

## **INSTRUCCIONES**

- Se puede jugar de manera individual o por parejas. Si hay 4 participantes se recomienda jugar por parejas.
- Os ofrezco una serie de pruebas y sistema de puntuación, pero se pueden incluir otras pruebas de documentos anteriores que te hayan resultado entretenidas, o un sistema de puntuación diferente.
- En los juegos de lanzamientos, alguna ronda se puede acordar tirar todos jugadores con la mano no dominante. En estos juegos los peques pueden lanzar desde más cerca.

## **MATERIAL**

- 2 garrafas
- Papel de plata
- 1 escoba
- 1 pelota de tenis, padel o similar
- Calcetines
- Latas, botellas o rollos de papel higiénico vacíos
- Baraja

## **PRUEBAS**

### **1.- LANZAMIENTO A GARRAFA**

Una garrafa por participante o equipo. Se recorta una boca en la garrafa y se hacen bolitas de papel de plata, unas 10 por persona. Se lanzan las bolitas a una distancia previamente acordada y cuando se acaban las bolitas se realiza recuento de las que han entrado en la garrafa. También puedes usar una sola garrafa y realizar la prueba por turnos o jugar con papeleras o cubos y pelotas de tenis, pádel, pin pong... La prueba la ganará quien gane 5 rondas.



## **2.- ESCOBANALTIS**

Con una escoba y una pelota de tenis, padel o similar, se realizan lanzamientos a una portería en la que actuara como portero otro participante o un portero de otro equipo. Cada participante lanza 15 veces desde una distancia previamente acordada.. El jugador o el equipo que mas goles marque ganará la prueba



### **3. CALCETANCA**

Se necesitan dos calcetines por persona, mas otro que será el “boliche”. Los calcetines se doblarán para que queden como “saquitos” (como en la foto). Un participante lanza el boliche y uno de sus calcetines. A partir de aquí, va lanzando el jugador o equipo que vaya perdiendo (que mas lejos tenga su calcetín mejor colocado). Cuando todos participantes hayan tirado sus calcetines, ganará la partida el participante o equipo que más cerca tenga su calcetín del boliche. La prueba la ganara el jugador o quipo que llegue a 10 puntos.



#### **4.- CHINOS**

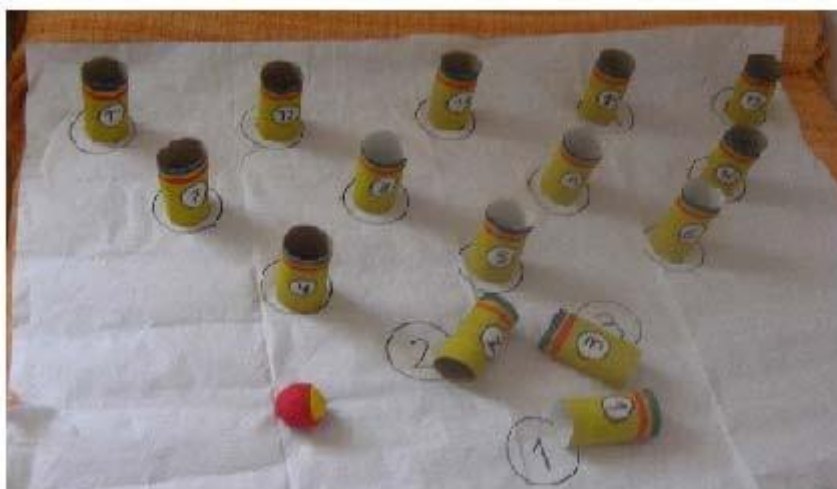
Cada jugador tiene tres bolitas de papel de plata. Mete en su puño, sin que se vea, una, dos, tres o ninguna. A la de tres, todos participantes abren su puño a la vez que dicen un número. Si hay algún participante que acierta el numero total de bolitas sacadas por todos jugadores suma un punto. Si hay dos participantes que aciertan, suman punto los dos. Gana el participante o equipo que llegue a 10 puntos.



#### **5.- BOLOS**

Colocar botellas como si fueran bolos. Llenar 2 o 3 dedos de agua para que tengan algo de peso. También se pueden usar rollos de papel higiénico acabados, o latas vacías, en ese caso separar mas. el móvil serán dos calcetines doblados igual que en el juego de calcetanca, pero se pueden usar también pelotas de tenis o pádel. Cada jugador realiza dos lanzamientos. El segundo lanzamiento se realizará con los objetivos que no se hayan derribado en el primero. El jugador que más objetivos derribe en los dos lanzamientos conseguirá un punto para él. En caso de jugar por equipos, se sumarán los bolos tirados por sus participantes. En el caso de empate, ganará el jugador o equipo que más objetivos haya derribado en la primera tirada y en caso de empate, los jugadores que estén empatados realizarán un lanzamiento, hasta que uno derribe más objetivos que el otro. Ganará el jugador o equipo que consiga 10 puntos. Para los más futboleros, se puede realizar el juego lanzando con el pie.

Adrián Cabañas, Ana Morte, Carlos Navarro, Rocio Roselló, Sergio Almolda



## **6.- BUSCAR EL ORE**

Se colocan todas las cartas de la baraja al final del pasillo, o en una punta del salón. Los jugadores deberán de salir corriendo desde el principio del pasillo o salón, darle la vuelta a una carta, se vuelve a colocar boca abajo, y volver corriendo a donde se ha comenzado el juego. El primero que encuentre el ore gana. Si se juega en equipos, realizar por turnos (uno va a por carta y otra espera a que llegue el compañero). Cuando un jugador encuentre el ore, sumará un punto, barajar las cartas y volver a colocar. El jugador o equipo que sume 5 puntos gana

