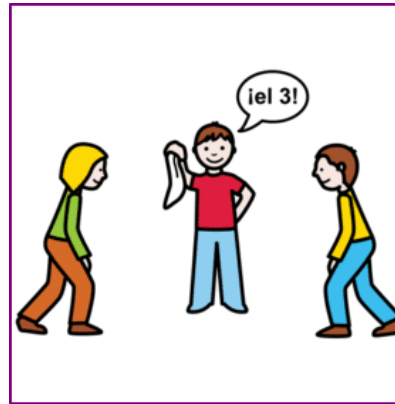


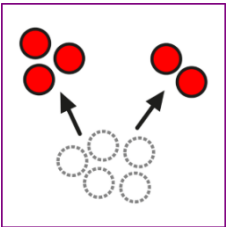
6



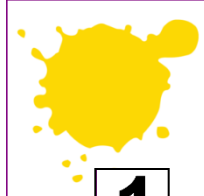
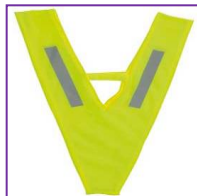
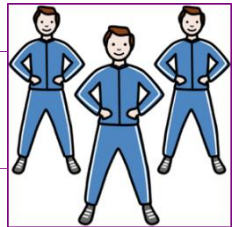
6 de octubre: juegos de colaboración



Pilla pilla



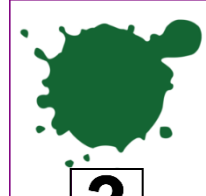
5



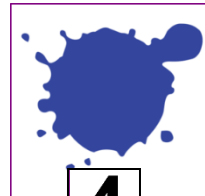
1



2



3



4

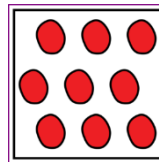


5

Dividimos la clase en cinco equipos y nos ponemos un peto: amarillo, rojo, verde, azul y sin peto



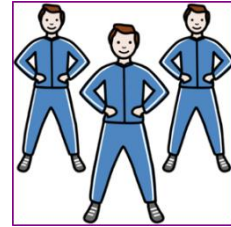
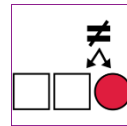
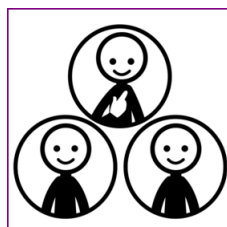
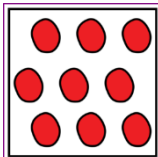
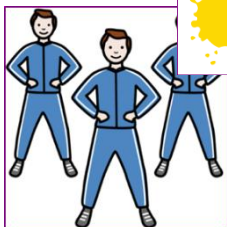
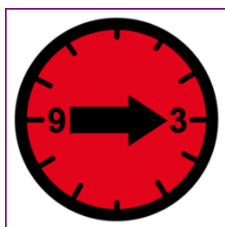
1



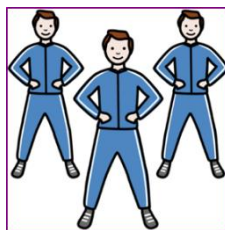
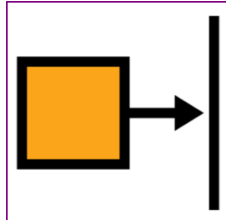
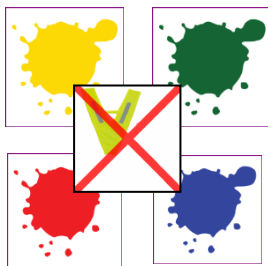
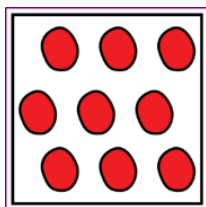
Cada equipo la para una vez y se cronometra el tiempo que tardan en pillar a todos los jugadores. Los jugadores pillados son eliminados.



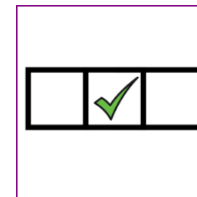
Pilla pilla



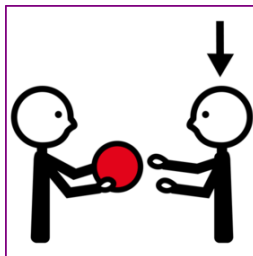
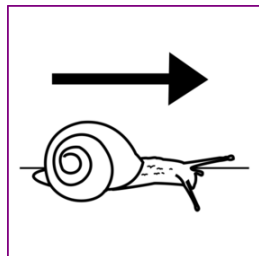
Una vez que un equipo haya pillado al resto de jugadores, le tocará pillar a otro equipo



1



Y así todos sucesivamente hasta que todos los equipos hayan pillado una vez



10



El equipo que más haya tardado tendrá una prenda: hacer 10 saltos verticales seguidos



ANA
ASOCIACIÓN
NAVARRA DE
AUTISMO