

REGLAS

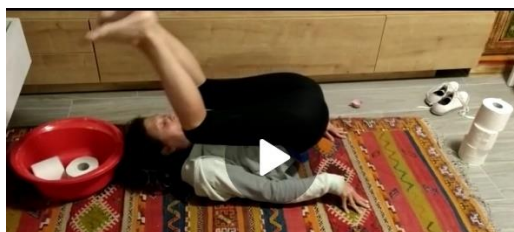
El objetivo del juego es conseguir hacer todas las actividades que te toquen hasta llegar a **25** puntos.

Primero tendrás que recortar las figuras y pegar las pestañas para conseguir los dos cubos (dados).

Un dado será la actividad que tendremos que hacer y el segundo dado los puntos que nos sumaremos si conseguimos hacerla bien. Si no la hacemos correctamente volveremos a tirar sin sumar puntos.

Para los que no tengáis impresora, coged un dado normal y asignar a cada número una acción, por ejemplo:

- 1.- Saltad a la comba o con los pies juntos, **20 veces**.
- 2.- Imagínate que tus manos son raquetas. Tienes que dar toques con las manos sin que se te caiga la pelota (bola de papel). A ver cuántos toques eres capaz de dar sin que se te caiga. Para superar la prueba tienes que haber dado **mínimo 6 toques** seguidos sin caerse.
- 3.- Dile a alguien que te cronometre para ver cuánto tardas en tocar todas las puertas de casa. Cuando tengas el tiempo deberás volver hacerlo intentando **tardar menos**.
- 4.- Lanza **4** rotuladores/pinturas para intentar meterlos en unos vasos. Los vasos estarán situados en diferentes distancias (de más fácil a más difícil). Tiene dos intentos por cada rotulador.
- 5.- Coge una caja/balde/cubo lo que tengas, **5** rollos de papel higiénico y ponlos uno encima de otro. Túmbate boca arriba con los pies donde el papel higiénico y justo detrás de tu cabeza la caja o similar. Deberás coger uno a uno los rollos con los pies y depositarlos en la caja, flexionando la cadera.



6.- Vete de una habitación a otra saltando a la pata coja. Salta apoyando la pierna que quieras y vuelve con la otra.

En este caso, al no tener los dados impresos sumaréis el número que os haya salido con el dado de casa, el asignado al ejercicio.