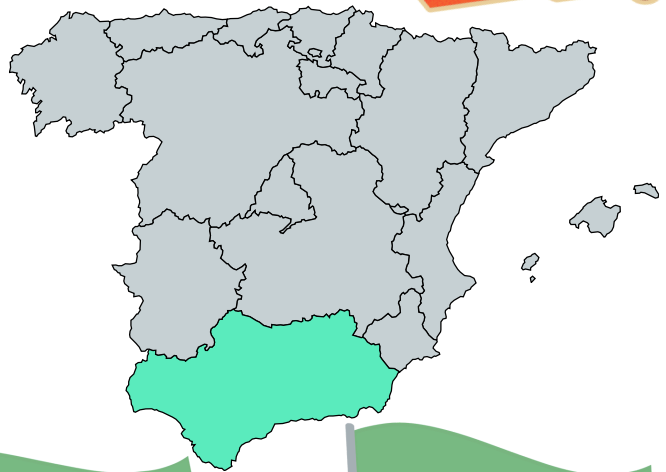


# GYMKHANA AN DA LU CIA



# REGLAS DE LA GYMKHANA DEL DÍA DE ANDALUCÍA

## 🎯 OBJETIVO

CONSEGUIR LAS 8 PROVINCIAS DE ANDALUCÍA  
SUPERANDO DIFERENTES PRUEBAS DE:

- JUEGOS POPULARES
- BAILES
- RETOS COOPERATIVOS
- PRUEBAS DE INGENIO

CADA VEZ QUE UN EQUIPO SUPERA UNA  
PRUEBA...

🌍 ¡RECIBE UNA PROVINCIA COMO  
RECOMPENSA!

EL EQUIPO QUE CONSIGA COMPLETAR EL MAPA  
ENTERO SERÁ EL GANADOR (O PODÉIS HACERLO  
COOPERATIVO PARA QUE TODOS LO CONSIGAN).



# IDEAS DE REGLAS

## ORGANIZACIÓN

- **SE FORMAN EQUIPOS EQUILIBRADOS.**
- **CADA EQUIPO TENDRÁ:**
  - **UN NOMBRE ANDALUZ.**
  - **UN PORTAVOZ.**
  - **UN ENCARGADO DEL MATERIAL.**
  - **UN ANIMADOR/A.**

## FUNCIONAMIENTO

- 1. CADA EQUIPO EMPIEZA EN UNA PROVINCIA DIFERENTE.**
- 2. SUPERAN LA PRUEBA.**
- 3. SI LO LOGRAN → RECIBEN LA PIEZA DE ESA PROVINCIA.**
- 4. ROTAN A LA SIGUIENTE ESTACIÓN.**
- 5. AL FINAL DEBEN MONTAR EL MAPA COMPLETO.**





# PRUEBA 1 – HUELVA

## “EL RELEVO FRESERO”



### MATERIAL

- 1 CUCHARA GRANDE POR EQUIPO
- 1 PELOTA ROJA / POMPOM ROJO (LA “FRESA”)
- 2 CONOS O MARCAS PARA SEÑALAR RECORRIDO
- PIEZA DEL PUZZLE DE HUELVA



### DESARROLLO DEL JUEGO

1. A LA SEÑAL DE “¡YA!”, EL PRIMER JUGADOR RECORRE EL CIRCUITO LLEVANDO LA FRESA EN LA CUCHARA.
2. NO PUEDE SUJETARLA CON LA OTRA MANO.
3. SI SE CAE LA FRESA → VUELVE AL INICIO.
4. AL REGRESAR, PASA LA CUCHARA AL SIGUIENTE COMPAÑERO.
5. GANA EL EQUIPO QUE CONSIGA QUE TODOS COMPLETEN EL RECORRIDO CORRECTAMENTE.





# OPCIÓN 1



## PRUEBA 2 – CÁDIZ

### “CARNAVAL EN ACCIÓN”






#### MATERIAL

- CARTULINAS O PAPEL
- ROTULADORES
- MÚSICA ALEGRE (FLAMENCO O CARNAVAL)
- PIEZA DEL PUZZLE DE CÁDIZ

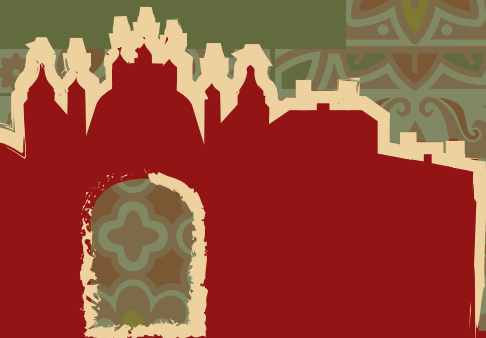


#### DESARROLLO DE LA PRUEBA

CADA EQUIPO DEBE INVENTAR:

1.  UN NOMBRE DIVERTIDO DE COMPARSA
2. (EJEMPLO: “LOS ACEITUNEROS MARCHOSOS”)
3.  UN DISFRAZ IMAGINARIO
4. (PUEDEN DIBUJARLO RÁPIDO O DESCRIBIRLO)
5.  DOS VERSOS RIMADOS SOBRE:
  - ANDALUCÍA
  - EL COLE
  - SU CLASE
  - LA GYMKHANA

DESPUÉS LO REPRESENTAN DELANTE DE LOS DEMÁS CON RITMO Y GRACIA.





# OPCIÓN 2

## PRUEBA 2 – CÁDIZ

### “CARNAVAL EN ACCIÓN”

#### MATERIAL

- **MÚSICA ALEGRE (CARNAVAL O FLAMENCO)**
- **CRONÓMETRO**
- **PIEZA DEL PUZZLE DE CÁDIZ**

#### DESARROLLO

#### **FORMACIÓN DE EQUIPOS**

**SE FORMAN EQUIPOS CON UN NÚMERO SIMILAR DE PARTICIPANTES PARA QUE EL RETO SEA EQUILIBRADO Y TODOS PUEDAN PARTICIPAR ACTIVAMENTE.**

#### **FASE DE BAILE**

**SUENA LA MÚSICA Y TODOS LOS EQUIPOS BAILAN Y SE MUEVEN LIBREMENTE POR EL ESPACIO.**

#### **CONSIGNA**

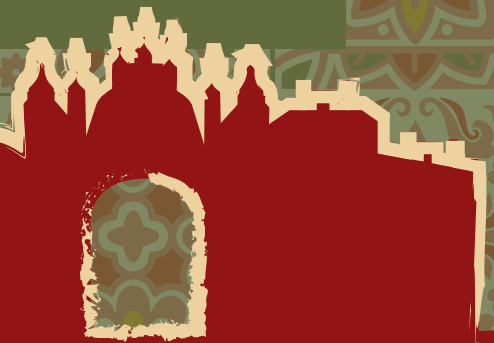
**LA MÚSICA SE PARA Y EL DOCENTE DICE UNA FIGURA RELACIONADA CON CÁDIZ O EL CARNAVAL: UN BARCO, UNA GUITARRA, UNA COMPARSA, UN PEZ, ETC.**

#### **TIEMPO DE ORGANIZACIÓN**

**EL DOCENTE PONDRÁ UN CRONÓMETRO DE 10 SEGUNDOS PARA QUE EL EQUIPO PUEDA ORGANIZARSE Y CONSTRUIR LA FIGURA JUNTOS.**

#### **¡ESTATUA!**

**CUANDO EL TIEMPO TERMINE Y EL DOCENTE DIGA “¡ESTATUA!”, TODOS DEBEN QUEDARSE COMPLETAMENTE INMÓVILES EN LA POSICIÓN CREADA.**





# PRUEBA – CÓRDOBA

## “EL TÚNEL DE LOS ARCOS”



### MATERIAL

- 1 BALÓN POR EQUIPO
- ESPACIO DELIMITADO
- PIEZA DEL PUZZLE DE CÓRDOBA
- 



### DESARROLLO

#### FORMACIÓN DE EQUIPOS

SE FORMAN EQUIPOS CON NÚMERO SIMILAR DE PARTICIPANTES.

#### COLOCACIÓN

CADA EQUIPO SE COLOCA EN FILA, CON LAS PIERNAS ABIERTAS, FORMANDO UN “TÚNEL” (COMO LOS ARCOS).

#### INICIO DEL JUEGO

EL PRIMERO DE LA FILA TIENE EL BALÓN.

#### MOVIMIENTO DEL BALÓN

EL BALÓN DEBE PASAR POR DEBAJO DE LAS PIERNAS DE TODOS LOS COMPAÑEROS HASTA LLEGAR AL ÚLTIMO.

#### ACCIÓN FINAL

EL ÚLTIMO COGE EL BALÓN, CORRE AL PRINCIPIO DE LA FILA Y VUELVE A FORMAR EL TÚNEL.

#### CONTINUIDAD

EL JUEGO CONTINÚA HASTA QUE TODOS HAYAN PASADO POR LA POSICIÓN FINAL AL MENOS UNA VEZ.





# PRUEBA – JAÉN

## “LA RECOGIDA DE LA ACEITUNA”



### MATERIAL

- PELOTAS PEQUEÑAS (SERÁN “ACEITUNAS”)
- CUBOS, PAPELERAS O CAJAS (SERÁN “CAPACHOS”)
- LÍNEA MARCADA EN EL SUELO
- PIEZA DEL PUZZLE DE JAÉN



### DESARROLLO

#### FORMACIÓN DE EQUIPOS

SE FORMAN EQUIPOS CON NÚMERO SIMILAR DE PARTICIPANTES.

#### PREPARACIÓN

SE COLOCAN LOS CUBOS A DIFERENTES DISTANCIAS (POR

#### EJEMPLO:

CERCA = 1 PUNTO

MEDIA DISTANCIA = 2 PUNTOS

LEJOS = 3 PUNTOS).

#### LANZAMIENTO

CADA MIEMBRO DEL EQUIPO LANZA 3 “ACEITUNAS” DESDE  
DETRÁS DE LA LÍNEA.

#### ROTACIÓN

CUANDO TODOS HAYAN LANZADO, SE CUENTAN LOS PUNTOS.





# PRUEBA – MÁLAGA

## “EL MENSAJE DE PICASSO”



### MATERIAL

- TARJETAS CON LOS 5 MENSAJES
- CRONÓMETRO
- PIEZA DEL PUZZLE DE MÁLAGA



### DESARROLLO

#### FORMACIÓN DE EQUIPOS

SE FORMAN EQUIPOS CON NÚMERO SIMILAR DE PARTICIPANTES Y SE COLOCAN EN FILA.

#### INICIO DEL MENSAJE

EL DOCENTE SUSURRA EL MENSAJE AL PRIMER ALUMNO DE CADA EQUIPO.

#### TRANSMISIÓN

EL MENSAJE SE TRANSMITE EN SUSURRO, DE UNO EN UNO, HASTA LLEGAR AL ÚLTIMO.

#### RESULTADO FINAL

EL ÚLTIMO ALUMNO DICE EL MENSAJE EN VOZ ALTA.

#### COMPARACIÓN

SE COMPARA CON EL MENSAJE ORIGINAL.



**PABLO PICASSO NACIÓ  
EN MÁLAGA EN 1881.**

**SU PADRE ERA  
PROFESOR DE DIBUJO  
Y LE ENSEÑÓ A PINTAR  
DESDE PEQUEÑO.**

**VIVIÓ MUCHOS AÑOS  
EN FRANCIA,  
ESPECIALMENTE  
EN LA CIUDAD DE PARÍS.**

**FUE UNO DE LOS  
CREADORES DEL  
MOVIMIENTO  
ARTÍSTICO  
LLAMADO CUBISMO.**

**LA PALOMA SE  
CONVIRTIÓ  
EN UNO DE SUS  
SÍMBOLOS MÁS  
CONOCIDOS.**





# PRUEBA – GRANADA

## “EL PATIO DE LOS LEONES”



### MATERIAL

- 4 CONOS (SERÁN LAS “COLUMNAS DEL PATIO”)
- ESPACIO DELIMITADO
- PIEZA DEL PUZZLE DE GRANADA



### DESARROLLO

**FORMACIÓN DE EQUIPOS: SE FORMAN EQUIPOS CON NÚMERO SIMILAR DE PARTICIPANTES.**

**UNIÓN DEL EQUIPO: CADA EQUIPO DEBE COLOCARSE COGIDO DE LA MANO FORMANDO UNA CADENA.**

**NO PUEDEN SOLTARSE EN NINGÚN MOMENTO.**

**COLOCACIÓN INICIAL: SE COLOCAN 4 CONOS FORMANDO UN CUADRADO (SIMBOLIZAN LAS COLUMNAS DEL PATIO).**

**UN EQUIPO OCUPA LAS COLUMNAS (DISTRIBUIDOS ALREDEDOR DEL CUADRADO) Y OTRO EQUIPO COMIENZA EN EL CENTRO (LA “FUENTE”).**

**SEÑAL ESPECIAL: EL DOCENTE GRITA: 🖱️ “¡LEONES!”**

### CAMBIO COOPERATIVO

**CUANDO SE DICE “¡LEONES!”, EL EQUIPO QUE ESTÁ OCUPANDO LAS COLUMNAS DEBE DESPLAZARSE UNIDO (SIN SOLTARSE) PARA OCUPAR OTRAS COLUMNAS.**

**RETO: EL EQUIPO DEL CENTRO INTENTARÁ OCUPAR UNA DE LAS COLUMNAS LIBRES ANTES QUE EL OTRO EQUIPO.**





# PRUEBA – ALMERÍA

## “HUIDA EN EL DESIERTO”



### MATERIALES

- 6-8 CONOS: PARA EL ZIGZAG (OBSTÁCULOS/CACTUS) Y DELIMITACIÓN.
- CINTA O TIZA: PARA MARCAR LA LÍNEA DE SALIDA Y LA LÍNEA DE REFUGIO.
- 1 PAÑUELO POR EQUIPO: EL VALIOSO “MAPA DEL DESIERTO”.
- PIEZA DEL PUZZLE DE ALMERÍA.

### LA FORMACIÓN DE LA EXPEDICIÓN 👤

- AGRUPAMIENTO: LOS EXPLORADORES SE DIVIDEN EN EQUIPOS IGUALES Y SE COLOCAN EN FILA TRAS LA LÍNEA DE SALIDA 🏁.
- EL TESORO: EL PRIMER AVENTURERO DE LA FILA RECIBE EL PAÑUELO 📖 (NUESTRO VALIOSO MAPA DEL DESIERTO).

### EL CIRCUITO DE SUPERVIVENCIA 🏜️

CADA CORREDOR DEBERÁ DEMOSTRAR SU AGILIDAD ATRAVESANDO ESTAS CUATRO ZONAS CRÍTICAS:

- ZONA 1 | ARENA CALIENTE 🔥: CARRERA DE VELOCIDAD 🏃💨
- ZONA 2 | EL CAMPO DE CACTUS 🌵: SUPERAR EL ZIGZAG ENTRE LOS CONOS CON PRECISIÓN.
- ZONA 3 | LAS DUNAS 🐪: REALIZAR 3 SALTOS POTENTES CON LOS PIES JUNTOS. 🦘
- ZONA 4 | EL REFUGIO 🏠: SPRINT FINAL HASTA DAR LA VUELTA Y DAR EL PAÑUELO 🙌 AL SIGUIENTE COMPAÑERO.





# PRUEBA – SEVILLA

## “CRUZA EL GUADALQUIVIR”



### MATERIAL

- 2 LÍNEAS PARALELAS POR CAMPO (ORILLA A Y ORILLA B)
- PETOS PARA IDENTIFICAR CORRIENTES
- PIEZA DEL PUZZLE DE SEVILLA



### ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

SE DIVIDE EL ESPACIO EN 4 RÍOS PARALELOS, UNO PARA CADA EQUIPO.

CADA EQUIPO COMIENZA EN SU ORILLA A ●.

DE CADA EQUIPO SE ELIGEN 4 ALUMNOS QUE SERÁN “LA CORRIENTE” 🍷 Y SE COLOCAN EN EL CENTRO DEL RÍO CON PETO.

A LA SEÑAL DEL DOCENTE:



“¡CRUZA EL GUADALQUIVIR!” 📣

EL RESTO DEL EQUIPO DEBE INTENTAR LLEGAR A LA ORILLA B ● SIN SER TOCADO.

LAS CORRIENTES PUEDEN MOVERSE POR EL CENTRO DEL RÍO E INTENTAR TOCAR A LOS CORREDORES 🖐️.

SI UN ALUMNO ES TOCADO:

🌊 SE QUEDA CONGELADO COMO “ROCA EN EL RÍO”.

🤝 PUEDE SER SALVADO SI UN COMPAÑERO LO TOCA SIN SER ATRAPADO.

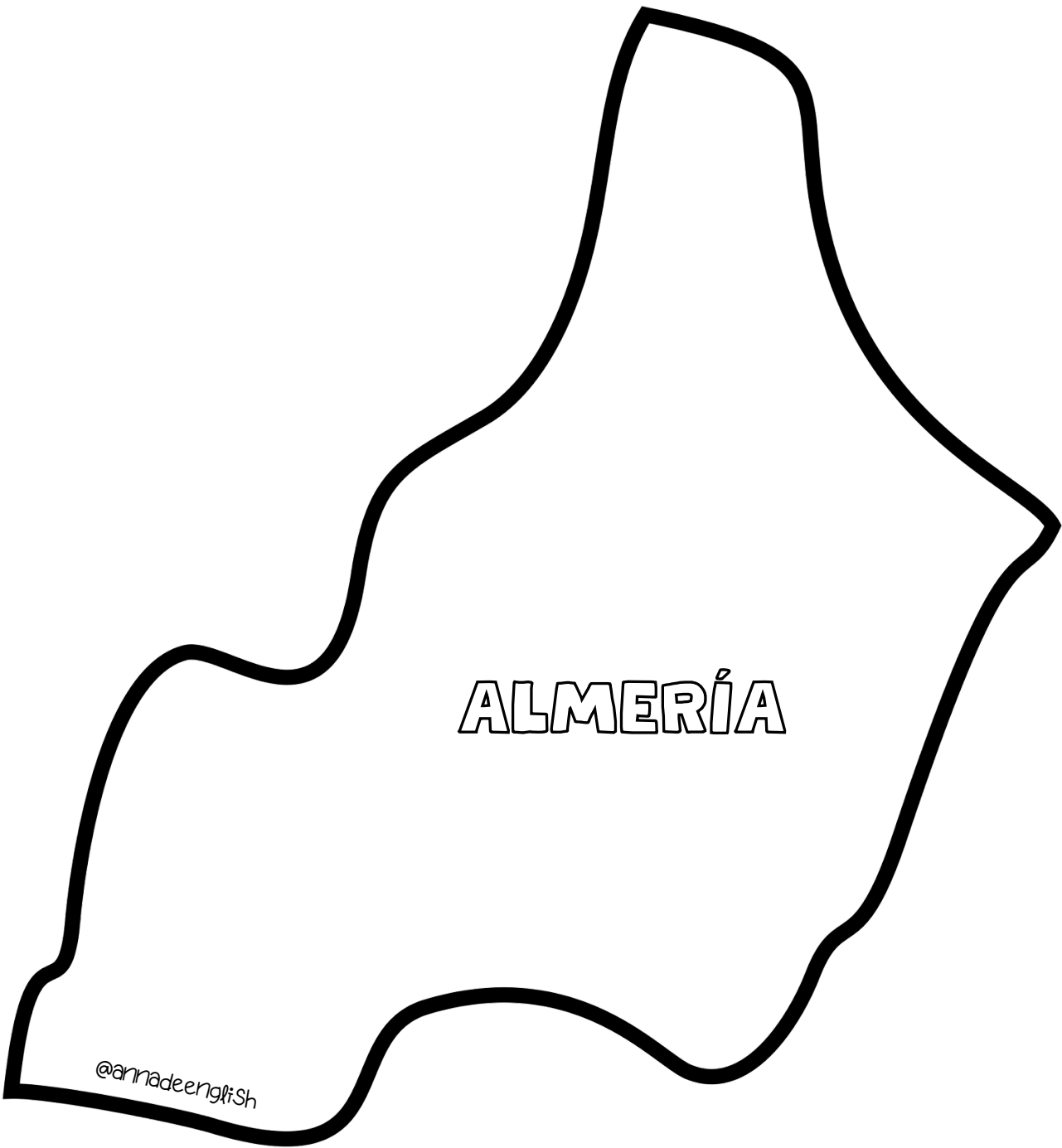
LA RONDA TERMINA CUANDO QUEDA SOLAMENTE UN SUPERVIVIENTE O PASA UN DETERMINADO TIEMPO (EJ. 10 MIN).



**CADA ALUMNO/A DEBE  
RECORTAR UNA PIEZA DEL  
PUZLE DEL COLOR DE SU  
EQUIPO.**

**EQUIPO ROJO  
EQUIPO AMARILLO  
EQUIPO AZUL  
EQUIPO VERDE  
EQUIPO LILA**





ALMERÍA

@annadeenglish



**ALMERÍA**

@annadeenglish



**ALMERÍA**

@annadeenglish



**ALMERÍA**

@annadeenglish



**ALMERÍA**

@annadeenglish



**ALMERÍA**

@annadeenglish



CÁDIZ

@annadeenglish



**CÁDIZ**

@annadeenglish



**CÁDIZ**

@annadeenglish



**CÁDIZ**

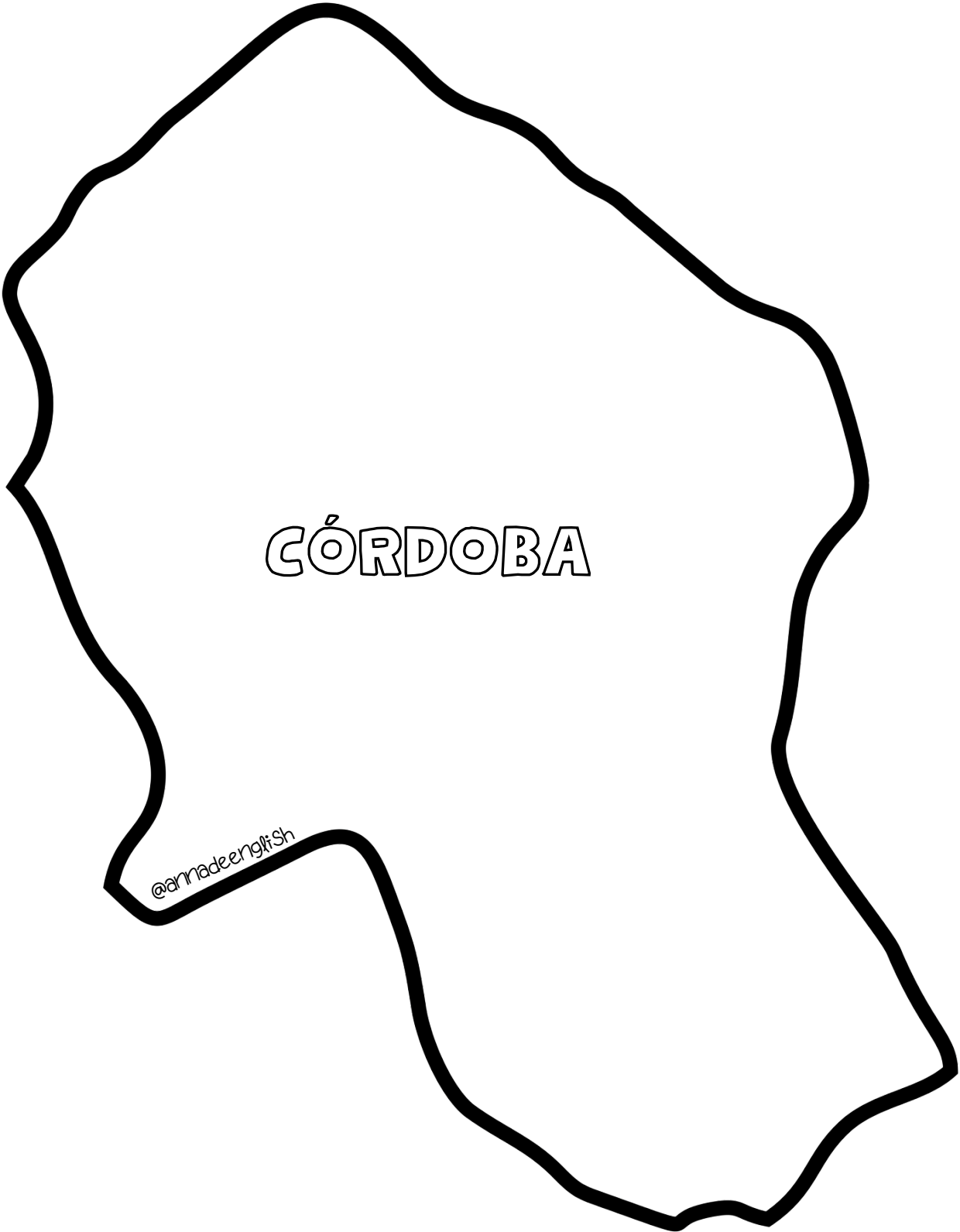
@arnadeenglish



**CÁDIZ**

@annadeenglish





CÓRDOBA

@amadeenglish



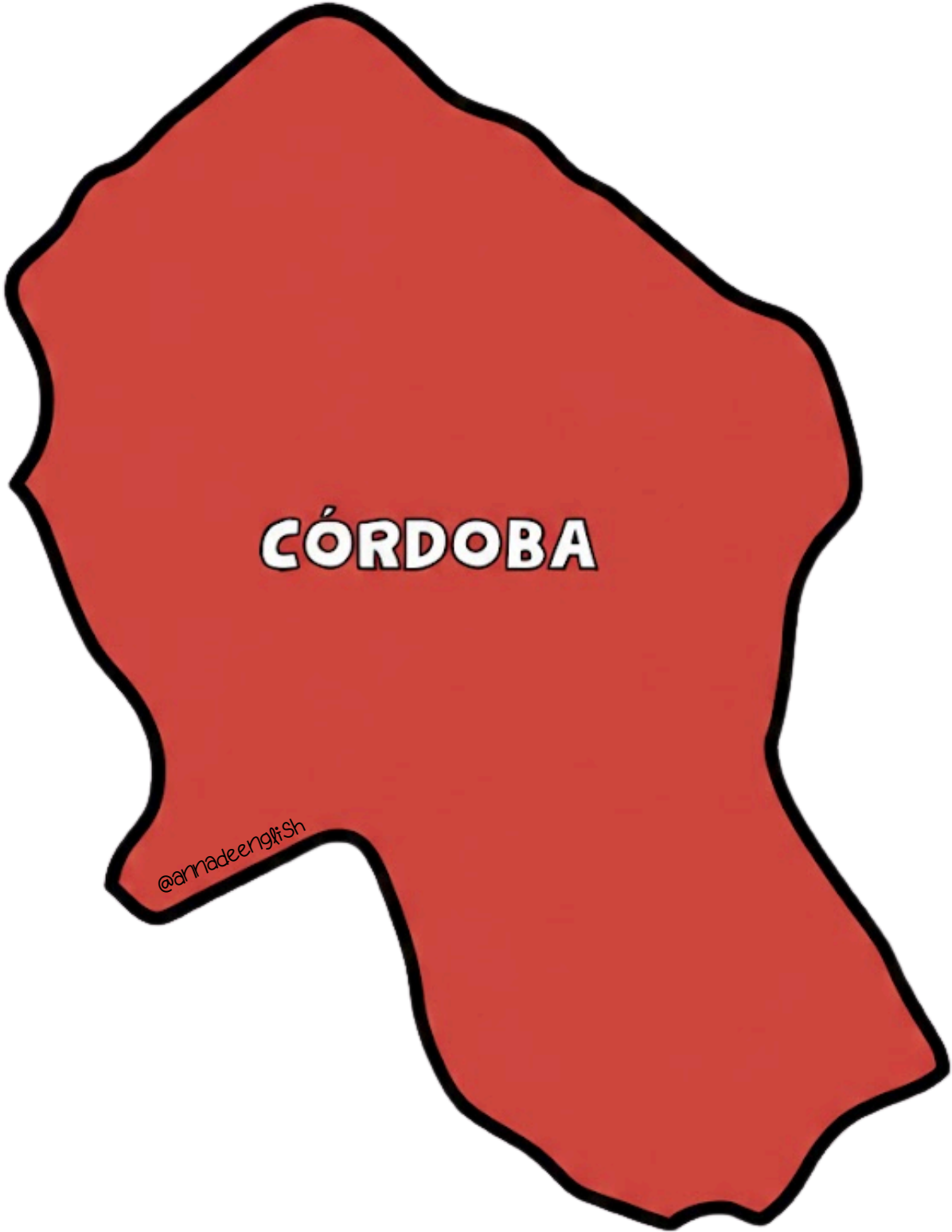
**CÓRDOBA**

@amadeenglish



**CÓRDOBA**

@arnadeenglish



**CÓRDOBA**

@amadeenglish



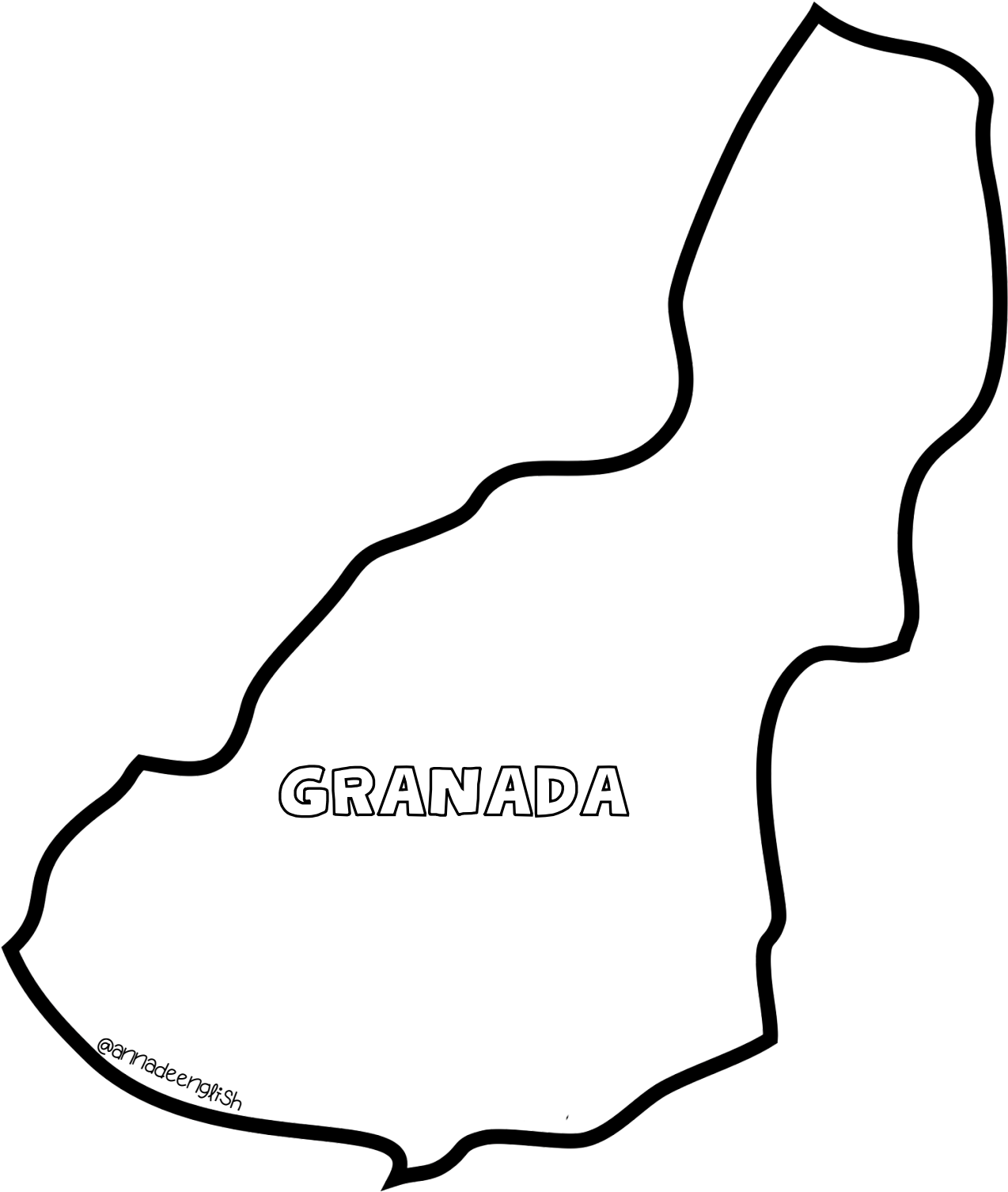
**CÓRDOBA**

@annadeenglish



**CÓRDOBA**

@anmadeenglish



**GRANADA**

@annadeenglish



**GRANADA**

@annadeenglish



@annadeenglish



**GRANADA**

@annadeenglish



**GRANADA**

@granadaenglish



**GRANADA**

@arnadeenglish



**HUELVA**

@arradeenglish



**HUELVA**

@anradeenglish



**HUELVA**

@armadeenglish



**HUELVA**

@annadeenglish



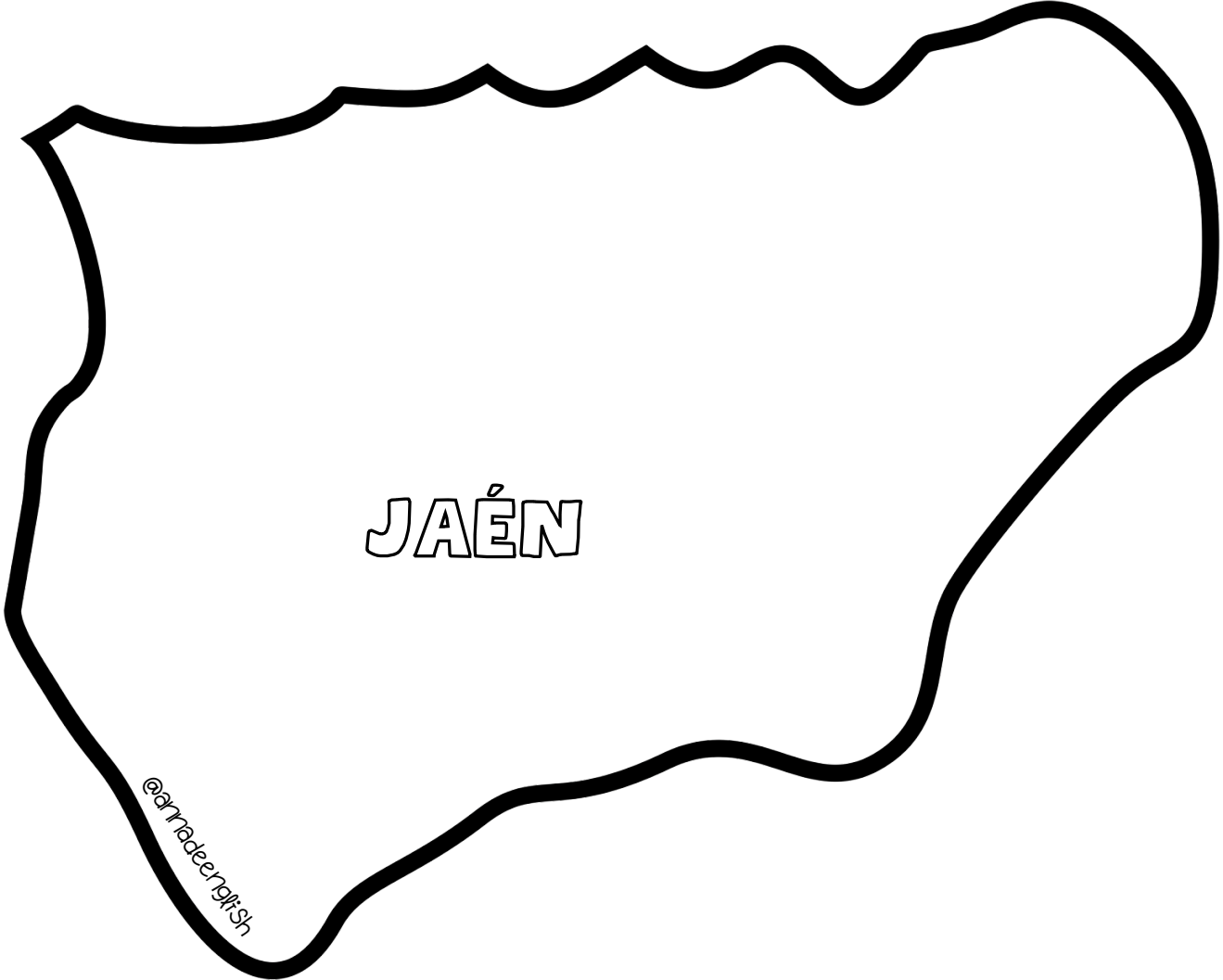
**HUELVA**

@anradeenglish



**HUELVA**

@arnadeenglish



JAÉN

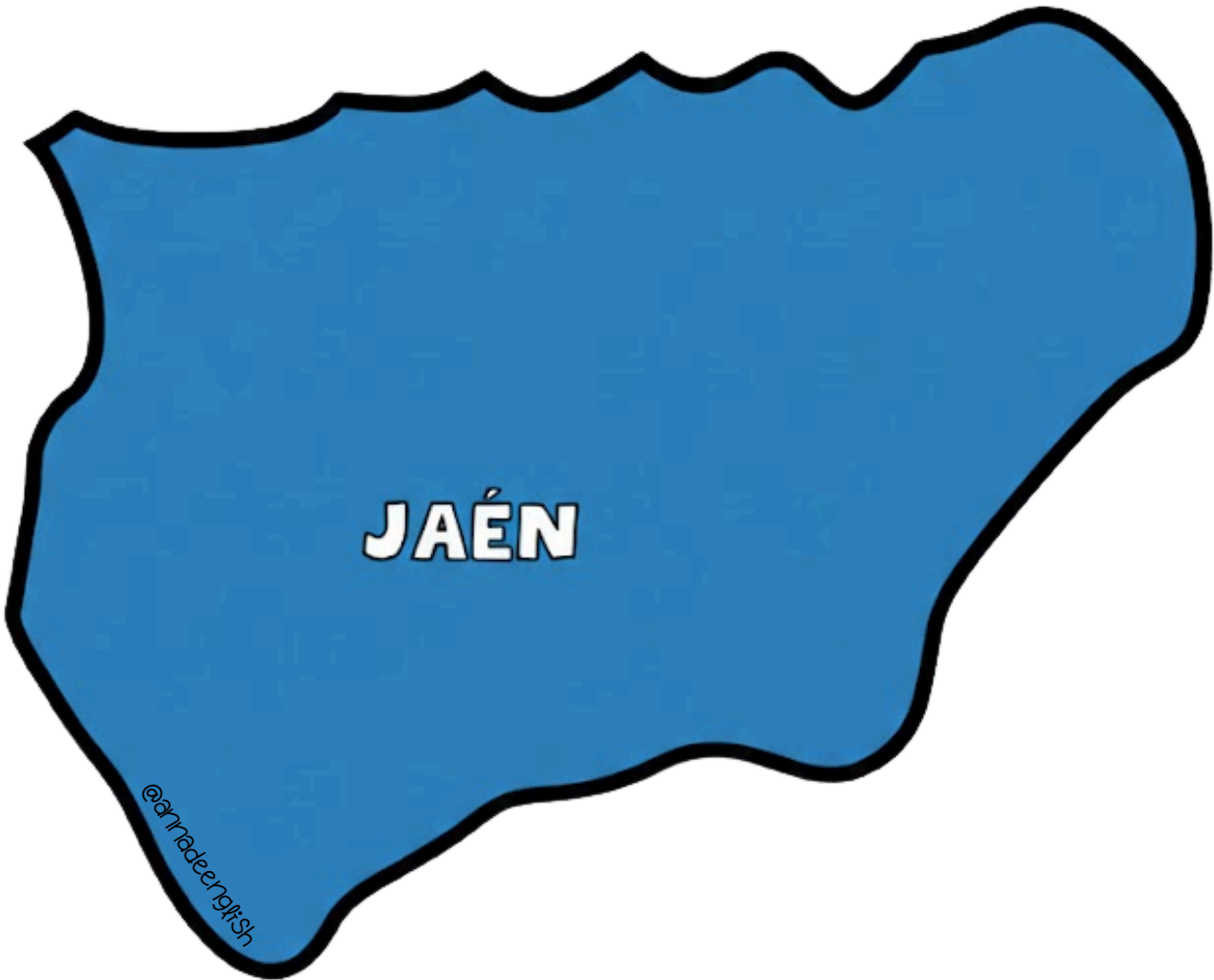
@amadeoenglish

**JAÉN**

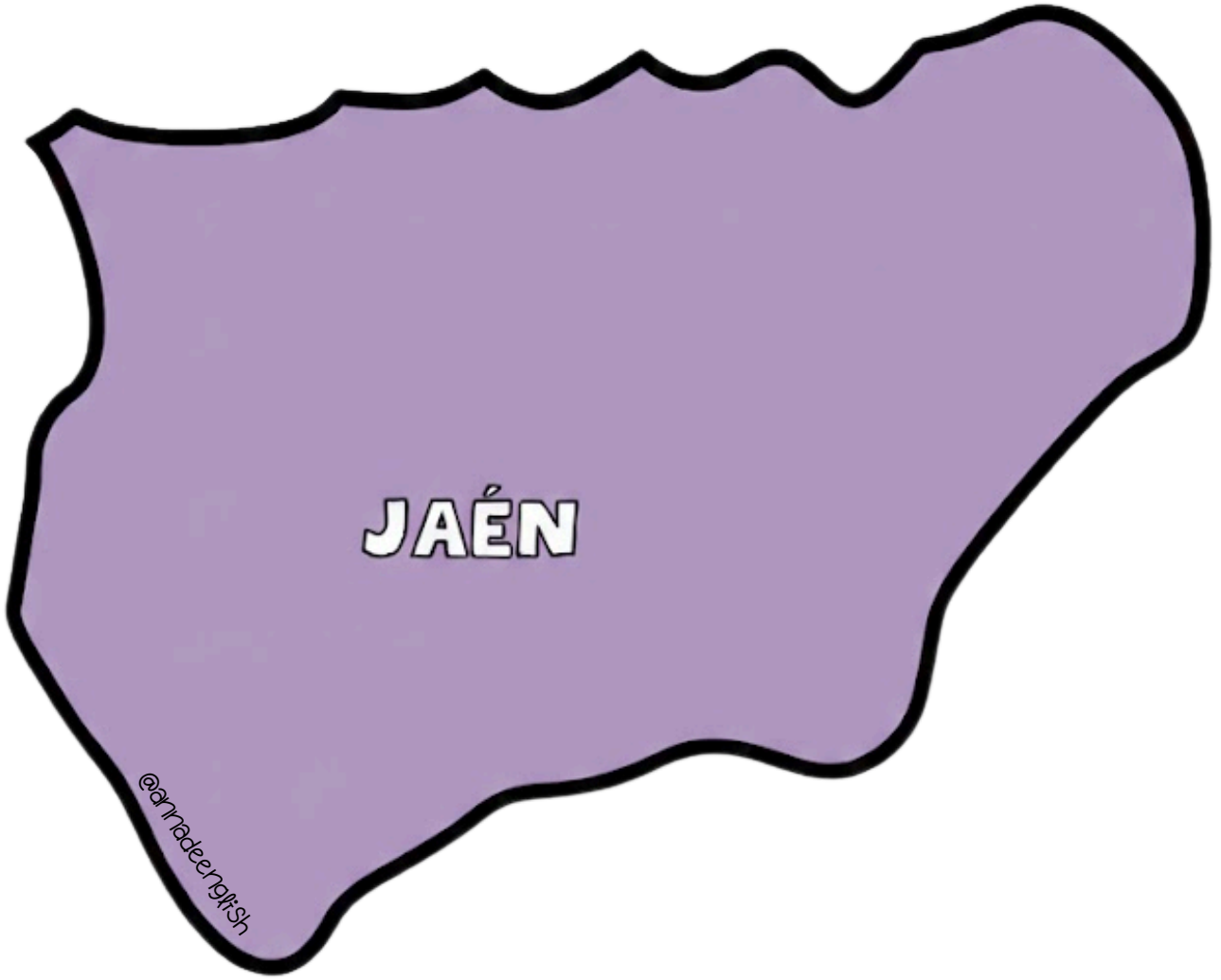
@armadeenglish

**JAÉN**

@arnade.english

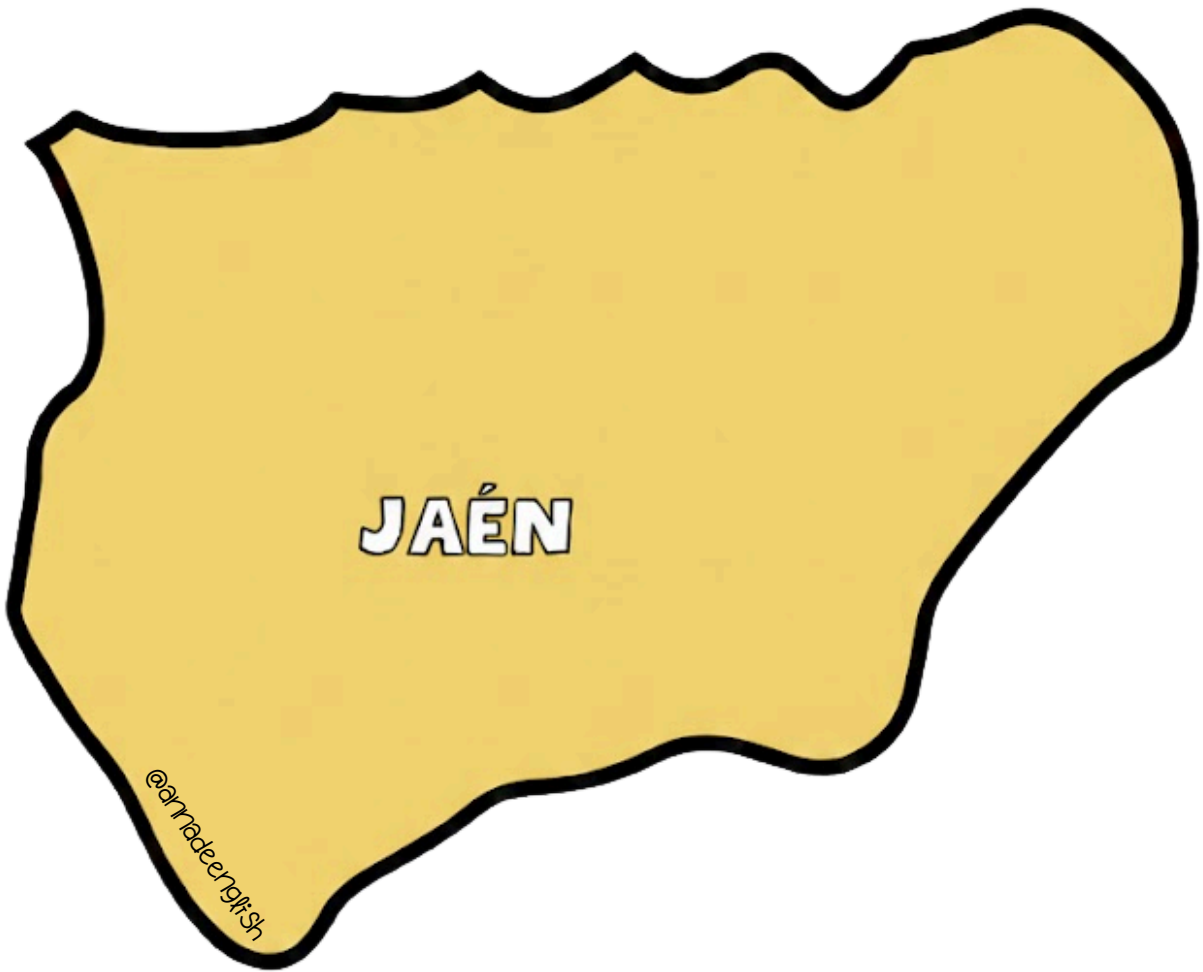


@atradeenglish



**JAÉN**

@arrnoderenglish



**JAÉN**

@arrabdeenglish

MÁLAGA

@amadeenglish

**MÁLAGA**

@anmadeenglish



MÁLAGA

@annadeenglish



MÁLAGA

@amadeenglish

MÁLAGA

@annadeenglish

A red outline map of the Malaga region in Spain, centered on a white background. The word "MÁLAGA" is written in white, bold, uppercase letters with a black outline across the center of the map.

**MÁLAGA**

@amadeenglish



SEVILLA

@annadeenglish



**SEVILLA**

@arnadeenglish



**SEVILLA**

@annadeenglish



**SEVILLA**

@annadeenglish



**SEVILLA**

@annadeenglish



**SEVILLA**

@annadeenglish