

# GIMKHANA ROTATIVA

## Materiales

- Folios y bolígrafos

## Descripción

- La Gimkana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas las pruebas de la misma.
- Cada grupo llevará una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gimkana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.
- Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.
- La Gimkana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.
- Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gimkana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

## Pruebas

### 1.- Completar una Historia

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:

" Erase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía, llamaron a otro elefante"

Lista de palabras:

Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES

Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO

Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN

Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN

Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS

Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS

Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO

Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA

Organización: 1 scouter, 20 folios y bolígrafos.

### 2.- Ropa al revés

Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines, ...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del scouter todos juntos.

Organización: 1 scouter.

### 3.- Cosas disparatadas

Deben encontrar y llevar al scouter la siguiente lista de cosas:

1. Calcetín amarillo (o con algo amarillo)
2. Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
3. Deportivos (tenis) blancos
4. Calendario
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga, ...)
6. Reloj con cronómetro

Organización: Un scouter.

#### 4.- Regala una sonrisa

Los chavales tienen que hacer reír al scouter que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocar al scouter. El lugar debe ser reservado.

Organización: Un scouter.

#### 5.- Lo voy a resistir !!!

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización: Un scouter, un cronómetro.

#### 6.- Todos a correr

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo el campo de fútbol).

Organización: Un scouter, unas tijeras.

#### 7.- Soy rico

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza, ...)

Organización: Un scouter, una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela), dinero en monedas varias

#### 8.- Todos podemos

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.