

JUEGOS

⁴
① Bolas → 3 monitores → Jesús, Fernando y David

- Conseguir tirar los 10 bolos de una tirada.
- Los miembros del equipo jugarán de uno en uno. Cada uno tendrá dos tiradas. (Bolos, pelota)

¹⁴
② Pasapalabra → 2 monitores → Aroa y Mariam

- Conseguir el rosco completo de pasapalabra entre todos los miembros del grupo. (Rosco, preguntas, mesa, Casco y Micro (voz))
- Son 27 letras: $\left\{ \begin{array}{l} \text{grupo 6: 4/5 letras por persona} \\ \text{grupo 7: 3/5 letras " " } \end{array} \right\}$ (4) ó

⁵
③ Circuito Dibujado → 2 monitores → Claudia y Daniela

- Conseguir completar ida (y vuelta) el circuito 2 veces entre todos los miembros del grupo.
(mesa con el circuito, rotulador, bayeta y Sanitol).

⁹
④ Tablero de 9 hoyos → 2 monitores → Pablo Muñoz y Jose

- Conseguir meter las bolas en los huecos.
- Se juega de dos en dos (3 partidos para que los 6 miembros del grupo participen).

(paneles, bolas (maría), 2 mesas)

¹⁵
⑤ Cuatro en rayas → 2 monitores → Miguel A. y Álvaro

- Conseguir meter las bolas de pinpong en el panel de huecos, consiguiendo cuatro en una raya.
- Se juega de dos en dos, 3 partidos. La partida termina y se cambia de parejas cuando se acaban las 15 bolas. (panel de huecos, 30 bolas (2 colores) y canasta para meter las bolas).

⁶
⑥ Carrera de papel higiénico → 2 monitores → Alejandro y Nahuel

- Conseguir recoger el muñeco tirando el rollo de papel higiénico
- Se juega de 3 en 3, en dos rondas. (Se puede cronometrar a ver quien tarda menos). (3 rollos de papel, 3 figuras, cronómetro (móvil?) y 3 mesas grandes)

^{18.} 7. La pastilla → 2 monitores: [PROFE]

- Conseguir meter dos goles al contrario.
- Se juega de dos en dos (3 rondas).

(Libros, mesa pin-pon del gimnasio, pastilla)

^{10.} 8. Sopla como puedas. → 3 monitores: Rafa y Lucía

- Colocado vasos bocaabajo y bolas de ping-pon, encima. Soplar con una pajita para tirarlos antes que te compañero/a.
- Se juegan 3 rondas de dos en dos.

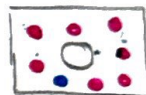
(20 vasos, 20 pelotas ping-pong, pajitas,

5	5
5	5

 4 pupitres y papetera).

^{1.} 9. "Ojo con la Bola" → 2 monitores: Paula, Manuel F y Javi

- Consiste en colar todas las pelotas por la ranura de la tapa de cartón, moviéndola, y sin tocar las pelotas con la mano. La última bola que debe caer en la caja debe ser la del color y la primera la bola blanca y la última la amarilla
- (2 cajas de folios, 26 + 4 pelotas (~~26~~ en cada caja) y 2 pupitres).

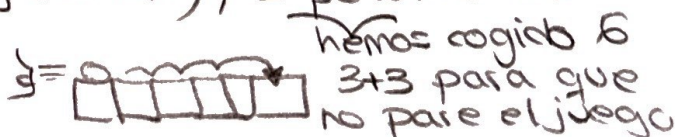


- Se juega de dos en dos. (3 rondas).

^{12.} 10. Sopla la bola → 2 monitores: Ainhoa C. y Maribel

- Colocada la pelota de ping-pon en el primer vaso, se debe llegar a encastrar en el último vaso tan solo soplando.
- Se juega de 2 en 2 (3 rondas). Se cambia de jugadores cuando se encastra la bola (3 oportunidades)

(20 vasos (de 2 colores) (fiso y cartón), 2 pelotas de pingpon, 2 pupitres).



7.
11. Ping-Pon, ¡Dentro! \Rightarrow 3 monitores: Sergio, Noelia
y Fco Baera

- En una mesa de pin-pon, con una red, se debe colar las 10 bolas en esos vasos. Para ello se deben lanzar y dando un bote, pasada la red, debe entrar.

- Se juega de 2 en 2 (3 rondas).

(20 vasos (10+10) y 20 pelotas de ping-pon (2 colores, mesa de ping-pon, red, y 1/2 cajas para meter todas las bolas).

8.
12. ¡Mueve tu cucul! \rightarrow 3 monitores (o 4): Sandra
y Miriam

- Juego comprado en tiger

- con la caja (y bolas dentro) y moviéndose todo lo que puedan, deben de sacar las bolas de su caja antes que el compañero.

- Se juega de 2 en 2 en 3 rondas.

(Juego tiger y mesa/pupitre de apoyo).

16.
13. Twister \rightarrow 2 monitores: PROFES

- Juego comprado en tiger.

- Siguiendo las órdenes de la ruleta deben colocar sus manos y pies donde se diga.

- Se juega todos a la vez y por turnos. Sin zapatos.

(Juego twister).

14:

14. Pesca la bola → 2 monitores → Manuel Rivas y Rubén

- Consiste en lanzar a tu compañerola las 18 bolas y el compañerola "canasta" deberá atraparlas con la caja que llevará en su cabeza. Gana el ^{equipo} que las consiga antes. ^{al mar} 15
- Se juega de 3 en 3 (todos a la vez: 2 lanzan y uno recibe). Tantas rondas como de tiempo.

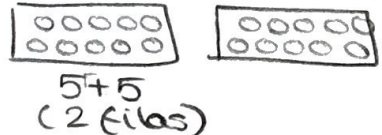
(2 cajas de cartón "tunecados" (en realidad son 4 cajas de 2 tamaños), ~~10 pelotas (5+5) de colores y 2 pupitres auxiliares~~). Hay 36 bolas. Deben de colar ~~15~~ 15 en cada caja (sobrarian 3+3)

17:

15. La campana → 3 monitores → Pablo Navas y Jose Luis

- Consiste en tirar todas las pelotas de encima de los vasos, moviendo, tan sólo, el cuello, donde llevará una bola atada a una cuerda (como un collar). Gana quien las tire antes.
- Se juega de 2 en 2 (3 rondas).

(2 vasos, 20 pelotas de pingpon, cuerda, 2 pelotas y 2 pupitres)



13:

16. Globo al aire → 2 monitores → Estefanía, Jessica y Thalia

- Dándole con una mini-raqueta a un globo, deben de llevar todas las bolas de su color desde la caja a los aros del color en el suelo. Siendo el último el aro azul.
- Se juega de 2 en 2 (3 rondas) y gana el que primero lo termine.

(Globos hinchados, caja, 10 pelotas (2 colores) (5+5 verdes + rojas)

10 aros → 4 verdes, 4 rojos, 2 azules, mini raquetas, 1 pupitre.)

²
17. El suelo es lava → 2 monitores: María e Inés

- Deben completar el recorrido, moviendo sólo los aros con un palo y esquivando los obstáculos y saltando de aro en aro. Al llegar al final, se sentarán en una silla.
- Se juega de 3 en 3 (2 rondas).

(3 palos, 6 aros, 9 conos/padrillos y 3 sillas, y 1 pupitre auxiliar).



³
18. El puzete → 2 monitores: PROFES

- Deben, entre todos los miembros del grupo, completar el puzete. (son 16 piezas).
- Al finalizar ⇒ Foto desde el aire.

(puzete y 1 pupitre auxiliar).