



# GYMKHANA GUARRA

|                         |   |                  |        |
|-------------------------|---|------------------|--------|
| <b>EDADES:</b>          | + 8 años  | <b>DURACIÓN:</b> | + 75 h |
| <b>OBJETIVO:</b>        | cooperar en en desarrollo de una actividad lúdica   |                  |        |
| <b>PARTICIPANTES:</b>   | todo el grupo dividido en equipos.  |                  |        |
| <b>MATERIALES:</b>      | gelatina, huevos, jabón, papilla de bebé, aceite, mermelada, galletas con leche, galletas tipo María, barro, sirope de caramelo, miel, trapos de cocina, chocolate líquido, periódicos. |                  |        |
| <b>¿CÓMO EMPEZAMOS?</b> | Formamos los grupos y les explicamos las normas.  |                  |        |

**DESARROLLO:** Todos tienen que pasar por las distintas pruebas y procurar disfrutar lo máximo posible. Las pruebas que tendrán que superar son las siguientes:

**El lagarto:** En una zona terrosa delimitamos una pista de unos 10 metros y echamos agua hasta formar barro. Todos los miembros del equipo se ponen en fila, agarrados por la cintura y dejando hueco entre las piernas. El que está colocado al final de la fila, pasará por debajo de las piernas de sus compañeros arrastrándose hasta ponerse el primero. Dando un grito, indicará al siguiente compañero que es su turno. Todos deben completar la prueba.

**Adivina quién soy:** Preparamos una mesa con varios cuencos encima de ella. En cada cuenco depositamos cosas o sustancias pringosas y los tapamos con algunos trapos o paños de cocina. Cada miembro del grupo pasará por todos los cuencos tocando su interior e intentando identificarlo solo con tocarlo. Deben ponerse de acuerdo para dar una respuesta.

**La galleta marchosa:** Preparamos un circuito en el que los participantes tengan que agacharse, correr, saltar.. El parque es ideal para realizar esta prueba. Damos a cada jugador un galleta de tipo María, untada con mermelada. Deberán pegársela en la frente y evitar que se les caiga la galleta. Si se cae, deben volver a empezar.

**Cascahuevos:** Los miembros del equipo se pondrán por parejas, con las manos en la espalda. Juntarán sus cabezas frente con frente y, nosotros les pondremos un huevo en medio de ambas, teniendo que hacer fuerza para sujetarlo y romperlo, presionando frente con frente.

**Buscando el tesoro:** Con la cara mojada, sin usar las manos, cada miembro del equipo deberá encontrar un caramelo escondido en un barreño lleno de harina.

**Comer con los ojos cerrados:** Todos los jugadores con los ojos vendados, se sitúan frente a frente en una mesa y se dan de comer por turnos.

**La peluquería:** Dividimos en dos grupos al equipo, unos serán peluqueros y otros clientes. Los peluqueros tendrán un bote de gomina con los que tendrán que hacer los peinados más originales que puedan a sus clientes. Luego cambiarán los roles.

**VARIANTES:** Se pueden añadir tantas pruebas como queramos.

**ETIQUETAS:** gymkhana, trabajo en equipo.