

AVENTURA PIRATA

La línea argumental son las **aventuras de Odiseo** en el retorno a Ítaca. Odiseo tiene un problema...y es que poca gente lo conoce... A través de un sueño nos pidió que le echásemos una mano para regresar a su casa, ya que como poca gente sabe de él, vaga errante por el Mar Egeo debido a una maldición del Dios Poseidón. Necesita de piratas que se atrevan a conocer su historia y a surcar los mares para poder ser recordado y regresar a su hogar. A cambio, él nos enseñará a leer y a escribir mediante una serie de divertidas y locas misiones.

¿Os atrevéis a viajar al pasado y surcar los mares para devolverlo? La aventura, la intriga y la diversión están más que aseguradas...y para no olvidarnos de nada, iremos guardando nuestras hazañas piratas en un diario de a bordo.

Como los hechos suceden en el pasado, el propio personaje habrá dejado a estos piratas del futuro las instrucciones para diseñar una nave del tiempo. La construirán el primer día mediante juegos; por cada acertijo obtendrán una pieza. Una vez construida y ya estarán preparados/as para poder empezar la Aventura Pirata.

- Los primeros días (28 y 29 de junio) se introducirá la historia de Odiseo y otros personajes. Deberán decidir si estos personajes son favorables o no para ayudarles en su misión. Además construirán (en dos equipos):
 - una nave del tiempo para poder viajar al pasado y regresar al futuro.
 - una nave de navegación.
- Una vez la nave esté construida la usarán para viajar en el tiempo. Odiseo habrá recibido una señal de que ya hay personas del futuro dispuestas a ayudarle, les dejará una nota con la aventura diaria y los misterios que deberán resolver. Cada día tendrán el aula ambientada acorde a la isla en la que nos encontremos.
- Dispondrán de un pasaporte donde se sellar sus aventuras.
- Al terminar la aventura, volveremos al futuro para comprobar si se ha superado la prueba.

Cronograma

Día/Hora/descripción		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
DEBERES (9-11)	9:00-9:15	Planificamos el día (1)				
	9:16-11:00	La cabina de los deberes				
	11:00-11:30	Almuerzo				
		Entrega de pasaporte (2)				
LECTOESCRITURA (11-13)	11:30-11:35	Viaje al pasado (3)				
	11:35-12:35	Aventuras en el mar (4)				
	12:35-12:45	Regreso al futuro (3)				
	12:48-13:00	Mi diario de aventuras				

1 El primer día se les entregará un pasaporte para poder navegar entre islas. Al final de la jornada se les pondrá un sello o una pegatina si han superado las pruebas. En caso de que algún alumno/a no obtenga el sello/pegatina el resto de compañeros/as podrán ayudarle con una prueba final.

