

<p>Pregunta: 102</p>	<p>Factor de organización Comprensión e interpretación textual Componente: Semántico 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>Las funciones de los encargados de realizar el control en cada prueba del juego de Gynkama son</p>
<p>Imagen (debe ser un archivo en formato JPEG, TIF ó JPG)</p>	
<p>Opción – A:</p>	<p>dar a entender las instrucciones de las pruebas y entregar los mensajes cifrados.</p>
<p>Opción – B:</p>	<p>formar los equipos y registrar su paso por cada uno de los puntos de control.</p>
<p>Opción – C:</p>	<p>Indicar el sitio de realización de la prueba y controlar el tiempo de llegada de los equipos.</p>
<p>Opción – D:</p>	<p>participar en la ejecución de las pruebas e indicar el camino al siguiente control.</p>