

ENCANTAMIENTO EN LOS BANCOS

Disposición inicial:

El grupo decide antes de empezar el reto cuántas y qué personas se situarán en cada banco.

Propósito:

Tenéis que conseguir bajar TODOS de los dos bancos haciendo que el balón bote dentro del aro situado entre ellos.

Reglas y penalizaciones:

1. Si una persona logra que el balón bote en el interior del aro situado entre los dos bancos, puede bajar al suelo. Si una persona toca el suelo sin haberlo hecho, hay que volver a empezar.
2. Una persona en el suelo no puede tocar el balón. Si lo hace, hay que volver a empezar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

LA VALLA

Propósito:

Todo el grupo debe pasar por encima de la valla sin tocarla.

Reglas y penalizaciones:

1. Todas las personas que componen el grupo deben superar la valla, pasando por encima de ella.
2. Nadie puede tocar la valla; si alguien lo hiciera, esa persona y otra que ya estuviera al otro lado deben volver al punto de origen.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

ORDEN EN EL BANCO

Propósito:

El grupo, situado sobre un banco sueco, debe ordenarse sin que nadie toque el suelo, siguiendo un determinado criterio: por orden de estatura, por fecha de nacimiento, etc.

Reglas y penalizaciones:

1. No se puede tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo, si alguien lo hace todo el grupo debe volver a intentar el desafío desde la posición de partida.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

LA PLATAFORMA

Propósito:

El grupo debe determinar cuál es el número máximo de personas que pueden subirse encima de una colchoneta sin que ésta toque el suelo.

Reglas y penalizaciones:

1. La colchoneta no puede tocar el suelo.
2. No se puede utilizar ningún objeto para sujetar la colchoneta.
3. Si se incumple cualquiera de las normas anteriores el intento no se considera válido.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

APOYOS

Propósito:

El grupo debe determinar cuál es el mínimo número de puntos que puede obtener estando en un espacio previamente delimitado y teniendo en cuenta que cada mano apoyada en el suelo equivale a un punto y cada pie a cuatro.

Reglas y penalizaciones:

1. Todo el grupo debe encontrarse en el espacio previamente determinado.
2. Las únicas partes del cuerpo que pueden tocar el suelo son las manos y los pies.
3. Cada mano que toque el suelo equivale a un punto y cada pie a cuatro.
4. Para que se considere válido el intento, y poder así contar los puntos, el grupo debe mantener la posición mientras canta "Tengo una vaca lechera" hasta el segundo "tolón, tolón"

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

GIRO DE COLCHONETA

Propósito:

Subidos todos los componentes del grupo a una colchoneta, éstos deben darle la vuelta sin tocar en ningún momento el suelo.

Reglas y penalizaciones:

1. Nadie puede tocar el suelo en ningún momento, si alguien lo hace hay que volver a empezar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

LA TRAMPA

Propósito:

El grupo debe situar a una persona en cada uno de los aros de una fila sin que dos personas puedan pisar el mismo aro, ocupado o no, hasta el final del reto.

Reglas y penalizaciones:

1. Nadie puede pisar fuera de los aros, salvo en el lugar designado como orilla de partida.
2. Dos personas no pueden pisar al mismo tiempo el suelo dentro de un aro.
3. Si una persona pisa un aro, ya no puede pisar otro.
4. Si se incumple cualquiera de las normas anteriores el grupo debe volver a comenzar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

EL SALTO DE LA CUERDA

Propósito:

Todos vosotros tenéis que conseguir dar un salto cada uno a la cuerda.

Reglas y penalizaciones:

1. La cuerda debe estar siempre en movimiento, girando como en los juegos de comba.
2. En cada giro de la cuerda, ésta debe tocar el suelo.
3. Siempre que la cuerda golpee en el suelo una persona y sólo una debe saltarla.
4. Cada persona del grupo debe dar un salto y sólo uno.
5. Si se incumple cualquiera de las normas hay que volver a empezar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

ATRAVESAR EL ARO HORIZONTAL

Propósito:

Todos debéis atravesar el aro de arriba a abajo sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo en ningún momento.

Reglas y penalizaciones:

1. No se puede tocar el aro en ningún momento.
2. El aro debe atravesarse entrando por arriba y saliendo por abajo.
3. La persona que incumple cualquiera de las normas debe volver a empezar y el grupo se anota un error.
4. Si el grupo acumula 7 errores todos deben comenzar el desafío de nuevo.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

ATRAVESAR EL ARO HORIZONTAL - 2

Propósito:

Todos debéis atravesar el aro de abajo a arriba sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo en ningún momento.

Reglas y penalizaciones:

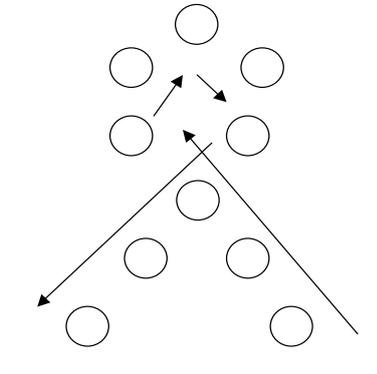
1. No se puede tocar el aro en ningún momento.
2. El aro debe atravesarse entrando desde abajo y saliendo por arriba.
3. La persona que incumple cualquiera de las normas debe volver a empezar y el grupo se anota un error.
4. Si el grupo acumula 7 errores todos deben comenzar el desafío de nuevo.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

BASES

Disposición inicial:

Se colocan las marcas de suelo formando la siguiente figura:



Propósito:

El grupo debe pasar, unido por las manos, desde la primera a la última base siguiendo el orden de las mismas.

Reglas y penalizaciones:

1. Nadie puede soltarse de las manos.
2. Nadie puede pisar fuera de las bases.
3. El número máximo de pies que pueden ocupar una misma base al mismo tiempo es de dos.
4. El grupo debe recorrer las bases siguiendo el orden establecido.
5. Si se incumple cualquiera de las normas anteriores el grupo tiene que comenzar el desafío de nuevo.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

SOBRE LOS BALONES

Propósito:

Todas las personas debéis subiros encima de un balón y permanecer sin tocar el suelo un cierto tiempo.

Reglas y penalizaciones:

1. Hasta que todos estéis encima de un balón no empieza a contar el tiempo.
2. En el momento en que nadie toque el suelo, comenzaréis a cantar la canción "Tengo una vaca lechera", hasta el segundo "Tolón-tolón"
3. Si en ese tiempo, alguien toca el suelo, hay que volver a empezar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

A SALTOS

Propósito:

Todos vosotros tenéis que recorrer la distancia entre la línea de salida y la de llegada sin que la cuerda deje de girar en ningún momento.

Reglas y penalizaciones:

1. Todo el grupo debe recorrer la distancia tomados de la mano, excepto las dos personas que hacen girar la cuerda.
2. Las personas que van unidas de la mano deben saltar la cuerda cada vez que ésta golpee el suelo.
3. La cuerda debe dar siempre giros completos y no puede detenerse.
4. Si se incumple cualquiera de las reglas anteriores el grupo debe cambiar a una de las personas que hacen girar la cuerda y volver a comenzar.
5. Una persona que ha sido sustituida, después de haber hecho girar la cuerda, no puede volver a hacerla girar hasta que el resto de sus compañeros no hayan ejercido esa función.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA

CON EL ARO HASTA EL ARO

Propósito:

Tenéis que conseguir que el balón dé en el aro central tantos botes como personas sois en el grupo.

Reglas y penalizaciones:

1. Todos debéis comenzar y acabar el desafío agarrando con una mano el aro que tenéis junto a vosotros.
2. No puede haber ningún contacto entre vosotros en ningún momento.
3. Desde el instante en que entréis en el terreno de juego, el balón no se puede agarrar ni sujetar.
4. Solo se puede tocar el balón con las manos.
5. El balón debe ser tocado por una persona diferente después de cada bote.
6. Desde el momento en que el balón es tocado por una persona y el momento en que lo toca otra, debe dar un bote en el suelo, ni más, ni menos.
7. Ninguna persona del grupo puede acabar el reto habiendo botado el balón dos veces más que otra.
8. Cualquier incumplimiento de las normas supone volver a empezar.

SIENTE – PIENSA – COMPARTE - ACTÚA