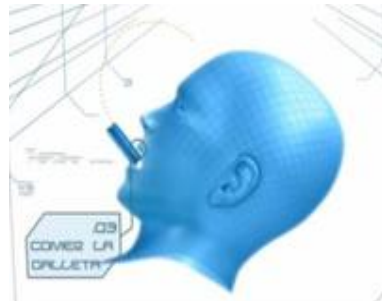




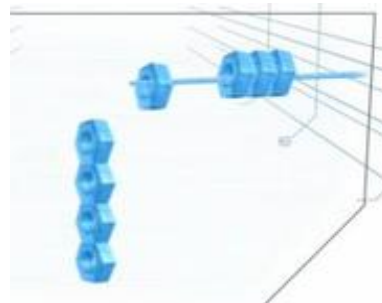
## Pruebas Uno para Ganar



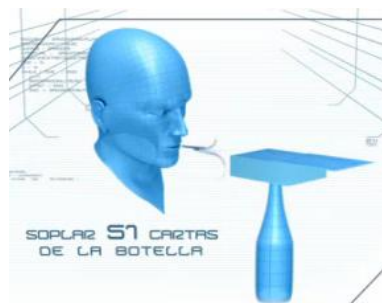
**Caragalleta.** Estás sentado. Cuando el reloj arranca, agarra la galleta y colócatela en la frente. Mueve los músculos de tu cara para bajar la galleta por tu rostro reclinado. Si la galleta cae, has de colocarte una nueva galleta para intentarlo de nuevo. Para ganar, debes llevarte tres galletas de la frente a la boca.  
Material: galletas Oreo, una silla.



**Torre de Tuercas.** Pasa el palito por los agujeros de las 8 tuercas y espera que comience el minuto. Cuando esto suceda, agarra el palito con cuidado y empieza a deslizar una a una las tuercas. Tienes que conseguir apilarlas. Recuerda que no puedes tocar las tuercas con ninguna parte de tu cuerpo.  
Material: 6 tuercas octogonales de metal, un palillo chino.



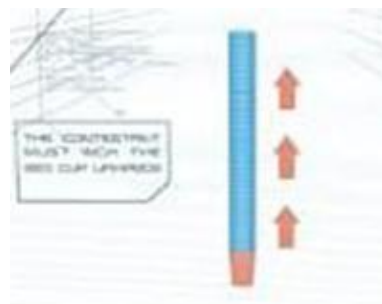
**Ojo al As.** Pon encima del cuello de una botella una baraja con todas las cartas boca abajo, menos la última: el as de oros, al que dejas boca arriba. Cuando el minuto arranca, empieza a derribar cartas con tus soplidos, cuidándote de no tocar ni las cartas ni la botella. Para ganar, tienes que soplar todas las cartas de la baraja y dejar sobre el cuello de botella el as. Ojo, no vale si no aguanta ahí 3 segundos.  
Material: una baraja, una botella.



**Construye Destruye.** Cuando el minuto arranca, empieza a apilar los vasos en forma de pirámide, empezando por una fila de 6 vasos, sobre la que sitúas 5 vasos, luego 4, 3, 2 y 1 en la cúspide. Cuando lo hayas conseguido, haz el movimiento contrario: empezando del vaso que está en el vértice, arrastra de vuelta los vasos y apíalos en una sola columna.  
Material: 21 vasos de plástico, una mesa.



**Carrusel de Vasos.** Arrancas sosteniendo la torre de vasos, con el vaso rojo al final. Alterna tus manos para mover, de uno en uno, el vaso desde el principio de la torre al la parte de abajo. Si trasladas más de un vaso a la vez, tienes que poner esos vasos donde estaban y arrancar de nuevo. Ganas cuando el vaso rojo regresa a su posición inicial.  
Material: 30 vasos.



**El Cóctel Loco.** Vota y coloca una pelota de ping-pong en la pila de seis vasos. Pon el último vaso sobre la bola. Repite hasta colar seis pelotas en sus vasos. Deja que se menee bien el cóctel sin que se caiga. Debe aguantar, al menos, 3 segundos.  
Material: 5 vasos de plástico, 5 pelotas de ping-pong.



**Clávala.** Sepárate un metro y medio en línea recta de la mesa. Cuando empiece el minuto, agarra el cuello de la botella de agua para lanzarlo, dando una vuelta completa, y consigue que caiga de pie sobre una mesa. Si consigues aterrizar la botella y ésta no se resbala de la mesa hasta caer, has ganado.  
Material: un botellín de agua, una mesa.



**Gas Letal.** Coloca 15 vasos de plástico, boca abajo, sobre una mesa. Con ayuda de un globo inflado por ti mismo, al desinflarse, debes derribarlos al suelo.  
Material: 15 vasos de plástico, un globo.



**Antigravedad.** Mantén dos globos en el aire, solo con las manos, sin que ninguno toque el suelo.  
Material: 2 globos.



**Atrapalápices.** Coloca dos lápices sobre el dorso de la mano. Lánzalos al aire y atrápalos antes de que caigan al suelo con la palma de la mano hacia abajo. Posteriormente se repetirá la misma acción con cuatro, seis y ocho de la última mesa.  
Material: 8 lápices con goma y una mesa.



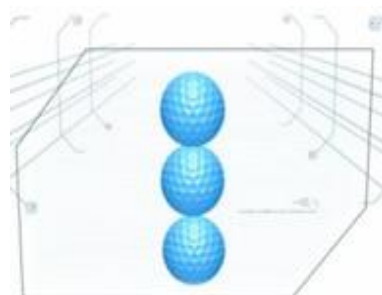
**De Quita y Pon.** Construye una torre con cuatro vasos de plástico y tres cartulinas intercaladas entre vaso y vaso. Los vasos, se colocarán boca abajo. Después, quita las cartulinas, de una en una y desde arriba abajo, para juntar todos los vasos.

Material: 4 vasos de plástico, 3 cartulinas.



**Par Tres.** Cuando empiece el minuto, coge las pelotas de golf y trata de apilarlas. Para completar el juego, tienes que dejar 3 en equilibrio durante, al menos, 3 segundos.

Material: 2 pelotas de golf y una mesa.



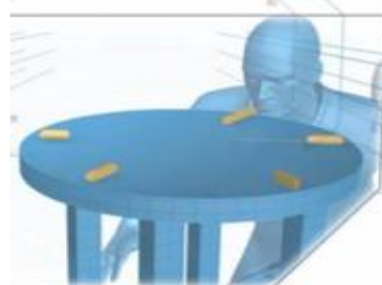
**Cuchara Catapulta.** Introduce dos cucharas en dos vasos de sidra con un golpe seco. Para ello, debes hacer catapulta con otra cuchara.

Material: 3 cucharillas y 2 vasos de sidra.



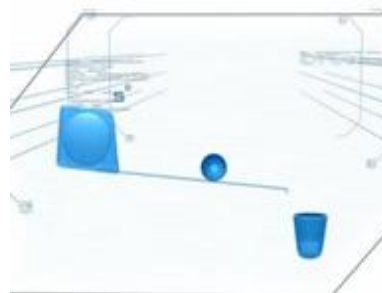
**Cuestión de Pasta.** Con la ayuda de un espagueti en la boca, debes de coger y elevar un total de cinco macarrones. Si durante la prueba, el espagueti se rompe, podrá volver a empezar. No se pueden utilizar las manos.

Material: espaguetis, macarrones, una mesa.



**Directo al Hoyo.** Se utilizará una cinta métrica a modo de puente para hacer rodar tres pelotas de ping-pong hasta colarlas en tres vasos de chupito. Se deberán colar las pelotas desde distintas distancias: un metro, un metro y medio y dos metros.

Material: un metro, pelotas de ping-pong, 3 vasos de chupito.



## OTRAS PRUEBAS

**Fila de Dados.** Sujeta con tu boca un palo de los polos. Tu objetivo es colocar una fila de seis dados, uno encima de otro, sobre el palillo. Deben aguantar, al menos, 3 segundos.

Material: un palillo, dados.

**Siete en Línea.** Sitúa siete vasos en línea. Tu objetivo es encestar un lápiz dentro de cada vaso. Vete de uno en uno haciéndolos rebotar antes sobre su goma. Ganarás cuando encestes siete lápices en los vasos.

Material: lápices sin punta y con goma de borrar, 7 vasos, una mesa.

**Trompa Arriba.** Colócate en la cabeza una cinta gruesa. Posteriormente, engancha un muelle elástico que esté colgando hacia abajo. Debes subir la cabeza y hacer que el muelle se junte sobre tu frente. Debe aguantar, al menos, 3 segundos.

Material: un muelle, una cinta del pelo.

**Achispados.** Coloca tres latas de refresco en equilibrio sobre su borde inferior biselado. Para ello, debes de beber la cantidad justa para conseguirlo. Deben aguantar, al menos, 3 segundos.

Material: 3 latas de refresco.

**Hilando Fino.** Cóloca seis dedales de 15mm en línea. Tu objetivo es colar seis canicas dentro de los seis dedales. Las canicas deben rebotar al menos una vez en la mesa antes de introducirse dentro del dedal.

Material: canicas, 6 dedales de 15mm.

**Flotación.** Sobre un plato de plástico situado dentro de un barreño con agua, construye una torre con cinco latas de refresco vacías. Deben aguantar, al menos, 3 segundos.

Material: 6 latas de refresco vacías, un plato de plástico, un barreño con agua.

**La Gramola.** Sobre un lápiz de punta en el suelo, trata de meter un CD, por su agujero, a través del lápiz desde un metro de altura.

Material: CDs de música, un lapicero.

**Dale al Sonajero.** Tenemos dos pares de botellas de dos litros de refresco unidas por la boca. Dentro de ellas, hay 200 bolas de chicle. Agitando las botellas, tienen que pasar las bolas de una botella a otra.

Material: 4 botellas de coca-cola, 200 bolas de chicle.

**Colgados.** Pon una percha en la barra y empieza a colgar de ella las otras perchas, alineándolas en vertical y situando el gancho de cada una de ellas en el centro de la percha anterior. Si el gancho de cualquier percha resbala hasta la esquina de la percha de la que pende, tienes que volver a colocarla dejando las otras bien. Tienes que conseguir una pila de 6 perchas durante, al menos, 3 segundos.

Material. 6 perchas, una barra de donde colgar...