



# RETO DE LOS DIOSES

AYAMONTE 2025



# XVI JOGOS DE JUEGOS QUELFES

## GUIA

*Para Profesores, Alumnos y Tutores*



# Una Guia para Todos

La guía “Reto de los Dioses – Ayamonte 2025” es un documento resumen que busca transmitir, de forma rápida y accesible, los diferentes aspectos competitivos del evento, cuya culminación es la concesión del título “Clase Olímpica” por parte de la Academia Olímpica de Portugal.

Al mismo tiempo, pretende brindar a los participantes un instrumento de fácil comprensión, a través del cual, cada clase pueda optimizar su preparación y dar a conocer, con la mayor precisión posible, las condiciones y el entorno que irán a encontrar en este reto.

La lectura de esta guía constituye, también, un recorrido por la ilusión y entusiasmo que subyacen en la organización de los Juegos Quelfes, un proyecto de promoción del Olimpismo como filosofía de vida para el nivel de Educación Primária, que se basa en un fuerte compromiso de colaboración entre el Estado, los municipios, el movimiento asociativo y los centros escolares y que, con este evento, pretende brindar una experiencia que luego será recordada.

Este es el compromiso del Comité Organizador de los Juegos Quelfes.

*Uno para todos y todos para uno!*



## Código QR

### ¿Qué es?

Un código QR (acrónimo de “Respuesta Rápida” en inglés), es un código de barras bidimensional, creado en 1994 por la empresa japonesa Denso Wave.

### ¿Cómo lo uso?

Usar un código QR es muy fácil: basta con enfocarlo usando la cámara de un móvil o tablet.

### ¿A qué puedo acceder?

Cuando la cámara lo identifica, el código se convierte automáticamente en texto interactivo, sitio web (URL), ubicación geográfica, correo electrónico, contacto o SMS.

**Pruébalo!**



¡Sé parte de la Comunidad!



# Los Juegos Quelfes

Los Juegos Quelfes constituyen la culminación de la Atlantiada, inspirándose en la obra literaria “La Odisea de Arraúl” para brindar un momento de convivencia entre las clases de Educación Primaria, a la luz de los valores del Olimpismo.

Los Juegos Quelfes incluyen el “Reto de los Dioses” y la “Atlima”.



¡Hola! ¡Soy Kelfi,  
la mascota de los  
Juegos Quelfes!



La Atlantiada se desarrolla entre la “Llamada para los Juegos” y los Juegos Quelfes. Su principal objetivo es dar a conocer la filosofía del Olimpismo a través de la construcción y difusión de instrumentos pedagógicos.



**Pierre de Coubertin** creó el Olimpismo y fundó el Comité Olímpico Internacional



Cada año los Dioses del Olimpo vienen a Marim para honrar la Tregua establecida con el rey Arraúl y anunciar la celebración de una nueva edición de los Juegos Quelfes.



Loa I Juegos Quelfes tuvieron lugar en marzo de 2010 en la Escuela EB1/JI N.º 6 de Olhão



Kelfi se convierte en la mascota de los Juegos Quelfes (2011)



Los Juegos Quelfes llegan a España (2016)



X Juegos Quelfes celebrados en la Praça 1.º de Maio, en Portimão (2019)



La Academia Olímpica de Portugal otorga el título “clase olímpica” al ganador del Reto de los Dioses (Albufeira, 2023)

Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses / Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)



# Comité Organizador

Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses / Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)



ASSOCIAÇÃO DE BASQUETEBOL DO ALGARVE



Mascotas Olímpicas

Exposición Virtual



Mensaje de *Isidoros Kouvelos*, Presidente de la *Academia Olímpica Internacional*



INTERNATIONAL OLYMPIC ACADEMY



# El Reto de los Dioses



Recordar



Lagoa 2024

## DESAFIO DOS DEUSES RETO DE LOS DIOS

El Reto de los Dioses consiste en una **competencia de 9 retos** (6 deportivos y 3 intelectuales) donde el objetivo de cada clase es **acumular la mayor cantidad de puntos posible**, mediante la consecución de objetivos específicos.

Los **retos deportivos** son el atletismo, el balonmano, el baloncesto, el fútbol, el hockey y el tag rugby.

Los **retos intelectuales** son “La Odisea de Arraúl, el “Olimpismo” y el “Taller de Pitágoras”.



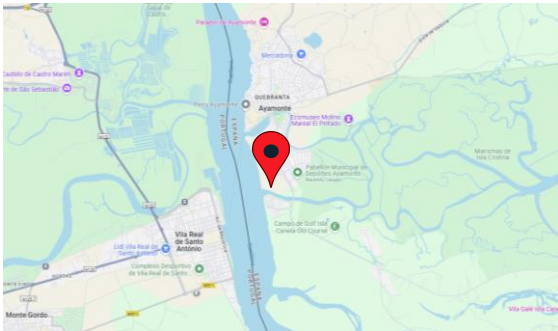
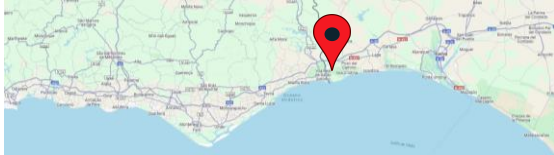
# Ubicación de la Competición

Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses / Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)

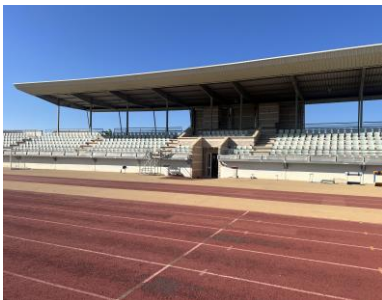
Como Llegar Allí?



Ayamonte



## Estadio Blas Infante



Ceremonias



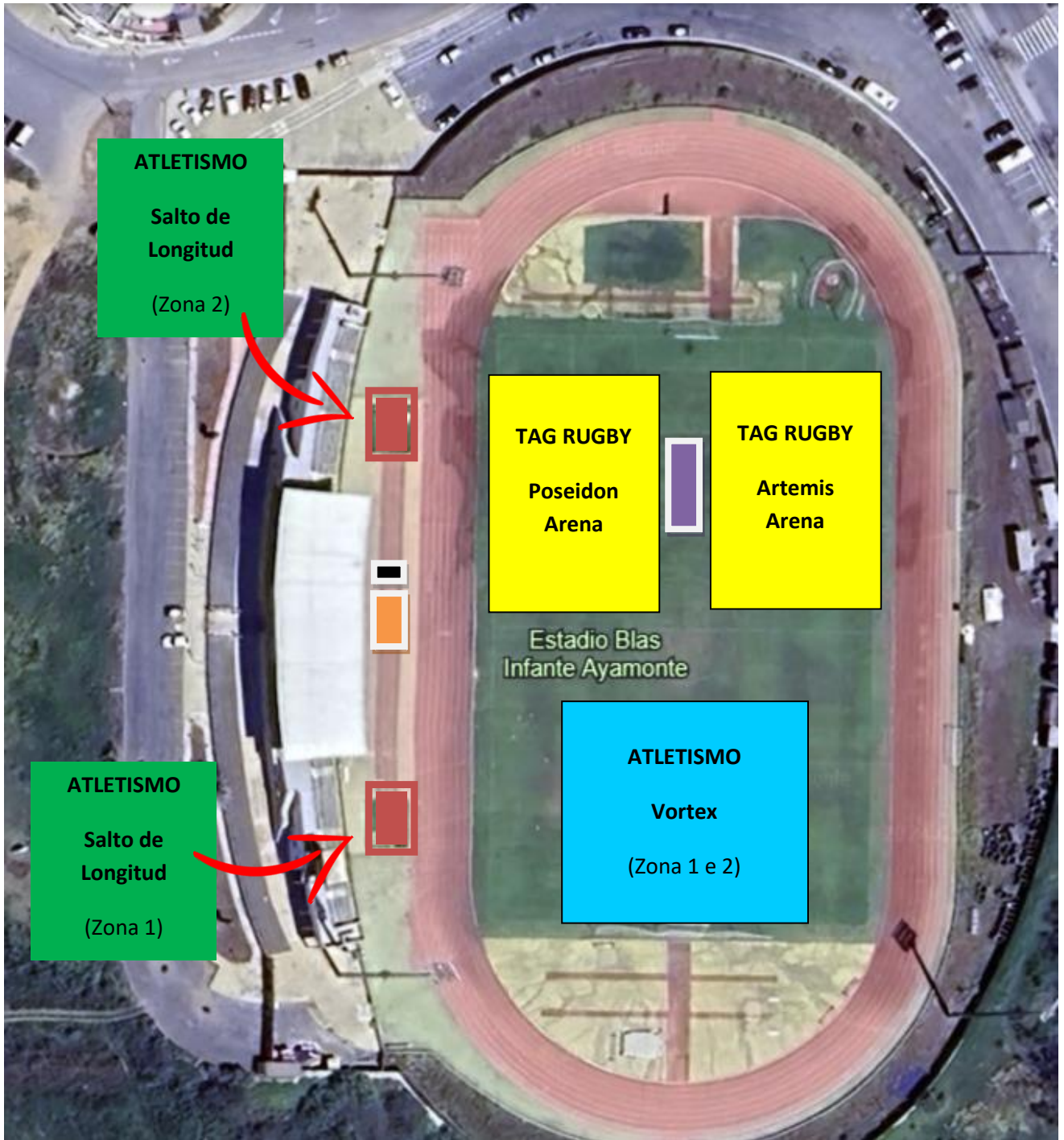
Atletismo



Tag Rugby



*Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses / Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)*



# Estadio Ciudad de Ayamonte

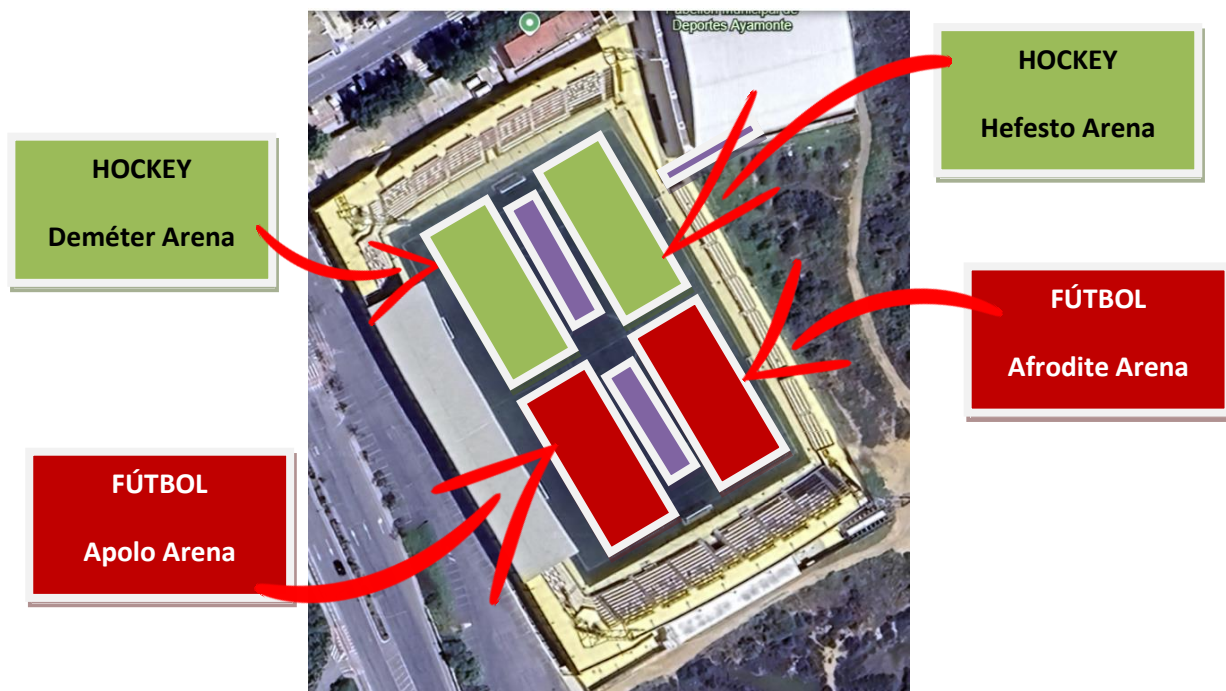
Desafío dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)



Fútbol



Hockey



## Pabellón Municipal de Deportes de Ayamonte

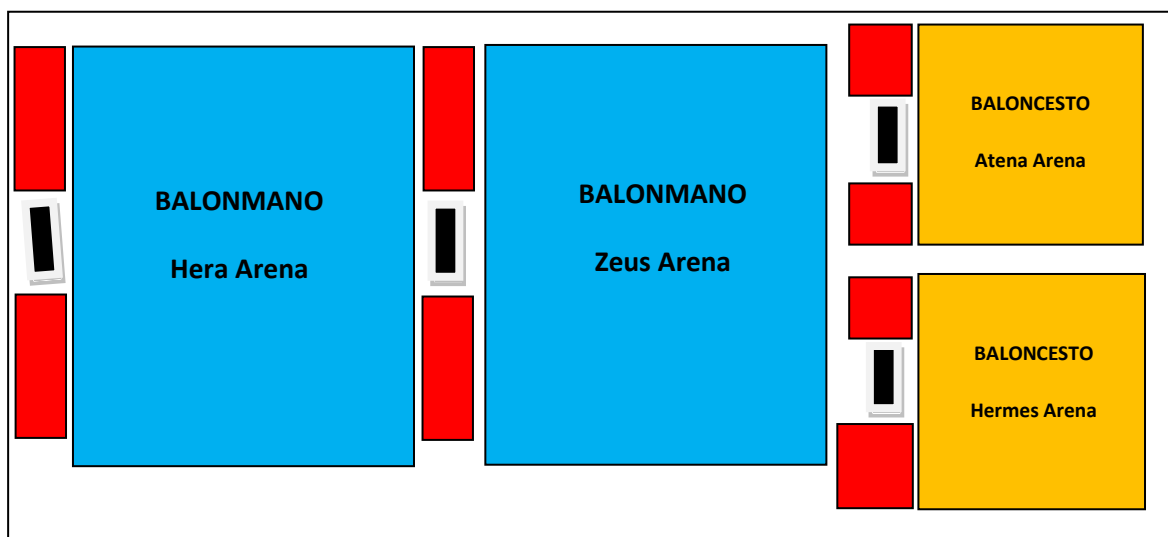
*Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)*



**Balomano**



**Baloncesto**



Secretarias Sectoriales

Asientos para las Clases



# Programa

En el Reto de los Dioses participan **24 clases**, las cuales se **organizan en 6 grupos de 4:**

- **Grupo Atlantida** – CEIP Padre de Jesus 4A (Ayamonte); EB1/JI S.Brás Alportel T4A (São Brás de Alportel); EB1 Pedra Mourinha 3B (Portimão); CEIP Concepción Arenal – 4A (Cartaya);
- **Grupo Esuri** – CEIP Padre de Jesus 4B (Ayamonte); EB1 São Luís (Faro); EB1 Prof. Caldeira Alexandre (VRSA); CEIP Rio Piedras (Lepe);
- **Grupo Marim** – EB1 Marim; CE da Luz (Lagos); EB Aljustrel (Aljustrel - Alentejo); CEIP Galdames (Ayamonte);
- **Grupo Olímpia** – CEIP Moreno y Chacón 4AB (Ayamonte); EB1 N.º 6 de Olhão (Olhão); EB Quinta de Santo António (Seixal – Grande Lisboa); EB1 Pêra (Silves);
- **Grupo Valira** – CEIP Moreno y Chacón 4BC (Ayamonte); EB1/JI S. Brás Alportel T4B (São Brás de Alportel); EB Parchal (Lagoa); CEIP Concepción Arenal – 4B (Cartaya);
- **Grupo Zeus** – CEIP Virgen del Carmen (Ayamonte); EB Guia (Albufeira); EB1 Pedra Mourinha 3C (Portimão); EB D. José I (Vila Real de Santo António);

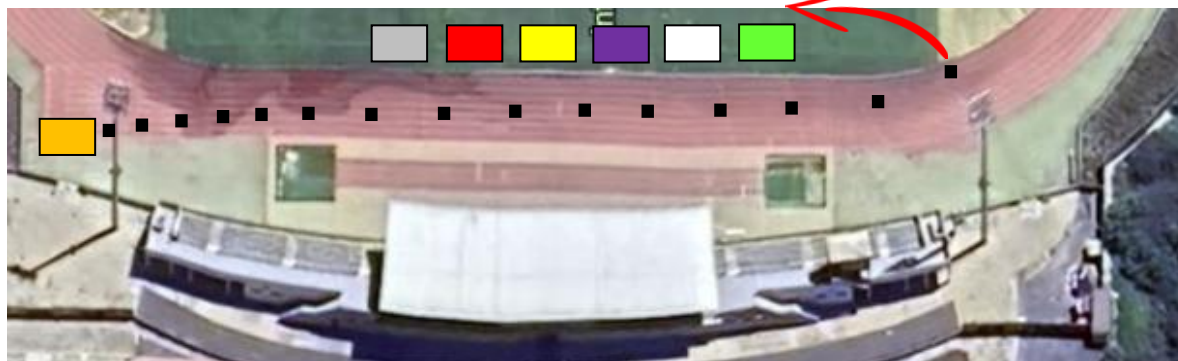
## 10H30 – Recepción – Estadio Blas Infante

Al llegar, las clases deberán ingresar en el Estadio Blas Infante, donde se dará acceso a la **Secretaria Central**.



La **Secretaria Central** es el lugar donde el Profesor recogerá el formulário de participación y los identificadores para los adultos que acompañan a la clase (proceso de acreditación).

Una vez **completada la acreditación**, la clase deberá **dirigirse al punto de inicio del desfile**, donde los voluntarios ayudarán en el posicionamiento.



	Punto de inicio del desfile		Atlântida		Marim		Valira
			Esuri		Olímpia		Zeus

**IMPORTANTE:** Cuando la clase termina de desfilas, deberá dirigirse al césped, a la zona donde está un voluntario sujetando el cartel con el nombre del grupo donde la clase esta ubicada.

### 10H45 – Ceremonia de Inauguración – Estadio Blas Infante

- Desfile de las Clases Participantes
- Himnos Nacionales
- Juramento de Jueces y Juramento de Participantes
- Intervenciones Oficiales
- Calentamiento



Calentamiento: **Todos los participantes deberán seguir la coreografía** guiada por los alumnos de la EB1 de Marim, escuela precursora de los Juegos Quelfes.

### 11H30 – Competición

	Balomano + Odissea	Baloncesto + Olimpismo	Fútbol + Pitagoras	Hockey	Atletismo	Tag Rugby
11H30	Olímpia	Esuri	Zeus	Valira	Marim	Atlântida
12H30	Esuri	Olímpia	Valira	Zeus	Atlântida	Marim



### 13H30 – Pausa para el Almuerzo

La comida proporcionada consta de 1 bocadillo de carne, 1 zumo y 1 pieza de fruta y estará disponible en el lugar donde las clases completen la última actividad de la mañana (12H30 horas).

### 14H00 – Competición

	Balomano + Odisea	Baloncesto + Olimpismo	Fútbol + Pitagoras	Hockey	Atletismo	Tag Rugby
14H00	Marim	Atlântida	Olímpia	Esuri	Zeus	Valira
15H00	Atlântida	Marim	Esuri	Olímpia	Valira	Zeus
16H00	Zeus	Valira	Marim	Atlântida	Olímpia	Esuri
17H00	Valira	Zeus	Atlântida	Marim	Esuri	Olímpia

### 17H45 – Ceremonia de Clausura – Estadio Blas Infante

Para el acto de clausura las clases deberán posicionarse junto al voluntariado que tiene el cartel con el nombre del grupo fel que forman parte.

- Ceremonia de Entrega de Medallas
- Anúncio de la “Clase Olímpica 2025” y Foto de Grupo



Clase 4B6 – EB1/JI N.º 6 de Olhão (Agrup. João da Rosa – Olhão) – Clase Olímpica 2024





# Reto 1

## Balonmano + Taller Odisea de Arraúl



Vamos a jugar **BALOMANO!**



✓ El balón se juega con las manos.

Se puede pasar o lanzar en cualquier dirección dentro de los límites del terreno de juego.

✓ El objetivo del equipo es marcar gol.

! ¡Cuando dejas de driblar tienes que disparar o pasar!

✗ No puedes obstruir los movimientos de otros jugadores.

✓ Las faltas se marcan en el lugar donde se cometieron.

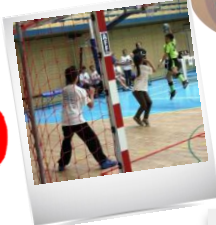
✗ Está prohibido correr con el balón en la mano!

✓ Cuando recibes el balón tienes 3 opciones: pasar, driblar (golpear el balón en el suelo con una sola mano) o disparar.

! Los jugadores de campo no pueden acceder al área del portero.

! El portero no puede salir de su área con el balón en la mano.

Momento 1: **JUEGO**  
12 Minutos de Juego



La Clase elige 4 alumnos para empezar el partido (2 niños y 2 niñas). Las sustituciones son ilimitadas.

Objetivos	
✓ Elogio al Oponente: <i>Elogio original en el idioma de la clase contraria</i>	+ 20 puntos
✓ Marcar al menos 1 gol:	+ 5 puntos
✓ Recibir 1 tarjeta blanca:	+ 5 puntos
✓ Pasillo de los Aplausos:	+ 20 puntos
! <b>ATENCIÓN:</b> Actitudes antideportivas o discriminatorias: - 100 puntos	



Momento 2:

### Lanzamientos

La Clase elige **6 alumnos** (3 niños y 3 niñas)



✓ Cada alumno(a) marca 2 lanzamientos.



✓ La Clase nombra también un portero.



Por cada lanzamiento convertido  
+5 puntos

Momento 3:

### ODISEA DE ARRAÚL

#### La Odisea de Arraúl

- Obra que inspira la celebración de los Juegos Quelfes.



- Los Juegos Quelfes son la tregua establecida entre Arraúl, el primer rey mitológico de Marim y Zeus, el Dios griego.

Quelfes es la princesa de Marim, la tan deseada hija de Leía y Arraúl.

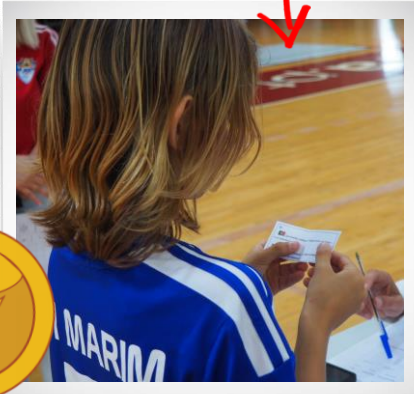


Bandera de Marim



Himno de Marim

Los alumnos que hicieron los lanzamientos  
Contestan, de forma individual, a una pregunta aleatoria sobre la Odisea de Arraúl  
Cada respuesta correcta cuenta  
**+10 puntos**





# Reto 2

# Atletismo

El reto **Atletismo** comprende tres disciplinas (**salto en longitud, lanzamiento del vortex y carrera de 400 metros** (1 vuelta a la pista) y cuenta con la participación de toda la clase.

## Salto en Longitud



Cada alumno(a) salta 2 veces

- 🥇 Al menos 5 arriba de los 3 metros +30P
- 🥈 Al menos 5 arriba de los 2 metros +15P
- 🥉 Al menos 5 arriba de 1 metro +5P

## Lanzamiento Vortex



Cada alumno(a) lanza 2 veces

- 🥇 Al menos 5 arriba de los 20 metros +30P
- 🥈 Al menos 5 arriba de los 15 metros +15P
- 🥉 Al menos 5 arriba de los 5 metros +5P

## Carrera 400 Metros

Restante Clase



- 🥇 Tiempo inferior a 2:00:00 minutos +30P
- 🥈 Tiempo inferior a 2:15:00 minutos +15P
- 🥉 Tiempo inferior a 2:30:00 minutos +5P

El tiempo de clasificación estará determinado por el promedio del primer y del último alumno(a) en cruzar la línea de meta.

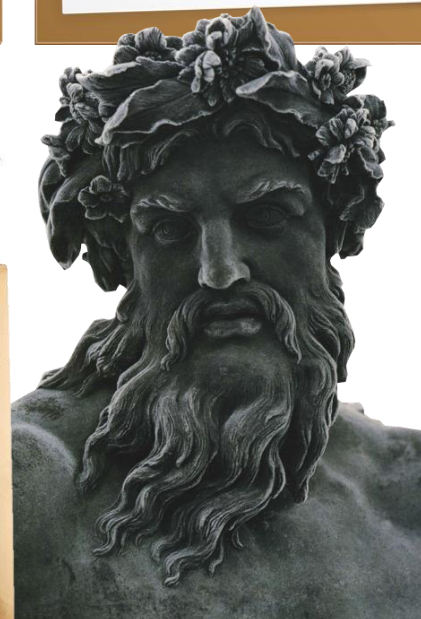
El **ATLETISMO** es la base de todos los deportes!



## El implacable Kronos

Kronos, el padre de Zeus, es un temible titán, dios del inexorable paso del tiempo.

¿Serán suficientes vuestros esfuerzos para derrotarlo?





# Reto 3

## Baloncesto + Taller Olimpismo

✓ El balón se juega con las manos.

Se puede pasar o lanzar en cualquier dirección, dentro de los límites del terreno de juego.

✓ El objetivo del equipo es anotar en la canasta.

✗ ¡Está prohibido correr con el balón! ¡Para progresar tienes que botar el balón!

✓ Cuando recibes el balón tienes 4 opciones: pasar, botar (golpear el balón al suelo con una sola mano), lanzar o pivotear.

**BALONCESTO!**

Me gusta este juego!



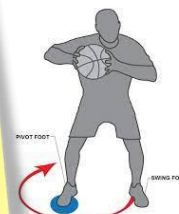
! Cuando dejas de driblar sólo puedes dar 2 pasos. ¡Entonces tienes que lanzar o pasar!

✗ No puedes obstruir los movimientos de otros jugadores.

### Pivotear

Ocurre cuando el jugador que sostiene el balón da un paso, una o más veces, en cualquier dirección con el mismo pie y el otro pie (llamado pie de pivote) permanece en el mismo lugar, en contacto con el suelo.

! ATENCIÓN: No puedes abandonar esta posición y empezar a driblar. Tienes de lanzar o pasar.



### Momento 1: JUEGO

12 Minutos de Juego



### Objetivos

- ✓ Elogio al Oponente: **+ 20 puntos**  
*Elogio original en el idioma de la clase contraria*
- ✓ Encestar al menos 1 vez: **+ 5 puntos**
- ✓ Recibir 1 tarjeta blanca: **+ 5 puntos**
- ✓ Pasadillo de los Aplausos: **+ 20 puntos**

! ATENCIÓN: Actitudes antideportivas o discriminatorias: **- 100 puntos**

La Clase elige 4 alumnos para empezar el partido (2 niños y 2 niñas). Las sustituciones son ilimitadas.



Elogio al Oponente



Pasadillo de los Aplausos



Momento 2:

## TIROS LIBRES

La Clase elige 6 alumnos (3 niños y 3 niñas).



✓ Cada alumno(a) lanza 2 veces.



Por cada tiro  
convertido



+5 puntos

Momento 3:

## OLIMPISMO

powered by



Los alumnos que hicieron los tiros libres



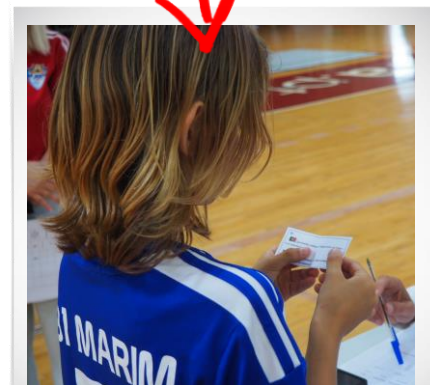
Contestan, de forma individual, a una  
pregunta aleatoria sobre Olimpismo

Cada respuesta correcta cuenta

+10 puntos



Olímpia, Grecia





# Reto 4

## Fútbol + Taller Pitagoras

✓ ¡El balón se juega con los pies!

Se puede pasar o patear en cualquier dirección dentro de los límites del terreno de juego.

✓ El objetivo del equipo es marcar gol.

El balón puede tocarse en cualquier parte del cuerpo, **excepto en las manos y los brazos.**

**FÚTBOL!**

El juego hermoso!

✓ Cuando el balón traspasa la línea de banda, el saque de banda se hace con la mano.

✓ Cuando el equipo defensor hace que el balón traspase la línea de fondo, se concederá saque de esquina.

**Portero**

! **ATENCIÓN:** El portero puede atrapar o jugar el balón con las manos, ¡pero sólo dentro de su área penalti!



### Momento 1: **JUEGO**

12 Minutos de Juego



### Objetivos

✓ Elogio al Oponente: **+ 20 puntos**

*Elogio original en el idioma de la clase contraria*

✓ Marcar al menos 1 gol: **+ 5 puntos**

✓ Recibir 1 tarjeta blanca: **+ 5 puntos**

✓ Pasadillo de los Aplausos: **+ 20 puntos**

! **ATENCIÓN:** Actitudes antideportivas o discriminatorias: **- 100 puntos**

La Clase elige 7 alumnos para empezar el partido (4 niños y 3 niñas). Las sustituciones son ilimitadas.



Elogio del Oponente



Pasadillo de los Aplausos



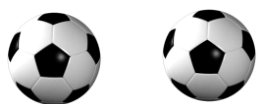
Momento 2:

### PENALTIS

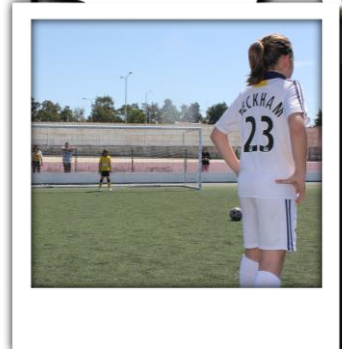
La Clase elige **6 alumnos** (3 niños y 3 niñas)




✓ Cada alumno(a) tiran 2 penaltis.



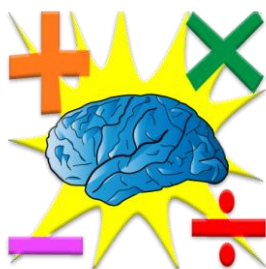
✓ La Clase nombra, tambien, un portero.



Por cada penalti  
convertido  
 ✓  
**+5 puntos**

Momento 3:

### TALLER DE PITAGORAS



! Los alumnos que tiraran los penaltis

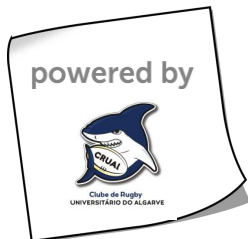


Contestan, de forma individual, a una pregunta aleatoria de calculo mental

Cada respuesta correcta cuenta

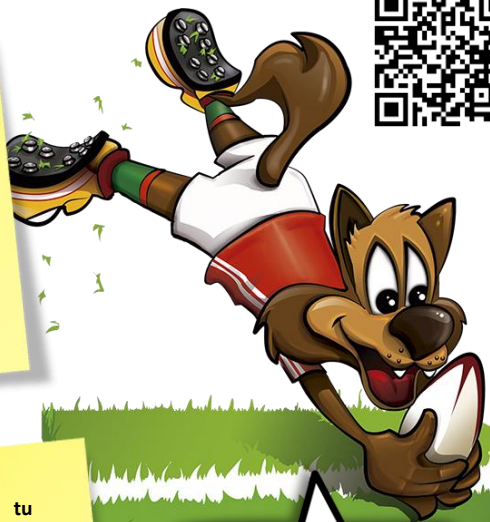
**+10 puntos**





# Reto 5

## Tag Rugby



- ✓ ¡El balón siempre se lleva con ambas manos y puedes correr libremente con él!
- ✓ El objetivo del equipo es marcar un try, es decir, cruzar la línea de fondo con el balón en las manos.

- ✓ El juego empieza en el centro del campo con un tiro libre al balón.
- ✗ Ningún jugador puede empujar al oponente o impedir que se retiren las cintas (tags).

! Cuando alguien toma tu cinta (tag), ¡tienes que detenerte y pasar la pelota inmediatamente!

! **ATENCIÓN:** El balón no se puede pasar hacia adelante.

- ✓ Como el pase debe hacerse hacia un lado o hacia atrás ¡es importante tener siempre un compañero apoyando a quien corre con el balón!

### TAG RUGBY!

Juego de Caballeros!

- ✓ El defensor debe avanzar hacia el portador del balón para detener su progresión retirando la cinta (tag). Los compañeros de equipo deben tener el cuidado de permanecer detrás de ello para evitar estar en "fuera de juego".

### Momento 1: JUEGO

12 Minutos de Juego



### Objetivos

Elogio al Oponente: **+ 20 puntos**

*Elogio original en el idioma de la clase contraria*

Marcar al menos 1 try: **+ 5 puntos**

Marcar más de 4 trys: **+ 1 punto**

Sufrir menos de 2 trys: **+ 1 punto**

Recibir 1 tarjeta blanca: **+ 5 puntos**

Pasillo de los Aplausos: **+ 20 puntos**

! **ATENCIÓN:** Actitudes antideportivas o discriminatorias: **- 100 puntos**

La Clase elige 6 alumnos para empezar el partido (3 niños y 3 niñas). Las sustituciones son ilimitadas.



Elogio al Oponente



Pasillo de los Aplausos



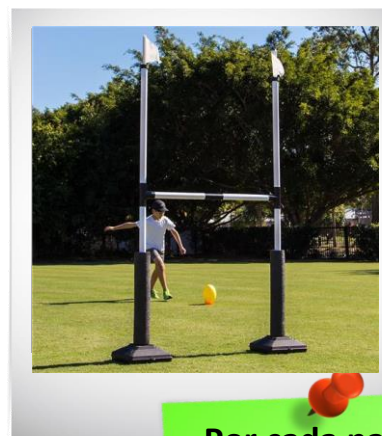
Momento 2:

## PATADA DE TRANSFORMACIÓN

La Clase elige **6 alumnos** (3 niños y 3 niñas)



Cada alumno(a) tira 2 patadas de transformación.



Por cada patada convertida



+2 puntos

Momento 3:

## PASE PRECISO

Los alumnos que tiraran las patadas de transformación

Hacen el pase preciso

Cada alumno(a) ejecuta 2 pases precisos

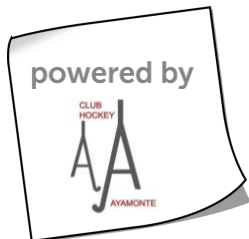


Por cada pase completado



+2 puntos





# Reto 6 Hockey



**Hockey!**  
Juego Milenario!

- ✓ La pelota sólo puede ser impulsada y pasada con el stick de hockey y la pelota no puede elevarse por encima de la altura de la rodilla.
- ✓ El objetivo del equipo es marcar un gol, es decir, meter la pelota en la portería.

- ✓ El campo de juego tiene 40 metros de largo y 20 metros de ancho.
- ✗ ¡Ningún jugador puede empujar al oponente ni utilizar el stick de hockey para obstruir sus movimientos!

! El stick de hockey siempre debe estar orientado hacia el suelo. ¡Ahí es donde puedes jugar la pelota!

! **ATENCIÓN:** Mira la imagen de Kelfi: ¡es falta, el stick de hockey no se puede levantar en el aire!

- ✓ Las porterías miden 1 metro de alto y 1,20 metros de ancho y no hay porteros.

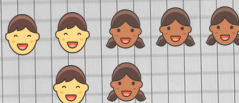
- ✓ Cuando sostengas el stick, recuerda que es un objeto peligroso. ¡Sigue las reglas y evita provocar situaciones que puedan herir a tus compañeros!

## Momento 1: **JUEGO**

12 Minutos de Juego



Cada Clase elige 7 alumnos (3 niños y 4 niñas) para empezar el partido. Las sustituciones son ilimitadas.



## Objetivos

Elogio del Oponente: **+ 20 puntos**

*Elogio original en el idioma de la clase contraria*

Marcar al menos 1 gol: **+ 5 puntos**

Recibir 1 tarjeta blanca: **+ 5 puntos**

Pasadillo de los Aplausos: **+ 20 puntos**

! **ATENCIÓN:** Actitudes antideportivas o discriminatorias: **- 100 puntos**



Elogio al Oponente



Pasadillo de los Aplausos



Momento 2:

## Penaltis sin Portero

La Clase elige **6 alumnos** (3 niños y 3 niñas)



Cada alumno(a) tira 2 penaltis.



Por cada penalti  
convertido



+5 puntos

**Los penaltis se ejecutan a 12 metros  
de la portería y sin portero.**



# Recomendaciones

Desafío dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)



Los alumnos deberán **traer ropa y zapatillas ligeras y cómodas, así como protector solar, botella de agua y comida;**



Para el mes de mayo **se esperan temperaturas altas.** En este sentido, todos los alumnos deberán **traer gorra y protector solar ya puesto** (sin perjuicio de traer el envase en su mochila);



Habrà estaciones de hidratación disponibles en todas las actividades. Por ello, es **muy importante que todos los alumnos traigan su propia botella de agua**, para poder rellenarla e hidratarse periódicamente (cada 15-20 minutos);



Los alumnos participantes deberán tomar un buen desayuno antes de salir de casa, incluyendo carbohidratos (pan, cereales, entre otros);



Sin perjuicio de que el Ayuntamiento de Ayamonte ofrezca un almuerzo gratuito, **los alumnos deberán venir preparados con comida.** Estos alimentos deben ser fáciles de digerir, ya que las actividades son prácticamente continuas;



Los **alimentos recomendados** incluyen frutas, como plátanos, manzanas o kiwis, pan negro o de cereales, compuestos vegetales, galletas integrales, carnes magras (pavo o pollo), batatas, zanahorias, remolachas;



Se debe **evitar la ingesta de alimentos azucarados**, refrescos (incluso sin azúcar) o **alimentos grasos**, ya que favorecen la deshidratación;





A La **pausa para el almuerzo** debe realizarse cerca de la actividad que se realizará a continuación (14H00 horas);



Todos los grupos cuentan con un **guía que les acompañará permanentemente**. Nunca se alejen de él y sigán siempre sus instrucciones;



Si la Clase no tiene a su disposición un equipo deportivo, los alumnos deberán traer, al menos, una blusa del mismo color, para reforzar el sentimiento de equipo;



As Las clases deben observar constantemente las recomendaciones de los técnicos y voluntarios involucrados en la organización;



Es importante **mantener un espíritu alegre y divertido**. Si bien el Reto de los Dioses es una competición, éste es ante todo una prueba de superación personal y colectiva. En este campeonato los **únicos oponentes son nuestras debilidades**. De hecho, una clase puede incluso perder todos los partidos y, pese a ello, convertirse en la “Clase Olímpica”;



## Tu Compromiso con el Olimpismo

Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Mayo 2025 | 10H30 – 18H00 (hora local)



Hacer de la **Práctica Deportiva** una Constante

Asumir la Capacidad de **Autocontrol**

Ser **Justo y Honesto**

Tener Sentido de **Responsabilidad**

Superar los Miedos

Estar Motivado para **hacerlo Siempre lo Mejor posible**

Aprender para Ser Libre

Usar la **Imaginación**

Practicar la **Resolución de Conflictos**

Saber **Alabar**

**Ayudar o otros** a lograr os sus objetivos

Entender que la riqueza de la **Humanidad** reside en

su **Diversidad**



**¡El Olimpismo es un estado de ánimo!**

Barón Pierre de Coubertin

