

GIRO DEL BOTE

Situación: Vuestro barco se ha hundido y ahora estáis subidos a un bote que también se está hundiendo.



Reto: Para salvaros y seguir flotando, debéis girar el bote sin que toqueis el agua.

Normas y penalizaciones:

1. Ningún pirata puede tocar el suelo en ningún momento, si alguien lo hace deberéis volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y GIRAD EL BOTE



SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

EL ISLOTE

Situación: Para llegar al tesoro deberéis cruzar el Lago Maldito, caer en él sería mortal.



Reto: Tenéis que alcanzar el islote del centro del lago. Para ello tenéis un bote, dos piedras flotantes, dos cuerdas y un palo.

Normas y penalizaciones:

1. Si alguien cae al lago, él y otra persona que ya estuviera en la isla deben volver a la posición inicial.
2. Si alguien cae al lago y no hay nadie en la isla, debéis volver a empezar.
3. Tenéis que utilizar todo el material disponible.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y LLEGAD AL ISLOTE

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!

EL TRANSPORTE DEL COFRE MALDITO

Situación: Os habéis encontrado un cofre, pero para poder abrirlo debéis traspasarlo por encima de un pequeño muro.



Reto: Tenéis que pasar el cofre de un lado a otro del muro y por encima.

Normas y penalizaciones:

1. Todo el mundo debe transportar el cofre de un lado al otro del muro.
2. El cofre no puede tocar el muro.
3. No se puede tocar el muro con las extremidades superiores.
4. Si se incumple cualquiera de las normas tendréis que volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR

RESOLVED EL PROBLEMA Y PASAD EL
COFRE POR ENCIMA DEL MURO

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!

EL ANILLO MÁGICO DEL CAPITÁN



Situación: Os habéis encontrado un ANILLO MÁGICO que os transportará hasta el tesoro que tanto deseáis.

Reto: Todos los miembros del grupo deberéis pasar por el anillo mágico dos veces, una con el anillo vertical y otra con el anillo horizontal, para que os transporte hasta el tesoro. Tenéis a vuestra disposición una cuerda y unos palos.

Normas y penalizaciones:

1. No se puede sujetar el anillo ni con las manos ni con los brazos. Si alguien lo hace, deberéis todos comenzar a pasar de nuevo.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y PASAD POR EL
ANILLO

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

PIEDRAS MÁGICAS

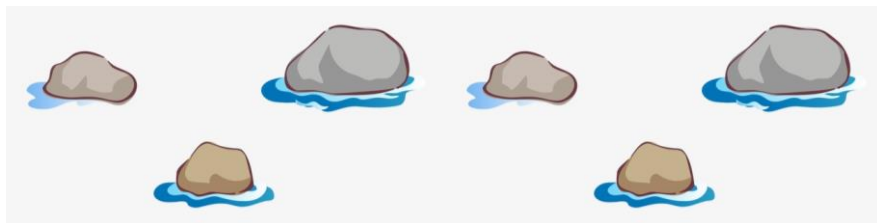
Situación: Estáis en el río más profundo del mundo, para cruzarlo deberéis pasar por las piedras mágicas.

Reto: Todos tenéis que cruzar el río, pero si caéis al agua, os llevará la corriente.

Normas y penalizaciones:

1. Las piedras solo soportan el peso de dos pies.
2. Cada pirata solo puede pisar una de las piedras.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y CRUZAD EL
RÍO.



SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

GRUMETES AL AGUA



Situación: Los barcos se hunden y debéis abandonarlos y tirarlos al agua. El grupo decide antes del empezar el reto cuantos piratas se suben a cada barco.

Reto: Se trata de conseguir bajar todos de los barcos hasta el agua, debéis atacaros con una bola de cañón que deberá botar en el centro de los dos barcos, lugar señalado por un círculo.

Normas y penalizaciones:

1. El que consigue que la bola de cañón bote dentro del círculo puede lanzarse al agua. Si una persona toca el suelo sin que la bola toque el círculo, todos vuelven a empezar.
2. Un grumete que ya está en el agua no puede tocar la bola. Si lo hiciera habría que volver a empezar.
3. Si la bola se escapa o cae al agua (suelo) hay que volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR

RESOLVED EL PROBLEMA Y LANZAROS AL AGUA

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!

PIRATAS EQUILIBRISTAS



Situación: Un buen pirata debe tener un gran equilibrio para aguantar las tormentas en alta mar.

Reto: El grupo de piratas deberá determinar cuál es el número mínimo de apoyos que pueden realizar estando en un espacio delimitado.

Normas y penalizaciones:

1. Todo el grupo debe encontrarse en el espacio determinado.
2. Las únicas partes del cuerpo que pueden tocar el suelo son las manos y/o los pies.
3. La mano que toca el suelo vale un punto y el pie tres.
4. Para que la postura del grupo de piratas sea válida deberán aguantar la posición cantando todos: *"La vida pirata es la vida mejor..."*.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y EQUILIBRAOS
SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!

LEVANTAMIENTO DEL TESORO MÁGICO

Situación: Habéis encontrado un gran cofre del tesoro, pero es un cofre mágico que al que lo encuentra le paraliza las extremidades superiores.

Reto: El grupo de piratas deberá levantar el cofre del tesoro sin utilizar las extremidades superiores.



Y luego mantenerlo en equilibrio sobre sus cabezas.

Normas y penalizaciones:

1. Todos los miembros del grupo deben terminar de pie y debajo del cofre.
2. Nadie puede tocar la colchoneta con las manos ni con los brazos.
3. Cuando el cofre esté en equilibrio sobre las cabezas, todos deberán cantar: *"Ron, ron, ron, la botella de ron"*.
4. Si se incumple cualquiera de las normas hay que volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y LEVANTAD EL
TESORO

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

IBOMBA QUE QUEMA!

Situación: Os han atacado con una bomba, que no ha explotado, pero está quemando.



Reto: Deberéis sacar la bomba fuera de vuestro barco y lanzarla lejos.

Normas y penalizaciones:

1. Todo el grupo debéis trasladar la bomba de popa a proa del barco.
2. La bomba no puede agarrarse ni retenerse.
3. Un mismo pirata no puede golpear la bomba dos veces consecutivas.
4. Cada pirata debe golpear la bomba un mínimo de 3 veces durante el traslado.
5. Si se incumple cualquiera de las normas hay que volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR

RESOLVED EL PROBLEMA Y TIRAD LA
BOMBA

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!



EL PASO DE LA SOGA

Situación: Para ser un buen pirata hay que dominar el manejo de cuerdas y sus nudos, y no solo para navegar...

Reto: Todos los piratas tendréis que pasar por debajo de la cuerda.

Normas 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 el suelo, un pirata deberá pasarla de un lado a otro.
4. Todos los piratas deberán pasar sin que la cuerda se pare.
5. Si se incumple cualquiera de las normas hay que volver a empezar.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR

RESOLVED EL PROBLEMA Y TIRAD LA
BOMBA

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

PUNTERÍA CON LOS CAÑONES

Situación: Sois piratas cañoneros y debéis demostrar vuestra puntería.



Reto: Utilizando una bola de artillería, deberéis golpear un disco que está dentro de un círculo y llevarlo hasta el interior de otro círculo más pequeño.

Normas y penalizaciones:

1. Nadie puede pisar en el interior del círculo exterior.
2. El disco volador no puede salir del círculo exterior.
3. Una persona sólo puede lanzar contra el disco una bola que le haya pasado otro pirata.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y AFINAD LA
PUNTERÍA

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA
¡SUERTE!

LAS TRAMPAS



Situación: Para conseguir los mejores tesoros los piratas recorren caminos llenos de trampas y sorpresas.

Reto: Cada pirata se deberá colocar en uno de los aros para evitar las trampas que os rodean.

Normas y penalizaciones:

1. Nadie puede pisar fuera de los aros, salvo en el lugar designado como inicio.
2. Dos piratas no pueden pisar al mismo tiempo un aro.
3. Si una pirata pisa un aro, no puede pisar otro. Ya no se puede mover de ese aro.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR
RESOLVED EL PROBLEMA Y SALVAOS DE
LAS TRAMPAS

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!

REMAR CONTRACORRIENTE

Situación: Muchos piratas tienen que remar contra las corrientes marinas para poder llegar a tierra.



Reto: Todo el grupo debe desplazarse a tierra utilizando todo el material disponible, solo uno de los miembros sabe nadar.

Normas y penalizaciones:

1. Todos los miembros del grupo deberán utilizar los botes deslizantes menos el pirata que sabe nadar que se puede desplazar por donde quiera.

CONSULTA TUS DUDAS ANTES DE EMPEZAR

RESOLVED EL PROBLEMA Y LLEGAD A
TIERRA

SIENTE - PIENSA - COMPARTE - ACTÚA

¡SUERTE!