

"Autoconstrucción MARCADOR GOUBAK"

1. POSIBLES RECURSOS NECESARIOS:

- Educación Física: picas y ladrillos de psicomotricidad.
- Reutilizados: hueveras de cartón pequeñas, pinzas de tender la ropa con colores diferentes y cuentas lógico-matemáticas (en su defecto, fichas de algún juego de mesa como el Parchís o la Oca).
- Otros materiales: celo pequeño, cinta adhesiva o precinto, aeronfix, barniz o alkil y temperas de colores.
- Usaremos: tijeras y pinceles.

2. AUTOCONSTRUCCIÓN, PASO A PASO:

1. Imprimimos los números del marcador enlazando las tres tiras de papel mediante celo pequeño y protegiendo la unión con aeronfix.



2. Pintamos con temperas los huecos de las hueveras de tres colores distintos (se propone de rojo -3 / naranja -2 / amarillo -1) para los tanteos negativos (puntuaciones con el pie durante el juego). Una vez secado, imprimimos los números negativos que pegaremos en los huecos. También, podemos adornar el material con los logos disponibles de la modalidad de Goubak. Finalmente, se recomienda pintar de color neutro el exterior y recubrirlo con una capa de barniz o alkil para una mayor durabilidad.



3. Unimos con cinta adhesiva o precinto los letreros a la pica introducida en el ladrillo de psicomotricidad a modo de soporte. Las pinzas de colores, una para cada equipo, marcarán las puntuaciones positivas durante el juego (tantos obtenidos con las manos) y marcarán la suma de los mismos. Mientras que las cuentas lógico-matemática o fichas en su defecto, se depositarán en los huecos correspondientes para las puntuaciones negativas con su correspondiente resta en la puntuación positiva (pinzas de colores). En caso de igualdad en el marcador al finalizar el partido se comprobarán los tanteos negativos para desempatar, obteniendo la victoria el equipo que menos fichas negativas tenga (- 3 / -2 / -1).



4. Por último, se propone como personalización de este recurso autoconstruido la decoración del mismo con cualquier material que se desee.





15

15

14

14

13

13

12

12

11

11

10

10

9

9

8

8

7

7

6

6

5

4

3

2

1

5

4

3

2

1



