

<p>Pregunta: 100</p>	<p>Factor de organización: Comprensión e interpretación textual Componente: Pragmático Tipo de lectura: Inferencial</p> <p style="text-align: center;">GYNKAMA</p> <p>Consiste en un recorrido por equipos en el que hay que realizar diferentes pruebas por etapas. Se precisa una buena organización previa y bastantes colaboradores.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se prepara un recorrido por una gran zona, en el que se colocan diferentes controles por los que deberán pasar todos los equipos participantes para completar el juego. 2. Al inicio del juego y cuando se supera con éxito la prueba de un control, el equipo recibe un mensaje cifrado en el que se indica donde esta el siguiente control. 3. En cada control hay una persona encargada de explicar la prueba y de dar las indicaciones para llegar al siguiente control. 4. Las pruebas pueden ser tanto de habilidad, como de coordinación, búsqueda... Algunas clásicas son: conseguir hacer reír al controlador, sostenerse todo el equipo sobre tres pies y una mano, encontrar algún pequeño objeto escondido, contar un chiste cada jugador. Pero existen infinidad de ellas y muchas más que los participantes se pueden inventar. 5. Los mensajes cifrados que permiten localizar donde esta el siguiente control pueden ser adivinanzas como “trabajan de noche para que tú puedas comer en la mañana” (la panadería), o mensajes en los que se han sustituido letras por números, “3d 1 l1 p1z1 d2l p52bl4” (id a la plaza del pueblo). 6. Una vez diseñado el recorrido, las pruebas y los mensajes, cada colaborador se coloca en un sitio y se forman equipos de cuatro o cinco jugadores. 7. Los equipos toman la salida con unos diez minutos de diferencia entre uno y otro para no encontrarse durante el recorrido. Gana el equipo que realiza la Gynkama en menos tiempo. <p>Tomado de CANAL, Ma. Fernanda (2001) <i>El gran libro de los juegos</i>. Capítulo Grandes juegos; Barcelona: ED. Parramón S.A. 7ª. Edición. Pg. 170.</p> <p>Según la información del texto acerca de la Ginkama, los organizadores del juego, antes de dar inicio al mismo, deberían tener dispuestos</p>
<p>Imagen (debe ser un archivo en formato JPEG, TIF ó JPG)</p>	
<p>Opción – A:</p>	<p>los materiales necesarios para el juego, la adecuación del campo y haber calculado los tiempos para cada prueba.</p>
<p>Opción – B:</p>	<p>la escogencia de los miembros de cada equipo y la asignación de tareas a cada uno de ellos.</p>
<p>Opción – C:</p>	<p>los permisos de las autoridades competentes para usar los puntos de control en espacios públicos.</p>
<p>Opción – D:</p>	<p>el cálculo del tiempo necesario para la realización de cada prueba y la elección de los miembros de cada equipo.</p>