



¿EN QUE CONSISTEN LOS II JUEGOS LOCOS?

PESCA RESBALADIZA

5 miembros del equipo (3 chicos y 2, o al revés) deberán realizar una carrera de relevos sobre una superficie deslizante con obstáculos testigo. Al finalizar el recorrido, deberán pescar un pez. Prueba de tiempo: el equipo que tarde menos en realizar el recorrido obtendrá el máximo número de puntos y el resto de equipos recibirá una puntuación en función de la posición en la que hayan quedado.

LOS BOLOS

2 chicos y 2 chicas del equipo deberán disfrazarse de bolo gigante y subirse en un pequeño pedestal. Un miembro de otro equipo les lanzará una pelota gigante y los bolos deberán aguantar el mayor tiempo posible sin caerse.

Prueba eliminatoria: los equipos se enfrentan de dos en dos, el que lance el mayor número de bolos pasa a la siguiente fase, en caso de empate pasará el que haya tardado menos tiempo en tirar los bolos.

MANOS LOCAS

Un integrante de cada equipo irá vestido de mano gigante. La organización planteará una cuenta matemática y la mano deberá resolverla y lanzarse sobre la carta que contenga el número del resultado. Se realizarán dos rondas, una masculina y otra femenina.

Prueba eliminatoria: el equipo que antes llegue al número será el vencedor de la prueba y pasará a la siguiente ronda.

CARRERA DE KARTS

Los equipos deberán demostrar su habilidad para recorrer un circuito conduciendo un kart a pedales en el menor tiempo posible.

Prueba eliminatoria: los equipos que recorran el circuito en el menor tiempo serán clasificados para la siguiente ronda.

TIRA SOGA RESBALADIZA

6 miembros de cada equipo (3 chicos y 3 chicas) tirarán de una cuerda contra el equipo rival sobre una superficie deslizante, ganará el equipo que consiga llevar al otro a su campo.

Prueba eliminatoria: los ganadores de cada tirada pasarán a la siguiente ronda.

¿EN QUE CONSISTEN LOS II JUEGOS LOCOS?

SUBIDA AL CIELO

Dos participantes de cada equipo (1 chico y 1 chica) deberán completar un circuito de obstáculos.

Prueba de tiempo: el equipo que tarde menos en realizar el recorrido obtendrá el máximo número de puntos y el resto de equipos recibirá una puntuación en función de la posición en la que hayan quedado.

BUSCA TESOROS

5 miembros de cada equipo (2 chicos y 3 chicas o viceversa) saltarán por relevos a una piscina llena de espuma donde tendrán que encontrar pelotas de colores.

Prueba de tiempo: el equipo que recoja más pelotas en un tiempo de 2 minutos obtendrá el máximo número de puntos y el resto de equipos recibirá una puntuación en función del número de bolas recogidas.

OBSTÁCULOS ACUÁTICOS

Dentro de la piscina, 4 miembros de cada equipo (2 chicos y 2 chicas) deberán realizar una carrera de relevos con obstáculos que tendrán que sortear en el menor tiempo posible.

Prueba de tiempo: el equipo que tarde menos en realizar el recorrido obtendrá el máximo número de puntos y el resto de equipos recibirá una puntuación en función de la posición en la que hayan quedado.

ROBIN HOOD

Los participantes de cada equipo serán sometidos a diferentes juegos de habilidad y precisión en los que deberán conseguir el mayor número de puntos.

Prueba de puntos: el equipo que obtenga el mayor número de puntos conseguirá la máxima puntuación y el resto de equipos recibirá una puntuación en función del número de bolas recogidas.

PIRÁMIDE LOCA

Por relevos, 3 miembros de cada equipo (1 chico y 2 chicas o viceversa) tendrán que construir una pirámide de latas después de haber dado 10 vueltas sobre un palo.

Prueba de tiempo: el equipo que tarde menos en construir la pirámide obtendrá el máximo número de puntos y el resto de equipos recibirá una puntuación en función de la posición en la que hayan quedado.

*La organización se reserva el derecho de modificar cualquier prueba de las aquí descritas.

PRUEBAS NUEVAS (a sustituir por otras pruebas)

LA BARREDORA



LA ORUGA

