



BREAK OUT



NAVIDAD



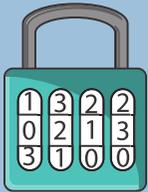
INTRUCCIONES



EL BREAK OUT ESTÁ PLANTEADO PARA ORGANIZARSE EN DOS GRUPOS. AUNQUE SE PUEDE MODIFICAR.



EL COFRE DONDE SE GUARDA LA LLAVE DE LOS REGALOS ESTÁ FORMADO POR DOS CANDADOS, UNO PARA CADA GRUPO.



POR CADA PRUEBA SUPERADA, EL PROFESOR/A PROPORCIONARÁ UN NÚMERO AL GRUPO QUE LA HA SUPERADO.



LOS SOBRES DE CADA PRUEBA SE PUEDEN ABRIR CUANDO AMBOS GRUPOS HAYAN CONSEGUIDO SUPERARLA.

¡Pánico en la Navidad!

"EL GRINCH HA DESTRUIDO EL ÁRBOL DE NAVIDAD, EL MAPA DE PAPA NOEL, HA MEZCLADO TODAS LAS CARTAS DE LOS REGALOS PEDIDOS Y HA ESCONDIDO LA LLAVE DONDE GUARDA LOS REGALOS. SU OBJETIVO ES ARRUINAR LA NAVIDAD"



**"AYUDARME A SALVAR LA
NAVIDAD Y QUE TODOS LOS
NIÑOS TENGAN SUS
REGALOS"**



**CONTENIDO DEL
SOBRE 1**



**EL GRINCH HA
DESTRUIDO EL MAPA
QUE TENÍA PAPA
NOEL PARA LLEGAR A
LAS CASAS DE CADA
UNO DE LOS NIÑOS.
TENDRÁS QUE
AYUDARLE
RECONSTRUIRLO DE
NUEVO**



PRUEBA 1



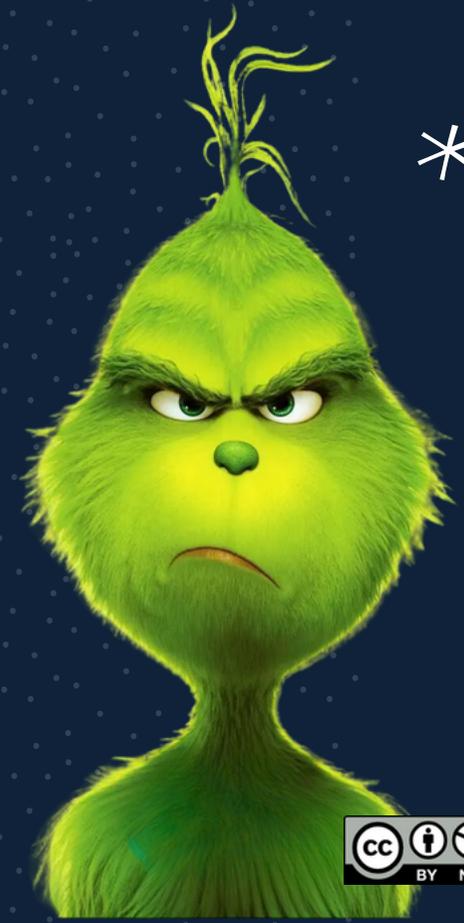
INTRUCCIONES

DEBERÉIS DE JUNTAR LAS 12 PIEZAS QUE COMPONEN EL MAPA DE PAPA NOEL PARA AYUDARLE A ENTREGAR LOS REGALOS EN LAS CASAS DE CADA UNO DE LOS NIÑOS.

**CONTENIDO DEL
SOBRE 2**



**EL GRINCH HA
DESTRUIDO EL ÁRBOL DE
NAVIDAD, DEJANDO
TODOS LOS ADORNOS
NAVIDEÑOS POR EL
SUELO DESCOLOCADOS**



PRUEBA 2

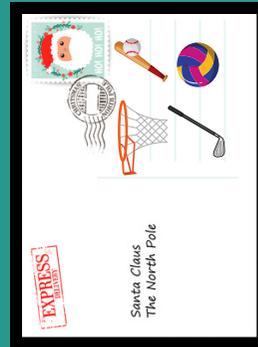


INTRUCCIONES

DEBERÉIS DE CONSTRUIR UN ÁRBOL DE NAVIDAD CON LOS MATERIALES QUE TENEIS EN LA PISTA. POR EQUIPOS, Y POR TURNOS, LOS JUGADORES DEBERÉIS DE IR A POR LOS MATERIALES (COGER DE UNO EN UNO) PARA FINALMENTE MONTARLO ENTRE TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO.

**CONTENIDO DEL
SOBRE 3**

PRUEBA 3

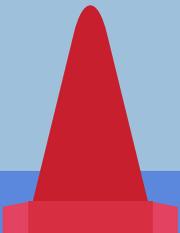


INTRUCCIONES

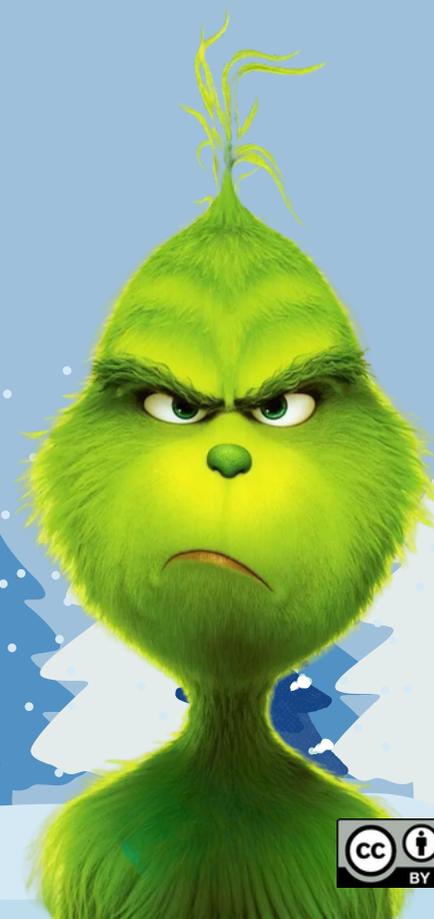
POR TURNOS, E INDIVIDUALMENTE, TENDRÉIS QUE CORRER Y LEVANTAR LAS CARTAS DE LOS NIÑOS A PAPA NOEL. SI NO SE LEVANTAN DOS CARTAS IGUALES IGUALES, TENDRÉIS QUE VOLVERLAS A GIRAR,



**CONTENIDO DEL
SOBRE 4**



**PARA CONSEGUIR EL
ÚLTIMO DÍGITO, DEBERÁS
DE DERROTAR AL GRINCH
PARA EVITAR QUE VUELVA
A HACER LO MISMO OTRA
NAVIDAD.**



PRUEBA 4



INTRUCCIONES

POR EQUIPOS, Y POR TURNOS, LOS JUGADORES DEBEREIS DE LANZAR LAS PELOTAS HACIA EL GRINCH. CUANDO TODOS LOS GRINCH ESTÉN DERRIBADOS, LE HABRÉIS VENCIDO, Y ACCEDERÁ A DAROS EL ÚLTIMO NÚMERO QUE OS FALTA.