

**GYMKANA para el día del libro (23 abril 2004)**  
**CP Ocejón (Guadalajara)**  
**Diseño y planificación de la gymkana: Pep Bruno**  
**Puesta en marcha de la gymkana: AMPA, profesores y alumnos de sexto.**

## PREVIOS

La Gymkana consiste en una sucesión de pruebas que se realizan por grupos. En este caso cada prueba estará relacionada con alguno de los libros que se han leído este trimestre en los diferentes cursos de primaria. Sería conveniente que todos los niños supieran que cada curso ha leído libros distintos.

Para Infantil (3, 4 y 5 años) preparamos otra Gymkana en el Parchís cuyas pruebas estarán relacionadas con cuentos de Arnold Lobel. Habría que pasar una bibliografía a los padres (la incluyo) y que las profesoras de infantil empezaran cuanto antes a contar estos cuentos a los niños en clase.

---

## GYMKANA PRIMARIA

---

### CONTEXTO

La gymkana está preparada para un grupo de aproximadamente 150-200 niños, por lo que debe haber un mínimo de 15 pruebas.

En cada prueba deberá haber un responsable (padre-madre, profesor). Existe la posibilidad de contar con los alumnos de sexto para que se hagan cargo de distintas pruebas y que un padre-madre o profesora se responsabilice de 4 ó 5 pruebas (cada una con su alumno responsable)

Cada prueba precisará un material propio (globos, pelotas, cuerda...) que se irá detallando más adelante. Además, como las pruebas están relacionadas con el día del libro, cada prueba debe tener la portada fotocopiada en DIN A3 del libro relacionado.

### PLANTEAMIENTO

Las pruebas están diseñadas para que se hagan por grupos (un máximo de 10 alumnos). En la medida de lo posible se tratará de pruebas cooperativas. Cuando cada grupo haya pasado por 10 pruebas entonces recibirá una parte de un plano de un tesoro. Para llevar cuenta de las pruebas realizadas cada grupo deberá llevar una especie de cartilla-plano del colegio para ubicar las pruebas y para que cada responsable de prueba firme la misma tras su realización. Cuando la cartilla tenga 10 firmas entonces el grupo irá a megafonía (que es donde estará el punto central) a por su parte del plano del tesoro. Los grupos que hayan terminado deben esperar allí y animar a los demás.

Cuando todos hayan terminado se juntan las partes del plano, se hace el plano y se busca el tesoro. El tesoro estará escondido en una parte del patio, por ejemplo. O puede haber varios tesoros (uno por ciclo?). Al abrir el tesoro dentro puede haber un vale para participar en una sesión de cuentacuentos, o para visitar una granja escuela, o

para ir al cine todos juntos, o para participar en una fiesta de disfraces, o para una merendola que está preparada en el comedor del colegio (o chocolatada, lo que sea)...no sé, todo depende del dinero que se quiera gastar (cualquier cosa menos chucherías por favor).

Así la gymkana no es competitiva, es cooperativa, y gracias a los esfuerzos de todos pues conseguirán todos tener premio.

Las pruebas se ubicarán por todo el colegio, preferentemente los patios, pero también se pueden utilizar otros espacios como biblioteca, *hall* de entrada, algunas aulas de la planta baja, etc.

Es posible que se necesite un equipo de sonido para dinamizar toda la actividad (música ambiente y un micrófono para hacerse oír). No es necesario que el equipo de sonido esté a todo trapo sonando constantemente con música, lo mejor es que haya alguien animando a los grupos, comentando las pruebas, entrevistando a niños, etc.

## GRUPOS

Cada clase tendrá que hacer dos grupos de unos diez alumnos. Esta agrupación se puede hacer libremente o por azar. Yo casi prefiero la segunda, pero es mejor que cada profesor decida según considere conveniente.

Los grupos deberán estar hechos para el día de la gymkana (así pueden ponerse de acuerdo y para ese día traer todos una camiseta del mismo color, por ejemplo).

Antes de comenzar la gymkana a cada grupo se le dará un plano del colegio con todas las pruebas y sus nombres. Cada grupo debe ir a las pruebas relacionadas con su libro y a otras pruebas hasta hacer un total de 10. Antes de comenzar la gymkana sería bueno que a los componentes de cada grupo se les pintara (con pintura de cara) un mismo símbolo en la mejilla.

Los alumnos de sexto que se responsabilizarán de las pruebas también deberán llevar una camiseta que los distinga (de un mismo color, o pintada por ellos, no sé...). Una madre o profe puede estar al tanto de dos o tres pruebas llevadas por alumnos de sexto, por si hubiera algún problema o complicación. Así habría madres/profes que ayudarían a los alumnos que llevarían las pruebas. En megafonía estará el punto central, allí debe haber alguien para cualquier imprevisto: materiales que faltan, pruebas que necesitan ayuda, etc.

**Materiales:** hasta aquí los materiales son: pintura de cara para todos los niños, cartillas con plano del cole y ubicación de pruebas y control de firmas de responsables para todos los grupos (una hoja dinA4 de cartulina de color por las dos caras es suficiente). Camisetas para los de sexto responsables de las pruebas (por parejas a lo mejor??). Equipo de megafonía.

**Para todas las pruebas:** Fotocopia de la portada del libro de donde está sacada la prueba, a ser posible en DinA3, no hace falta que sea en color. Debajo de la portada debe haber el número y nombre de la prueba

El anexo uno es un ejemplo de Cartilla/Hoja de control para los grupos.

## PRUEBAS

### *Memorias de una gallina*

#### 1. Huída de Pico-Fino

Para la huída haremos la prueba conocida como “cruzar el río”. Tres/cuatro sillas para diez alumnos, tienen que avanzar 10 mts sin tocar el suelo, todos subidos en las sillas. Llevarán además un muñeco-gallina que representa a Pico-fino volando y alcanzando la libertad.

Material: Cuatro sillas

#### 2. La gallinita ciega

Una de las pruebas será jugar a la gallinita ciega en grupo

Material: pañuelo

### 3. El huevo volador.

El grupo hace dos filas una frente a otra, se tienen que ir tirando un huevo de una a otra (en vez de huevo puede ser un pequeño globo lleno de agua). Cuando uno tira se pone el último de la fila, así cada fila se va alejando más de la otra hasta que el huevo (o globo) se cae o se rompe, hay que llegar a una distancia mínima y si no se tiene que volver a intentar.

Material: huevos o globos pequeños llenos de agua. O algo frágil que se pueda romper y contenga algo que pueda manchar/mojar.

### 4. Las mentiras del Marqués

Hay que declararse amor por parejas. Todos los niños deberían hacerlo. El que lleve esta prueba debe tener un poco de gracia para motivar a los niños y hacer que sea una prueba divertida.

Material: puede incluirse alguna tela/retal y sombrerillo para que las parejas queden más aparentes. Buscar un lugar bucólico y rumoroso en el patio.

## *Navidad. El regreso de Eugenia Mestre*

### 5. Cosas del pueblo (Juego de KIM)

En una mesa se ponen muchos objetos pequeños (unos 30) relacionados con cosas que hay en el pueblo (y más, hasta completar el total), por ejemplo: una navajilla, una cuerda de pita, una bellota, una boina, unas flores secas, un tirachinas, muñecos de animales de granja (gallina, cerdo, perros, patos, vacas, cabras...), etc. Y otros objetos: peine pequeño, palillo, hilo, dedal, cucharilla... Se deja al grupo que mire durante un minuto, pasado ese tiempo se tapan los objetos con una tela y tienen que decir un mínimo de 20 de las cosas que había.

Material: Una mesa, unas treinta o cuarenta cosas pequeñas que puedan caber todas en una caja de zapatos. Una tela para cubrir

todos los objetos que estarán desparramados sobre la mesa. Una hoja con todos los objetos anotados para que quien lleva el control de la prueba pueda controlar el número de objetos acertados. Un reloj para controlar el tiempo. Un par de sillas para quien lleva la prueba.

6. Un ratón en casa de Goyo

El grupo tiene que jugar a Ratón que te pilla el gato o a la zapatilla por detrás.

Material: Una zapatilla o sucedáneo

7. Geny en silla de ruedas.

Cuando el hijo de don Cosme coge a Eugenia la ata en una silla de ruedas.

Para esta prueba sería estupendo tener una silla de ruedas y que los niños hicieran por sí solos un pequeño trayecto, así se mentalizarían de lo difícil que es. Otra opción sería llevar un carrito de niño por un recorrido sin que se cayera el muñeco que va dentro (subiendo escaleras y yendo por pendientes y trechos en mal estado). Otra opción sería con patines o monopatín. La prueba la tiene que pasar todo el grupo, solos o por parejas. También podría ser hacer el circuito con una muleta, sin apoyar el pie.

Material: silla de ruedas o patines o sillita de muñeca con muñeca.

Cinta o tiza para delimitar el recorrido.

8. Marcar un número de teléfono

Cuando Eugenia y Goyo consiguen descubrir dónde está la caja ella tiene que marcar un largo número de teléfono. El grupo en fila y con los ojos cerrados, cada niño tendrá que marcar dos números de un teléfono sin mirar, hasta que todos acierten los dos números (cada uno distintos: 1 y 5, 2 y 9, 3 y 6...). El teléfono puede ser de esos de juguete que suena distinto con cada número.

Material: Teléfono de juguete o aparato viejo de teléfono

*No quiero un dragón en mi clase*

## 9. El dragón ciego

Todo el grupo hace de dragón, se ponen en fila. El primero lleva una cabeza de dragón (se puede hacer con una papelerera y un par de embudos de todoacién) y los demás van cubiertos por una tela larga. Sólo el último de todos lleva la cabeza fuera y debe ir guiando al grupo, cuando da un golpe en el hombro de la derecha del de delante, éste golpea al que tiene delante y así el golpe en la derecha llega hasta el que hace de cabeza, que entonces gira a la derecha y el dragón detrás. Así circulando despacio deben hacer un pequeño recorrido entre varios árboles.

Material: Cesta grande y un par de embudos para la cabeza del dragón, tela/retal que cubra a todo el grupo (cuerpo del dragón). Balizas de esas naranjas para marcar el circuito.

## 10. El lenguaje de Nabú-Fu

En el libro, Nabú Fu, el dragón protagonista habla cambiando el orden de las palabras: “Comer poder para problema es no electricidad La. chorizo el y huevos los freír puedo Yo. apartáis os y sartén una en todo ponéis Lo. sartén la bajo fuego mi Dirigiré. punto su en quedará comida La.” (cap. 5) ¿sabrías descifrarlo? La prueba consiste en descifrar estos otros textos:

Se escriben varias frases inventadas alterando palabras y otras posibilidades (lenguajes cifrados con claves para descifrar, etc.)

Materiales: mesa, sillas, papel y lápices. Para claves y lenguajes cifrados os fotocopiaré unas páginas de un clásico: *Cómo hacer de espías. Códigos secretos, trucos y disfraces*. Ed. SM

*El bellaco durmiente*

## 11. Los ojos cerrados

Lucas se levanta una mañana con los ojos cerrados. A pesar de pasar varios días así, se maneja perfectamente sin abrir los ojos ¿seríais capaces de hacer vosotros lo mismo? Dos parejas del grupo, se sientan y tienen que dar de comer a su compañero bizcochos untados en chocolate. Los dos llevan los ojos tapados, tanto el que da de comer como el que recibe la comida. El resto del grupo trata de orientar la trayectoria de los bizcochos. Luego se cambian los papeles. Cuando el que lleva la prueba lo considere adecuado, la prueba se da por terminada. Es bueno que los gritos para orientar a las parejas se mezclen y se confundan, por eso hay dos parejas.

Material: Dos mesitas para que las dos parejas se puedan sentar uno frente a otro, sillas también, chocolate y bizcochos. Pañuelos para los ojos.

#### 12. Los ojos cerrados (2)

Tirar con una pelota unos botes vacíos y apilados en una mesa. Los tres o cuatro que lo hagan tendrán que tener los ojos vendados y deberán atender a las indicaciones del resto del grupo.

Material: Mesa, pelotas de tenis, pañuelos para vendar los ojos y botes/latas pintados para apilar y ser tirados

#### 13. El escondite inglés

El grupo tiene que jugar un par de veces al escondite inglés.

Material: pared

#### *El árbol de los pájaros sin vuelo*

#### 14. Rafaardilla e Inés exploran el monte.

La prueba consiste en explorar un trozo de patio y descubrir siete cosas que no deberían estar ahí (llaves, una moneda, una hoja de papel con forma de hoja de árbol y pegada en una rama, un ladrillo debajo de un arbusto, etc.)



Materiales: Objetos para encontrar: moneda, llaves, hoja pegada en un árbol, papel tirado, ladrillo, etc.

15. Rafa es una ardilla.

Rafaardilla tiene una gran facilidad para escalar y trepar, ¿vosotros podríais apodaros también ardillas? la prueba consiste en trepar algunos elementos: una cuerda que pueda colgar de un árbol, una pequeña escalera, subir a un árbol... tal vez esta prueba podría hacerse en el gimnasio. Quizás una variante más sencilla sería que el grupo recorriera un trozo de patio jugando a la dola.

Material: soga o escalera, árbol. O si no, para la dola es suficiente niños y un buen trozo de patio. Se puede aprender previamente la canción de la dola.

16. Música hablada.

Fíjate en este párrafo del libro: “La tarde fue clara y al anochecer se oscureció el cielo. En unos minutos las nubes se abrieron derramando agua con rabia constante, como si quisieran tomarse venganza de los meses secos” Tiene ritmo y rima, tiene musicalidad. La prueba consiste en poner una letra a alguna melodía conocida, una letra que sea un diálogo entre todos. O también pueden simular que son verduleros de un mercado y quieren vender sus mercancías cantando o con frases rítmicas y rimadas. Otra opción es leer un texto cantando una canción conocida (poner música al texto mientras se lee...) En esta prueba hace falta un encargado rumboso que anime al grupo.

Material: texto para que se lea cantado

---

## GYMKANA INFANTIL

---

### PLANTEAMIENTO

La gymkana de infantil estaría basada en cuentos de Arnold Lobel. El planteamiento en infantil no es de pruebas para grupos, sino de pruebas individuales en las que los niños podrían jugar, de uno en uno, tantas veces como quisieran.

El total de niños de infantil es de unos 150, así que debería haber unas 15 pruebas.

Al terminar las pruebas todos los niños están invitados a una merendilla que han preparado Sapo y Sepo.

Lo ideal sería que en el mes de abril (incluso en marzo) todos los días en clase les fueran leyendo cuentos de Lobel a los niños, especialmente, cuentos de *Sapo y Sepo*, *Historias de Ratonés y Búho en casa*. Creo que más que ideal debería ser imprescindible, sólo así la gymkana adquiere verdadero sentido. Un cuento al día, durante ese mes, y cuando llegara el día del libro todos los niños reconocerían los cuentos. Creo que también sería bueno dar una pequeña bibliografía a los padres con los cuentos de este autor que se pueden conseguir hoy en librerías, a saber:

Arnold Lobel, *Sapo y Sepo*, (4 libritos), ed. Alfaguara

-----, *Búho en casa*, ed. Ekaré

-----, *Historias de ratones*, ed. Kalandraka

-----, *Fábulas*, ed. Corimbo

y menos fáciles de encontrar, pero que sí están en bibliotecas:

Arnold Lobel, *Saltamontes va de viaje*, Alfaguara

-----, *Sopa de ratón*, Alfaguara

-----, *Tío Elefante*, Alfaguara

Esta nota de la bibliografía para padres la incluyo aquí porque cuando ha corrido el rumor sobre la celebración de esta gymkana ha habido padres y madres que me han pedido títulos. El anexo 2 es un folletito con los títulos para los padres.

Cada prueba estará relacionada con un cuento de Lobel, cada prueba tendrá una fotocopia de una escena de ese cuento, a ser posible en dinA3.

## PRUEBAS

### *Sapo y Sepo son amigos*

#### 1. Un botón perdido

En una caja con más de 30 botones encontrar dos que sean iguales

Material: caja de zapatos con botones

#### 2. El cuento

Sepo se encuentra mal, necesita que le cuenten un cuento ¿qué cuento le cuentas tú?

Material: sería bueno que hubiera algunos cuentos-álbum de la biblioteca para que los niños pudieran contarlos. También sería divertido tener un peluche-rana metido en una camita.

### *Sapo y Sepo, inseparables*

#### 3. Las pastas

Colgadas de una cuerda hay varias galletas, hay que comerse una sin utilizar las manos.

Materiales: galletas e hilo/cuerda

4. El jardín

Vamos a hacer nuestro propio jardín, coje una pala y siembra una de estas semillas (en el patio trasero de Parchis?), ahora para que crezca mejor y más contenta, cántale una canción.

Materiales: palitas y semillas

5. Dragones y gigantes

Demuestra que estás preparado para correr grandes aventuras (prueba de agilidad): salta a la pata coja y después mete una pelota entre las patas de una silla.

Materiales: pelota y silla

6. Escalofríos

El Viejo Sapo de las Tinieblas saltó hasta 100 veces a la comba ¿podrías saltar tú también?

Material: comba y poste para que sólo sea una madre quien dé.

*Sapo y Sepo, un año entero*

7. El helado

Hay que llevar dos helados de mentirijillas pasando por una fila de sillas y sin que se te caigan (pueden ser dos capirotos grandes de cartulina con una pelota de gomaespuma) y sin tocar el suelo

Materiales: fila de sillas y dos aparatosos helados de mentirijillas: se pueden hacer con capirotos de cartulina y pelotas de gomaespuma.

*Días con Sapo y Sepo*

## 8. El sombrero

Hay que pensar en cosas grandes y decirlas para que Sepo pueda soñar con ellas y así le crezca la cabeza y pueda usar el sombrero que le regaló Sapo.

Materiales: puede haber algunos dibujos de cosas grandes por si a algún niño no se le ocurre nada para que lo pueda ver. O también algunas láminas de cuentos con muchas cosas (tipo Wally) para que el niño pueda encontrar algunas que sean grandes y decirlas.

## 9. Solo

Sapo está solo, ha querido pasar el día solo, pero Sepo quiere estar acompañado, así que le gustaría encontrar a Sapo para ir junto a él ¿puedes ayudarlo? La prueba consiste en buscar un muñeco-sapo escondido en una clase o en el jardincito que hay en frente a la ventana de la clase azul.

Material: peluche/muñeco sapo

## *Historias de ratones*

## 10. El pozo de los deseos

Mete una moneda en un cubo (que hace de pozo) y si aciertas, pide un deseo

Material: cubo y monedas o piedras.

## 11. Nubes

Mira al cielo y dime a qué se parece alguna de las nubes que hay. También se puede utilizar el libro de Kókinos *con la cabeza en las nubes* que tiene fotografías de nubes y hay que descubrir las formas que tienen (de cisne, de oso, de hombre pensando...)

Material: libro de la editorial Kókinos, por si acaso.

## 12. El ratón y los vientos

Hay que apilar cuatro objetos que tengan dibujados: una montaña, un árbol, una casa y una barca con ratón. Que no sea excesivamente fácil ni demasiado difícil.

Material: los cuatro objetos podrían ser cajas de zapatos pero no a lo ancho, a lo alto. O latas de tomate en conserva con papel dibujado y pegado.

## 13. Ratón alto y ratón bajo

Hay que saludar a las cosas que se ven en lo alto y a las cosas que se ven en lo bajo. Esas cosas habrá que encontrarlas primero (no demasiado escondidas, podría ser en la fronda de detrás del Parchís donde estuviera esta prueba) deben ser objetos que hayamos puesto nosotros, por ejemplo: un avión de papel, una pelota, una canica, un dibujo de una mariposa, etc.

Material: tres objetos para lo alto y tres para lo bajo

## *Búho en casa*

## 14. Arriba y abajo

A ver qué rápido eres y cuánto tardas en subir y tirarte del tobogán.

Material: tobogán

## 15. Té de lágrimas

Búho se hace un té de lágrimas y para ello piensa en cosas tristes. Nosotros vamos a hacer una tortilla de risas y para ello hace falta pensar en cosas divertidas. La prueba consiste en decir cosas divertidas a los demás niños, cosas que son graciosas.

Material: ninguno

## 16. Búho y la luna

Para superar esta prueba hay que cantar una canción a la luna o aprender una rima de luna.

Materiales: Una luna de cartón que pueda estar en alto (en una pared por ejemplo), cuentos con luna (buscar en la biblioteca del cole) o poesías o rimas de luna. Siempre queda la canción de luna lunera cascabelera como último recurso...