

Competición de Juegos Tradicionales

“Familias Olímpicas”

Carboneras, 12 de febrero de 2023.

Glorieta Francisco Belmonte, 11.00h.

Desde el Excelentísimo Ayuntamiento de Carboneras se ha organizado una jornada de convivencia para las familias de nuestro municipio en la que todas aquellas previamente inscritas en el Consistorio (del 6 al 10 de febrero) podrán disfrutar de un día de juegos y actividades tradicionales junto a los más pequeños y pequeñas de la familia.

Animamos a todas las familias a disfrutar y participar en los juegos tradicionales organizados con el objetivo de divertirse al mismo tiempo que de reforzar los lazos generacionales y afectivos entre los diferentes participantes, promoviendo valores como la unidad, la cooperación y el trabajo en equipo.

“Familias Olímpicas” es el nombre de la competición de juegos tradicionales en la que las familias van a demostrar sus habilidades, además de conocer juegos populares y de darle difusión a los mismos entre los carboneros y carboneras impulsando la recuperación de formas de diversión activas y participativas en el espacio público.

El Ayuntamiento de Carboneras obsequiará con un detalle a todos los participantes y con premios a las tres familias clasificadas como ganadoras.

Reglamento de la competición “Familias Olímpicas”.

Reglas generales.

Cada equipo familiar debe de estar compuesto con un mínimo de dos miembros (un adulto y un menor de 13 años).

En todos los juegos debe participar como mínimo un adulto y un menor.

Se establecerá un ranking de puntos para conocer a los ganadores finales de las “Familias Olímpicas”.

Reglas de cada juego.

Carrera de sacos.

Cada familia elegirá a un adulto y a un menor. El primero saltará hasta llegar a donde se encuentra el otro miembro de la familia y este al llegar cogerá el relevo y volverá al lugar de inicio.

El primer equipo en llegar ganará 3 puntos, el segundo 2 y el tercero 1.

La comba.

Cada familia elige a un adulto y un menor para esta actividad. Dos miembros de la organización darán a la comba y contarán el número de saltos que realiza hasta que falle, se suma el del menor y el del adulto y esa será su puntuación conjunta.

La familia que tenga el mayor número de saltos ganará 3 puntos, la segunda 2 y la tercera 1.

Carrera de carretilla.

En una pista de 25 metros de longitud habilitada por la organización, se realizará una carrera por equipos que consistirá en ir, tocar la línea de 25 metros y volver al punto de salida.

El primer equipo en llegar suma 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto.

Explota su globo.

Dos miembros de cada familia (un adulto y un menor). Se le atará al pie un globo, cuando empiece no se podrá coger con las manos, y tendrán que explotar el globo de los demás. Al miembro al que se le explote el globo será eliminado y tendrá que salir de la zona de juego.

El equipo que quede el último con el globo obtendrá 3 puntos, el penúltimo 2 y antepenúltimo 1.

Carrera de pies atados.

En una pista de 25 metros de longitud habilitada por la organización se realizará una carrera por equipos en la que cada familia con un adulto y un menor tendrán uno de sus pies atados. La prueba consistirá en ir, tocar la línea de 25 metros y volver al punto de salida.

El primer equipo en llegar suma 3 puntos, el segundo 2 punto y el tercero 1 punto.

Juego de las sillas.

Se colocarán un determinado número de sillas y sonará la música. Cuando esta pare cada participante deberá estar sentado en una silla, el resto quedara eliminado. Se suprimirán sillas con forme avanza el juego. Jugarán el número mínimo de el equipo familiar con menos inscritos. Y recibirán puntos los 3 últimos que queden con silla.

Siendo el ultimo el que reciba 3 puntos, el penúltimo 2 y el antepenúltimo 1.

Carrera con globo.

Con un globo entre los miembros del equipo (un menor y un adulto) y no poder tocarlo con las mano ni brazos. El equipo recorre la pista de 25 metros ida y vuelta.

El primer equipo en llegar suma 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto.

El pañuelo.

En un círculo cada familia se adjudicará un número, siendo del 1 al número más alto de miembros de familia participante, o en su caso del 1 al 5.

Colocados en un círculo a la misma distancia del pañuelo, que se encontrará en el centro, todos los que tengan el número que cante el monitor saldrán para llevarse el pañuelo. El miembro que consiga llevárselo sin que lo pillen tendrá 1 punto más, pero si es cazado perderá 1 punto.

Cuando se jueguen 10 puntos la actividad terminará.

Prueba sorpresa.

La organización tendrá preparadas una o dos pruebas desconocidas, que servirán para ser realizadas en caso de que hubiera que desempatar.

Premios

Las tres primeras familias con más puntos tendrán premio, siendo los siguientes:

1ª Familia clasificada se premiará con un lote de juegos tradicionales.

2ª Familia clasificada se premiará con un lote de juegos tradicionales.

3ª Familia clasificada se premiará con un lote de juegos tradicionales.