



## ¿EN QUÉ CONSISTEN LOS I JUEGOS LOCOS?

### Descripción de las pruebas

#### **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 QUÉ CONSISTEN LOS I 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.