

Las plagas de Egipto:

Esta gymkhana consistirá en un recorrido a través de 5 pruebas diferentes que enfrentarán a dos equipos en cada prueba. Tras la realización de cada prueba, los equipos enfrentados serán enviados a pruebas diferentes (para que no estén siempre los mismos).

El equipo que posea más puntos al final de la gymkhana, ganará un pase **VIP** para la Tierra Prometida.

Las pruebas son las siguientes:

- **1ª PLAGA – La invasión de las langostas:**

Se organizan los equipos en dos filas y se les administra unos pocos papeles de periódico. El objetivo es llegar hasta un punto previamente señalado pisando únicamente encima del papel porque todo lo demás está plagado de langostas. Eso sí, ¡la ‘barca’ tiene que tener siempre un capitán!, quien haga el primer viaje tiene que regresar para recoger a más compañeros y así cruzar todos. Quien complete la prueba antes, recibirá un punto.

EQUIPO VENCEDOR → PRUEBA SIGUIENTE

EQUIPO DERROTADO → PRUEBA ANTERIOR

- **2ª PLAGA – El mundo envuelto en tinieblas:**

Se pide un voluntario fuerte de cada equipo para vendarse los ojos y todos los demás se colocan en círculo rodeando a los voluntarios. Los del círculo son mudos ¡y su vida está en peligro!, los dos voluntarios deben ir recorriendo uno por uno ‘apañándose las’ para reconocer a los de su equipo y, una vez reconocido, el ciego ha de cargar a caballo al mudo y – guiado por éste – llevarlo hasta un lugar previamente señalado (no muy lejano), que será la base del equipo. Un mudo astuto podría confundir a un ciego para conseguir un punto a favor. Al término del tiempo de la prueba, quien tenga más compañeros salvados, recibirá un punto.

EQUIPO VENCEDOR → PRUEBA SIGUIENTE

EQUIPO DERROTADO → PRUEBA ANTERIOR

- **3ª PLAGA – La muerte del ganado:**

Se pide un voluntario de cada equipo para que hagan de Muerte y los demás son ganado. Las 'muertes' se colocarán en el centro de la pista y tendrán que ir pillando a los de su equipo contrario únicamente con un movimiento perpendicular al del ganado que irá corriendo de un extremo a otro de la pista cuando el animador de la prueba lo indique (el juego del Bulldog). Cuando un ganado sea cogido por la Muerte, deberá quedarse en el sitio hasta que uno de su equipo lo rescate cogiéndolo a caballito y llevándolo hasta el extremo más cercano. Al término del tiempo de la prueba, quien tenga menos ganado muerto recibirá un punto.

EQUIPO VENCEDOR → PRUEBA SIGUIENTE

EQUIPO DERROTADO → PRUEBA ANTERIOR

- **4ª PLAGA – El agua se convierte en sangre:**

Se organizan los equipos en dos filas y se les administra una bolsa de plástico (de la compra) agujereada. De uno en uno, los israelitas deberán llenar la bolsa de agua y llevarla agarrada con la boca hasta un cubo situado en otro punto previamente señalado para convertirla en sangre. Al término del tiempo de la prueba, quien tenga más agua en el cubo recibirá un punto.

EQUIPO VENCEDOR → PRUEBA SIGUIENTE

EQUIPO DERROTADO → PRUEBA ANTERIOR

- **5ª PLAGA – Todo infestado de ranas:**

Se organizan los equipos en dos filas y se coloca un cubo lleno de agua que contiene muchas ranas y unas pocas canicas delante de cada fila a unos 10 metros. Los israelitas salen de uno en uno y comienzan el recorrido dando 5 vueltas sobre sí mismos apoyando la mano en el suelo. Cuando llegan al cubo, y sin mirar dentro de él, deberán de extraer una canica en menos de 5 seg. y volver a la fila para dar el relevo. Al término del tiempo de la prueba, quien tenga más canicas en su poder recibirá un punto.

MATERIALES:

- Periódicos.
- 2 bolsas de plástico agujereadas.
- 6 cubos de fregona.
- 2 pañuelos.
- Varias ranas pequeñas de juguete (**esto me encargo yo ahora**)
- 1 monitor por cada prueba (excepto en la prueba 5, que hacen falta 2).