



INSTRUCCIONES PARA JURADOS Y TUTOR JUEGO PARTICIPACION - NO PARTICIPACIÓN

1. LOS PARTICIPANTES DEBERAN CONFORMAR 8 GRUPOS EQUITATIVAMENTE.
2. SE VAN A DISPONER 6 ESTACIONES PARA REALIZAR LA GINCANA, EN LAS ESTACIONES SE VAN A PONER DIFERENTES RETOS A LOS PARTICIPANTES EN CADA ESTACIÓN DEBE HABER UN JURADO (PARTICIPANTE) QUE CONFIRME SI EL GRUPO COMPLETÓ EL RETO Y LE HARÁ ENTREGA DE LAS FICHAS. (2 FICHAS POR ESTACION Y EN LA ULTIMA ESTACION SE ENTREGAN 3 FICHAS) SOLO CUANDO LOS PARTICIPANTES COMPLETEN EL RETO DE CADA ESTACION, PODRAN VOLVER AL PUNTO DE PARTIDA CON SU GRUPO Y EL SIGUIENTE PARTICIPANTE O PARTICIPANTES PODRAN SALIR A LA OTRA ESTACION Y COMPLETAR EL OTRO RETO Y ASI SUCESIVAMENTE.
3. CUANDO EL GRUPO COMPLETE LAS 13 FICHAS DEBERA IR DONDE EL TUTOR Y ESTE LE HARA ENTREGA DE UNA COPIA CON 13 ENUNCIADOS.

CADA JURADO DEBERA EXPLICAR LA PRUEBA AL PARTICIPANTE O PARTICIPANTES

4. ESTACION 1 – PASANDO EL GLOBO CON AGUA - DEBERAN PARTICIPAR TODOS LOS MIEMBROS DEL GRUPO – EL OBJETIVO ES CONSEGUIR LANZAR EL GLOBO LLENO DE AGUA DE UN COMPAÑERO A OTRO A UNA DISTANCIA DE 5 PASOS LARGOS Y QUE EL GLOBO NO CAIGA EN EL SUELO NI SE EXPLOTE, CUANDO LLEGUE AL ULTIMO MIEMBRO DEL EQUIPO DEBERAN VOLVER AL PUNTO DE PARTIDA Y ESCOGER EL SIGUIENTE PARTICIPANTE QUE VAYA A LA PROXIMA ESTACION. SE ENTREGAN 2 FICHAS.
5. ESTACION 2 – ATRAVEZANDO LA RED A CIEGAS – CON LOS OJOS VENDADOS UN PARTICIPANTE DEBERA ATRAVEZAR UNOS OBSTACULOS Y PASAR LA RED CON LAS INSTRUCCIONES QUE LE DEN SUS COMPAÑEROS Y VOLVER AL PUNTO DE PARTIDA



- CON SU GRUPO Y ESCOGER EL SIGUIENTE PARTICIPANTE QUE VAYA A LA PROXIMA ESTACION. SE ENTREGAN 2 FICHAS. EL TUTOR DEBERA DISPONER CONTAR CON LOS ELEMENTOS QUE TENGA A LA MANO PARA REALIZAR LOS OBSTACULOS: SILLAS, PIOLA, GRADAS, PUERTAS. TARROS DE BASURA, ETC.
6. ESTACION 3 – CUCHARITAS EN CUCLILLAS – EL PARTICIPANTE DEBERA COMPLETAR UN TRAYECTO EN CUCLILLAS LLEVANDO EN SU BOCA UNA CUCHARA Y UNA PELOTA SOBRE ESTA, LA PELOTA NO SE DEBE CAER, AL OTRO LADO DEL TRAYECTO DEBERÁ PASAR LA PELOTA A UN COMPAÑERO EL CUAL ESTARÁ ESPERANDO CON LA CUCHARA EN LA BOCA, LA PELOTA NO SE DEBE CAER MIENTRAS SE PASA DE UNA CUCHARA A LA OTRA, Y EL COMPAÑERO SE DEBE DEVOLVER EN CUCLILLAS CON LA CUCHARA EN LA BOCA, CUANDO COMPLETE EL RETO DEBE VOLVER AL PUNTO DE PARTIDA Y ESCOGER EL SIGUIENTE PARTICIPANTE QUE VAYA A LA PROXIMA ESTACION. SE ENTREGAN 2 FICHAS.
 7. ESTACION 4 – ADIVINANZA - EL PARTICIPANTE DEBERA COMPLETAR UNA ADIVINANZA, SI NO LO CONSIGUE PODRA IR CON SU GRUPO Y DISCUTIRLA HASTA CONSEGUIR EL RETO, LUEGO VOLVERA AL PUNTO DE PARTIDA Y ESCOGER EL SIGUIENTE PARTICIPANTE QUE VAYA A LA PROXIMA ESTACION. SE ENTREGAN 2 FICHAS.
 8. ESTACION 5 – COSER BOTONES – DOS PARTICIPANTES DEBERAN COSER 10 BOTONES SOBRE UN PEDAZO DE TELA, ESTOS DEBEN QUEDAR ASEGURADOS Y CUANDO SE JALEN NO SE DEBEN CAER, LUEGO VOLVERAN AL PUNTO DE PARTIDA Y ESCOGER EL SIGUIENTE PARTICIPANTE QUE VAYA A LA PROXIMA ESTACION. SE ENTREGAN 2 FICHAS.
 9. ESTACION 6 – LA PIRAMIDE – EL PARTICIPANTE DEBERA ARMAR UNA PIRAMIDE DE 6 PISOS CON 21 VASOS DESECHABLES, LUEGO VOLVERA AL PUNTO DE PARTIDA. SE ENTREGAN 3 FICHAS.
 10. DESPUES DE QUE CADA GRUPO COMPLETE LAS 6 ESTACIONES EL TUTOR LE ENTREGARA AL GRUPO LA COPIA CON LOS 13 ENUNCIADOS PARA QUE



Proyecto: "Formación para el fortalecimiento de las competencias profesionales de los docentes en los municipios no certificados del Valle del Cauca"

Secretaría de Educación del Valle del Cauca – Corporación Talentum

COMPLETEN EL EJERCICIO. EL PRIMER GRUPO QUE COMPLETE LOS ENUNCIADOS Y SEAN CORRECTOS GANA EL JUEGO.