

GIMKANA HABILIDAD

Materiales

- latas
- Pelotas
- sábana
- objetos
- círculos de colores.
- Ruleta Twister.
- Sacos
- Músicas
- Cubos
- confetti
- Harina
- Cuerda Pita
- Limoners
- Tijeras
- Folios
- patatas

Descripción

Cada equipo deberá pasar por las pruebas en el orden establecido para así participar en ellas y conseguir la máxima puntuación en todas.

El sistema de puntuación será el mismo para todas las pruebas, se otorgará a cada equipo 3 puntuaciones:

- A la mejor realización de la prueba.
- A la mejor animación. (Coros,etc)
- A la participación. (Motivación,etc)

Las puntuaciones servirán para determinar el ganador del juego y además para obtener el premio que ello conlleva. Cuanto mejores sean los resultados obtenidos en las diferentes pruebas, más posibilidades habrá de ganar el premio. El premio que se entregará al equipo ganador será una caja repleta de golosinas para que sea repartida entre los miembros del equipo.

Pruebas

Consideraciones

1.Tirar los botes:

Se trata de tirar la pirámide de botes.

Cada jugador del equipo tiene 3 oportunidades para tirar la pirámide, para ganar hay que tirar 10 veces la pirámide entre todos los miembros del equipo ... Si no tiran la pirámide, se contabilizan los botes.

2.Juego de Kim:

Se trata de comprobar capacidad de memoria a corto plazo, es un juego típicamente scout.

Se colocan una serie de objetos bajo una manta, una vez que están todos listos, se destapa durante unos segundos y cada equipo debe tratar de recordar los más posibles.

3 Mega Twister:

El juego consiste en colocar las manos o los pies donde el disco giratorio indique ... (Un pie al rojo,

el otro al azul ...)

Se recortan unos círculos de cartulina de colores y se dejan en el suelo, el equipo jugará una partida ... cada uno hace girar el disco de juego y dependiendo de donde salga y que color toque, deberán tomar un posición u otra ...

4 Relevos con sacos:

Típica carrera de sacos ya sea individual o por parejas. Creo que aquí hay poco que explicar ...

5 Carreras de limones:

Carrera de habilidad.

Se atan 2 cuerdas a una valla por cada jugador, se deposita un limón en cada par de cuerdas y hay que conseguir encestar en los botes que se han dejado en el suelo a tal efecto.

6. El baile de la patata:

Como es un día de celebración, debe haber baile así que vamos a proponer un baile muy romántico: Por parejas deben bailar 3 canciones con una patata sujeta por:

- David Bisbal (Bulería)-7 con la frente
- Alejandro Sanz (Vale) -7 con el pecho
- Chayanne (Caprichosa) -7 con el estómago
- Keko (Tengo) -7 con la espalda

7. La patata caliente:

Juego de averiguar cifras

Se le dá el globo conectado a la hinchadora a un participante, se dice una pregunta cuya respuesta sea una cifra, el animador irá diciendo más y menos si averigua la cifra pasa, la patata caliente al siguiente equipo, si explota el globo, el equipo recibirá un punto negativo y se empieza con el siguiente.

8. Teléfono roto:

Se dividen en dos grupos, se colocan en fila uno en frente del otro y cada persona del cada uno de los dos grupo se les dice una frase, se le asigna a ucada uno su pareja, que pertenecerá al otro equipo y tienen que entender la frase que dice su compañero de en frente mientras ellos le dicen la suya en voz alta(gritando) ... todos tienen que entenderse y luego decir que les han dicho ...

9 La canica perdida:

Juego de buscar en diferentes cubos cosas ...

Los participantes del equipo deben buscar en 3 cubos, la canica que hemos perdido al principio del juego ...

- Cubo de harina
- Cubo de confetti
- Cubo de agua con la superficie cubierta de algo ...