

El Torneo de los Globos

1

Aquí está lo que necesitas para participar en el torneo de los globos:

- 10 globos de inflar
- 2 pajitas (o pitillos) rectas (o puedes usar de los que son plegables pero les cortas la parte plegable)
- 20 pies de hilo (debe ser resistente, como sedal o hilo de cometa o volantín)
- 4 pinchos para brochetas
- Cinta pegante transparente
- Anteojos protectores o gafas protectoras
- Un rival dispuesto a participar en el torneo



2

Coloca el hilo

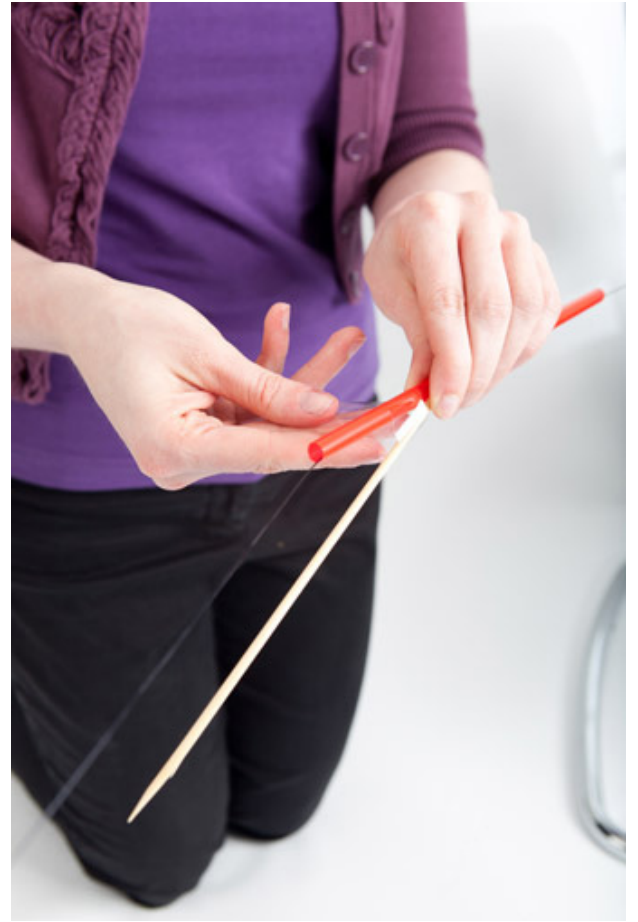
- Ponte tus anteojos protectores o gafas protectoras.
- Inserta dos pajitas en el hilo.
- Ata ambos extremos del hilo a algo estable. Pueden ser dos sillas o dos mesas que estén como a 20 pies de distancia la una de la otra.



3

Conecta las lanzas

Con cinta, pega un pincho a cada pajita. Señala la punta filuda del pincho hacia abajo, hacia donde crees que estará el globo de tu rival.



4

Conecta los globos

- Corta anticipadamente trozos de cinta pegante para tenerlos a la mano mientras conectas los globos. Te va a encantar esta sugerencia.
- Infla los globos. Pellizca el cuello de tu globo y sujétalo para que no se fugue el aire.
- Mientras pellizca el cuello de su globo, cada jugador debe usar cinta pegante para pegar su globo inflado a su pajita.
- *CONSEJO: Si se te hace difícil inflar el globo, estíralo varias veces y luego sopla.*
- *CONSEJO: Si se te hace difícil sujetar el globo pellizcándole el cuello y al mismo tiempo pegarlo a la pajita, prepara unos trozos de cinta pegante anticipadamente y verás que es un poco más fácil proseguir así. Es posible que tengas que intentarlo una o dos veces para lograr hacerlo bien.*



5

Pasen a la línea de inicio

- Pongan los globos en extremos opuestos de la línea. Estas son las líneas de inicio.
- Uno de ustedes cuenta hasta tres y ambos jugadores sueltan sus respectivos globos a la vez.



6

El duelo

El ganador es la persona cuyo globo no se reventó.



7

La revancha

- Si ambos globos sobreviven, lánce los de vuelta al punto de inicio.
- Ajusta el pincho para que reviente el globo del rival.
- *CONSEJO: Si el globo se mueve lentamente... Para acelerar el paso del globo, pégalo con cinta para que el aire salga disparado de manera paralela al hilo.*
- *CONSEJO: Si los globos no se reventaron, cambien la dirección en que apuntan los pinchos. También, asegúrense de que ambos globos estén inflados al máximo.*
- *CONSEJO: Si un globo se despegaba de la pajita y sale disparado, usa dos o tres trozos de cinta pegante para sujetar el globo a la pajita.*



8

La revancha (continuación)

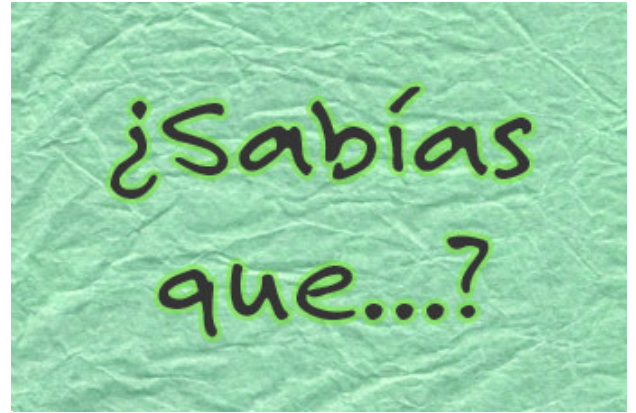
Inténtenlo de nuevo. Quiden los globos reventados y coloquen otros. Los inflan y ¡que siga el torneo!



9

¿Sabías esto?

El “dardo” de tu globo usa la fuerza de reacción (parecida a la de un jet) para desplazarse. El aire almacenado en el globo sale por la abertura, creando la **propulsión**, o sea la fuerza que empuja el dardo hacia delante. De manera que cuando el globo se desplaza en un sentido, impulsa el dardo en el sentido opuesto.



10

¿Quieres probar algo diferente?

- **Jugar a los dardos.** Para hacer un “dardo”, junta un globo, un pincho y una pajita, tal como lo hiciste en el *Torneo de los globos*. Infla un segundo globo para crear un blanco, pero este lo sellas con un nudo en el cuello y lo pegas a un extremo del hilo. Lanza el dardo hacia el blanco. Si el globo dardo le da en el sitio preciso al blanco ¡POP! Lo revienta.
- **Dardos por equipos.** Pega un globo “blanco” en el punto central del hilo. Cada jugador hace un “dardo”. A la cuenta de “¡a la 1, a las 2 y a las 3!” lanzan sus dardos hacia el blanco (o sea el globo) desde los extremos opuestos del hilo. ¡POP!
- **Muy, muy fácil.** Coloca dos conjuntos de pajita y globo en un mismo hilo, apuntados uno hacia el otro (¡sin los pinchos!). Coloca un marcador, digamos un lápiz, en el piso, en el punto central del hilo. Lanza los globos. El globo ganador es el que empuje al otro más allá de la línea central.



- **El Duro.** Dale a tu globo poderes especiales utilizando dos o más pinchos o aplicándoles cinta pegante en el frente, como si fuera “blindaje protector”.
- **Competencia.** Pon dos hilos largos, uno al lado del otro. Haz una carrera de dos globos. ¿Cuál avanza una mayor distancia? ¿Cuál cruza la meta primero?



Financiamiento
del Proyecto



Financiamiento
Adicional

