Cirka Matik 2.0

Un nuevo **PARQUE** para el de ***ocio compartido*.**

Un **ESPACIO** de ***juegos, habilidad, equilibrio, coordinación y circo***



Cía Almozandia Teatro y Animación
Espectáculos Arlequina

¿Qué es el CirkoMotik ?

- El **CIRKOMOTIK** es un nuevo **PARQUE DE JUEGOS**, basado en elementos y conceptos de equilibrio, habilidad, coordinación, motricidad y circo.
- Los juegos de este recinto, están pensados para que las personas participen, se diviertan y **EXPERIMENTEN LIBREMENTE** , con su cuerpo, por toda la instalación.
- Es un **ESPACIO LÚDICO**, alternativo, no competitivo que fomenta el **OCIO COMPARTIDO** entre generaciones (abuelos, padres, hijos y nietos), ideal para **DISFRUTAR TODA LA FAMILIA.** Es una nueva forma de reivindicar **LA CALLE** como **ESPACIO DE JUEGO.**
- Tiene una estética cuidada y atractiva, con todos los detalles realizados de forma artesanal Cuenta con **portal** de bienvenida y **perímetro** señalizador. El color de los juegos se complementa con la música agradable que acompaña y ambienta en todo momento al recinto de juegos.
- Cuenta con la supervisión y ayuda de **monitores** que explican, interactúan y orientan a los participantes.





¿ A qué podemos jugar ?

- La instalación cuenta con cerca de 40 elementos de juego para que puedan jugar más de 150 personas a la vez.

- Que juegos y zonas tenemos:

- **PSICOMOTRICIDADS Y REFLEJOS:** diferentes “aparatos” de juegos con bolas para trabajar la psicomotricidad.

- **EQUILIBRIOS:** diferentes tipos de rolos y balanzas, rolos por parejas, zancos pequeños, zancos grandes, barras de equilibrio.

- **ZONA DE MALABARES (Pista de circo):** pelotas, aros, mazas, platos chinos, diábolos, stick devil,

- **COORDINACIÓN Y HABILIDAD:** diferentes “ aparatos “ de juegos para trabajar la coordinación y la puntería-



AREA DE JUEGOS DE COORDINACIÓN Y HABILIDAD

La zona de juegos de coordinación está pensada para facilitar a los participantes el aprendizaje del movimiento básico para hacer malabares con bolas (lo que se denomina comúnmente “el 8 malabar”). En ella los juegos (o máquinas) están basados en conceptos como la **concepción del espacio, la lateralidad, la reacción y la habilidad**. Con estas “máquinas” los participantes podrán trabajar:

- La distancia hacia un objeto, (en este caso una pelota).
- La lateralidad, es decir, el poder controlar ambos lados de nuestro cuerpo por igual (concretamente los miembros superiores).
- Juegos donde se experimentará el llamado “8 malabar”, que es el movimiento que hace una pelota en el aire cuando hacemos malabares con tres.
- Un juego en el que aprenderán donde debemos lanzar las bolas: altura, dirección y donde debemos esperar a que caigan.
- Dos juegos de reacción para aprender a controlar la pelota y cogerla sin seguirla directamente con la mirada.

Esta secuencia de juegos nos ayuda a hacernos la idea de cómo hacer malabares con pelotas y de los pasos que hay que seguir para ello.

Juegos de coordinación:

1. Palanca simple
2. Palanca doble
3. Juego del ocho malabar 1 (dificultad fácil)
4. Juego del ocho malabar 2 (dificultad dificil)
5. Juego del “sapo” (juego de punteria)
6. juego de coger una bola con reflejos







AREA DE JUEGOS DE EQUILIBRIO

En este espacio encontraremos juegos que nos ayudarán a conocer donde está nuestro **equilibrio**, a buscar nuestro centro de gravedad, a saber en cada momento donde está el peso de nuestro cuerpo y a experimentar con algunos movimientos.

Los diferentes juegos de esta zona están divididos en **tres niveles de dificultad**, por lo que se recomendará a los participantes que experimenten primero en los juegos de poca dificultad, para luego, una vez superados estos, intentar los más difíciles.

- Clasificación de los juegos según su grado de dificultad:

DIFICULTAD BAJA: zanquitos**,** juegos de vaivén**,** barra de equilibrio**,** medialuna

DIFICULTAD MEDIA: zancos**,** equilibrios con recorrido**,** gira-gira

DIFICULTAD ALTA: rulos**,** pedalo**,** equilibrio con media esfera

Juegos de equilibrio:

8. Zancos pequeños.
9. Juegos de vaivén.
10. Barras de equilibrio.
11. Media-luna.
12. Zancos grandes.
13. Juegos de equilibrio con recorrido.
14. Gira-gira.
15. Rulo.
16. Media esfera.
17. Pedalo











AREA DE JUEGOS Y TALLER DE MALABARES

Los participantes dispondrán de la zona “ **pista de circo** ”. En ella encontraremos varios elementos de **juegos malabares** y podremos, con la ayuda de un/a monitor especializado que explicará los pasos básicos, experimentar y aprender con los siguientes juegos: diábolos, platos chinos, pelotas, pañuelos, lanzamiento de aros, mazas, palos del diablo, sombreros…. Cada día se trabajará específicamente una técnica.

Juegos y taller de malabares:

17. Aros
18. Pañuelos
19. Diábolos
20. Mazas
21. Platos chinos
22. Pelotas
23. Palo de diablo.







ZONA DE PSICOMOTRICIDADS Y REFLEJOS:

Los participantes podrán disponer de varias zonas de juegos y estructuras donde podrán comprobar su reflejos, habilidad, psicomotricidad, puntería, destreza. Esta zona es una **desván de juegos**, en este apartado **la sonrisa, la complicidad y el trabajo** en equipo entre el niño y el adulto se entremezclan.



Juegos, aparatos y estructuras:

26. Laberinto.
27. Encuentra la salida cooperativo.
28. La torreta.
29. Agujero puntería (globera).
30. Derriba las mazas (hombre bala).
31. Arriba trapecistas.
32. Pista de equilibristas.
33. Cama del Fakir.
34. La nariz del payaso.
35. Aros fijo.
36. Aro giratorio.





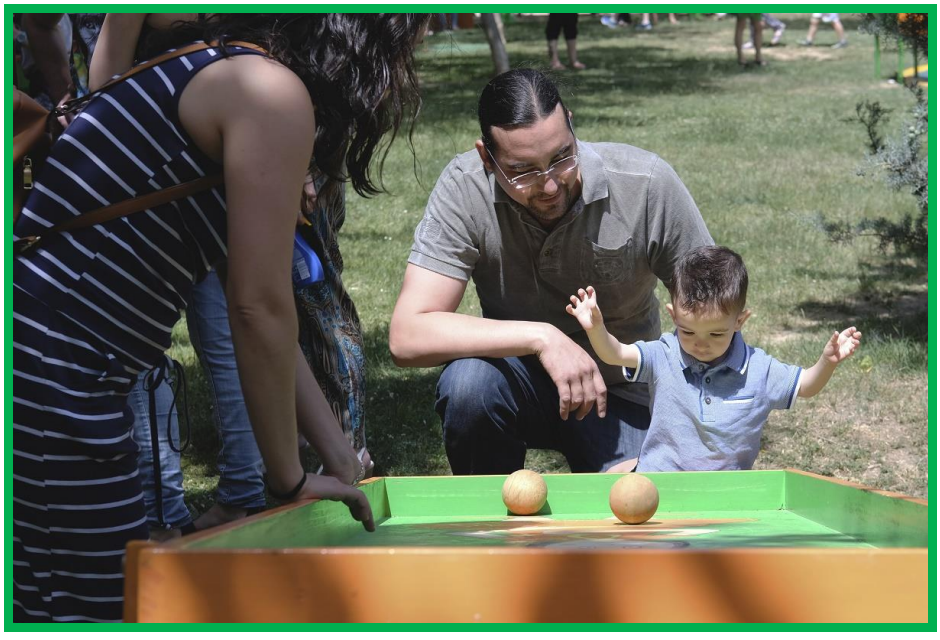




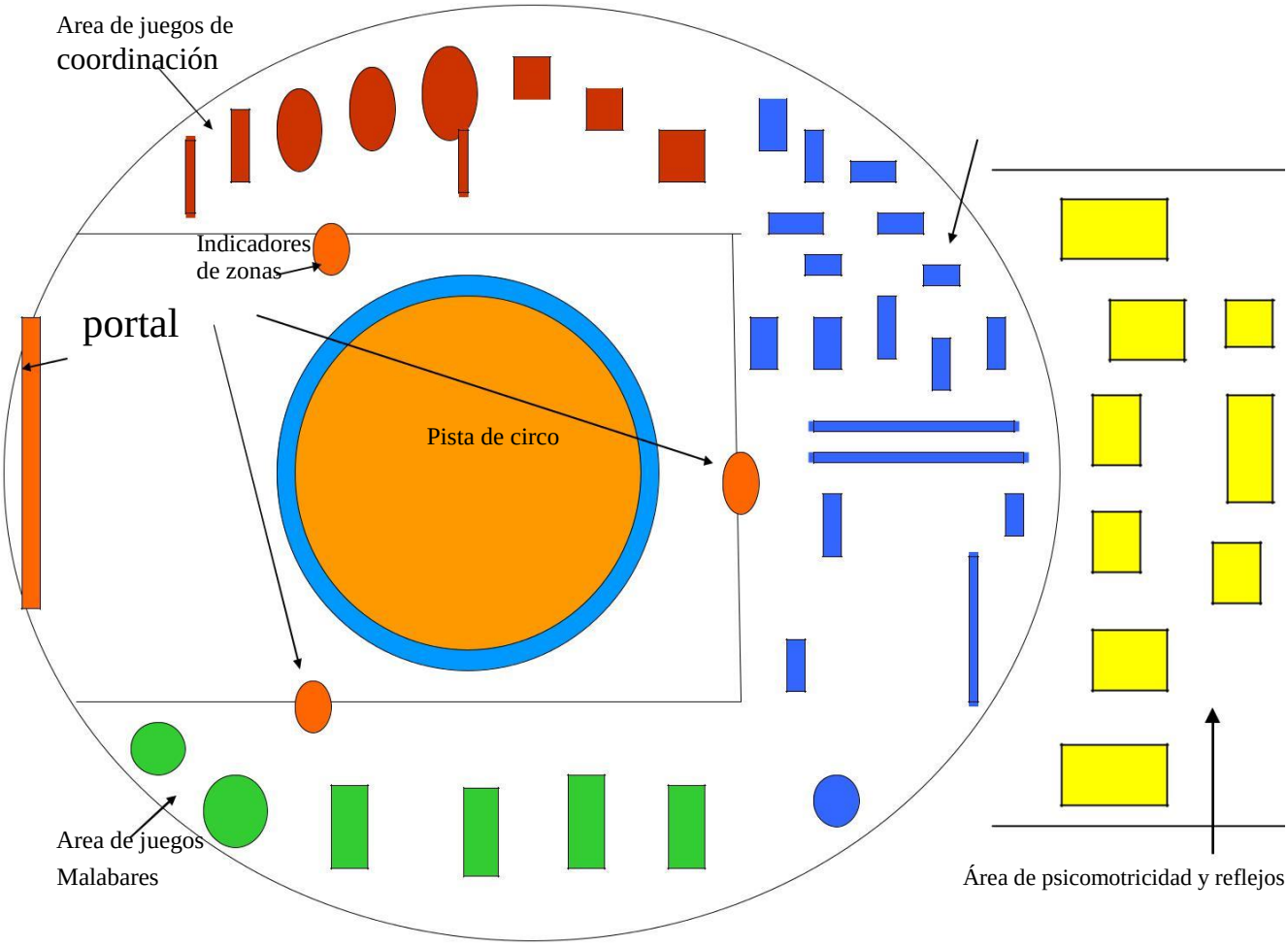








CROQUIS DE DISPOSICIÓN DE LAS DIFERENTES ZONAS



FICHA TÉCNICA

- **Tipo de espectáculo:** espacio de ocio compartido.
- **Edades:** todos los públicos.
- **Duración:** 2 h. **Tiempo montaje:** 1 h 30 min. **Tiempo desmontaje** : 1
- **Número de monitores:** 2 (1 de ellos tallerista).
- **Espacio necesario:** plano, libre de obstáculos, unos 400 m cuadrados (posible adaptarlo a otras medidas más grande o pequeñas).
- **Toma de corriente:** necesitamos una toma de corriente 220 v, cerca del lugar de la actividad.
- **Almacen:** necesitamos poder dejar el material recogido, todos los días, en un lugar de almacenamiento de la carpa.
- **Camerino:** utilizar un lugar para cambiarnos.
- **Persona de producción:** sería conveniente poder contar con gente de producción en el montaje, desmontaje y control de la actividad.

¡ A disfrutar… Del Circkomotik !