



Cómo organizar una Gymkana

En primer lugar, para que exista un mínimo de emoción, el número de concursantes no debería bajar de veinte. De cuarenta a cien jugadores constituye una cifra ideal. Por lo tanto, hay que asegurarse de que se cuenta con un número suficiente de potenciales participantes.

Con el fin de darle publicidad, días antes de la fecha de celebración, es importante comunicarlo verbalmente e incluso, colocar carteles en lugares que sean de reunión habitual entre los jugadores: el colegio, las instalaciones más frecuentadas, el club social, etc.

Para el correcto desarrollo del juego, es importante contar con un jurado tanto más abundante cuanto mayor sea el número de participantes. En este sentido, es conveniente colocarles algún elemento distintivo (gorro, brazalete, etc.) para diferenciarlos del público y de los concursantes y, a la vez, dotarlos de un signo de autoridad. Lo más operativo son unos sombreros que se ven fácilmente y, además, les pueden proteger del sol. Con el dinero de la inscripción, se puede comprar el material necesario para la organización y el control de la gymkana: papel, bolígrafos, rotuladores gruesos, pliegos de cartón, cinta adhesiva, etc. Lo que sobre, servirá de bote para obsequiar con un premio al equipo ganador, así como con un premio de consolación (no tan importante, pero también, atractivo) al segundo clasificado.

Los participantes deben reunirse en un lugar amplio a primera hora de la mañana o de la tarde del día indicado. Los comparecientes se inscribirán en grupos de cinco o seis personas (según la índole de las pruebas), animándoles a que se unan adultos, jóvenes y niños en un mismo equipo. Uno de ellos, deberá figurar como "jefe" o líder del grupo y ejercerá las funciones de representación del mismo. Cada grupo debe tener un "nombre de equipo" de modo que se pueda distinguir a sus miembros sin problemas. Acto seguido, se rotula dicho nombre en trozos de cinta adhesiva (a ser posible, blanca) y se pega a los componentes de los respectivos equipos en un lugar visible.

SERVICIO DE DEPORTES AGRUPADOS SIERRA

Mancomunidad Ribera del Huelva
Polígono Industrial "Cantalgallo", Calle D, Nº 28. Apdo. Correos 54. 21200 Aracena (Huelva)
Teléfono: 959126926 / 959126925 Fax: 9593126328
sdasierra@mancomunidadribera.com



Cada grupo tendrá asignado un juez, de modo que cuenten con un punto de referencia y alguien al que dirigirse en caso de duda. Los jueces deberán velar en todo momento por el correcto desarrollo del juego y serán quienes, al final de la jornada, realicen el recuento de puntos de sus respectivos equipos. Antes de repartir las pruebas, es conveniente reunir a los jefes de grupo y explicarles las normas. Una regla básica es que el conjunto que robe pruebas a otro o impida de algún modo su libre obtención, quedará automáticamente eliminado. La gymkana tendrá una duración temporal prefijada: de una a tres horas, dependiendo de la dificultad de las pruebas. Ganará el equipo que complete todas las pruebas en el menor tiempo pero si ninguno consigue acabarlas ganará el que haya conseguido más puntos.

Una vez los jefes de equipo hayan comunicado a sus compañeros las reglas, se reparten los sobres en que figuran las pruebas de la gymkana estableciendo una hora límite y un lugar de llegada. Es importante alternar pruebas fáciles con otras complicadas, de tal modo que todos consigan llevar a cabo un buen número de ellas. Hay que tener en cuenta que todos los grupos acaban agenciándose, de un modo u otro, ayudas externas, fuera del entorno de la competición (familiares, amigos, etc.)

Para puntuar correctamente, se puede asignar a todas las pruebas un valor idéntico -un punto cada una- o darles diferente puntuación según su grado de dificultad. Es aconsejable este segundo método pues es la forma de dirigir las energías del grupo hacia las actividades más difíciles o espectaculares. Si dos o más grupos terminan la totalidad de las pruebas dentro del plazo fijado, ganará el que haya alcanzado la meta primero. En caso de que ninguno consiga acabar a tiempo, se sumarán los puntos de las pruebas realizadas, obteniendo el premio el que consiga una cifra más alta.

Para dar mayor emoción, hay que variar enormemente la índole de las actividades propuestas de modo que tengan opción a colaborar todo tipo de participantes: los que saben cocinar, los que pueden correr, los más hábiles, los más atrevidos, los más sociables, etc.

SERVICIO DE DEPORTES AGRUPADOS SIERRA

Mancomunidad Ribera del Huelva
Polígono Industrial "Cantalgallo", Calle D, Nº 28. Apdo. Correos 54. 21200 Aracena (Huelva)
Teléfono: 959126926 / 959126925 Fax: 9593126328
sdasierra@mancomunidadribera.com

Pruebas para una Gymkana

A modo de ejemplo, proponemos algunas pruebas clasificadas por categorías:

- De movimiento.
 - Apuntar el texto de inscripciones o placas conmemorativas de algún edificio o monumento.
 - Contar ventanas, puertas o escalones de un edificio señalado.
 - Encontrar una calle o plaza determinada.
 - Anotar determinados accidentes geográficos que se puedan contemplar desde un punto determinado al que haya que desplazarse necesariamente.
 - Anotar el precio de las tapas de xxx de una tasca del lugar (la más alejada del punto de encuentro).
- De involucración.
 - Llevar a una persona de más de 70 años hasta un lugar determinado (los ancianos se divierten mucho con estas peripecias).
- De descubrimiento.
 - Pregunta: ¿Qué lleva Fulano de Tal -personaje conocido por todos- debajo de la boina? Esta persona deberá permanecer en un punto durante toda la prueba mostrando a quien se lo pida el trofeo que esconde sobre su cabeza. (saber elegir una persona que se preste)
- De habilidad.
 - Traer un huevo frito con la yema intacta (con la ayuda de un mayor)
 - Traer tres insectos vivos dentro de una caja de cerillas (sin causar ningún daño)
 - Traer un collar fabricado a mano con tres adornos diferentes.
- De disfraz.

SERVICIO DE DEPORTES AGRUPADOS SIERRA

Mancomunidad Ribera del Huelva
Polígono Industrial "Cantalgallo", Calle D, Nº 28. Apdo. Correos 54. 21200 Aracena (Huelva)
Teléfono: 959126926 / 959126925 Fax: 9593126328
sdasierra@mancomunidadribera.com

- Vestir todos los miembros del grupo o alguno de ellos una prenda determinada de un color específico: un pañuelo rojo, un sombrero negro, etc.
- Disfrazarse de mujer un miembro masculino del grupo con una serie de prendas determinadas.
- De búsqueda.
 - Traer cualquier objeto típico de la zona donde se desarrolla el juego y que los concursantes no puedan poseer. De este modo, se verán obligados a pedirlos prestados a los lugareños: herramientas de trabajo, prendas típicas, aperos, etc.
 - Traer algún animal o planta de la zona, cuyo nombre resulte desconocido para los concursantes.
 - Traer una determinada prenda interior a topos.
 - Traer un periódico específico de una fecha en concreto de hace, al menos, dos semanas.
 - Traer una dentadura postiza.
 - Traer un Documento de Identidad en el que figure una profesión determinada.
- De consulta.
 - ¿Quién construyó _____ (determinado monumento significativo de la zona) en el año ___?
 - ¿Qué programa podrás ver en el determinado canal de televisión el día ___ a las ___ horas?
- De vergüenza.
 - Grabar una cinta con una canción original interpretada por todos los miembros del grupo.
 - Interpretar una canción todos los miembros en la plaza pública.
- Utilización de material determinado colocado en un lugar concreto.

Para ello podéis hojear nuestra revista de préstamos “Presta Sierra” y se os ocurrirán multitud de juegos y pruebas.

SERVICIO DE DEPORTES AGRUPADOS SIERRA

Mancomunidad Ribera del Huelva
Polígono Industrial "Cantalgallo", Calle D, Nº 28. Apdo. Correos 54. 21200 Aracena (Huelva)
Teléfono: 959126926 / 959126925 Fax: 9593126328
sdasierra@mancomunidadribera.com