

GIMKHANA HUMORISTICO-CULTURAL

Materiales

- Globos.
- 2 Barreños, esponja, plato, cuchara, vaso por equipo
- Folios y bolígrafos .

Descripción

1. Se divide a los participantes en varios grupos.
2. Se van realizando las pruebas una a una, todos a la vez, y se irán puntuando.

Pruebas

1. Relevos con globos:

1. **Carrera de Canguros**, los participantes llevaran el globo entre las rodillas y tendrán que ir a un lugar fijado con anterioridad y volver a su equipo y darle el globo al siguiente compañero para que haga los mismo hasta que todos los participantes lo hayan realizado.
2. **Transportar el globo por parejas**, carrera de relevos por parejas, primero en la frente, cuello, pechito, ombrigo, piernas.

2. Capitales del Mundo, a cada grupo se le dá una hoja se van diciendo países y tienen que apuntar al lado la capital del correspondiente país. Una alternativa es dar una plantilla con los países y deben de pegar la correspondiente capital, que se entregan también recortadas, puede ser a relevos o el grupo reunido.

3. Pueblos cercanos, apuntar el máximo número de pueblos cercanos, de donde realicemos el juego, en una hoja.

4. La gran Abrazada, todo el equipo tiene que transportar un globo de un lugar a otro, suspendido en el aire estando todo el equipo abrazado, al llegar al final hay que explotar el globo fundiéndose todo el equipo en un bonito abrazo.

5. Cultura, responder a unas preguntas de cultura formuladas por los monitores.

6.Relevos de Agua.

1. **Llenar el barreño con la boca**, en un determinado tiempo se verá cual es el equipo que más agua transporta con la boca.
2. **Transportar agua de un barreño a otro**, en un determinado tiempo los equipos deben de transportar agua de un barreño a otro, colocados a una determinado distancia, con diferentes objetos, todo el equipo lo transportará con un objeto, se mide el agua obteniendo un punto quien haya llenado más y se cambia de objeto. Los objetos pueden ser esponja, cuchara, vaso, platos, globo...

7.Muñeco de Nieve, cada equipo debe de poner el máximo número de prendas de ropa a un componente del equipo, con la consigna que cada pe de prenda debe de estar en se colocada donde se viste.

8. El grupo debe de cambiar una canción en inglés.

9. Traer... cada equipo debe de traer cosas que digan los monitores como:

- La piedra más grande.
- El mayor número de piñas.
- El palo más pequeño.
- La ropa interior más sexy.
- 3 camisetas de colores diferentes.

- el palo más pequeño.
- 20 calcetines diferentes
-

10. Hacer números con los cuerpos, los monitores dirán números de tantas cifras como componentes y cada uno representará una cifra.

11. Hacer una poesía a un monitor/a, lo más graciosa y recitada con pasión.

12. Hacer una construcción lo más alta posible, con los objetos que se encuentren cerca del lugar del juego.