El gran juego de Navidad

Juegos por equipos de Esther Penner



thepulse.org



Ronda 1

Caza de regalos

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 1 · Caza de regalos

Hay que reunir los objetos que aparecen en las imágenes. Los miembros del equipo salen corriendo uno tras otro en cuanto suena la señal. En total hay 4 objetos. Gana la ronda el equipo más rápido.



Ronda 1 · Objeto 1 de 4



Ronda 1 · Objeto 2 de 4



Ronda 1 · Objeto 3 de 4



Ronda 1 · Objeto 4 de 4





Ronda 2

Taller de regalos

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 2 · Taller de regalos

Cada equipo envuelve bien los «regalos» comprados con el material disponible. Todos los miembros del equipo pueden ayudar. Gana la ronda el primer equipo que termine de envolver todos los regalos.





Ronda 3

Decorar el pueblo

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 3 · Decorar el pueblo

Cada equipo elige a una persona que se convertirá en el árbol de Navidad viviente. Hay que usar todos los adornos disponibles. Cada miembro del equipo solo puede usar una mano. Gana la ronda el equipo que primero decore por completo su «árbol».





Ronda 4

Carrera de árboles de Navidad

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 4 · Carrera de árboles de Navidad

Cada equipo hace una carrera con su árbol de Navidad decorado y los regalos. Todo el equipo ayuda a llevar el árbol y los regalos sanos y salvos hasta la meta. Gana el primer árbol que llegue intacto.





Ronda 5

En la confitería

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 5 · En la confitería

Con los ojos vendados y guantes de horno, un miembro del equipo intenta recoger en un vaso tantos marshmallows como pueda en 60 segundos. Gana la ronda el equipo con más marshmallows.





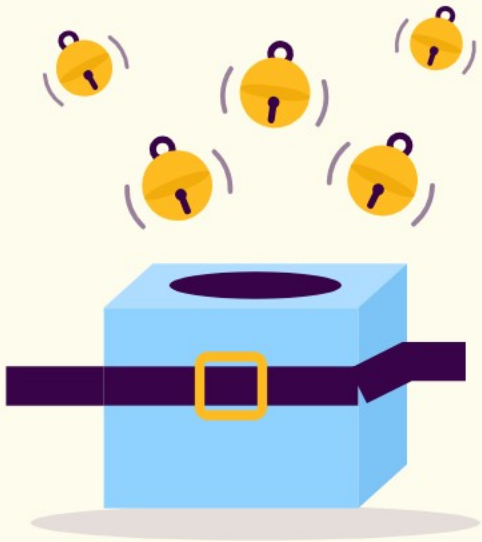
Ronda 6

Concurso de sacudir cascabeles

El gran juego de Navidad · Juegos por equipos de Esther Penner

Tarea Ronda 6 · Concurso de sacudir cascabeles

En 60 segundos, un miembro del equipo tiene que sacudirse para sacar tantos cascabeles como pueda de una caja de pañuelos de papel atada a la cintura. Quien se quede con menos cascabeles en la caja gana la ronda para su equipo.





Ronda extra

Anagramas

Ordena las letras de los anagramas para adivinar la palabra original.





Ronda extra · Anagramas

Reglas

- Primera pulsación = derecho a responder
- Cada respuesta correcta vale 1 punto
- Respuesta tardía: se resta 1 punto
- No se permiten buscadores ni IA
- ¡A divertirse!





Ronda extra · Anagrama 1 de 8

BEATO



Ronda extra · Anagrama 1 de 8 · Solución

BEATO

ABETO



Ronda extra · Anagrama 2 de 8

TIERNO



Ronda extra · Anagrama 2 de 8 · Solución

TIERNO

TRINEO



Ronda extra · Anagrama 3 de 8

CAMA PAN



Ronda extra · Anagrama 3 de 8 · Solución

CAMA PAN

✓ **C A M P A N A**



Ronda extra · Anagrama 4 de 8

SER ALGO



Ronda extra · Anagrama 4 de 8 · Solución

SER ALGO

REGALOS



Ronda extra · Anagrama 5 de 8

SELLAR TE



Ronda extra · Anagrama 5 de 8 · Solución

SELLAR TE

✓ **ESTRELLA**



Ronda extra · Anagrama 6 de 8

DA VIENTO



Ronda extra · Anagrama 6 de 8 · Solución

DA VIENTO

ADVIENTO



Ronda extra · Anagrama 7 de 8

ANOCHE NUBE



Ronda extra · Anagrama 7 de 8 · Solución

ANOCHE NUBE

NOCHEBUENA



Ronda extra · Anagrama 8 de 8

CINCO VILLAS



Ronda extra · Anagrama 8 de 8 · Solución

CINCO VILLAS

V I L L A N C I C O S