

# GYMKANA MAURACA 2016

## NORMAS

- A cada grupo se le da un mapa de la zona junto con todo el material necesario para la realización de las pruebas.
- Cada grupo llevará una hoja de control donde los maestros responsables de las pruebas deberán de anotar los resultados y firmar una vez finalizada la prueba.
- Se hacen los equipos de 10-12 personas. Cada grupo empezará por una prueba distinta.
- El objetivo es que todos los grupos realicen todas las pruebas. Cuando se superen todas, los grupos se dirigirán a la zona de control.
- El grupo deberá permanecer siempre unido. No vale dejar atrás a ningún compañero/a, por lo que el ritmo del grupo se adaptará al de aquellos niños/as que vayan más lento.
- Los maestros y maestras responsables de cada prueba, podrán ayudar, solo si es necesario, al grupo si éste se atranca con las adivinanzas, pistas, acertijos o el desarrollo de la prueba. Esto es debido a que los grupos no pueden permanecer más de 10 minutos en una prueba.

## DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

1. **EXPLORAMOS LA NATURALEZA.** A cada grupo se le dará una plantilla que deberán de rellenar entre todos. Se trata de encontrar elementos naturales que haya por el entorno. Para ello disponen de 8 minutos como máximo. El maestro/a responsable verificará que todos los ítems son correctos. Una vez terminada la prueba el maestro/a le plantea al grupo una adivinanza. La respuesta les dará una pista de hacia dónde deben dirigirse.
2. **RECICLAJE.** Se ponen distintos, abundantes y variados elementos desperdigados y amontonados: botellas, recipientes y botes vacíos de vidrio, botes de bebidas, Tetra-bricks vacíos, bolsas simulando restos orgánicos de basura con pegatina exterior que lo indique, distintos modelos y tamaños de pilas, botellas de plástico, cajas de cartón (cereales, galletas, detergentes...), periódicos, revistas, algún pequeño mueble, una botella o garrafa con una etiqueta que ponga: Aceite industrial, ropa vieja deteriorada...  
Simularemos varios contenedores para que ellos depositen la basura en el que crean conveniente, hasta que no acierten todo no pasarán a la siguiente prueba.
  - Contenedor de envases: Amarillo
  - Contenedor de basura orgánica: Negro/gris
  - Contenedor de papel y cartón: (periódicos, revistas, cajas de cartón cereales, galletas, detergentes, etc.) Azul
  - Contenedor de vidrio: Verde
  - Contenedor de pilas: (Suele ser de color marrón oscuro o negro)
  - Teléfono: Recogida muebles y trastos: (Usamos uno de juguete o real)
  - Puntos limpios: (Aquí incluiremos todos los especiales: neumáticos, metalurgia, construcción, electrodomésticos, madera,, textiles...)
  - Aceite usado: naranjaAdivinanza para pasar a la siguiente prueba.

### 3. JUEGOS DE INGENIO.

- Encontrar en una sopa de letras el nombre de 8 especies en peligro de extinción en España. Se refiere tanto a flora como fauna. Palabras a encontrar: Lince Ibérico, Urogallo, Oso Pardo, Foca Monje, Lobo, Manzanilla la Sierra, Alcornoque, Águila Imperial.
- Mensaje oculto en botella. Descifrar los mensajes que hay dentro de la botella. Antes se la habrá dado una clave en papel. Con ella descifrarán el mensaje, que les dará la pista para ir a la siguiente prueba.

4. **BATIDA DE BASURA.** La prueba consiste en ver quién coge más basura por toda la zona de la Mauraca en un tiempo de 5 minutos. El maestro/a responsable le dirá a cada grupo a qué zona debe dirigirse. Se les dará una bolsa. Con un silbato se indicará cuando acaba la batida. Terminada la prueba se pesa la bolsa y se anotará el peso en la hoja de control. Adivinanza para pasar a la siguiente prueba.

### 5. JUEGOS PARA PENSAR:

- Juan, Pedro, el padre de ambos y un vecino esperaban en el embarcadero para pasar el río. Juan y Pedro pesaban 40 kilos cada uno y su padre y el vecino 80 kilos cada uno. Pero la barca no podía cargar más de 80 kilos. ¿Cómo atravesaron el río?

Solución: Juan y Pedro cruzan el río los primeros y Juan regresa con la barca. Entonces el padre pasa solo y Pedro vuelve con la embarcación, otra vez pasan los dos hermanos y Juan regresa con la barca, y el vecino pasa solo. Pedro va al final a recoger a Juan y así todos se reúnen en la otra orilla.

- ¿Qué es lo que cuanto más roto está menos agujeros tiene?  
Solución: La red.
- Cuando un coche toma una curva a 150 km. por hora. ¿Cuál es la rueda que menos gira?  
Solución: La rueda de repuesto.

Mensaje cifrado para pasar a la siguiente prueba.

6. **NUESTRAS PLANTAS.** Se da una plantilla dividida en cinco espacios. El grupo deberá de recolectar hojas de árboles o plantas y pegarlas en los espacios. A continuación, con la ayuda de un herbario y un libro, deberán de buscar el nombre de las plantas de las que han cogido las muestras. Adivinanza para pasar a la siguiente prueba.

7. **¡QUÉ RISA!** Todos los integrantes de cada grupo tienen que lograr hacer reír al maestro/a. Para ello, pueden usar, utilizar y hacer lo que quieran, excepto tocarlo. Mensaje cifrado para pasar a la siguiente prueba.

**Ficha de control de grupo \_\_\_\_\_**

<b>PRUEBA</b>	<b>DATOS DE LA PRUEBA</b>	<b>FIRMA</b>
1 EXPLORAMOS LA NATURALEZA	Nº de Items acertados:	
2 RECICLAJE	Marca con una X <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy Bien reciclado.</li> <li>• Bien reciclado.</li> <li>• Regular reciclado.</li> <li>• Mal reciclado.</li> </ul>	
3 JUEGOS DE INGENIO	1. Aciertos Sopa de letras _____ 2. Mensaje del acertijo:	
4 BATIDA DE BASURA	Peso de la bolsa de basura:	
5 JUEGOS PARA PENSAR	RODEA <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUY BIEN. Acierta 3 acertijos.</li> <li>• BIEN: Acierta 2 acertijos.</li> <li>• REGU: Acierta 1 acertijo.</li> <li>• MAL: no da una.</li> </ul> MENSAJE CIFRADO:	
6 NUESTRAS PLANTAS	RODEA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• EXCELENTE: Nombra 5 plantas.</li> <li>• MUY BIEN: Nombra 4 plantas.</li> <li>• BIEN: Nombra 3 plantas.</li> <li>• REGU: Nombra 2 plantas.</li> <li>• NI FÚ NI FÁ: Nombra 1 planta.</li> <li>• NO SON ALPUJARREÑOS: No dan una.</li> </ul>	
7 ¡QUÉ RISA!	Al maestro le ha costado reírse: <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUCHÍSIMO, que se dediquen a otra cosa.</li> <li>• MUCHO, apuntan maneras las criaturas.</li> <li>• REGULAR, no ha estado mal.</li> <li>• POCO, so unos fieras, me he tronchado.</li> </ul>	

## MATERIAL NECESARIO PARA CADA PRUEBA

Al inicio de la GYMKANA a cada grupo se le dará un sobre con el siguiente material:

1. MAPA DE LA ZONA.
2. HOJA DE CONTROL.
3. LÁPIZ Y GOMA.
4. HOJA CON TODAS LA CLAVES NECESARIAS PARA LOS MENSAJES CIFRADOS.
5. HOJA PARA TOMAR NOTAS DE LOS ACERTIJOS Y HACER LAS CUENTAS NECESARIAS.

PRUEBA	MATERIAL NECESARIO
1 EXPLORAMOS LA NATURALEZA	8 Plantillas con elementos naturales a encontrar. Adivinanza
2 RECICLAJE	Botellas, recipientes y botes vacíos de vidrio, botes de bebidas, Tetra-bricks vacíos, bolsas simulando restos orgánicos de basura con pegatina exterior que lo indique, distintos modelos y tamaños de pilas, botellas de plástico, cajas de cartón (cereales, galletas, detergentes...), periódicos, revistas, algún pequeño mueble, una botella o garrafa con una etiqueta que ponga: Aceite industrial, ropa vieja deteriorada...  Simularemos varios contenedores Adivinanza
3 JUEGOS DE INGENIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sopa de letras</li> <li>• 2 botellas con dos mensajes cifrados.</li> <li>• Claves para el mensaje cifrado (las llevarán desde el inicio)</li> </ul>
4 BATIDA DE BASURA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 bolsa de basura por grupo.</li> <li>• Báscula electrónico.</li> <li>• 1 silbato.</li> <li>• Adivinanza</li> </ul>
5 JUEGOS PARA PENSAR	Soluciones Claves para el mensaje cifrado (las llevarán desde el inicio)
6 NUESTRAS PLANTAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantilla con 5 espacios.</li> <li>• Fixo</li> <li>• Herbario y libro de plantas.</li> <li>• Adivinanza</li> </ul>
7 ¡QUÉ RISA!	Claves para el mensaje cifrado (las llevarán desde el inicio)