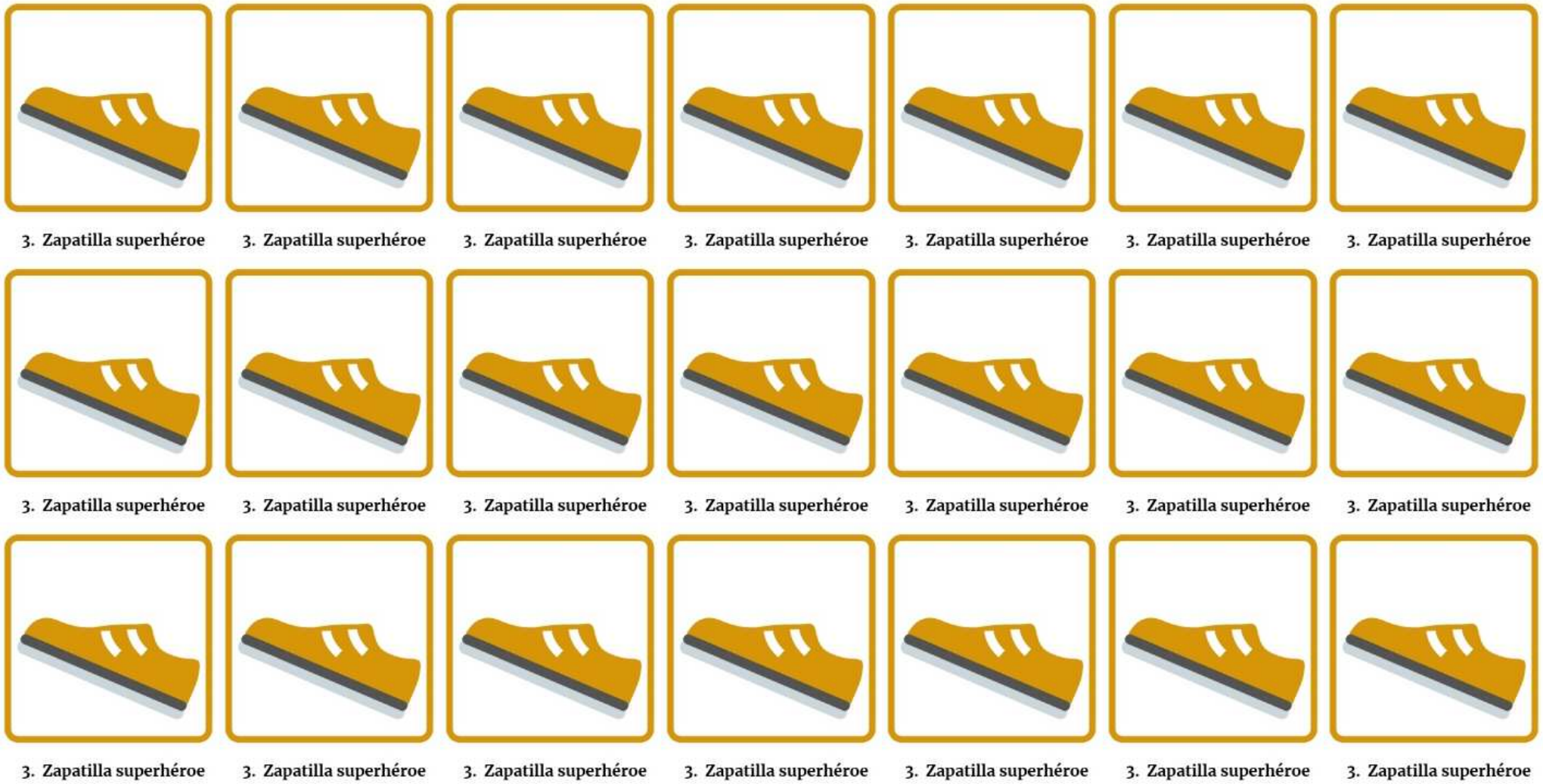
2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

2. Paracaídas cubremuertos

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 3**

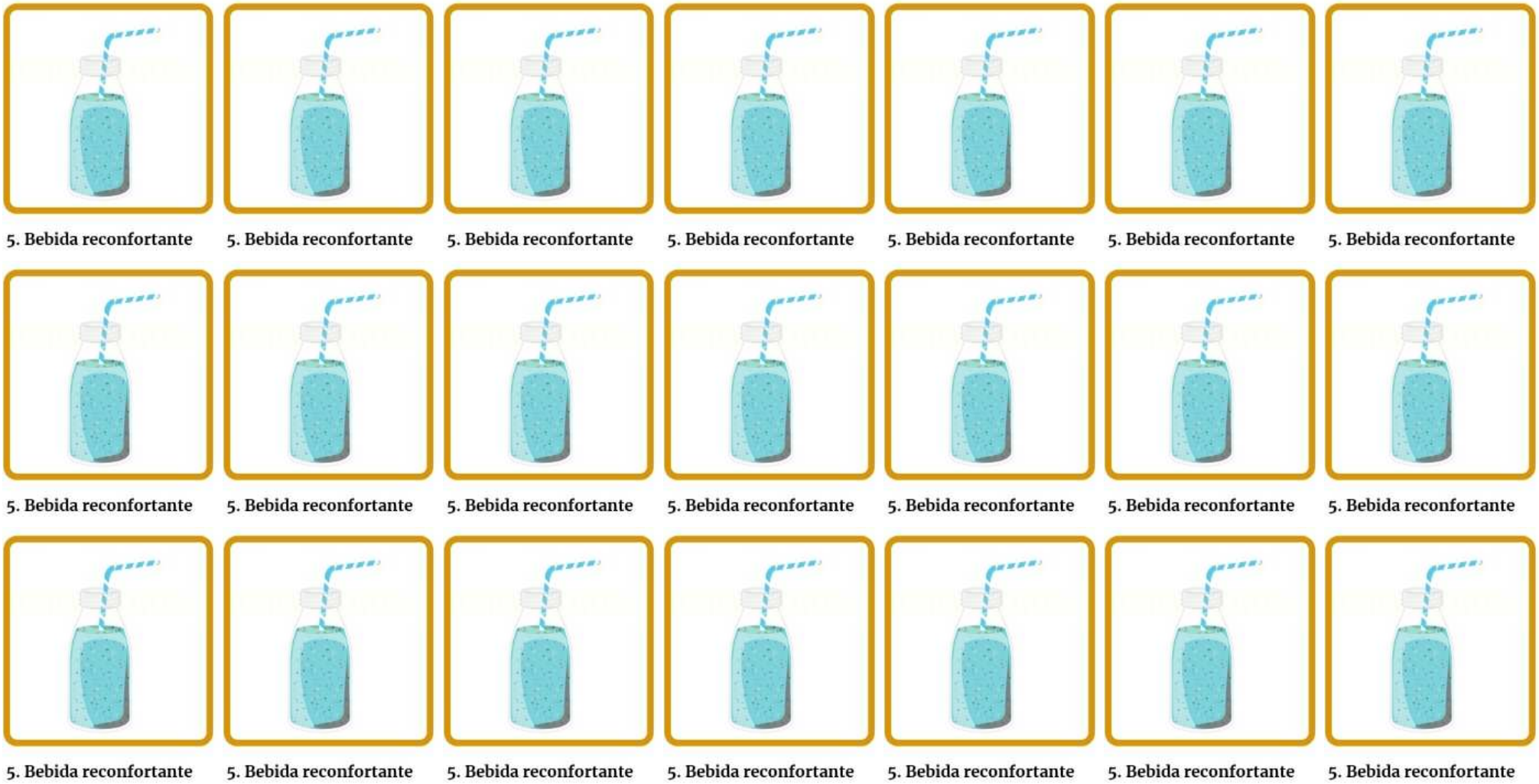


Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

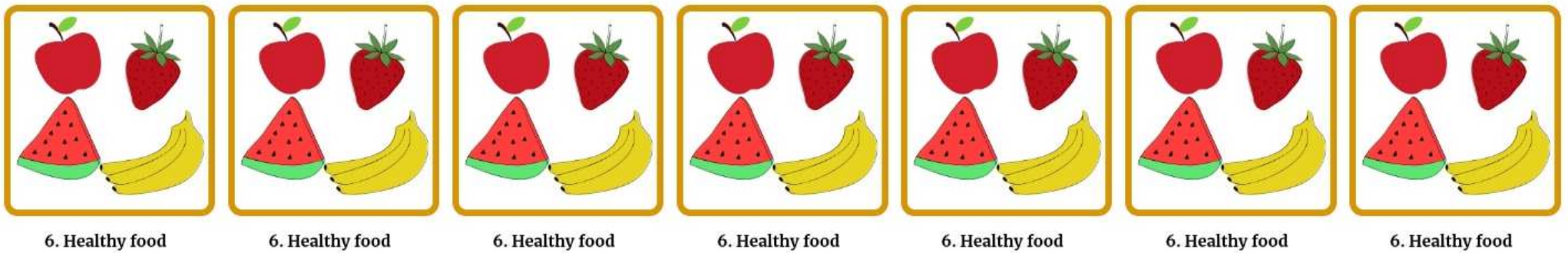
Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 4**

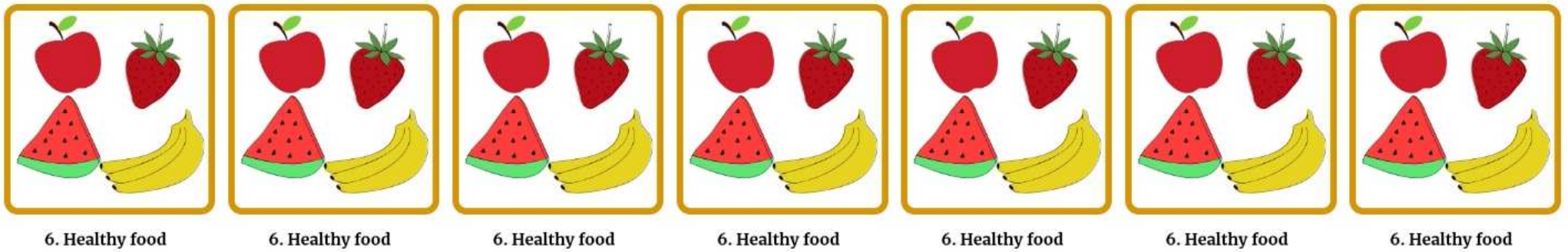
Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

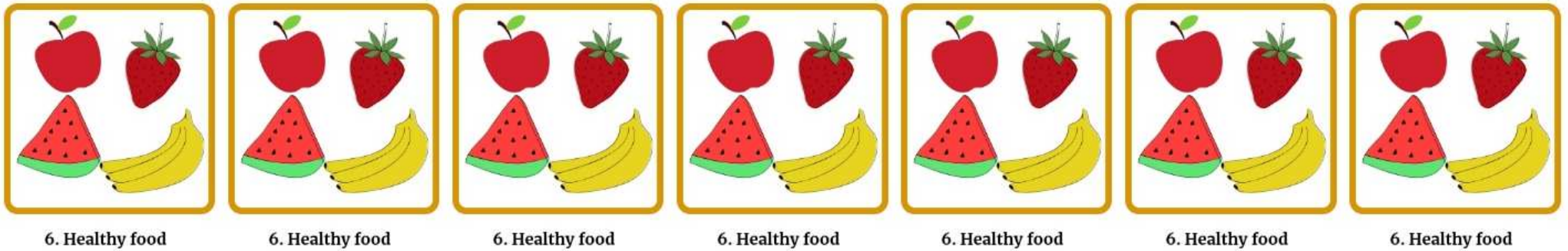
Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 5**



Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 6**

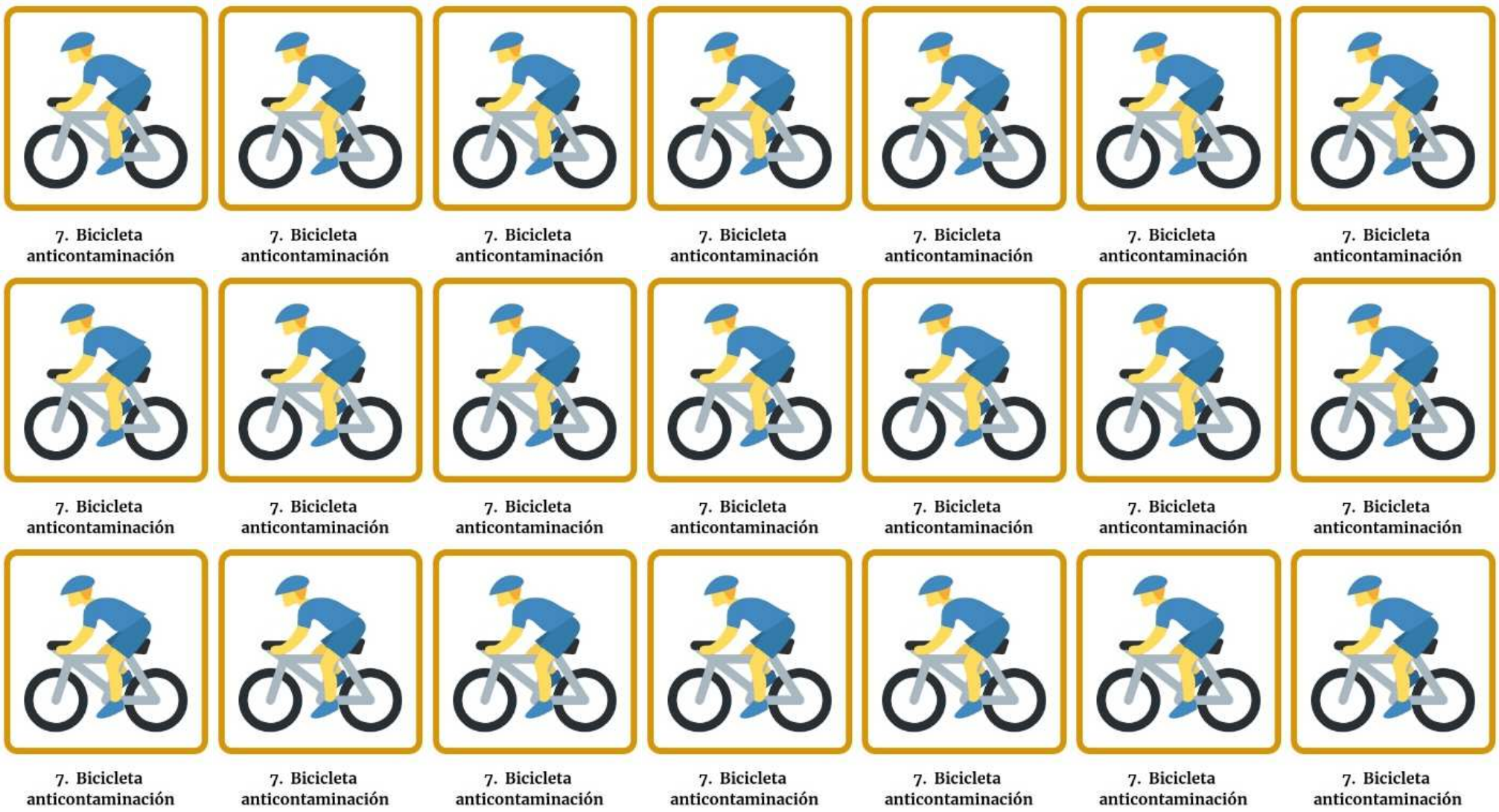






Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 7**

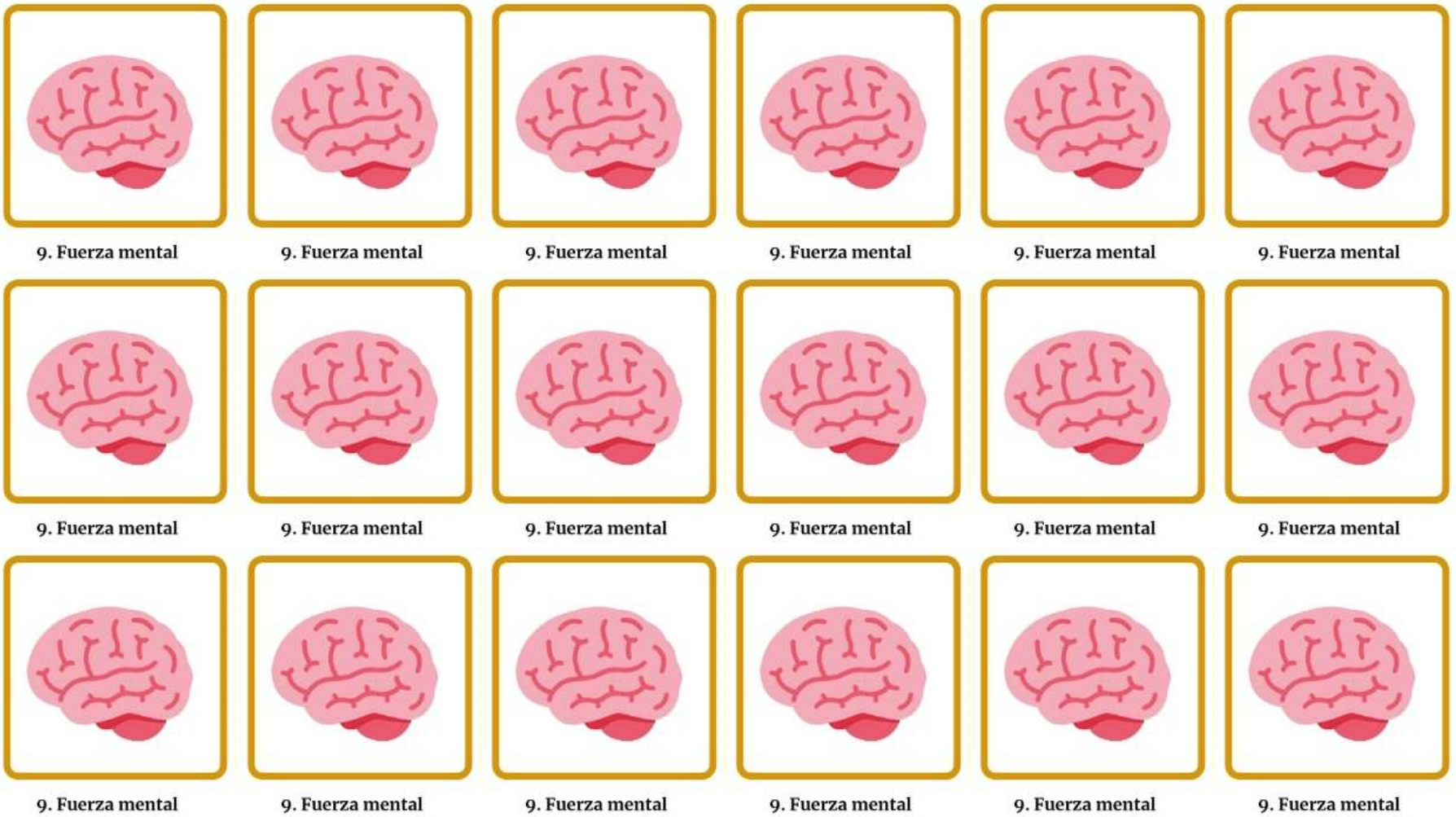


Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

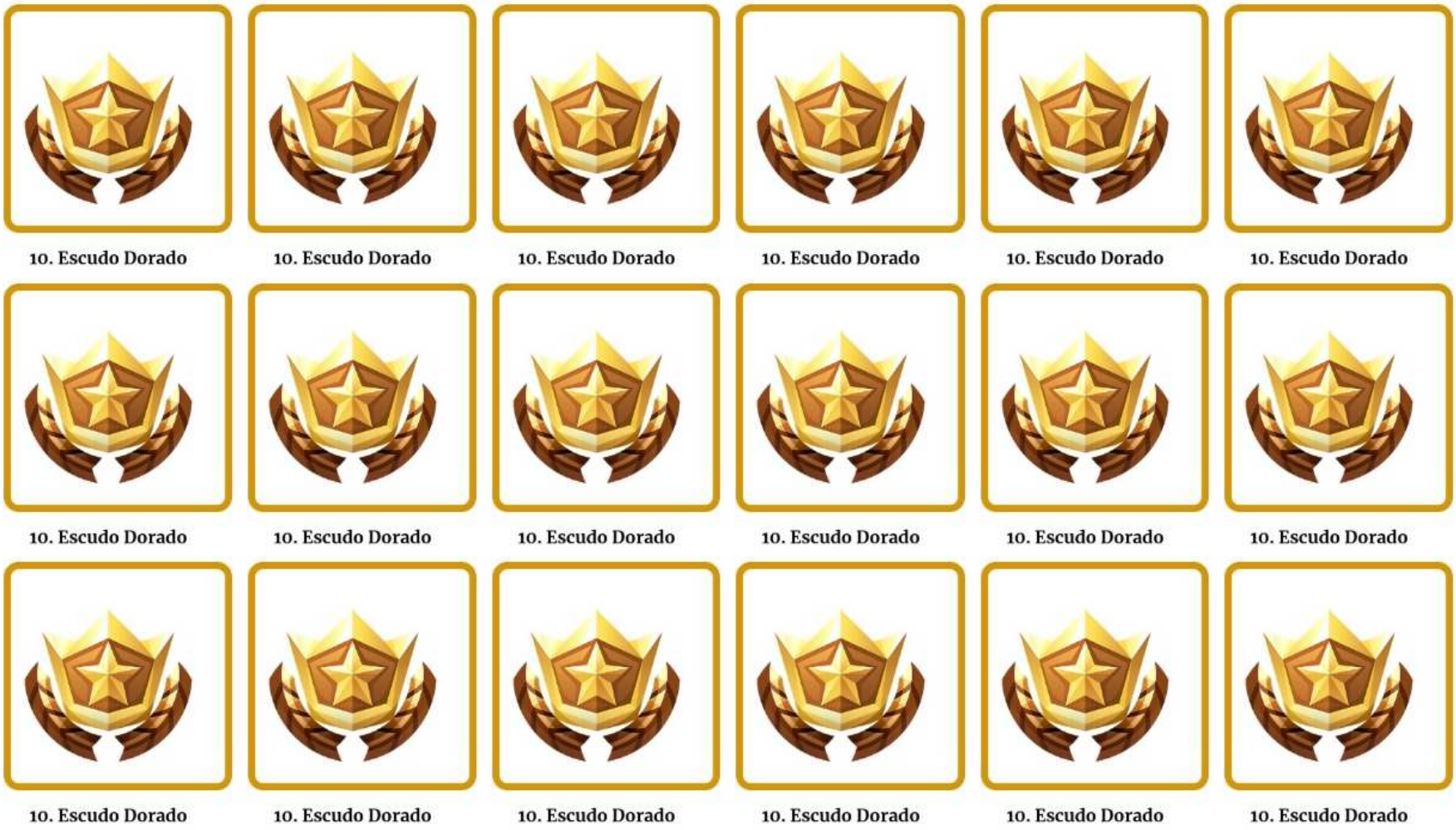
Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 8**

Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com

Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 9**



Imprime y recorta los objetos del pase de nivel. Entrega uno al ganador de cada partida en solitario. Habla con todo el alumnado sobre las posibilidades de ese objeto, su función en la vida real, etc. **NIVEL 10**



Suscríbete gratis a mi Blog Educación, Innovación y Emprendimiento en www.victorarufe.com