

23	Juega una vez a piedra, papel y tijeras con alguien. Quien pierda salta a la cuerda hasta que le vuelva a tocar	22	Ves corriendo hasta donde está el profesor/a y dile quién está en primera posición	21	Tira el dado. Harás tantos saltos con los pies juntos como el número que salga	20	La prueba de las sumas. Ves corriendo hasta el profesor/a y os la explicará	19	Tira el dado. Si sale par: corres una vuelta. Si es impar: descansa	<b>18</b>		17	Escoge a dos personas para que hagan una carrera de velocidad	16	¿Quién es el más rápido en hacer líneas de velocidad? Haced una carrera	15	Ordena a alguien que corra la distancia de 10 metros de lado (ida y vuelta)
24	Si has llegado hasta aquí con un 4, 5 o 6 salta a la cuerda hasta el próximo turno. Si no, descansa	47	Todo el mundo que su nombre empiece con consonante corre una vuelta a la pista	46	Todas las personas que estén delante de ti corren una vuelta a la pista	45	Ordena a alguien que corra la distancia de 10 metros levantando los talones (ida y vuelta)	44	Estira las piernas hasta que te vuelva a tocar	43	Estás demasiado cansado/a para seguir... pierdes un turno	42	Todo el mundo retrocede dos casillas y realiza la acción que le toca	41	Ordena a alguien que realice 1 vez el circuito de zigzag de espaldas	14	Juega una vez a piedra, papel y tijeras con alguien. Quien pierda retrocede una casilla
25	Estás demasiado cansado/a para seguir... pierdes un turno	<b>48</b>		63	Jugad a uno, dos, tres: zi, za, zu. Quien pierde hace el circuito de líneas	62	Estira las piernas hasta que te vuelva a tocar	61	Si has llegado hasta aquí con un 1, 2 o 3, salta a la cuerda hasta el próximo turno. Si no, descansa	60	Ordena a alguien que corra la distancia de 10 metros levantando las rodillas (ida y vuelta)	59	Todo el mundo que su nombre empiece con vocal corre una vuelta a la pista	40	Ordena a alguien que realice 1 vez el circuito de zigzag corriendo	13	Salta a la cuerda hasta que vuelva a ser tu turno
26	Ordena a alguien que realice el circuito de zigzag 2 veces	49	Corre la distancia de 10 metros corriendo de lateral	64	Descansa un poco. Seguro que lo necesitas	<b>FINAL</b>		70	Sprint final: todo el mundo realiza una carrera de velocidad. Quien gane adelanta una casilla y no hace la acción	69	Esto se acaba... prepárate: descansa y coge fuerzas	<b>58</b>		39	Ordena a alguien que realice 1 vez el circuito de líneas corriendo	12	Corred una carrera de velocidad. Quien gana adelanta una casilla, quien pierde retrocede una
27	¿Con quién quieres hacer una carrera de velocidad? Escógela y hacedla	50	Descansa un poco	65	Corre una vez el circuito de zigzag de espaldas	66	Retrocede 5 casillas y no realices la acción	67	Corre la distancia de 10 metros levantando los tobillos	<b>68</b>		57	Ves corriendo hasta el profesor/a y dile quién está en última posición	<b>38</b>		11	Realiza 10 saltos con los pies juntos
<b>28</b>		51	Todo el mundo retrocede dos casillas y nadie realiza la acción	52	Realiza 2 veces el circuito en zigzag	53	Ordena a alguien que salte a la cuerda hasta que vuelva a ser su turno	54	Descansa un poco. Seguro que lo necesitas	55	¿Con quién quieres hacer una carrera en el circuito de zigzag? Escógela y hacedla	56	Ordena a alguien que haga el Hula Hop hasta que vuelva a ser su turno	37	Ordena a alguien que camine durante media pista y vuelva	10	Descansa y mira como el resto corre una vuelta a la pista
29	Ves andando hasta la media pista y vuelve	30	Ordena a alguien que salte 10 veces con los pies juntos	31	Ordena a alguien que corra una vuelta a la pista	32	¿Quién es el más rápido en hacer líneas de velocidad? Haced una carrera	33	Quien esté en la posición justo detrás de ti tiene que correr una vuelta a la pista	34	Corre una vez el circuito de líneas	35	Corred una carrera de velocidad	36	La prueba de las sumas. Ves corriendo hasta el profesor/a y os la explicará	9	Estira las piernas hasta que te vuelva a tocar
<b>SALIDA</b>		1	Justo acabamos de empezar... descansa y mira el tablero	2	¿Conocéis vuestra pista? Todo el mundo corre una vuelta	3	Realiza el Hula Hop hasta que vuelva a ser tu turno	4	Jugad a uno, dos, tres: zi, za, zu. Quien pierde hace el circuito de líneas	5	Corre 1 vuelta alrededor de la pista	6	Realiza 1 vez el circuito de zigzag	7	Corre la distancia de 10 metros levantando las rodillas	<b>8</b>	