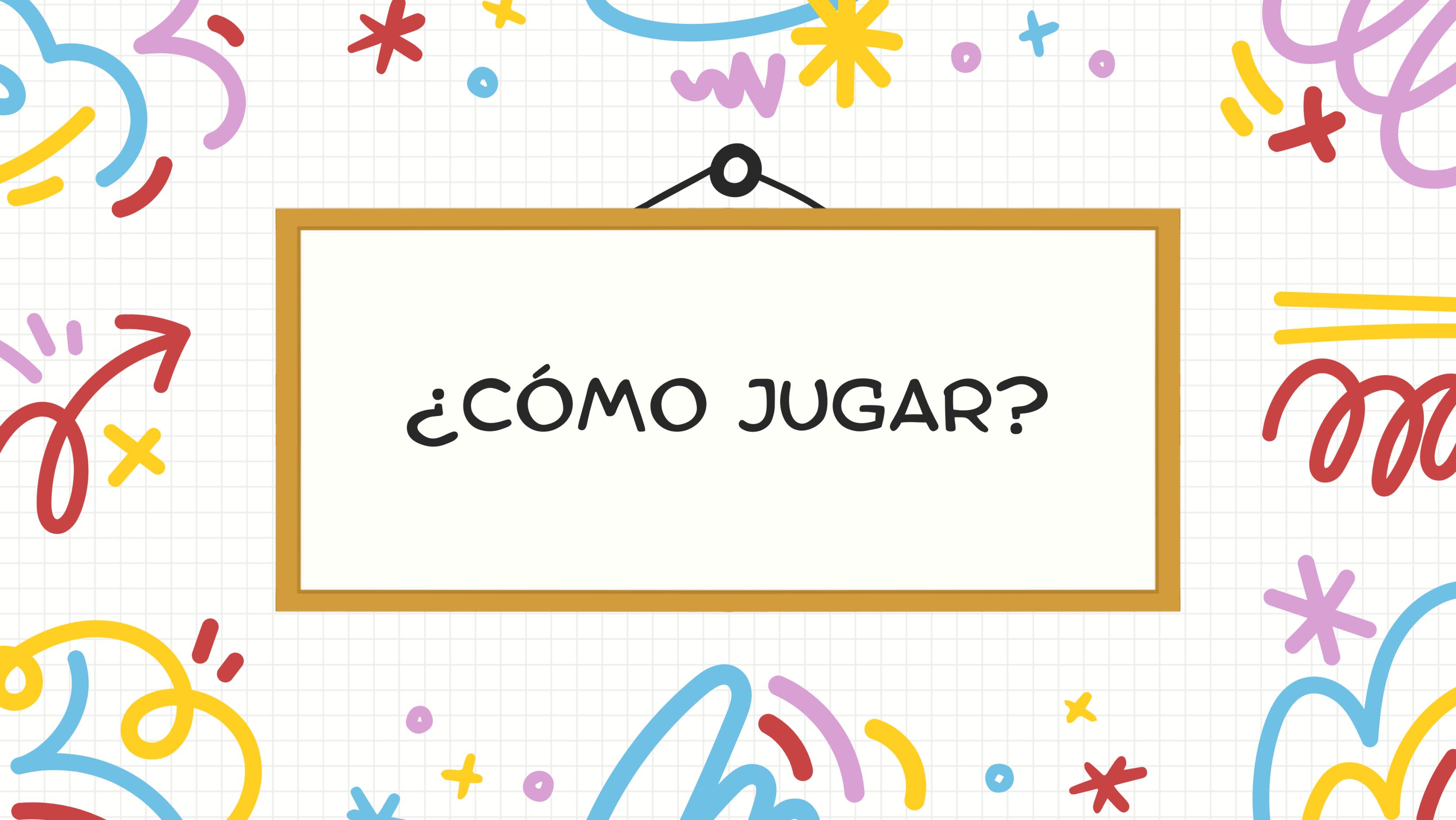




**GINCANA GABISTA
DÍA DEL NIÑO**

A whiteboard with a brown border is centered on a light gray grid background. The whiteboard contains the text "¿CÓMO JUGAR?" in a bold, black, sans-serif font. The background is decorated with various colorful doodles, including wavy lines, stars, and abstract shapes in shades of blue, yellow, red, and purple. A black line with a circle at the end, resembling a hand holding a marker, is positioned above the whiteboard.

¿CÓMO JUGAR?

JUEGOS

Pásame el plátano

Arrastre militar

Pista jabonosa

Monos y bananas

Llena el balde

Torre de Vasos

Transfer ring

Proyectiles al cono

Palillos y costales

Ping pong con cuchara

Tangram

Bombas bateadas

Pirámide

Sky sobre la tierra

Tobogán

Un par y un globo

La telaraña

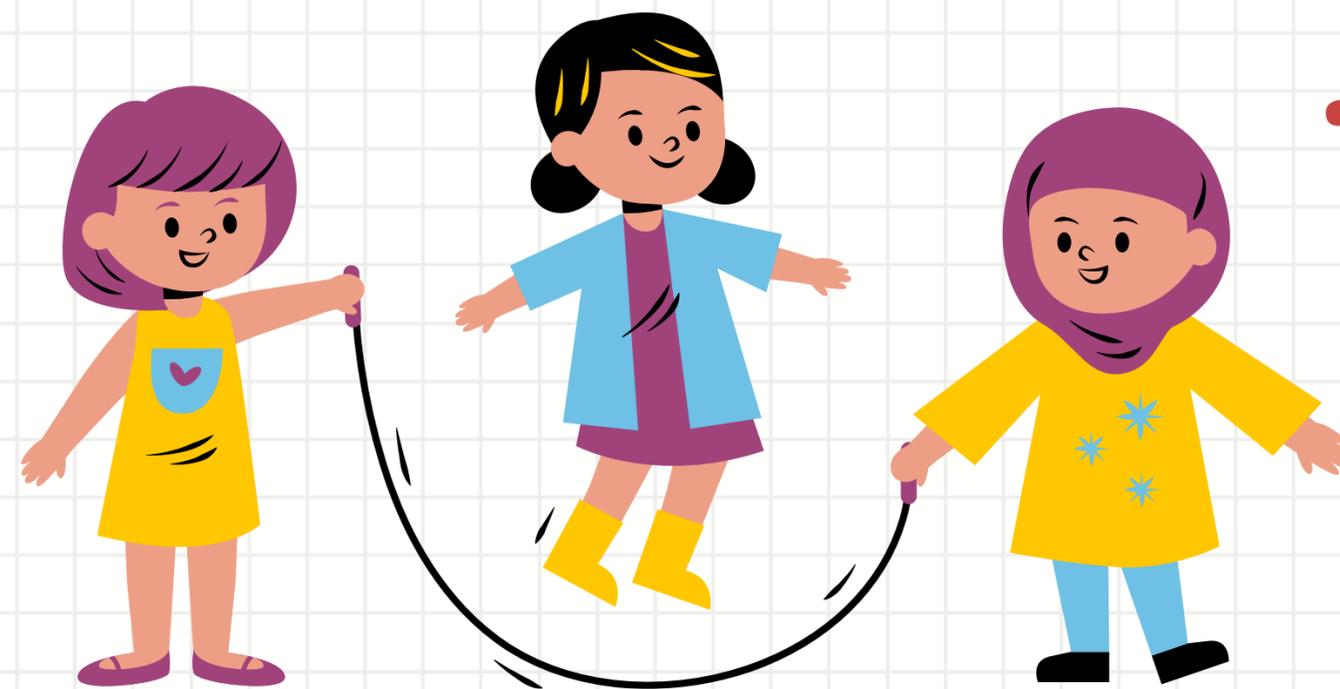
Captura el testigo

Saltar la cuerda

Carretilla invertida

SALTAR LA CUERDA

Los participantes se ubican a un lado de la cuerda y van ingresando uno a uno hasta completar la totalidad. Se convierte en un reto grupal.



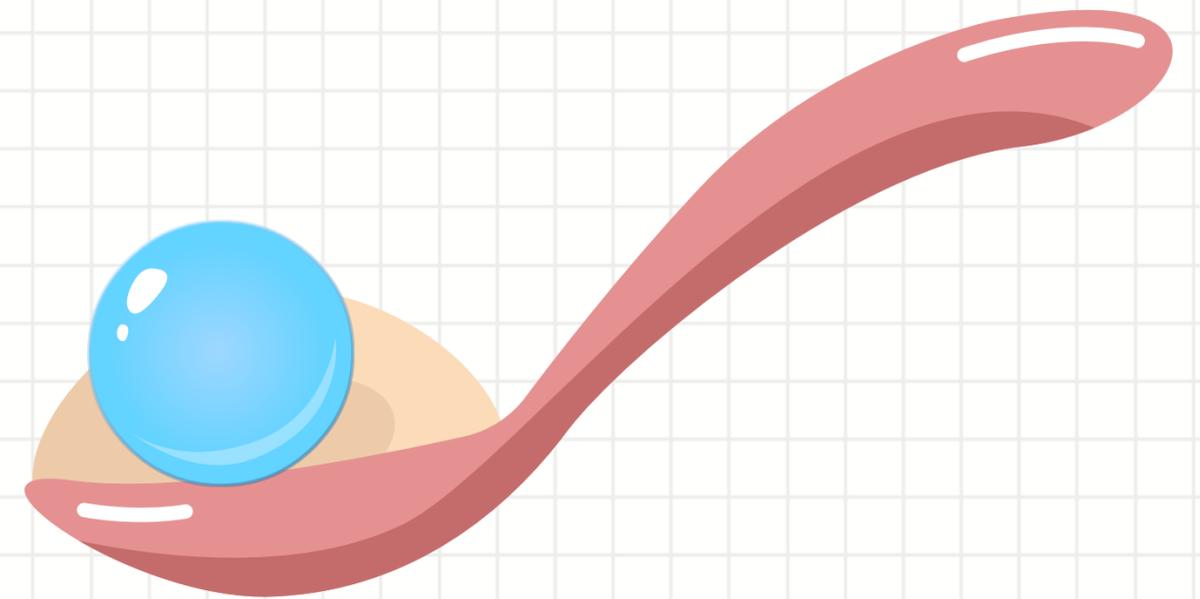
TOBOGÁN

Los participantes tendrán una serie de canaletas (Tubos de PVC) por donde deberán transportar una serie de pimpones de lada a lado. No se podrán desplazar con el ping pon sobre la canaleta, sino que deben ir rotando para permitir que este continúe rodando continuamente. Al caerse, deben iniciar de nuevo, cuando lleven uno hasta el final deben depositarlo en el recipiente asignado sin tocar el ping pon con las manos.



PiNG PONG CON CUCHARA

Los participantes deben de traer una cuchara de sus hogares, sea de plástico o de metal. Allí se dispondrán en filas para llevar un ping pong con la cuchara sostenida con la boca hasta el otro lado de la pista, sorteando una serie de obstáculos y evitando que se caiga.



ARRASTRE MILITAR

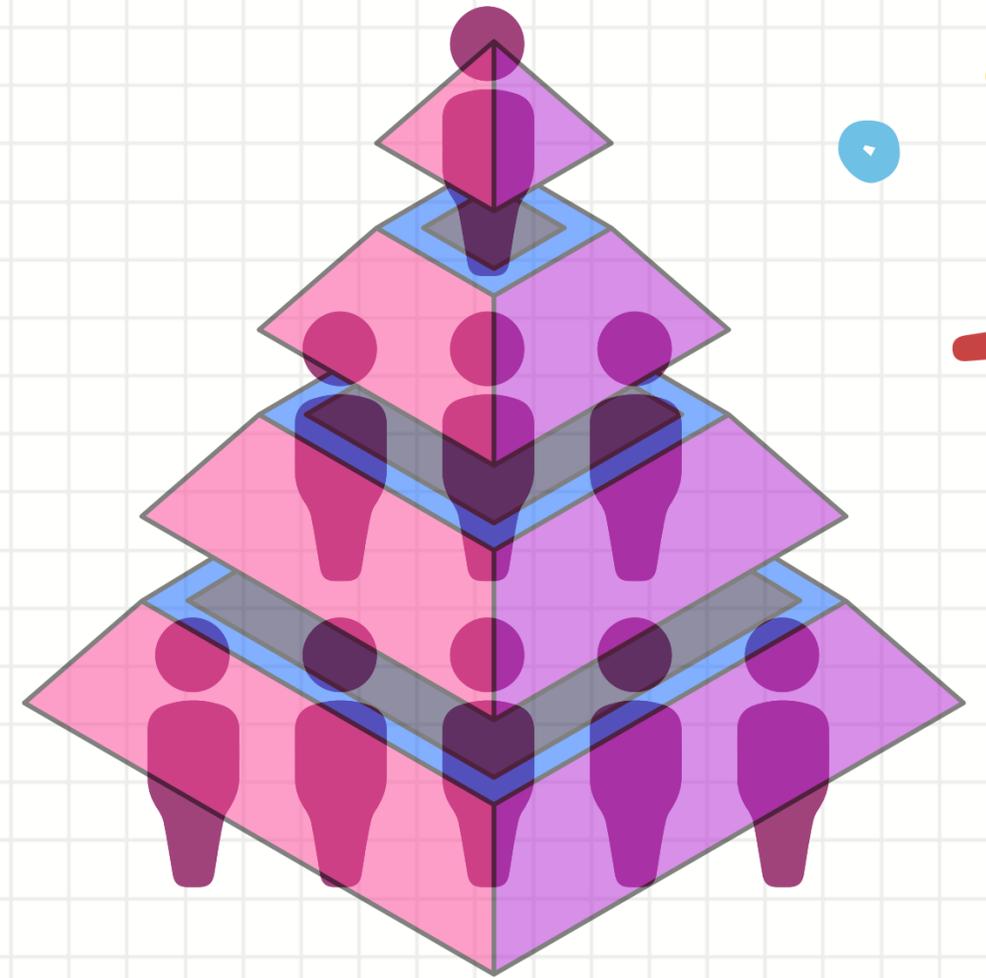
Los participantes deben cruzar por debajo de un obstáculo a unos 20 cm a nivel del piso, para ello deben usar sus extremidades y cruzar en el menor tiempo posible.

Se recomienda el uso de prendas de vestir que puedan ensuciarse.



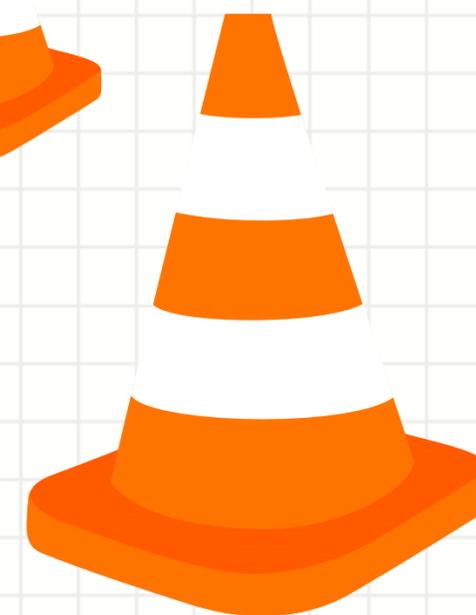
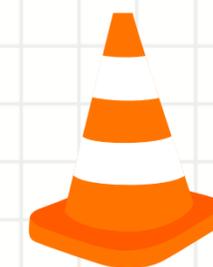
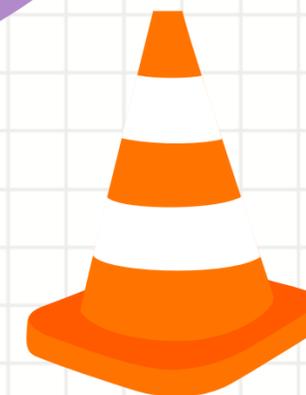
PIRÁMIDE

Se adaptará un espacio con colchonetas alrededor por precaución para la actividad. La pirámide deberá ser armada por 4,3,2 y 1 persona arriba, ubicándose en 4 apoyos, no de pie. Además, se dispondrá personal de apoyo para sostenerlos en caso tal que pierdan el equilibrio.



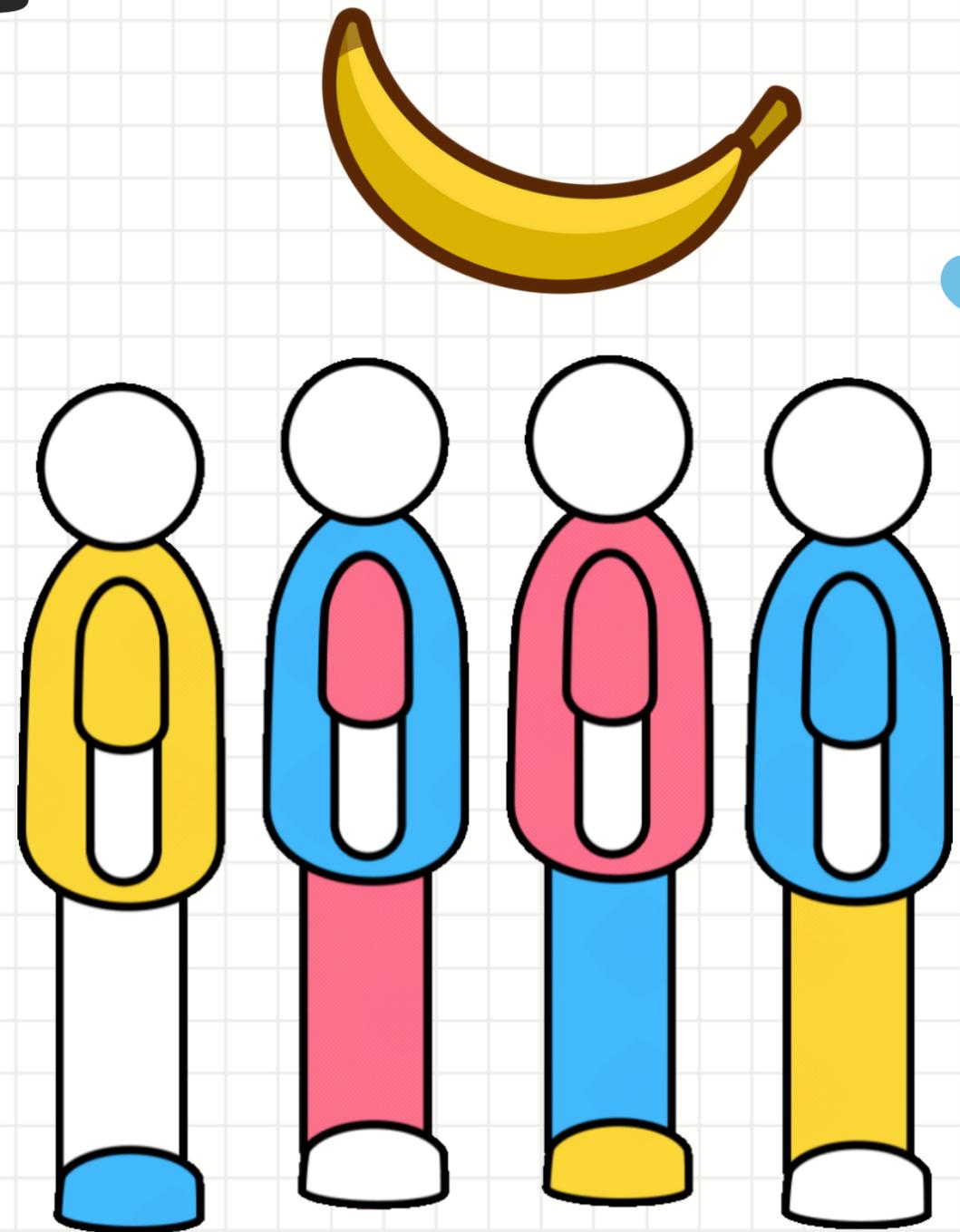
PROYECTILES AL CONO

- Los participantes ubicados al frente de una serie de conos tendrán que insertar unos pequeños aros de cartón adentro de ellos.



PÁSAMME EL PLÁTANO

Los estudiantes se ubican en círculo y tomando un plátano entre las piernas deben de coordinar para pasarlo al compañero de al lado, el plátano no se puede tomar con las manos y se contabilizará el tiempo que dure para dar la vuelta.



LLENA EL BALDE

Los participantes estarán distribuidos en una fila sentados, deben pasar una esponja con agua a través de los estudiantes y escurrirla al finalizar la fila. Se tendrá en cuenta la cantidad de agua que logren recoger al otro lado.



PISTA JABONOSA

Los participantes deben cruzar la pista jabonosa con el objetivo de llevar un vaso con agua sin derramarlo.

La cantidad de agua que llegue al otro lado que será depositado en un recipiente



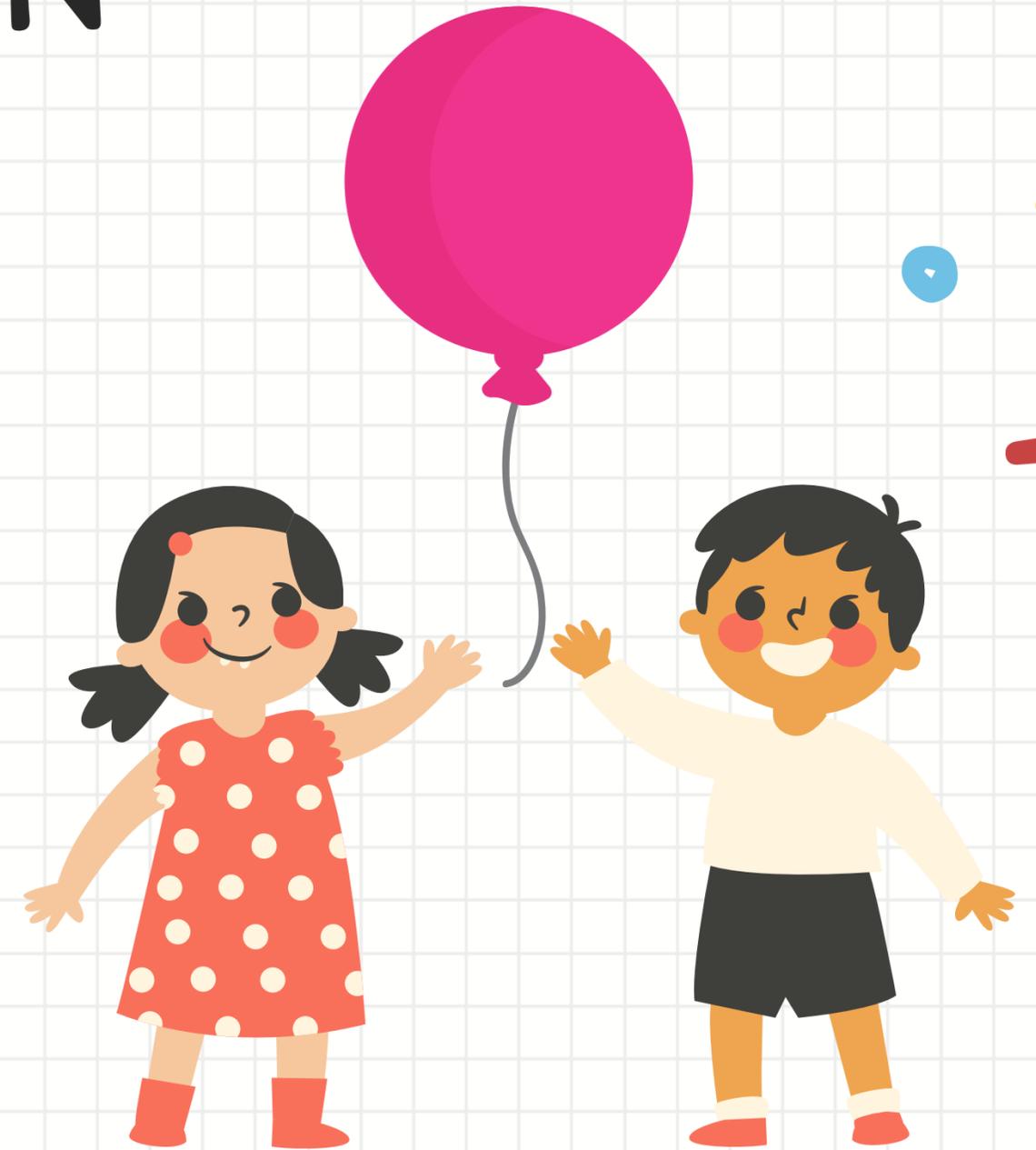
PELOTAS BATEADAS

Los participantes deben de batear una cantidad de pelotas y lanzarlas a unas cajas con huecos que daran X cantidad de puntos.



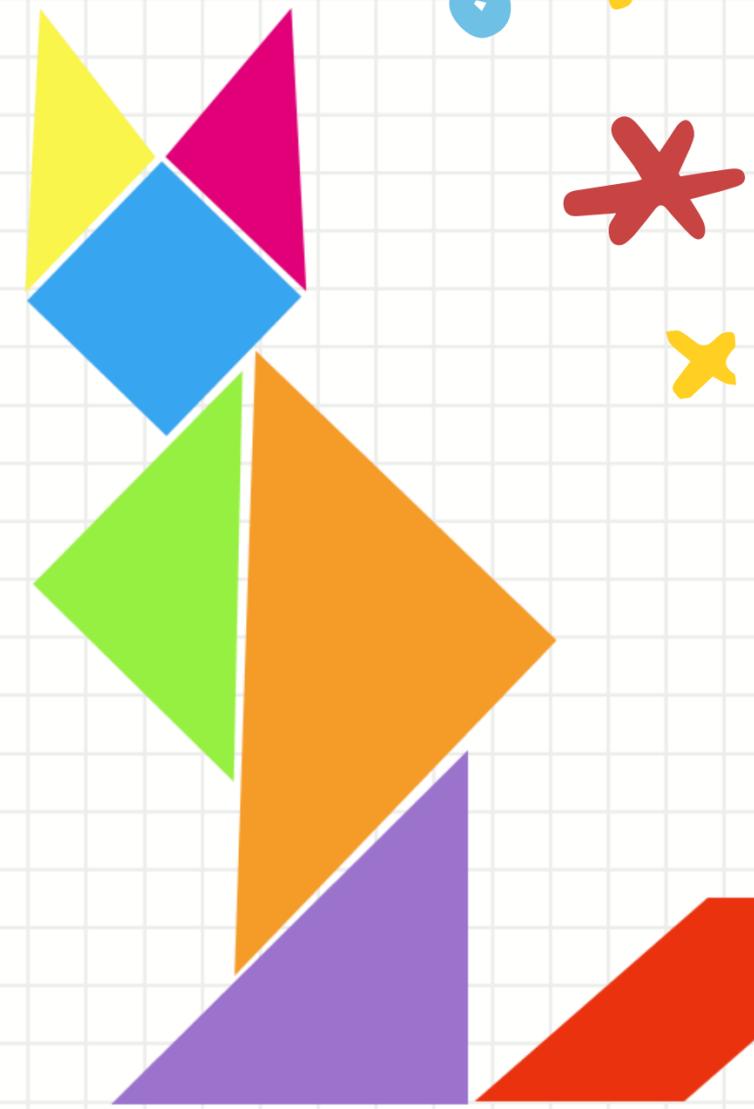
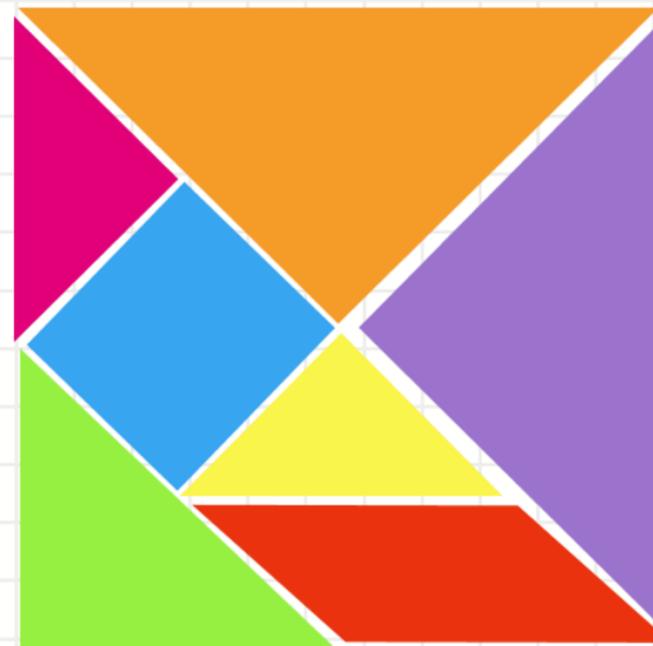
UN PAR Y UN GLOBO

Los participantes se dispondrán en dos filas, los primeros de cada una de ellas deben tomar un globo y llevarlo hasta el otro lado de la pista, El facilitador debe de indicar con que zona del cuerpo deben transportarlo, iniciando con la cabeza, seguido de hombros, espalda, cadera, rodilla y pie.



TANGRAM

Los participantes deben armar una figura con unas fichas de carton que se dispondrán en un espacio determinado. Allí tendrán que armar las figuras en el menor tiempo posible, basándose en unas guías dadas por los facilitadores.



TORRE DE VASOS

Los estudiantes tendrán una banda elástica sujeta de varios puntos con piola. Allí haciendo uso de solo la banda deben armar una torre de vasos en un determinado punto del salón.



PALILLOS Y COSTALES

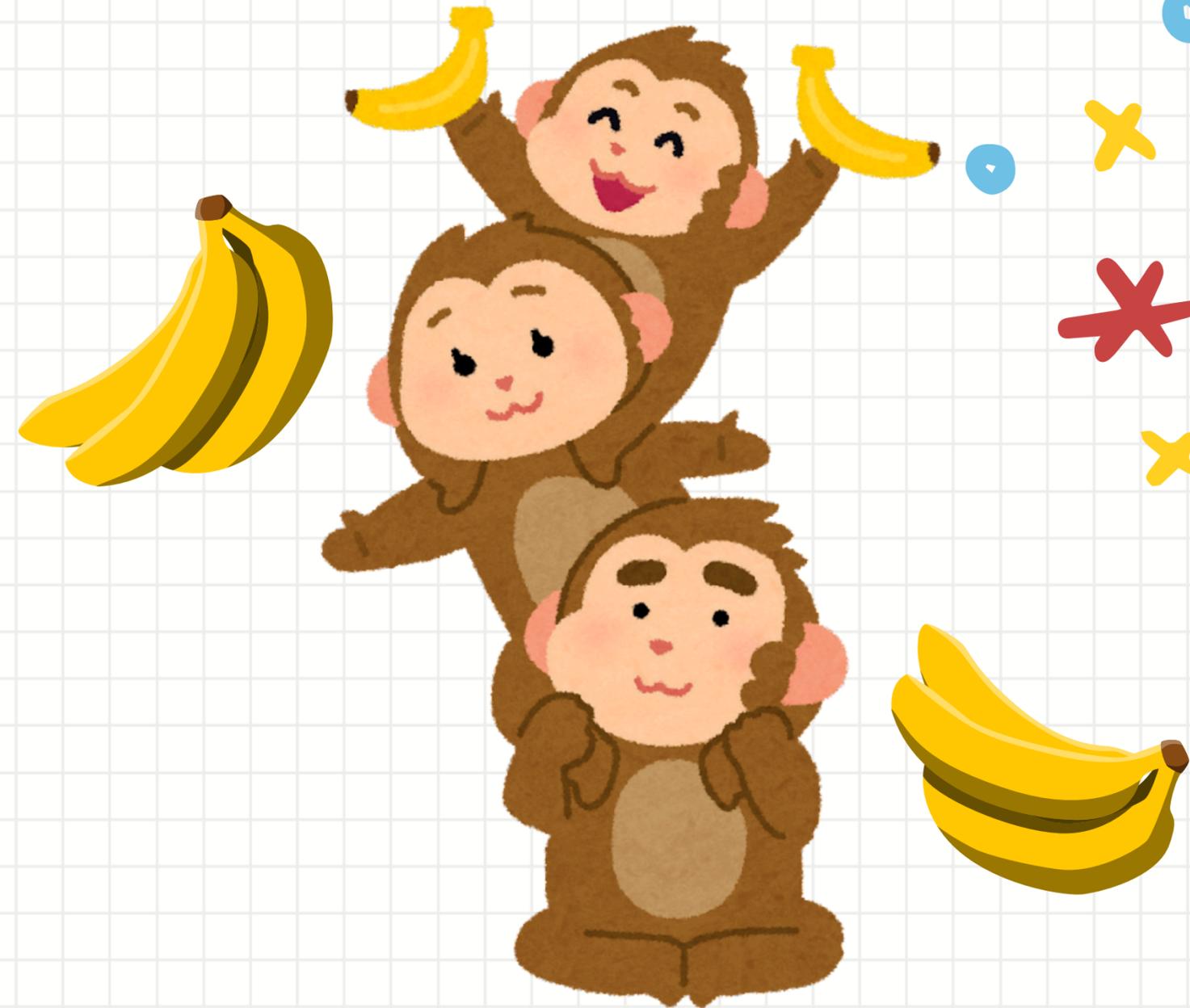
Los participantes tendrán que llevar la mayor cantidad de palillos al final de la pista designada. Para esto tendrán que saltar metidos dentro de un costal y llevando el palillo entre la boca y la nariz, evitando que se caiga al suelo. al final lo depositan en una botella designada para esto sin utilizar las manos.



MONOS Y BANANAS

Los participantes deben atar en uno de sus pies el extremo de una piola que se encuentra colgado, y en el otro extremo un banano.

El objetivo es comer el banano sin usar las manos, quien logre morder el banano en el menor tiempo posible



SKY SOBRE LA TIERRA

Los participantes se ubican sobre dos tablas, las cuales tendrán unos puntos donde podrán insertar el pie, simulando la posición de esquiar. En la misma tabla se ubican los demás participantes y tendrán que desplazarse de un lado a otro de manera coordinada. Ninguno se puede caer de las tablas o tocar el suelo porque deben iniciar desde el punto de partida.



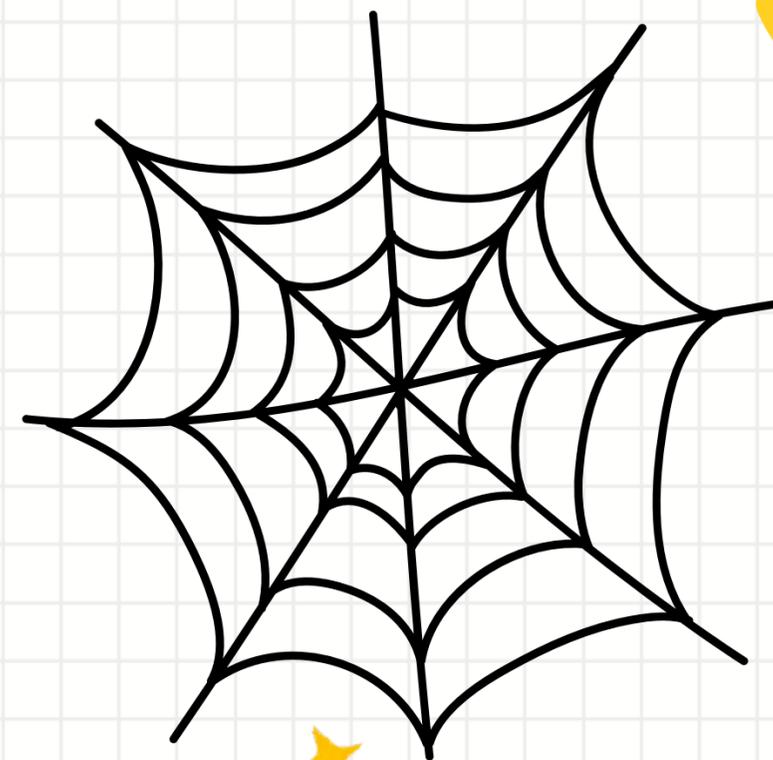
CARRETILLA INVERTIDA

Los participantes deben de ubicarse en parejas y realizar una carretilla invertida, es decir mirando hacia arriba sorteando una serie de obstáculos y llegando al final de la pista.



LA TELARAÑA

En un arco de fútbol sala se trazan varias líneas con piola de lado a lado, seguido de esto, los estudiantes tendrán que ingresar al arco a través de los espacios trazados con la piola, iniciando con el 1er espacio de abajo y siguiendo el orden (1,2,3 y 4, después nuevamente 1, etc.). No podrán tocar la piola con ninguna parte de su cuerpo para poder ingresar al espacio.



TRANSFER RING

Los participantes en fila tomados de la mano, la última persona sostendrá el aro con una mano y todos deben pasar a través de él sin tocarlo y sin soltarse de las manos. Si esto sucede deben iniciar de nuevo.



CAPTURA EL TESTIGO

- los estudiantes se dispondrán en círculo, después se delimitará un espacio al cual no podrán ingresar ni tocar con ninguna parte de su cuerpo. En la mitad se ubicará un Tótem o testigo, el cual deben de sacar trabajando en equipo.

