



## TRUCO TRATO ORIENTACIÓN ESPECIAL SAMAIN

A Santa Compañía, no día de Samaín, ao seu paso por Soutomaior perdeu en Arcade unha alma porque un trasno malvado lle indicou mal cal era o camiño a seguir. Contamos con vós para tentar atopar algunha pista que localice onde está esta alma errante... !!!

Desenvolvemento:

- Faranse equipos entre 4 e 10 persoas.
- Haberá un máximo de 15 equipos ou 150 participantes.
- Priorizarase á xente empadroada.
- As inscricións realizaranse a través da web do Concello

<https://www.gabinetesoutomaior.com/index.php/inscricions-menu/inscricions-en-lina>

- Os equipos sairán en masa (todos xuntos).
- Cada equipo levará un mapa, cun total de 10 puntos a visitar (en orde distinta en función do equipo).
- En cada un deses puntos terá unha proba ou ben unha pista para chegar á zona da proba.
- Ao conseguir esa proba gañarán unha parte dun puzzle, que deberán compoñer entre todos os equipos ao rematar o evento, ata tentar conseguir completar o puzzle.
- As probas serán de coñecementos, habilidade, imaxinación e creatividade.

**MOMENTO FINAL:** despois de superar todas as probas cada equipo terá unha peza do puzzle que se construíra colaborativamente na praza da Alameda TALORÍO e darase un premio simbólico aos grupos que os monitores/as – xuíces consideren que foron máis: simpáticos e enxeñosos. Non se trata dunha proba competitiva polo tanto o premio serán dúas cabazas decoradas (1/equipo) chea de caramelos para repartir entre todos/as os participantes.

Probas:

1. Mensaxe dos mortos



CONCELLO  
DE SOUTOMAIOR

OMIX (Multiusos de Arcade)  
[www.soutomaior.gal/gal](http://www.soutomaior.gal/gal)  
[www.gabinetesoutomaior.com](http://www.gabinetesoutomaior.com)  
Telf. 986 700 822  
[omix@soutomaior.com](mailto:omix@soutomaior.com)



2. Truco/trato
3. Puzzle cabaza
4. Circuito cooperativo
5. Decora unha cabaza
6. Sopa de letras
7. Xogos tradicionais
8. Pictionary xigante
9. Maquillaxe
10. Fotomatón
11. Probas de lóxica