

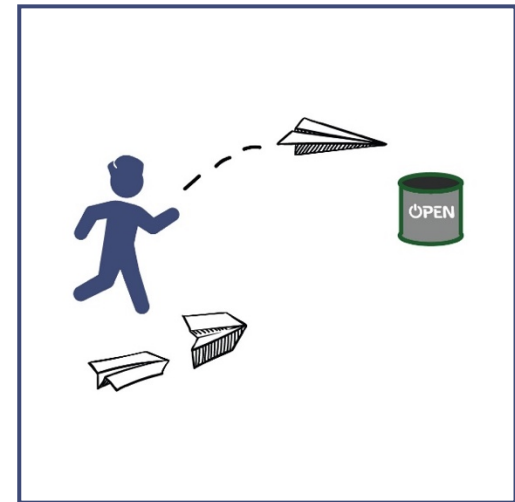
AGUJERO DE MAÍZ DE PLANO DE PAPEL

Prepárate: Necesitará 3 hojas de papel por jugador, un cubo o una cesta de lavandería.

¿Listo?: Cree 3 aviones de papel utilizando un diseño de su elección. Coloque su cubo a 5-10 pies de distancia de su línea de lanzamiento.

¡Vamos!

- El objetivo del juego es anotar puntos lanzando su avión de papel en su cubo. Tienes 1 minuto para anotar tantos como sea posible.
- Diseñe y cree 3 aviones de papel.
- En la señal de inicio, vuele sus aviones tantas veces como pueda hacia su cubo.
- Anota 1 punto por cada avión que llegue al exterior del cubo y 2 puntos por cada plano que aterrice en el cubo.
- Anota tu puntuación en la tarjeta oficial de puntuación del día de campo.



OPEN[®]



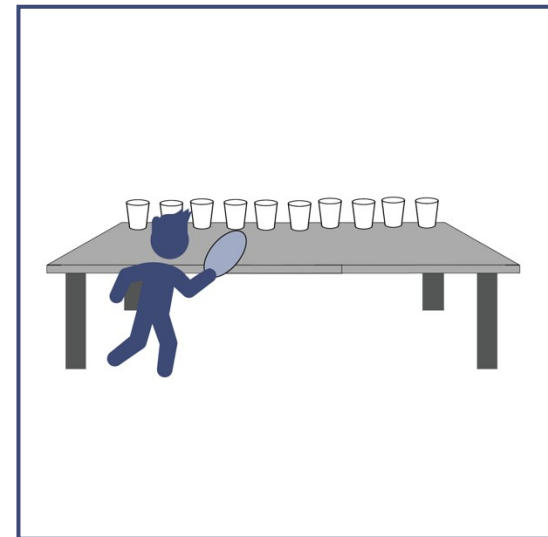
WIND BOWLING

Prepárate: 1 globo (o placa de papel), 10 vasos de plástico

¿Listo?: establece 10 vasos de plástico vacíos en el borde de una tabla en un solo archivo a lo largo del borde.

¡Vamos!

- Este evento se llama Wind Bowling. El objetivo del juego es golpear todos los vasos de un borde de la mesa usando sólo el aire del globo o plato de papel como abanico.
- Lo harás inflando el globo y apuntando el aire que escapa hacia los vasos de plástico vacíos. Si no tienes un globo puedes agitar el abanico como un ventilador con el aire del abanico golpeando los vasos.
- Anota un punto por cada vaso que se derriba de la mesa.
- Tienes 1 minuto para derribar tantos vasos como puedas.
- Anota tu puntuación en la tarjeta oficial de puntuación del día de campo.



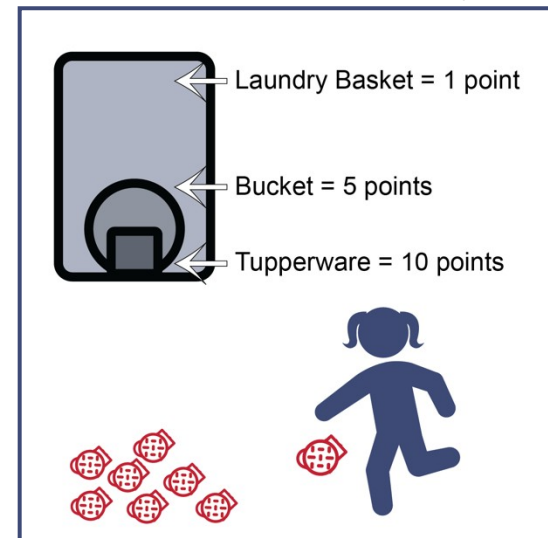
SOCK-ER SKEE-BALL

Prepárate: 10 bolas de calcetín, 1 cesta de lavandería, 1 valde, 1 contenedor Tupperware

¿Listo?: Enrolla los calcetines para hacer bolas de calcetín. Apilar los objetivos en la formación de skee-ball con el Tupperware dentro del valde y el valde dentro de la cesta de lavandería.

¡Vamos!

- Este evento se llama Sock-er Skee-ball. El objetivo de este juego es anotar puntos pateando la bola de calcetín en los objetivos de skee-ball.
- Lo harás usando los pies para patear la bola de calcetín en el objetivo.
- Anota 1 punto por cada bola de calcetín que aterriza en la canasta de lavandería.
- Anota 5 puntos por bolas de calcetín en el valde.
- Anota 10 puntos para las bolas de calcetín en el contenedor Tupperware.
- Tienes 10 oportunidades de anotar tantos puntos como puedas.
- Anota tu puntuación en la tarjeta oficial de puntuación del día de campo.



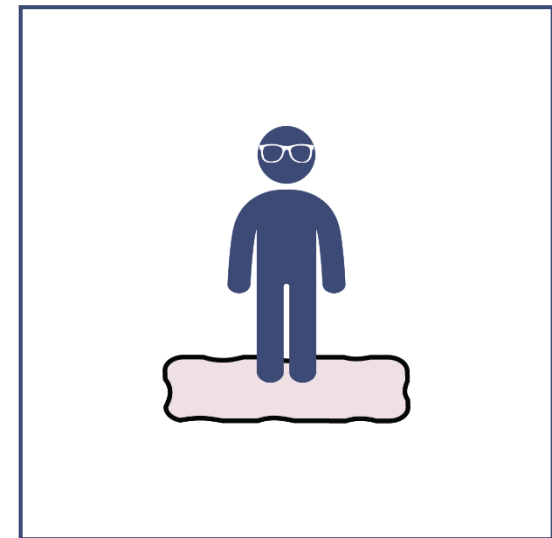
TOSIÓN DE TOSCLA FLIP

Prepárate: 1 toalla grande de playa o baño

¿Listo?: Pon la toalla plana en tu piso y párate sobre ella.

¡Vamos!

- Este evento es el Desafío De Volteo de Toalla. El object de este juego es voltear la toalla tan rápido como puedas sin salir de ella.
- Puedes dar pequeños pasos de una parte de la toalla a otra. Sin embargo, sólo se puede mover cuando se tiene los dos pies firmemente en su lugar en la parte superior de la toalla.
- La toalla debe ser plana al principio y plana al final.
- Tienes 1 minuto para completar el desafío.



RELÉ DE LA JARRA DE LECHE

Prepárate: Dos jarras de leche de 1 galón, artículos para marcar puntos de inicio/fin (conos, calcetines, tazas de plástico, etc.), reloj o cronómetro

¿Listo?: Configura un área para moverte haciendo un punto inicial y un punto final. La distancia puede ser de 15 a 30 pasos a pie de principio a fin. Llene dos jarras de leche usadas de 1 galón con agua (1/4, 1/2 o llena) y colóquelas en un punto de inicio.

¡Vamos!

- Este evento se llama Milk Jug Relay. El objetivo de este juego es llevar la jarra de leche a través de la habitación tantas veces como sea posible.
- Obtienes 1 punto por cada viaje que completes.
- Añade un desafío extra llevando dos jarras de leche a la vez.
- Tienes 1 minuto para completar el desafío.
- Anota tu puntuación en la tarjeta oficial de puntuación del día de campo.

