

# Idea de Actividad



## Juego del tiro al blanco giratorio

*Recomendado para edades 12 - 18*

Saca el aburrimiento del camino y crea algo divertido con cartón. La física y la gravedad están involucradas, pero no te preocupes, es muy divertido.

### **Necesitarás:**

- Lápiz y papel
- Marcadores
- Regla
- Papel
- Cinta adhesiva
- Pegamento (opcional)
- Popote
- Pinchos (broqueta)
- Cartulina
- Tijeras
- Monedas de un centavo (pennies)

### **Instrucciones:**

1. Decide cuántos tiros al blanco giratorios quieres crear y reúne tu cartón.
2. Desmonta una caja y corta un cuadrado (puedes usar cartulina).
3. Mide y dibuja tus cuadros. Decide cuántos, dependiendo en el tamaño de tu cartón.
4. Corta rectángulos más pequeños de tu cartón grande. Agrega cinta adhesiva alrededor de las aberturas para mayor resistencia. Necesitarás este marco, no lo descartes.
5. Traza círculos en los pequeños rectángulos de cartón. Corta tus círculos, asegurándote de que sean más pequeños que las aberturas rectangulares del cuadro de cartón más grande.
6. Tomando tu papel y marcadores, crea tu blanco, puede ser una estrella o cualquier diseño que desees y pégalo a los pequeños círculos (también puedes usar cinta adhesiva en lugar de pegamento).

7. Corta tus popotes por la mitad. Más tarde vas a colocar un pincho dentro de ellos.
8. Puedes decorar tu marco grande antes de adherir tus círculos o después.
9. Coloca tu círculo de cartón boca abajo y usa tu cinta para adherir tus popotes cerca de la parte superior. Esto ayudará al blanco a mantenerse recto cuando lo agregue al marco más grande.
10. Empuja un pincho dentro de cada popote. Experimenta con la colocación y ve qué posición hace que el objetivo permanezca erguido y gire. Asegúrate de que haya un mínimo de media pulgada de espacio entre el círculo y la apertura del rectángulo para que tus círculos hagan un giro completo.
11. Pega un centavo en la parte inferior del círculo. Esto es para agregar peso para el contrapeso.
12. Con la cinta, fije los extremos del pincho a las aberturas del rectángulo en el marco cuadrado grande.
13. Si no estás utilizando una cartelera, pliegue los lados del marco de cartón grande para que pueda pararse por sí mismo.

**¡Ya terminaste! Usa una pelota de ping pong, bolsas ligeras de frijoles, o una pistola de nerf y trata de hacer girar los tiros al blanco.**

