

DENDE A ASOCIACIÓN XUVENIL “DORNA” DE TROBE PROPOÑEMOS REALIZAR UN PEQUENO XOGO CON DIFERENTES PROBAS BASADO NO NOSO XOGO DE PEÑAS QUE ORGANIZAMOS TÓDOLOS ANOS NA PARROQUÍA DE TROBE.

APROVEITANDO OS OBXETOS QUE TEMOS NA CASA PODEMOS ELABORAR UNS XOGOS DIVERTIDOS PARA TODA A FAMILIA E PASAR O TEMPO DE UNHA FORMA DIVERTIDA.

PROPOÑEMOS UN XOGO QUE NOS TÍTULAMOS “ O ROUBO DO TEMPO” PERO QUE PODEMOS POR SUPOSTO CAMBIAR A TEMÁTICA E POÑER O TÍTULO QUE QUEIRAMOS.

PLANTEXAMOS A IDEA DE QUE TEMOS QUE INFILTRARNOS NA MANSIÓN DE UN MALVADO BRUXO QUE TEN UN RELOXO QUE CONTROLA O TEMPO E QUE SE ATOPA ESCONDIDO EN ALGÚN LUGAR DA MANSIÓN QUE NESTE CASO SERÁ A NOSA PROPIA CASA.

PARA ATOPAR ESE OBXETO TAN PRECIADO E MISTERIOSO TEMOS QUE PASAR POR UNHAS CANTAS HABITACIONES OU ESPAZOS DA CASA ONDE TEREMOS QUE SUPERAR UNHAS PROBAS PARA ATOPAR O RELOXO DO TEMPO.

A INTRODUCCIÓN DA HISTORIA PODEMOS MODIFICALA E REPRESENTALA O NOSO GUSTO, IMAXINACIÓN ANTE TODO!!

EN CADA ESTANCIA DA CASA E SE TEMOS HORTA POIS PODEMOS EXTENDELA O EXTERIOR TEMOS QUE SUPERAR UN RETO OU PROBA E CONSEGUIR UN ANACO DE UN MAPA. SE SUPERAMOS TODAS AS PROBAS CONSEGUIREMOS TÓDOLOS ANACOS QUE NOS INDICARAN ONDE SE ESCONDE Ó RELOXO DO TEMPO DO BRUXO.

## **ELABORACIÓN DO MAPA**

MATERIAL: CARTULINA, FOLIO OU SIMILAR. TIXEIRAS

COLLEMOS UNHA CARTULINA OU FOLIO E DEBUXAMOS AS ESTANCIAS DA CASA POR ONDE VAI TRANSCURIR OS XOGOS E MARCAMOS EN ALGÚN LUGAR DA CASA CON UNHA EQUIS OU MARCA ONDE VAMOS A AGACHAR Ó RELOXO DO TEMPO. A CONTINUACIÓN CORTAMOS Ó MAPA NO MESMO NÚMERO DE PROBAS QUE VAMOS A REALIZAR PARA QUE Ó SUPERAR TÓDOLOS RETOS TEÑAN OS ANACOS DO MAPA E O POIDAN RECOMPOÑER.

DESPOIS PODEMOS AGACHAR CADA ANACO DE MAPA EN CADA ESTANCIA DA CASA ONDE FAREMOS AS PROBAS E ASÍ CANDO SUPERAN Ó RETO, DECÍMOSLLES OS PARTICIPANTES QUE ATOPEN Ó ANACO DE MAPA QUE ACABAN DE CONSEGUIR POLA HABITACIÓN E ASI ENTRETÉMOLOS UN POUCO MÁIS .

A CONTINUACIÓN EXPOÑEMOS O LISTADO DE PROBAS OU RETOS QUE PODEMOS REALIZAR NOS DIFERENTES ESPAZOS DA CASA. SE SO TEMOS POR EXEMPLO CATRO ESTANCIAS POIS REALIZAREMOS 4 XOGOS MÁIS A PROBA FINAL POR EXEMPLO.

PROBAS OU RETOS PROPOSTOS:

### **XOGO DE KIM**

MATERIAL: OBXETOS QUE TEMOS POLA CASA

POÑEMOS UNHA SERIE DE OBXETOS QUE TEÑAMOS POLA CASA EN UNHA BANDEXA, MESA ETC.. E TAPÁMOLOS E PROPOÑEMOS OS PARTICIPANTES QUE EN UN TEMPO LIMITADO TEÑEN QUE MEMORIZAR Ó MÁXIMO DE OBXETOS POSIBLES. O NÚMERO DE OBXETOS A MEMORIZAR E Ó TEMPO DEBERÁ DETERMINARSE DEPENDENDO DA IDADE DOS PARTICIPANTES.

SE SUPERAN A PROBA DÁSELLE UN ANACO DO MAPA QUE TEÑEN QUE ATOPAR NESA MESMA ESTANCIA DA CASA

### **O DISFRAZ**

MATERIAL: ROUPA , DISFRAZES E COMPLEMENTOS TIPO GAFAS, SOMBREIROS, FULAR ETC.. QUE TEÑAMOS POLA CASA MÁIS OU MENOS DA TALLA DOS PARTICIPANTES. (ALGUNHAS PRENDAS PODEN SER MÁIS GRANDES OU PEQUENAS E ASI FACILITAR OU DIFICULTAR A PROBA)

POÑEMOS AS PRENDAS EN UN MONTÓN EN ALGÚN LUGAR DA ESTANCIA, E A SINAL Ó PARTICIPANTE TEN QUE IR Ó MONTÓN E EMPEZAR A POÑER AS PRENDAS E COMPLEMENTOS, UNHAS POR ENCIMAS DE OUTRAS ATA ACABAR DE VESTIRSE CON TODAS E OS COMPLEMENTOS EN UN TEMPO LÍMITE. TEMOS QUE TER EN CONTA DE POÑERLLES UN NÚMERO DE PRENDAS E COMPLEMENTOS FACTIBLES DE POÑER UNHAS POR ENCIMA DE OUTRAS POR ESO TEMOS QUE XOGAR UN POUCO COAS TALLAS DAS PRENDAS.

VARIANTE: POÑER AS PRENDAS SEPARADAS PARA QUE TEÑA QUE DESPREZARSE DE UN LADO PARA OUTRO DA ESTANCIA, OU TER QUE FACER UN PEQUENO PERCORRIDO ESQUIVANDO OBSTÁCULOS TIPO SILLAS, CAIXAS DE CARTÓN OU CALQUERA OUTRO OBXETO QUE TEÑAMOS POLA CASA E FACER UN PEQUENO SLALOM ATA CHEGAR AS PRENDAS, E QUE CADA VEZ QUE VISTA UNHA PRENDA TEÑA QUE VOLVER A REALIZAR O SLALOM ESQUIVANDO OBSTÁCULOS.

O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN O ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

### **O CAMAREIRO**

MATERIAL: UNHA BANDEXA OU SIMILAR QUE TEÑAMOS POLA CASA, VASOS E BOTELLA DE PLÁSTICO, LATAS OU CALQUER OUTRO OBXETO QUE TEÑAMOS POLA COCIÑA OU CASA PERO QUE O CAER NON ROMPA.

DISPOÑEMOS DE UN LADO DA ESTANCIA UNHA BANDEXA E NO OPOSTO A DISTANCIA QUE NOS ESCOLLAMOS OS OBXETOS.  
A SINAL, OS PARTICIPANTES TEÑEN QUE IR A COLLER A BANDEXA E IR HACIA OS OBXETOS PARA TRASLADALOS Ó PUNTO QUE TEÑAMOS ESCOLLIDO DA CASA SEN QUE LLES CAIGAN OS OBXETOS POLO CAMIÑO. PODEMOS POÑER UN TEMPO LÍMITE E INCLUSO VOVLER A POÑER OBXETOS A ESQUIVAR POLO CAMIÑO. (SILLAS, CAIXAS DE CARTÓN, BOTELLAS, ETC...

O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN O ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

### **VAMOS DE PESCA**

MATERIAL: CAPACHO OU CALDEIRO (OUTROS RECIPIENTES QUE TEMOS POLA CASA VALEN, E MAZÁS

DISPOÑEMOS UN CAPACHO CON AUGA OU SIMILAR E DENTRO BOTAMOS MAZÁS OU CALQUERA OUTRA FROITA OU OBXETO QUE FLOTE PERO QUE NON POIDAN TRAGAR OS PARTICIPANTES. ( OLLÓ COS MÁIS CATIVOS)

DISPOÑEMOS Ó CAPACHO COAS MAZÁS A UNHA CERTA DISTANCIA DOS PARTICIPANTES E A SINAL TEÑEN QUE IR A COLLER A MAZÁ COA BOCA NO CAPACHO DE AUGA E COAS MANS DETRÁS DA ESPALDA PARA QUE NON POIDAN AXUDARSE EN NINGÚN MOMENTO DELAS E LEVALA NA BOCA ATA OUTRO RECIPIENTE. SUPERAN A PROBAN CANDO TEÑAN TRASLADADO TODA A FROITA. ( PODEMOS ADAPATAR ESTE XOGO ASÍ COMO OS DE MAIS A IDADE DOS PARTICIPANTES E FACENDOLLO MÁIS DOADO, POR EXEMPLO PODENDO AXUDARSE DAS MANS)

O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN O ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

### **A ESTOUPAR!!!**

MATERIAL: GLOBOS

EN UN TEMPO LÍMITE OS PARTICIPANTES TEÑEN QUE ESTOUPAR OS GLOBOS CO TRASEIRO, É DICIR SENTÁNDOSE ENCIMA.

VARIANTE: PODEMOS DISPOÑER OS GLOBOS POR DIFERENTES SITIOS, ATOPÁLOS E ESTOUPALOS.

O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN O ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

## **A SOPRAR**

MATERIAL: PAJITAS, PAPEL OU BOLA DE PING PONG OU SIMILAR (BOLA)

O XOGO CONSISTE EN MOVER POR UN CIRCUÍTO UNHA BOLA DE PAPEL OU BOLA DE PING PONG SOPRÁNDOLLE POR MEDIO DE UNHA PAJITA EN UN TEMPO LÍMITE E SEN QUE SALGA DO PERCORRIDO. PARA MARCAR O TRAZADO DO NOSO PERCORRIDO, PODEMOS POÑER POLOS BORDES DIFERENTES OBXETOS, CARTÓNS OU OUTROS OBXETOS QUE ATOPEMOS POLA CASA, QUE DISPOÑEMOS UN Ó LADO DO OUTRO PARA MARCAR E FACILITARLLES OS PARTICIPANTES Ó TRASLADO DA BOLA A TRAVÉS DOS SOPRIDOS ATA A META.

O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN O ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

## **OS AVIONS**

MATERIAL: PAPEL

OS PARTICIPANTES TEÑEN QUE ELABORAR UN AVIÓN DE PAPEL E FACELO VOAR ATA UNHA CERTA DISTANCIA OU A TRAVÉS DE DOUS PUNTOS QUE ELIXE O ORGANIZADOR.

DEPENDENDO DA IDADE DOS XOGADORES PODEMOS AXUDARLLES A FACER ALGÚN AVIÓN E LOGO QUE Ó INTENTEN ELES.

ESCOLLEMOS UN NÚMERO DE AVIONS A VOAR, PODEMOS POÑER UN TEMPO LÍMITE PARA CONSEGUILO OU UN NÚMERO DE AVIÓNIS POR POÑER A VOAR.

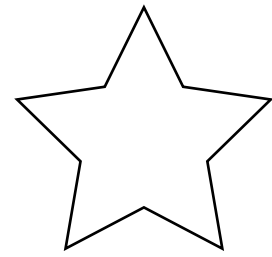
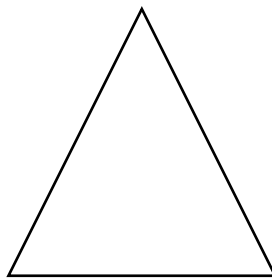
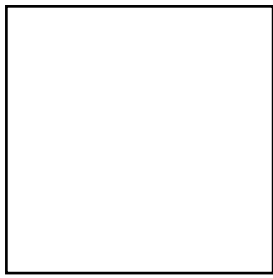
O REMATAR VOLVEMOS A INDICARLLES QUE ATOPEN Ó ANACO DE MAPA NA ESTANCIA

**ESTO É UNHA PEQUENA PROPOSTA DE XOGOS OU RETOS PERO HAI INFINIDADE DELES E PODEDES ADAPTAR OS XOGOS A IDADE E NÚMERO DE PARTICIPANTES.**

## **PROBA FINAL:**

**DEIXADE UN TROZO DO MAPA PARA ESTA PROBA FINAL E DECIDESLLE OS PARTICIPANTES QUE O ÚLTIMO ANACO DO MAPA E O MÁIS IMPORTANTE E QUE SE ATÓPA DETRÁS DE ESTA PORTA DA HABITACIÓN QUE TERAN QUE ABRIR DESPOIS DE AVERIGUAR A COMBINACIÓN SECRETA QUE A DESBLOQUEA.**

**AQUÍ PODEDES FACER INFINIDADE DE PROBAS PERO NOS PROPOÑEMOS UNHA SINXELA QUE CONSISTE EN DEBUXAR EN TRES ANACOS DE PAPEL UNS SIMBOLOS CALQUERA POR EXEMPLO:**

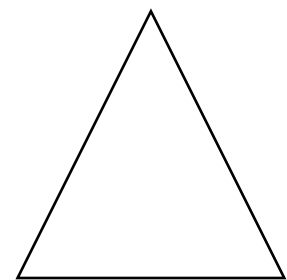
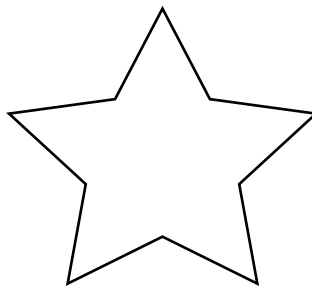
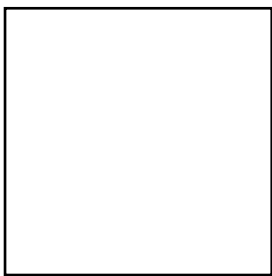


**RECORTAMOS TRES CADRADOS EN UN FOLIO OU CARTULINA E DEBUXAMOS UN SÍMBOLO EN CADA UN.**

**DESPOIS CANDO CHEGUE Ó MOMENTO DECÍMOSLLE OS PARTICIPANTES QUE TEÑEN QUE ADIVIÑAR A COMBINACIÓN CORRECTA PARA ABRIR A PORTA E TEÑEN 5 INTENTOS. (PODEDES MODIFICAR Ó NÚMRO DE INTENTOS)**

**ENTON ELES TEÑEN QUE ADIVIÑAR Ó ORDEN EXACTO DOS SÍMBOLOS PARA ABRIR.**

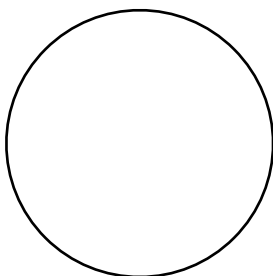
**POR EXEMPLO:**



**EN PRIMEIRO LUGAR CADRADO, EN SEGUNDO A ESTRELA E POR ÚLTIMO Ó TRIÁNGULO.**

**O LONGO DA PROBA E COMO HAI MOITAS POSIBILIDADES PODEDES AXUDARLLES DANDO PISTAS POR EXEMPLO QUE UNHA DAS FIGURAS ESTA NO LUGAR CORRECTO OU QUE SIMPLEMENTE CAMBIANDO DÚAS FIGURAS XA TEÑEN A COMBINACIÓN CORRECTA.**

**UNHA VEZ ATOPADO A COMBINACIÓN, AÑADIDES UN CUARTO SÍMBOLO POR EXEMPLO:**



**E REALIZADES O MESMO PERO ESTA VEZ CON CATRO SÍMBOLOS QUE DEBERÁN COLOCAR NA ORDE CORRECTA PARA ABRIR A PORTA E OFRECEDESLE O NÚMERO DE AXUDAS QUE VOS PAREZCAN OPORTUNAS.**

**AS COMBINACIONES CORRECTAS DEBEREDES TELAS PREVIAMENTE ANOTADAS EN UN PAPEL PARA QUE OS PARTICIPANTES COMPROBEN QUE NON FACEDES TRAMPA.**

**UNHA VEZ ABERTA A PORTA COA COMBINACIÓN CORRECTA OS PARTICIPANTES ATOPARÁNSE COA ÚLTIMA PROBA QUE CONSISTE EN:**

### **RAYOS LÁSER**

**MATERIAL: CORDEL OU LANA, TIXEIRAS, CELO  
(REALIZAR EN UN PASILLO OU HABITACIÓN NON MOI GRANDE.)**

**CONSISTE EN TECER NO PASILLO OU HABITACIÓN UNHA MOREA DE CACHOS DE CORDEL OU LANA DE UNHA PAREDE A OUTRA PARA CREAR UN FEICHE DE RAYOS LÁSERES QUE OS PARTICIPANTES TEÑEN QUE PASAR SEN TOCAR PARA NON ACTIVAR A ALARMA QUE DESPERTA O BRUXO.**

**DO OUTRO LADO DOS RAYOS ATÓPASE Ó DERADEIRO ANACO DO MAPA QUE LEVA O O RELOXO DO TEMPO!!!!**

**PARA FACILITAR O XOGO PODEMOS DARLLE VARIOS INTENTOS, QUE PODEN TOCAR UN MÁXIMO DE TRES VECES OS CORDEIRS, ETC...**



UNHA VEZ ATOPADO Ó ÚLTIMO ANACO DO MAPA PASAN A RECONSTRUÍLO E A BUSCAR O RELOXO DO TEMPO.

O RELOXO DO TEMPO CONSISTIRÁ EN UN NÚMERO DE “CUPONS OU VALES” NOS QUE OS GAÑADORES PODRAN EMPREGAR CANDO QUEIRAN POR EXEMPLO:

- VALE POR UN ABRAZO
- VALE POR UNHA TARDE DE XOGOS EN FAMILIA
- VALE POR UNHA NOITE DE PELI E PALOMITAS
- UNHA GUERRA DE COSQUILLAS
- UN BAÑO RELAXANTE
- ACAMPADA FAMILIAR NO SALÓN
- ETC.....

AHÍ ENTRA A IMAXINACIÓN DE ACADA UN E COMO TEMOS TODO Ó TEMPO DO MUNDO EN ESTOS DÍAS OU NOS PRÓXIMOS MESES IGUAL NON TANTO ,POIS OS VALES NON CADUCAN E OS PODEMOS UTILIZAR CANDO QUEIRAMOS.

PARA COMPLEMENTAR O XOGO PODEMOS CARACTERIZARNOS DE BRUXO OU OUTROS PERSONAXES CON DISFRACES OU PRENDAS QUE TEÑAMOS POLA CASA.

A PASALO BEN E A DESFRUTAR DO TEMPO LIBRE E SOBRE TODO EN FAMILIA.