

**Tipología de actividad:** Marcador colectivo

**Material:** Una pelota o una camiseta, una silla, una botella de agua y un cubo.

### Descripción de la actividad:

El objetivo del juego es el sumar tantos puntos como sea posible durante el tiempo que dure la actividad. Por ejemplo, se puede establecer el tiempo de un minuto y medio. La persona o personas que participan utilizan una pelota o elaboran una pelota de ropa haciendo nudos a una camiseta. Se distribuyen por el espacio de juego elementos como una silla, una botella de agua de vacía o un cubo. Antes de empezar, se atribuye a cada elemento una puntuación: encestar dentro del cubo son 3 puntos, dejar la pelota justo encima de la silla son 5 puntos y tirar la botella, 10.

La persona o personas tienen que hacer tantos puntos como les sea posible durante el tiempo acordado. Una vez acabado el tiempo, se puede repetir para intentar mejorar la puntuación de la primera partida.

### Variantes:

- V1:** Añadir otros elementos dónde poder sumar puntos, por ejemplo, una hoja o cartón con una diana dibujada que tenga diferentes zonas de puntuación.
- V2:** Establecer diferentes zonas de lanzamiento (más o menos distancia).
- V3:** Establecer diferentes posiciones para realizar el lanzamiento: de pie y mirando a los elementos de puntuación, de rodillas y de cara a los elementos de puntuación, sentada y de cara, tumbada y de cara, sentada y de espaldas, etc.

### Preguntas para la reflexión:

- ¿Os ha gustado el juego? ¿Ha sido divertido?
- ¿Qué elemento de puntuación os ha gustado más? ¿El cubo, la silla o la botella?
- ¿Habéis probado diferentes posiciones de lanzamiento? ¿Cuáles?
- ¿Qué valor creéis que se ha potenciado con esta actividad?
- ¿En qué otras situaciones destacan los valores que habéis dicho?