

DINÁMICA

Gymkhana Juegos del Hambre Master Chef

Briefing Bienvenida:

Con los equipos ya formados (previamente lista enviada por vosotros) caracterizaremos a cada uno de los integrantes. Éstos, con ayuda de su creatividad e ingenio, deberán definir un nombre de equipo, así como su grito de guerra.



Todos los juegos que componen la Gymkhana “Juegos del hambre” tienen como finalidad conseguir alimentos que más tarde servirán para crear el pincho ganador de “Master Chef”.

La dinámica está compuesta por juegos y en cada uno de ellos competirán 2 equipos y deberán conseguir un ingrediente de mayor o menor calidad, en función del tiempo o habilidad demostrada en cada una de las pruebas.

La duración estimada de cada juego es de 15 minutos lo que hace un total aproximado de 90 minutos. Todas estas dinámicas estarán supervisadas por un monitor caracterizado en cada juego y un coordinador.

Finalizaremos el evento con el concurso Master Chef, El desarrollo de esta prueba consistirá en hacer el mejor pincho o comida con los ingredientes conseguidos durante las pruebas. Todo esto será supervisado por un cocinero profesional, cada equipo contará con un comodín que se traduce en una consulta al cocinero.



División Juegos y participantes

Ring Boxeo Hinchable
Carrera relevos

Agilidad mental (equilibrio clavos + tangram)
Puntería Airsoft
Adivina adivinanza
Penaltis ciegos

21 pax. 90 minutos

*: Master Chef 21pax. 1 hora



DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef



Equilibrio con Clavos y Tangram (Juegos de agilidad mental)

*Puntuación: Tiempo
Primer puesto: 3 verduras /hortalizas
Segundo puesto: 2 verduras/ hortalizas
Tercero: 1 verdura /1 hortaliza

Descripción

Los dos equipos tendrán que competir y demostrar su destreza colocando sobre un clavo 16 clavos en equilibrio. La actividad se realiza con todos los integrantes alrededor de una mesa.

Tras el calentamiento de agilidad mental seguiremos con el tangram, compuesto por 7 piezas que pueden formar un triángulo o cuadrado en función de la petición del monitor.



DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef

Puntería "AIRSOFT"

*Puntuación: máximo de blancos
Primer puesto: Aceite de Oliva
Segundo puesto: Aceite de Girasol
Tercer puesto: Mantequilla/Margarina

Descripción

Cada equipo deberá demostrar su puntería disparando al objetivo indicado (fotografías de los jefes de la empresa) . Cada integrante se batirá en duelo y el equipo que más aciertos tenga ganará la prueba. La actividad se realizará con marcadoras airsoft G36



DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef

Carrera Relevos

*Puntuación: Menor tiempo
Primer puesto: Pan Alemán
Segundo puesto: Pan cereales
Tercer puesto: Pan

Descripción

Competición entre un componente de cada equipo subidos a un caballo hinchable. No sólo se trata de una carrera si no que deberán pescar con una caña lo que le indique el coordinador de la actividad e intentar llegar los primeros





DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef

“Adivina adivinanza”

*Puntuación: máximo de aciertos en canciones o películas.

Primer puesto: 3 ingredientes

Segundo puesto: 2 ingredientes

Tercer puesto: 1 ingrediente

Descripción

Acompañados por un virtuoso del violín, cada equipo deberá acertar el máximo de canciones interpretadas por nuestro violinista. Antes de dar la respuesta tendrán que inspirar de un globo con helio.



DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef



Penaltis Ciegos

*Puntuación: máximo de blancos
Primer puesto: Jamón Ibérico
Segundo puesto: Jamón recebo
Tercer puesto: Jamón york

Descripción

Se echará a suertes quién de ambos equipos comienza primero. Un equipo intentará parar goles con su portero, el cual llevará los ojos vendados. Los compañeros le ayudarán indicándole la dirección del tiro. Como se trata de una competición, el equipo que primero para goles más tarde se convertirá en uno de tiradores.



DINÁMICA

Gymkhana Los Juegos del Hambre Master Chef

El Ring

*Puntuación:

Primer puesto: Queso Manchego
Segundo puesto: Queso philadelphia
Tercer puesto: Queso Fresco

Descripción

Dos participantes de cada equipo lucharán contra sus oponentes en un ring hinchable . Con guantes tamaño XXL deberán diseñar una estrategia para quitar la gorra de su adversario sin que antes se la quiten a ellos.





Presupuesto: 55€+IVA
PAX. Duración 2 horas y
media.

