

ASTERIX Y OBELIX

2ª REUNIÓN: SALIDA: "Las 12 pruebas de Asterix"

NOMBRES GALOS PARA LOS LOBATOS: Relax, Jabalix, Buentorax, Alambix, Sopalajo Arriérez, Otorrinolaringorix, Maconoterapix, Ordenalfabetix, Ortopedix, Diagnostix, Setentaxis, Edadepiedrix, Abradacurcix, Esautomatix, Asuranceturix, Prolix, Gudurix, Anguloagudus, Homeopatix, Numerobis, Tippex, Ironfix.

NOMBRES GALOS PARA LAS LOBATAS: Pepix, Yelosubmarin, Angina, Amnesix, Karabella, Magistra, Lutecia, Falbala.

La caza se realizó con 3 seisenas de 8 lobatos cada una y 3 jefes.

Hemos llegado a la Galia y en particular a nuestra aldea (el lago del Saler). Pero nuestros espías nos han informado que vienen los romanos a retornos a 12 pruebas. Si perdemos nos quitarán toda la costa, el Mare Nostrum y nuestro bosque sagrado donde cazamos jabalís y recolectamos los ingredientes de la poción mágica. Si ganamos nos dejarán tranquilos por el momento. Antes de que lleguen los romanos Panoramix nos prepara un poco de poción mágica en la marmita (agua en un cazo), pero no hay que dejar que Obelix beba porque se cayó de pequeño dentro y se la bebió toda. Luego haremos un entrenamiento:

- **ESTRELLA:** Se forman tres o cuatro equipos con el mismo número de jugadores cada uno. En un punto se colocan tantos pañuelos como equipos haya menos uno. Los equipos se colocarán radialmente, desde ese punto: uno detrás de otro, con las piernas abiertas. A la señal, los últimos jugadores de cada fila comienzan a correr dando vueltas alrededor de los equipos. A la nueva señal, y sin poder retroceder, deberán llegar hasta su fila, pasar por debajo de las piernas de todos sus compañeros, a modo de túnel, y coger uno de los pañuelos. Aquel jugador que no logre coger un pañuelo, queda eliminado.
- **PAÑUELO EN CÍRCULO:** Se hacen dos o más equipos y se numera a los jugadores. Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas. Se coloca una pañoleta en el centro del círculo. Al grito del número que sea, los jugadores nombrados salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a él (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado derecho y recogen la pañoleta que está en el centro. Gana el equipo que más veces logra recoger primero la pañoleta.
- **DANZA:** "Ya da la una, sube a la luna".

Una vez acabado el entrenamiento, se cambia de zona y aparecen los romanos: Julio Cesar, Cayus Cornelius y un centurión que les ofrecen el reto: "Las 12 pruebas de Asterix". Cada lobato llevará un pasaporte donde nuestro secretario Cayus Cornelius les irá cuñando las pruebas y poniendo la puntuación: 3 pts para la primera seisena, 2 pts para la segunda y 1 pto para la tercera.

PRUEBAS:

- JEROGLI F I X: Resolver un jeroglífico.
- CUADRI GUS CARRERUM: La cuádriga la forma la seisena completa. Tendrán que llegar hasta un lugar.
- PAPI RUS DI ARI UM: Buscar una palabra en una hoja de periódico.
- CASI US LOCUS: Los galos han llegado a la administración romana y para superar la prueba tienen que conseguir el impreso A-15. Deberán preguntar en las tres ventanillas posibles: impuestum, haciendum y bancus, que estarán muy separadas, hasta que lo consigan. Pero no será tan fácil.

Cada ventanilla tendrá 3 impresos o cosas para dar, pero para darlas exigirán otro impreso, prueba u objeto. Si me piden un impreso. Casos:

- a) No lo tengo: simplemente digo que no lo tengo y que pregunten en otra ventanilla.
- b) Lo tengo: les pido lo que necesitan para dárselo. Casos:
 - 1) No lo tienen: les digo que lo busquen en las otras ventanillas.
 - 2) Lo tienen: les doy lo que me han pedido.
 - 3) Es una prueba: la hacen y les doy lo que pedían.

IMPUESTUM:

TIENE	NECESITAN
A-15	B-8 y C-1
A-2	B-1
E-7	Traer 5 plantas distintas

HACIENDUM:

TIENE	NECESITAN
B-8	A-2
3 monedas de oro	Cambiarse las zapatillas de pie y bailar una sevillana o jota
E-8	A-3

BANCUS:

TIENE	NECESITAN
C-1	3 monedas de oro
B-1	E-8 y E-7
A-3	Escribir 12 apellidos que acaben en -ez

- MENHIR LANZATUM: Se trata de ver qué seisena lanza más lejos una piedra (ó un casco). Se irán sumando las distancias individuales de cada miembro de la seisena.
- GLADIATOR: Cada seisena tendrá que vencer a un gladiador romano (jefe) en una modalidad distinta de lucha.
 1. La primera hará "lucha de culos": tendrán que sacar entre toda la seisena al jefe del círculo golpeándole con el culo.

2. La segunda hará "lucha de cangrejos": se tumban todos en el suelo boca arriba y se apoyan sólo con las manos y los pies. Consiste en hacer que el jefe se salga del círculo o toque con el culo el suelo.
 3. La tercera hará "sumo" (al final todos montonet): tendrán que sacar entre todos al jefe del círculo.
- BORDÓN ROMANUS: Con cartulinas y colores tendrán que diseñar su propio estandarte de batalla romano (SPQR).
 - IDEAFIX BUSCATUM: Los romanos han secuestrado a Ideafix y los galos tienen que encontrarlo. Pero para que no se despierte el centinela que lo vigila la seisena entera que lo encuentre se esconderá junto a él hasta que lleguen las demás y en absoluto silencio. (es como el juego de "las sardinas").
 - ASTILLORUM: Para construir sus barcos, los galos tenían que transportar grandes troncos desde el bosque hasta la costa. Cada seisena se tumba boca abajo en paralelo y muy juntos como si fueran troncos. Cuando empieza la prueba el último de cada seisena pasará rodando por encima de todos y se colocará el primero. Así todos hasta que lleguen a la meta. A ver qué seisena llega antes.
 - ENIGMUM: Tienen que resolver el siguiente enigma: "Tengo una vasija de ocho litros llena de agua, y otras dos, de cinco y de tres, vacías. ¿Cómo medir cuatro litros sin utilizar ninguna otra vasija? Rpta1: Se llena dos veces la de 3 y se vacía en la de 5; la segunda vez quedará un litro en la de 3. Se vacía la de 5 en la de 8 y el litro de la de 3 pasa a la de 5. Se vuelve a llenar la de 3 y se vacía en la de 5, reuniéndose en ésta los 4 litros. Rpta2: Se llena la de 5 y se vacía en la de 3. Entonces nos quedarán 2 litros en la de 5. Se vacía la de 3 en la de 8 y los 2 litros de la de 5 se pasan a la de 3. Ahora llenamos la de 5 y la vaciamos en la de tres, en la que sólo cabe 1 litro, y ya tenemos 4 litros en la de 5.
 - FOCUS PARUX: Se trata de jugar un "alto el fuego": fruta, nombre chico, nombre chica, país, comida, animal...
 - LLEVARUN VAGUS: Los galos solían llevar a su jefe en alto sobre un escudo. La prueba consiste en que cada seisena tiene que llevar como pueda a un romano (jefe) hasta la meta.
 - PRUEBA FINAL **SOCATIRUM**: Ya han conseguido superar las 12 pruebas pero falta la última que consiste en un socatira todos los lobatos contra los jefes. Al final salen corriendo para que los lobatos los persigan. Y como han perdido el reto, los romanos se rinden pero les advierten a los galos que volverán a verse pronto las caras.

3ª REUNIÓN: "El robo de la hoz de oro"

Ha ocurrido algo terrible en la aldea gala. Alguien ha robado la hoz de oro de Panoramix y sin ella no se puede preparar la poción mágica, ya que todo lo que se corta con ella adquiere propiedades mágicas, en especial el muérdago que es el principal ingrediente. Por lo tanto nos urge encontrar al ladrón, pues sin poción estaremos perdidos cuando luchemos contra los romanos.

Hemos tenido un poco de suerte y tenemos a tres testigos: Asterix, Obelix y Asuranceturix (el bardo) que vieron al ladrón mientras cometía el robo. El problema es que ninguno de ellos lo vió todo. Cada uno vió detalles y cosas sueltas que no nos llevan a nada. Pero si juntamos lo que vieron entre los tres descubriremos quién es el ladrón, por qué lo hizo y dónde está escondido. Además hemos hecho una investigación y tenemos posibles sospechosos, posibles motivos y posibles escondites.

Habrà una base donde estarà Panoramix y tendrà una bolsa con 3 papeles: ¿QUIÉN?, ¿DÓNDE? y ¿POR QUÉ?. Cada seisena tendrà un cuaderno con tres secciones: ¿Quién es el ladrón? y 12 caras de sospechosos. ¿Por qué lo hizo? y 4 posibles motivos. ¿Dónde está escondido? y 4 posibles escondites. Los testigos tendràn las pistas: habrà 4 pistas numeradas para cada sección: ¿Quién nº1?, ¿Quién nº2?, ¿Quién nº3? Y ¿Quién nº4? (12 pistas). Las pistas son pegatinas y en total habrà 36, 3 de cada, una para cada seisena.

Los testigos se esconden por ahí y tienen que moverse. Cada testigo tiene un número de pistas aleatorio de ¿Quién?, ¿Dónde? Y ¿Por qué?. Por ejemplo Obelix puede tener: 2 pistas de ¿quién nº1?, 3 de ¿dónde nº2?,...

Al comenzar el juego el seisenero meterà la mano en la bolsa y sacarà un papel. Si sale por ejemplo ¿QUIÉN? tendràn que ir a buscar la pista ¿QUIÉN nº1?. Iràn preguntando a los testigos, que pueden estar en cualquier sitio, hasta que encuentren al que tenga la pista. Cuando la encuentren, regresan a la base y vuelven a coger un papel de la bolsa de Panoramix. Si ahora sale ¿DÓNDE? buscaràn la pista ¿DÓNDE nº1? Y si vuelve a salir ¿QUIÉN? buscaràn la pista ¿QUIÉN nº2?. Siempre siguiendo el orden de las pistas.

Cuando algùn equipo reuna todas las pistas puede sentarse y resolver el robo.

El juego finaliza yendo todos a buscar al ladrón a su escondite y recuperando la Hoz de Oro. Además le preguntaremos al ladrón (Barba Roja) por qué lo hizo. Y éste contestarà, como ya suponíamos, que los romanos le sobornaron.

“EI ROBO DE LA HOZ DE ORO”

Todo druida que se precie ha de tener una. Todo lo cortado con ella adquiere propiedades mágicas (en especial el muérdago)



iii POR TUTATIS!!!



PISTAS

¿Dónde está escondido?

- Donde se entrenan Asterix y obelix para luchar contra los romanos.
- En la entrada principal a la aldea gala.
- Arriba de la taberna de tomexus. Junto a las letrinas de las galas.
- Donde los galos se dan los grandes banquetes de jabalís.

PISTAS

¿quién ha sido?



PISTAS

¿por qué lo ha hecho?

- Para cortarle el pelo a su perro.
- Para fundirla y hacerse un piercing en el ombligo.
- Para utilizarla como un boomerang.
- Para cortar muérdago y hacer la poción mágica.

PI STAS DE ¿POR QUÉ?

1. Tiene homeopatitix agudax y por eso no se le puede hacer ningún corte en la piel.
2. No le gustan los nimaes.
3. Cuando canta desafina y rompe los cristales.
4. Ha conseguido el libro de pócimas mágicas de Panorámix.

PI STAS DE ¿DÓNDE ESTÁ?

1. Los galos no necesitan lugar de entrenamiento ya que se entrenan siempre al aire libre en la plaza de la aldea gala.
2. Debido a los pedox de los romanox se produjo un calentamiento en la atmósfera que hizo que el nivel del Mare Nostrum ascendiera y destruyera la puerta principal de la aldea gala.
3. A Asterix le ha tocado la Bonolotox y se ha ido al Caribe a buscar a su amigo Currox.
4. Al ser pillado infragantix por Tomaxus la dejó allí escondida.

PI STAS DE ¿QUIÉN HA SIDO?

1. Es todo un verdadero machus galus auténticus.
2. No ha realizado en toda su vida ninguna película.
3. Siempre lleva el casco puesto.
4. Jamás en su vida ha probado una Gillette (no se afeita)

NOMBRES DE LAS FOTOS POR ORDEN (poner a mano): Barbarroja, Baba, Ludux, Centum Dormus, Algo Serious, Altus Todus, Poco Guarrux, Pinochux, Prolix, Kirk Douglas, Mono Sabius y Lindax.

4ª REUNIÓN: "Las habilidades de Asterix"

TALLER: "Tormenta de nieve"

Haz una montaña y pega sobre ella una aldea gala. Sacude el recipiente para que empiece la tormenta y mira cómo caen copos lentamente y se posan sobre el lindo paisaje.

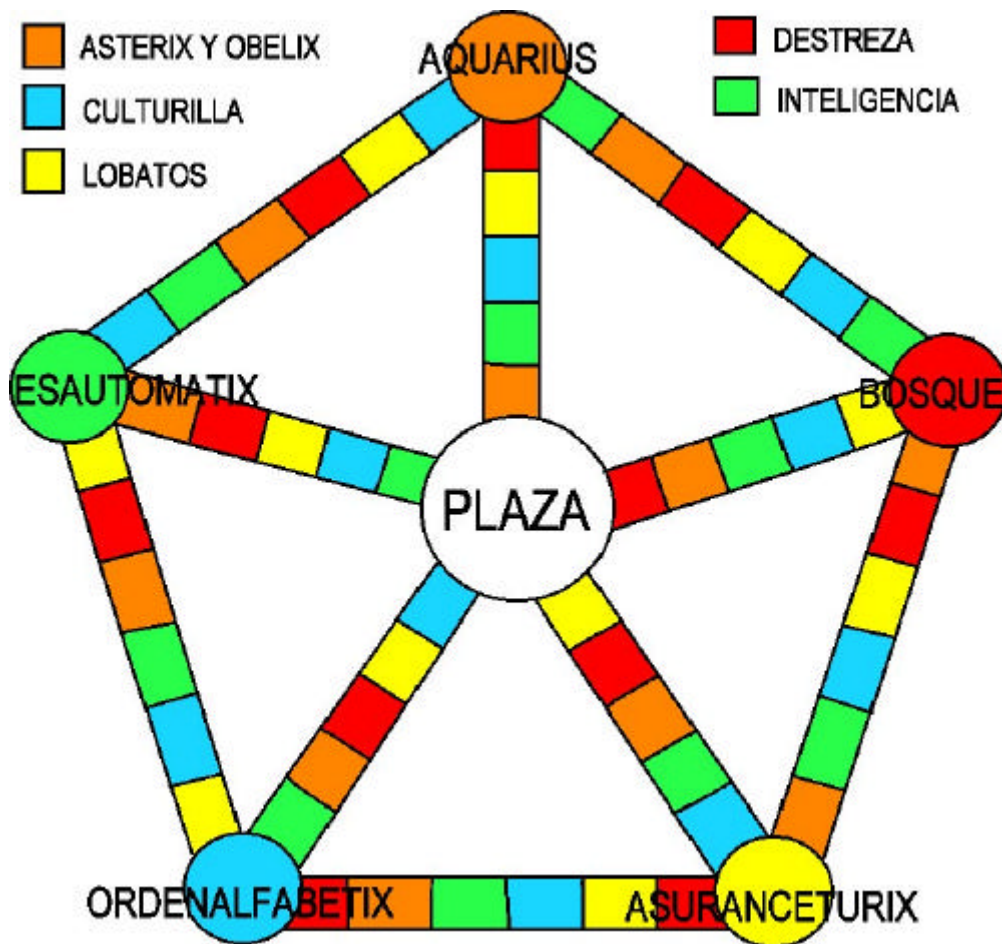
MATERIAL: Bote de cristal vacío y sin pegatina, plastilina de colores variados, pegamento impermeable, jaboncillo de sastre y agua.

PASOS A SEGUIR: Quita la tapa y extiende pegamento por dentro. Ahora pon el suelo de la aldea procurando que los bordes de la tapa queden libres (para que se pueda cerrar luego el bote). Ahora pega sobre el suelo la aldea.

Echa agua dentro del recipiente "casi" hasta arriba y pon una cucharadita de jaboncillo. Cuando se seque el pegamento pon la tapa y ciérralo herméticamente.

5ª REUNIÓN: "Obelix y compañía"

JUEGO DE TABLERO: El malvado Prólix ha hechizado y encadenado a Obelix que ahora se encuentra en un estado de hipnosis. Para ayudarle tendremos que encontrar la llave del candado y adivinar las palabras del hechizo que lo deshipnotizará y su orden correcto de pronunciación.



Cada color representa un tipo de preguntas. En el tablero estarán Asterix, Prolix y Obelix encadenado. Cada base representa un lugar real en el que habrá escondido un pedazo de mapa (tantos como equipos jueguen) del lugar donde se encuentra la llave (además detrás de cada pedazo de mapa habrá una palabra del hechizo). El mapa estará dividido en 6 partes. La plaza representará el lugar donde esté el tablero. Y es el último pedazo que tienen que buscar (pedazo que indicará el lugar exacto donde está la llave). Cada vez que un equipo caiga en alguna casilla realizará una pregunta o prueba del tipo que indique el color. Si aciertan continúan, si no el turno pasa al equipo siguiente. Al caer en una base y responder correctamente acudirán a ese sitio y buscarán un trozo de mapa.

Cuando consigan todos los trozos de mapa deberán pronunciar correctamente el hechizo: Findux Obelix despertix ahorum o nuncum.

Una vez que Obelix esté deshipnotizado irán todos a por la llave y lo liberarán.

PREGUNTAS DE CULTURILLA GENERAL

1. ¿en qué deporte destaca el valenciano Gabriel Ferrero?
Rta :Tenis
2. ¿que animal actualmente está llevando de cabeza a Europa?
Rta : Vaca
3. ¿cuales son los colores primarios?
Rta : Rojo, amarillo y azul
4. ¿cuantas ruedas tiene un coche?
Rta : 5, hay que contar la de repuesto
5. Acaba de nacer un niño, es de raza negra, tiene mucho pelo, ¿de que color tiene la cara?¿y los dientes?
Rta : No tiene dientes, acaba de nacer
6. ¿cuántos días tiene el mes de Marzo?
Rta : 31
7. ¿que es el Mare Nostrum?
Rta : El mar Mediterráneo
8. ¿cuantos toros se lidian en una corrida?
Rta : 6
9. ¿que diferencia hay en decir España y Península Ibérica?
Rta: Portugal
10. ¿cuantas semanas tiene un año?
Rta : 52
11. ¿que es un sarrio?
Rta: Un rebeco de los Pirineos
12. ¿que letra del abecedario solo está en el alfabeto español?
Rta : la ñ
13. ¿que es el oro negro?
Rta: petróleo
14. ¿que color se obtiene al mezclar el amarillo y el azul?
Rta: verde
15. Decir tres estilos diferentes de natación:
Rta: Braza, croll, espalda, mariposa.
16. ¿cuantas patas tiene una araña?
Rta: 8 y 6
17. Cada miembro de la seisena debe decir el nombre de una Comunidad Autónoma.
18. ¿cual es la pieza más valiosa en el ajedrez?
Rta: el rey
19. ¿que es el esternocleidomastoideo?
Rta: un músculo
20. ¿como se llaman los expertos en vino?
Rta: enólogos
21. ¿como se llama el padre de los hijos de Zebedeo?
Rta: Zebedeo
22. ¿qué animal es más grande, un corzo o un muflón?
Rta: el muflón
23. ¿cómo se llama el autor de una obra cuyo autor no se conoce?
Rta: Anónimo
24. Un tren eléctrico se dirige hacia el este. El viento sopla hacia el sur. ¿hacia donde va el humo?
Rta: El tren es eléctrico y no echa humo

25. Decid cada miembro de la seisena el nombre de una ciudad Europea.
26. ¿cual es la cuarta nota musical?
Rta: Fa
27. ¿cuantas banderillas le ponen a un toro?
Rta: 6
28. ¿cual es la suma de todos los números del 1 al 10?
Rta: 55
29. ¿que apóstol negó tres veces que conocía a Jesús?
Rta: Pedro
29. ¿cuánto vale un sello para mandar una carta de aquí a Lugo?
Rta: 35ptas
30. ¿cuántas vidas se dice que tienen los gatos?
Rta: 7
31. El zorro ¿es un animal, carnívoro, omnívoro o herbívoro?
Rta: omnívoro
32. ¿qué equipo de fútbol es conocido como "Granota"?
Rta: Levante
33. ¿cuantos minutos tiene 2 horas y media?
Rta: 150
34. ¿quien escribió el Quijote?
Rta: Miguel de Cervantes
35. ¿quien es la actual presentadora del Euromillón?
Rta: Paula Vazquez
36. Completa el refrán: "quien a buen árbol se arrima....."
Rta: ...buena sombra le cobija.
37. I dem: ..."hasta el cuarenta de mayo..."
Rta: ...no te quites el sayo.
38. I dem: ..."dime con quien andas..."
Rta: ... y te diré quien eres.
39. ¿que es una patata: un tubérculo, una raíz o un bulbo?
Rta: un tubérculo
40. ¿Cómo se llaman los habitantes de Huesca?
Rta: Oscenses

PREGUNTAS DE ASTERIX Y OBELIX

1. ¿como se llama el jefe de la aldea gala?
Rta: Abradacurcix
2. ¿que instrumento toca Asurancetúrix?
Rta: La Lira
3. ¿Cual es la frase más repetida por Asterix?
Rta: "Por tutatis!", "están locos estos romanos"
4. Decid el nombre de tres campamentos romanos que rodean a los galos
Rta: Petibónum, Aquárium, Laudánnum, Babaórum
5. ¿han estado alguna vez Asterix y Obelix en córcega?
Rta: Si
6. ¿cual es la comida preferida de Asterix y Obelix?
Rta: Jabalies
7. ¿De quien esta enamorado Julio Cesar?
Rta: de Cleopatra

8. Nombra al menos a uno de los emisarios que Cesar envia a la aldea gala para destruirla.
Rta: Detritus, Cayo Coyuntural, Angulosagudus,
9. ¿cual es la obsesion del Cesar?
Rta: acabar con la aldea gala
10. ¿que dos cosas aborrece Esautomátix?
Rta: Las canciones del bardo, las batallitas de Edadepiédrix y el olor a pescado de la mercancía de Ordenalfabétix
11. ¿quien es la mujer de Ordenalfabétix?
Rta: Yelobsubmarin
12. ¿quien es llamado además de su nombre "perforatimpanos"?
Rta: El bardo
13. ¿que cosas utiliza el adivino Prolix para leer el futuro?
Rta: Tripas, visceras, pescado, perros, jabalíes, patos, repostería...
14. ¿quien es el más astuto, embaucador y que viste con aire diabólico?
Rta: Prólix
15. ¿como suele llamar Karabella a su marido Abradacurcix cuando quiere conseguir algo de él?
Rta: "cerdito mío"
16. ¿de que color son las calzas que viste Astérix de normal?
Rta. Rojas
17. ¿que bella gala le ha robado el corazón a Asterix?
Rta: Falbalá
18. ¿porqué Panorámix no puede hacer la pócima si no tiene la hoz de oro?
Rta: porque el muérdago solo puede cortarlo con ella.
19. ¿quien es el cascarrabias aunque marchoso y enérgico galo de la Idea?
Rta: Edadepiedrix
20. ¿quien le lleva a Cleopatra en momentos delicados los mensajes?
Rta: I defix
21. ¿cual es el sueño de I defix?
Rta: Ganar una carrera en los Juegos Olímpicos de Atenas y obtener como premio un hueso de Oro.
22. ¿Quien es el dueño de I defix?
Rta: Obelix
23. ¿cual es el mayor trauma de Obelix?
Rta: El régimen para adelgazar
24. ¿que elemento sirve de objeto de regalo, de moneda de cambio y de arma a Obelix?
Rta: el menhir
25. ¿porqué no le dejan a Obelix tomar poción mágica?
Rta: Porque se cayó de pequeño dentro de la marmita y las consecuencias serían fatales.
26. ¿cuales son las tres cosas que giran siempre alrededor de la cabeza de Obelix?
Rta: zurrar a los romanos, humdir a los piratas, cazar jabalíes.
27. ¿donde suele llevar Panorámix su hoz de Oro?
Rta: en la cintura
28. ¿quien es Tullius Borricus?
Rta: Centurión del campamento romano Aquárium
29. ¿que es lo único que temen los galos?
Rta: que se les caiga el cielo encima

PREGUNTAS SOBRE LOBATOS

1.- ¿qué color representa al hermano lobo?

Rta: Blanco.

2.- Di tres nombres de grupos que pertenezcan a la comarca de Valencia Norte, a la cual pertenecemos. Rta: Décimo, I ter, VII, VIII, Xaloc, Kiomara, Orión, Osiris...

3.- Juan en el año 2000 tenía 10 años y llevaba un año y pico en la manada, luego ya no era un pie tierno... Ese mismo año y después del campamento de verano, su padre lo tuvieron que trasladar a Estocolmo y Juan muy resignado tuvo que dejarse el grupo. Al cabo de tantos años como dedos tiene en un pie Alejandro Sanz, Juan volvió a Valencia y Juan volvió a meterse en el grupo.. ¿pero a qué rama fue a parar Juan? Rta: Pioneros.

4.- ¿En qué ocasiones se hace el "Gran Clamor" dentro de la manada?...¿Entonces cuántas veces se hace normalmente durante un curso scout? Rta: Cuando uno hace la promesa y cuando deja la manada. 2 veces.

5.- Verdadero o falso:

- Bagheera es muy limpia, aseada y ordenada con sus cosas. Rta: verdadero.
- Baloo se preocupa por los demás. Rta: verdadero.

6.- ¿Qué significa para un scout la palabra Jamboree? Rta: un gran encuentro con scouts de otros países y comunidades de nuestro país...

7.- ¿Qué son golosinas, machete, game-boy, muñecas, walkman, etc...? Rta: Las cosas que no me puedo llevar a una acampada, campamento, salida y reunión.

8.- ¿Cuántos hermanos hay dentro de los lobatos? Rta: 4: los Alfonso y los Escrivá.

9.- Si uno llega a ser jefe y ha pasado por todas las ramas, cuántas promesas habrá hecho a lo largo de su vida scout? Rta: 3: lobatos, rangers y pioneros.

10.- ¿Dónde nos vamos de Campamento de verano? Rta: A los Pirineos, en el Pla de Boet, Areu.

11.- ¿En qué día se celebra dentro del campamento de Navidad (26-30 Diciembre) el "día de los inocentes"? Rta: 28 Diciembre.

12.- ¿Quién es el Patrón de los lobatos? Rta: San Francisco de Asís.

13.- ¿Quién es el Patrón de los Scouts? Rta: San Jordi.

14.- ¿Quién es el jefe más mayor de nuestro grupo? Rta: Miguel Ángel.

15.- Un lobato que de mayor quiere ser todo un arquitecto... ¿en qué territorio tendría que escoger la pista que seguro más le va a gustar? Rta: Darzee Arquitecto.

16.- Recitar correctamente la oración del lobato.

17.- ¿Cuántos años cumple el grupo este año? Rta: 40

18.- ¿Qué es lo más importante a la hora de que los jefes nos pasen las pistas? Rta: las actitudes.

19.- ¿Cuántas actitudes nos ponemos a la hora de llevar a cabo una pista y para dónde son? Rta: 3: para casa, para el cole y para la manada.

20.- ¿Qué son las tres cosas que un lobato siempre tiene que llevar a una reunión, acampada o campamento? Rta: ganas de pasarlo bien, la camisa amarilla y la pañoleta.

21.- ¿Qué pueblo estaba al lado del campamento de este verano en Gredos?

- Hoyos del Pepino
- Atapuerca
- Hoyos de la Zarza
- Hoyos del Espino

22.- Si Baloo es amigo de todos, Bagheera deportista, Darzee muy hábil con sus manos y Hermano Lobo amigo de Jesús... ¿Qué es Kotick además de ser una foca? Rta: ni idea.

23.- ¿Qué canción ganó el último festival de la Canción? Rta: Al I rme.

PRUEBAS DE DESTREZA

- 1.- Hacer una torre humana.
- 2.- Representar con mímica el oficio de "carpintero" y el equipo lo adivina.
- 3.- Contar nº de papeleras azules del patio.
- 4.- Representar con mímica un "faro" y el equipo lo adivina.
- 5.- Calcular mentalmente 1 minuto con un margen de error menor a 5 segundos y de espaldas al público.
- 6.- Emitir 6 gritos de animales y el equipo los adivina.
- 7.- Traer la firma de tres jefes.
- 8.- Troncharse de risa todo el equipo durante 30 segundos.
- 9.- ¿Cuántos grifos hay en el patio?
- 10.- Bostezar todo el equipo durante 30 segundos.
- 11.- Ganar 3 veces a los chinos a Obelix.
- 12.- Conseguir el nombre y apellidos completos de los jefes de Rangers.
- 13.- Imitar durante un minuto a Van Gaal.
- 14.- Hacer un discurso sobre la necesidad de programas de televisión sobre lapiceros y borradores.
- 15.- Enhebrar una aguja en 30 segundos.
- 16.- Inventar y justificar 3 nuevas fiestas para el calendario anual.
- 17.- El equipo se divide en dos. Unos mandrán el mensaje y otros lo recibirán. En medio estarán el resto de los equipos gritando para que el mensaje no llegue. Mensaje: "Al mal tiempo buena cara".
- 18.- Imitar: herida, músico,... ,corazón, corbata, descorchar, cerdo, cerilla...

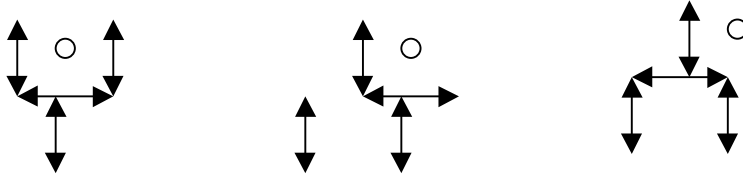
PRUEBAS DE INGENIO

- 1.- De 12 hermanos que somos el 2º yo nací y soy el más pequeñito ¿Cómo puede ser así?
Rta: Febrero.
- 2.- Juan mira al Norte, Pedro por el contrario mira hacia el sur. Sin espejo y sin poder volverse se están viendo los ojos ¿cómo? Rta: poniendose uno frente al otro.
- 3.- Leer un párrafo con la A y adivinar de qué trata: As al gran asa parda, vaaja a pasada, canaza baan la vada da la salva. Al as, antra tadas las anamalas, qan ansaña a las damás las layas da las basqas a da las salvas. Rta: Baloo.
- 4.- Formar 6 palabras (no valen nombres propios) con la palabra Constantinopla. Rtas: oso, osa, cono, tanto, plátano, nota, nipón, nata, pantalón, tacón...
- 5.- El burro la lleva a cuestras; metida está en el bahúl; yo no la tuve jamás y siempre la tienes tú. Rta: la "u".
- 6.- Adivinar el nº de miembros el grupo en 45 segundos. Sólo se puede responder mayor o menor; Rta: 153.
- 7.- Escribir 10 palabras que acaben en -ez.
- 8.- Escribir 10 palabras que acaben en -ir.

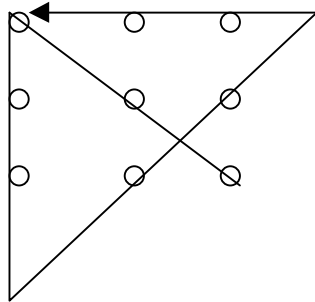
9.- Deletrar la palabra "costurera" al revés sin equivocarse.

10.- Sale un tren eléctrico de Valencia a Gredos a gran velocidad. Es un día de viento huracanado, cuya dirección es la misma del tren ¿qué dirección seguirá el humo de la máquina? Rta: No sale humo.

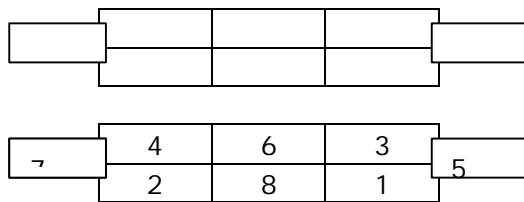
11.- Moviendo sólo 2 palillos sacar la bolita.



12.- Unir los los 9 puntos con 4 líneas:



13.- Colocar del 1 al 8 sin que los números consecutivos estén al lado.



14.- ¿cómo es posible obtener una, añadiendo dos a once? Rta: hablamos de horas.

15.- Un taxista llevó a un grupo de pasajeros hasta la estación y como había mucho tráfico tardó una hora y media en llegar. Al volver también había mucho tráfico, pero sólo tardó 90 minutos ¿cómo es posible? Rta: es lo mismo una hora y media que 90 minutos.

16.- Leer con la E: Ne es ene serpeente venenese, ne es egreseve. Eperece ceme beene e emege de Mewgle pere serverle. Rta: kaa.

17.- Leer con la I: Is in tigri viiji, cin rigidi tirrirífici, iinqui in riilidid is dibil. Rta: Shere Khan.

18.- Leer con la O: Os ol chocol chollón qoo ondo o lo sombro do shoro-khon. Rta: Tabaki.

19.- Soy un palito muy derecho y encima de la frente tengo un puntito. Rta : la "i"

20.- Mi madre es tartamuda, mi padre es cantaor, tengo blanco mi vestido y amarillo el corazón. Rta: el huevo.

21.- ¿cómo se escribe el nombre del 4º día de la semana: miércoles con acento o miércoles sin acento. Rta: Jueves.

22.- Obelix se compró 2 cascos romanos para su colección y le costaron 1100 ptas en total. Uno le costó 1000 ptas más que el otro. ¿cuál era el precio de cada uno? Rta: 1050 y 50 ptas.

23.- Edadepiedrix estaba dando un paseo cuando empezó a llover. No había cogido paraguas y no llevaba sombrero. Sus ropajes quedaron empapados, pero no se le mojó ni un pelo de la cabeza. ¿cómo es posible? Rta: era calvo.

24.- Relax ha encontrado trabajo de pintor. Su primer encargo es numerar las 100 habitaciones de un nuevo palacio. ¿cuántas veces deberá pintar el nº 9? Rta: 20 veces

25.- Sopalajo Arrierez, cobra 500 ptas por cortar un tablón de madera en dos trozos. ¿cuánto cobrará por cortarlo en 4 trozos? Rta: 1500 ptas; 3 cortes.