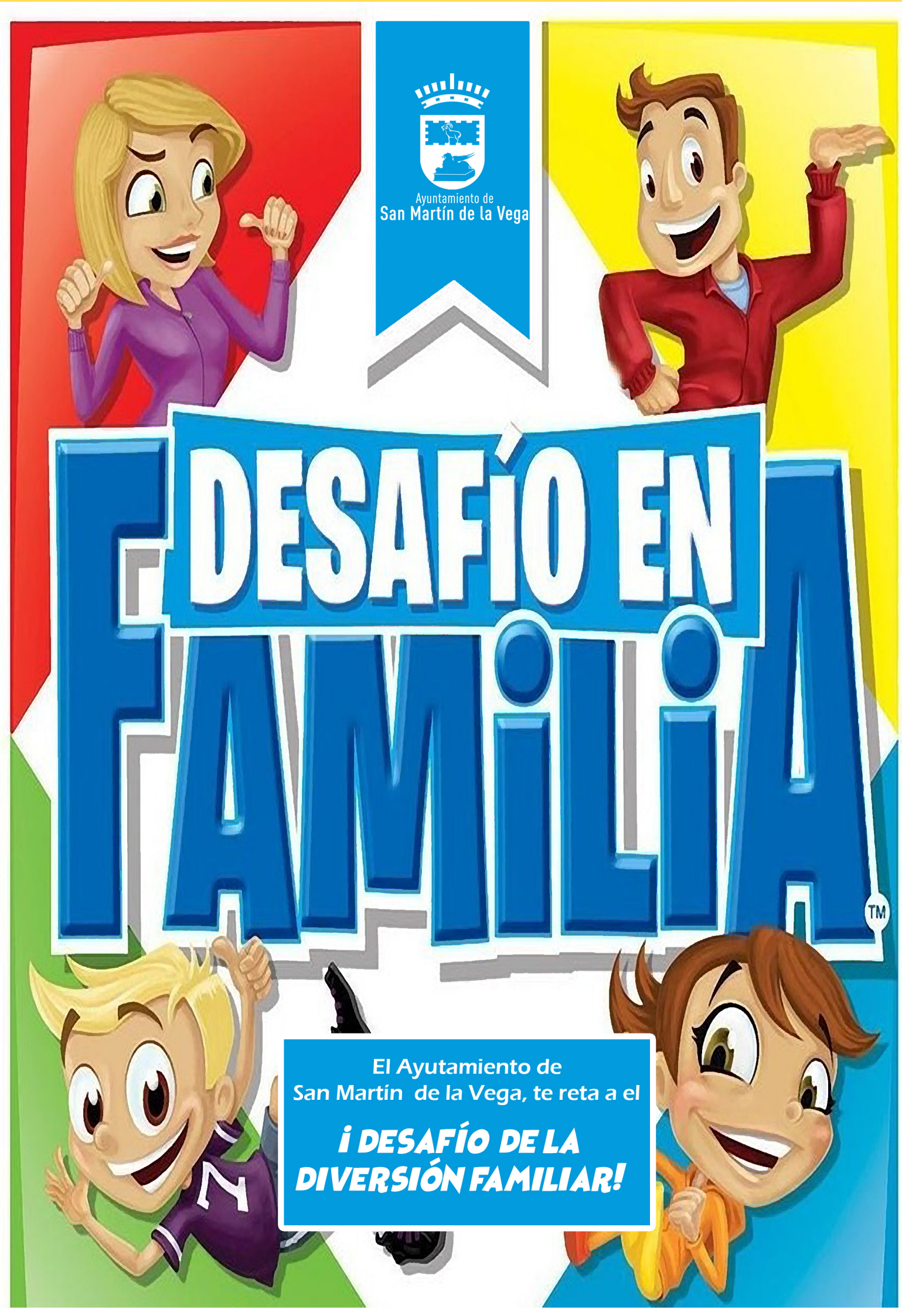

Ayuntamiento de
San Martín de la Vega
DESAFÍO EN
FAMILIA
TM
El Ayutamiento de
San Martín de la Vega, te reta a el
¡DESAFÍO DE LA
DIVERSIÓN FAMILIAR!

El Ayuntamiento de San Martín de la Vega te reta a el DESAFÍO DE LA DIVERSIÓN FAMILIAR. Este documento contiene unas **actividades** que se podrán **jugar en familia**, perfectas para estos días de confinamiento. Estas ideas provienen, en su mayoría, de **juegos clásicos** que todos hemos disfrutado alguna vez en nuestra vida.

El juego incluye **diferentes pruebas** que podrán **jugarse individualmente**, o bien jugarse empleando las **REGLAS DEL DESAFÍO EN FAMILIA** *(página 15)*.

Las actividades y el juego completo se adaptará al número final de

Todas ellas están más **dirigidas a familias que conviven con niños y adolescentes**, con la idea de poder **distraer** a todos del **uso** del frecuente uso de las **pantallas**. Los juegos propuestos son los siguientes:

- JUEGO 1: LOS PERSONAJES
- JUEGO 2: TORRE DE CARTAS
- JUEGO 3: ADIVINA ADIVINANZA
- JUEGO 4: DE UN SOLO TRAZO
- JUEGO 5: CIFRAS
- JUEGO 6: LETRAS
- JUEGO 7: MINI HUNDIR LA FLOTA
- JUEGO 8: TIMELINE
- JUEGO 9: STOP
- JUEGO 10: LA TORRE EIFFEL.
- JUEGO 11: ADIVINA LA DISTANCIA
- JUEGO 12: EL FLEXÓMETRO
- JUEGO 13: EL PRECIO JUSTO

Además, podrás enfrentarte al **RETO DESAFÍO EN FAMILIA** *(página 15)*, donde te enfrentarás al resto de tus compañeros en las pruebas que tú elijas.

Nota: podrás encontrar las soluciones a los juegos en la página nº16.

PARA TODAS LAS EDADES
NO VÁLIDO PARA 1 VS 1

NECESIDADES:
TROCITOS DE PAPEL, BOLÍGRAFO, CRONÓMETRO.

Cada uno de los participantes debe de escribir **10 personajes diferentes,** cada uno de ellos en un trocito papel. Una vez escritos, se juntan y se leen en alto todos los personajes. Después se barajan y se reparten al azar. En total cada uno dispone de 10 personajes que deberán ser adivinados.

¿Cómo han de ser adivinados?

Se jugarán tantas rondas como jugadores haya en la mesa.

Los personajes serán adivinados de la siguiente forma:

- **1 minuto** para adivinar 5 de ellos **definiéndolos** mediante **una sola palabra.**
- **1 minuto** para adivinar los otros 5 de ellos **mediante mímica** (sin emitir ningún tipo de ruido palabra).

Puntuación

Si un **personaje es adivinado,** sumará **un punto** tanto el que acierta como el jugador en juego. Al final de cada ronda individual se sumarán los puntos obtenidos. Una vez hayan finalizado todos los jugadores se sumarán los puntos de todas las rondas.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA : el jugador que más puntos obtenga se llevará 5 puntos de victoria.

PARA TODAS LAS EDADES

1 VS 1

NECESIDADES:

BARAJA DE CARTAS, CRONÓMETRO.

Cada jugador dispondrá de **al menos 10 cartas** de cualquier baraja tradicional.

Todos los jugadores dispondrán de **3 minutos** para realizar la torre **de cartas más alta.** Todos los jugadores participarán a la vez, teniendo cuidado en no interferir en la torre de los contrincantes.

El ganador será aquel que haya hecho la torre más alta y esta se tenga en pie una vez haya finalizado el tiempo reglamentario.

En caso de empate a altura, será el ganador aquél que haya empleado más cartas en su torre. No será válida una torre de cartas sobre la mesa en posición horizontal.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA

El ganador recibirá **6 puntos de victoria.**

ADAPTADO

NECESIDADES: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

1 VS 1

El juego consiste en adivinar qué se esconde tras cada una de las adivinanzas. Se leerán hasta 3 adivinanzas, dejando **1 minuto** para poder responder cada una de ellas.

Se tirará el dado y se elegirá una adivinanza de cada bloque. Las respuestas a las mismas se encuentran en la hoja final.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA Cada adivinanza acertada valdrá **3 puntos**. En caso de que varios jugadores hayan acertado, la puntuación por cada acierto será de **1 punto.**

BLOQUE 1	1	Resbalan de una en una cuando hay pena y no hay fortuna.
	2	No lo ves pero lo sientes, no tiene boca y habla, no tiene pies y corre. Dime, ¿de qué se trata?.
	3	Aunque sea tan pequeño, siempre separo y siempre detengo.
	4	Tengo pitorro, tengo asa, y reconforto a la gente cuando el sol abrasa.
	5	Brazos tengo desiguales y a mi ritmo se mueven los mortales.
	6	Delante o detrás de mí vas, aunque corras o retrocedas nunca me alcanzarás.

BLOQUE 2	1	Misión de cura tengo, de cardenal y de Papa; pero no sé que me ocurre que siempre estoy entre ovejas y paja.
	2	Es puerto y no de mar, es rico sin capital.
	3	Doce son los hermanos, y uno a otro se darán la mano.
	4	Sin vacación en sus cursos, al principio son guerreros, suenen nacer en montañas y morir de marineros.
	5	Si en un examen te callas, es porque lo que necesitas te falla.
	6	Solo por cielo y por mar hasta mí podrás llegar.

BLOQUE 3	1	Entre dos cachetes feroces sale un hombre dando voces.
	2	Todos viven sin aliento, y fríos como los muertos, nunca con sed y siempre bebiendo.
	3	Muy bonito por delante y muy feo por detrás, me transformo en cada instante, pues imito a los demás.
	4	Es un avión con trompeta que a todos hace la puñeta.
	5	En un monte muy espeso anda un animal sin hueso.
	6	No son flores, pero tienen plantas y también olores.

BLOQUE NIÑOS	1	No toma té ni toma café y está colorado, dime ¿quién es?.
	2	Dicen que mi tía Cuca arrastra una mala racha, ¿quién será esta muchacha?
	3	Sin salir de su casa, por todos los sitios pasa.
	4	Aunque soy muy resbaloso, hago de lo feo bonito y de lo sucio hermoso.
	5	No es cama ni león, y desaparece en cualquier rincón.
	6	Por la noche me lo pongo, por el día me lo quito, y en la siesta lo uso un poquito.

4 DE UN SÓLO TRAZO

ADAPTADO

1 VS 1

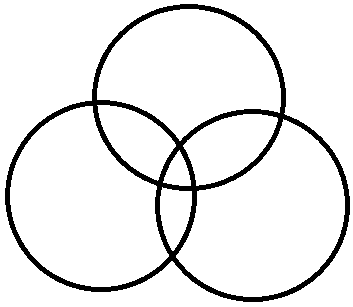
NECESIDADES: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

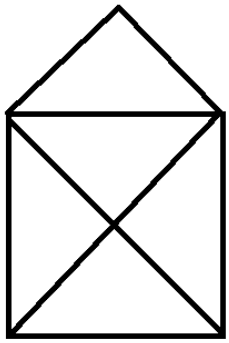
El juego consiste en dibujar de un solo trazo los siguientes objetos. Se deberán dibujar todas las líneas de la figura **dada sin levantar la pluma del papel, sin hacer rayas de más y sin pasar dos veces por una misma línea.**

Se dispondrá de **1 minuto** de tiempo por cada uno de ellos. Se obtendrán dos puntos por cada figura que se consiga dibujar de una vez.

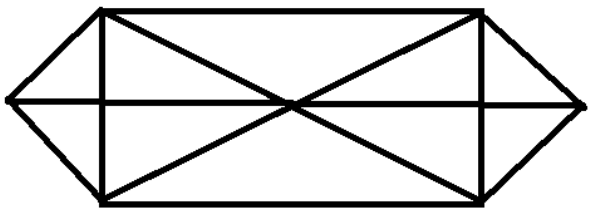
PUNTUACIÓN

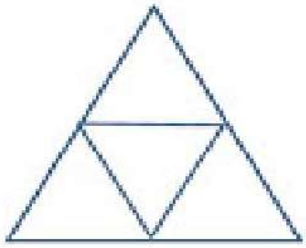
PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA El jugador que lo consiga en el tiempo establecido obtendrá **5 puntos de victoria.**

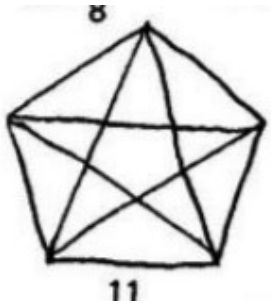


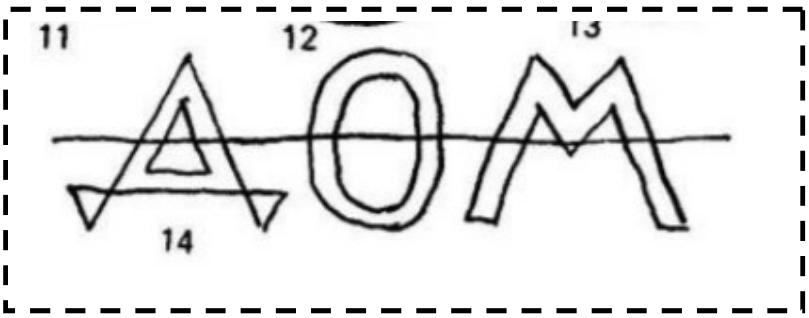


NIÑOS









PARA TODAS LAS EDADES **NECESIDADES**: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

1 VS 1

Empleando sumas, restas, divisiones y multiplicaciones; se intentará alcanzar la cifra exacta o la más cercana al número establecido.

Para seleccionar los números se tirará el dado. Después, se dispondrá de **3 minutos** para intentar alcanzar la solución. No se permite el uso de decimales.

El ganador del juego será aquel que logre la cifra exacta o se quede más cerca de ella. En caso de empate será ganador el jugador que más cifras haya empleado.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA El ganador del juego se llevará **5 puntos de victoria**. En el caso de lograr emplear todas las cifras, se obtendrán hasta **10 puntos de victoria**.

PARTIDA	NÚMERO A ALCANZAR	CIFRAS A EMPLEAR
1.	855	1, 4 ,8 ,10 ,25, 50
2.	275	2, 3, 5, 7, 25, 100
3.	366	1, 7, 9, 10, 75, 100
4.	134	2, 6, 8, 9, 10, 50
5.	476	1, 3, 5, 7, 8, 25
6.	133	2, 5, 7, 8, 9, 10

Encontrarás más partidas en este link http://pedroreina.net/ciflet/

PARA TODAS LAS EDADES

1 VS 1

NECESIDADES: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

Se tirará el dado para determinar la partida a jugar.

Todos los jugadores dispondrán de **3 minutos** para intentar obtener la palabra que emplee el mayor número de letras. En caso de empate ganará aquel que haya escrito mayor número de palabras diferentes.

Todas las palabras deberán estar contenidas en el diccionario de la RAE.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA El ganador de la prueba obtendrá **5 puntos**. En el caso de usar todas las letras, la puntuación otorgada será de **10 puntos.**

PARTIDA	PALABRAS
1.	H,O,P,Q,T,A,E,U,A
2.	U, T, S, I, E, A, R, M, S
3.	A, C, D, I, H, O, N, T, S
4.	E, A, U, B, R, P, O, V, L
5.	O, U, M, P, V, N, I, B, E
6.	L, B, C, A, A, I, N, Z, E

Encontrarás más partidas en este link http://pedroreina.net/ciflet/buscapal.php

PARA TODAS LAS EDADES

1 VS 1

NECESIDADES: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

Cada uno de los jugadores dibujará una cuadrícula de 4x4 como en la figura siguiente. Cada uno de los jugadores colocará **un barco doble y dos sencillos**. Los barcos **no podrán tocarse entre sí** salvo por sus vértices.

	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				

Empezará el jugador al que le corresponda el turno, siguiendo el sentido horario de las agujas del reloj. Las reglas serán iguales a las del juego tradicional.

Cada jugador lanzará una "bomba" al oponente que más desee, que podrá alcanzar o no el barco. En caso de acertar tendrá otro turno extra. El siguiente jugador podrá volver a atacar al mismo oponente, estableciéndose así alianzas.

La **partida termina** cuando se han **destruido todos** los barcos de **uno de los jugadores**.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA La puntuación final vendrá determinada por el número de barcos que **no han sido alcanzados** por ninguna bomba, siendo la **puntuación máxima 9 puntos de victoria** (3 puntos por cada barco).

El juego consiste en **ordenar cronológicamente,** como si de una línea del tiempo se tratase, los siguientes nueve acontecimientos. Los acontecimientos se **numerarán del 1 al 9.**

El jugador ganador será aquel que coloque de manera ordenada **mayor número de acontecimientos.**

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA Se obtendrán **2 puntos de victoria** por cada acontecimiento que se coloque de manera ordenada.

JUEGO 1	Inicio construcción del monasterio de El Escorial. Invención del microscopio. Invención de la imprenta por Gutenberg. Nacimiento de Gengis Kanh. Toma de Constantinopla en mano de los Otomanos. Fin de la primera vuelta al mundo. Nacimiento de Carlos I de España y V de Alemania Invención de la ballesta. Inicio de la construcción de la gran muralla China.
JUEGO 2	Fin de la Guerra de los 100 años. Nacimiento de William Wallace. Fracaso de la Armada Invencible. Batalla de Guadalete. Fundación de Alejandría. Firma del tratado de Utrech. Primera película de cine. Invención del microondas. Nacimiento de Stalin.
JUEGO 3	Conquista del Polo Sur. Descubrimiento de la célula. Primera misión Apolo I. Primera emisión de la TV. Primer viaje en Globo. Karl Marx escribe "El Capital". Invención del termómetro Inicio de la conquista del Oeste americano. Toma de La Bastilla.
JUEGO 4	Primeros juegos olímpicos de la era moderna. Batalla de Trafalgar. Constitución de Cádiz. Cervantes escribe "El Quijote". Leonardo Da Vinci pinta La Mona Lisa. Invención de la Olla Express. Comienza a funcionar el BIG BEN. Descubrimiento de la Piedra Rosseta. Fin del imperio Austro-Húngaro.
JUEGO 5	Muerte de Trajano. Nacimiento de Galileo Galilei. Alejandro Magno nombrado Rey de Macedonia. Caída del Imperio Romano. Los vikingos pisan Inglaterra por primera vez. Muerte de Mozart. Don Pelayo inicia la Reconquista. Francisco Pizarro descubre el imperio Inca. Primer periódico publicado de la historia.
JUEGO 6 (niños)	Descubrimiento de América. Primeras pinturas rupestres en cuevas. Nacimiento de internet. Los dinosaurios. Viaje al espacio de Yuri Gagarin. Invención de la máquina de vapor. Nacimiento de Mario Bros. Invención del fuego.

PARA TODAS LAS EDADES **NECESIDADES**: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

1VS1

Todos los jugadores cogerán papel y bolígrafo y dibujarán la siguiente tabla:

LETRA	PAIS	CIUDAD	ANIMAL	PERSONAJE FAMOSO	PELÍCULA	PROFESIÓN	COLOR	OBJETO	PUNTOS

Después, se tirará 5 veces el dado y sumará la puntuación obtenida. Según esa puntuación se mirará la letra con la que jugaremos.

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Y	Z

Se jugarán **3 rondas** con un tiempo máximo de **5 minutos** por ronda.

Si un jugador completa la tabla podrá gritar **STOP**, y todos los jugadores deberán dejar de escribir. Cada palabra correcta sumará **2 puntos**, mientras que, si algún otro jugador la ha escrito sumará **1 solo punto.**

Al final de las tres rondas, se sumarán los puntos totales.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA:

Se sumará **5 puntos de victoria** al jugador que más puntos haya obtenido durante el juego.

PARA TODAS LAS EDADES **NECESIDADES**: ESPAGUETIS Y PAPEL ALBAL.
1 VS 1

Se repartirá a cada uno de los participantes **12 espaguetis** y un palmo de rollo de **papel de aluminio**.

Cada participante tendrá **5 minutos** para, empleando el material repartido, lograr construir la torre más alta. Al final de los 5 minutos la torre deberá permanecer en pie. Una vez finalizado, se medirán las torres mediante ayuda de una regla o un papel.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA La torre más alta obtendrá **5 puntos** de victoria.

PARA TODAS LAS EDADES **NECESIDADES**: 1 METRO O REGLA. , 2 VASOS
1 VS 1

Se dejarán sobre la mesa dos vasos, con una separación indeterminada al azar.

El juego consiste en intentar adivinar **la distancia exacta** de separación entre ellos.

Cada jugador escribirá en un papel la distancia que estima que hay entre las caras más cercanas de los vasos.

Ganará el jugador que más se aproxime a la cifra exacta.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA La torre más alta obtendrá **5 puntos** de victoria.

PARA TODAS LAS EDADES
1 VS 1

NECESIDADES: 1 CINTA MÉTRICA/FLEXÓMETRO.

El juego consiste en lograr extraer la **máxima cantidad de cinta métrica** del flexómetro sin que este se doble. Se dispondrá de hasta **1 minuto** para completar la prueba.

No se podrá tocar la cinta, únicamente se podrá sostener la carcasa.

La puntuación obtenida será **la medida que marque** el metro una vez haya pasado el minuto reglamentario.

Cada jugador dispondrá de **3 oportunidades**, eligiendo el mayor valor entre ellas.

En el caso de que el metro se doble, la puntuación será considerada de cero cm.

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA La torre más alta obtendrá **5 puntos** de victoria.

PARA TODAS LAS EDADES

1VS 1

NECESIDADES: BOLÍGRAFO Y PAPEL.

Los jugadores deberán de **adivinar el precio de los siguientes objetos,** pero sin pasarse. Se ha tenido en cuenta el precio marcado en el comercio AMAZON. Se dispondrán de **3 minutos** para poner valor a los **6 objetos elegidos.** Una vez haya pasado el tiempo establecido se podrá revisar el precio real en la hoja de soluciones.

1	Apple iPhone 11 Pro Max (256 GB) - Gris Espacial	
2	Soporte Jamonero España con Cuchillo + Chaira + Cubre Jamón Jamonprive	
3	AEG FT 4904 Termómetro clínico digital	
4	Lo mejor de las aventuras de Mortadelo y Filemón.	
5	Ventana Pvc Baño 500x600 Oscilobatiente Izquierda Climalit Mate	
6	Cubo anti-estrees	

1	Educa Borrás Puzzle 1.000 piezas, Manhattan, Nueva York 14811	
2	GUND Barrio Sésamo 75353 Coco - Peluche (37 cm)	
3	Somfy 2401446 V500 - Videoportero con captura de imágenes y control de hasta 5 dispositivos RTS, fácil instalación.	
4	TACKLIFE Taladro Atornillador 18 V, 2 Velocidades Taladro con Percusión a Batería, 2 Baterías de Litio (2.0Ah), 13 mm	
5	Celestron AstroMaster 130EQ-MD, Telescopio con Motor para Seguimiento Automático, Azul	
6	YATEK Tijeras de podar eléctricas, Corta hasta 30mm, Contiene batería y maletin EL46003	

PUNTUACIÓN RETO DESAFÍO EN FAMILIA

El jugador con más aciertos se llevará **5 puntos** de victoria. En caso de empate será ganador aquel que acertó el objeto de importe mayor.

RESUMEN:

Dirigido a familias de **2 o más miembros**.

Se podrá jugar en solitario o por equipos. Ganará el jugador que **consiga más puntos** en los **6 tipos** de juegos seleccionados.

INSTRUCCIONES, PREPARACIÓN Y FIN DEL JUEGO:

Se seleccionarán **6 pruebas** de entre todas las propuestas. y una vez finalizado se sumará la puntuación obtenida en cada una de las pruebas.

COMIENZO DEL TURNO:

Los distintos jugadores se colocarán en círculo y **dará comienzo el que saque el número mayor en una tirada de dados.** El juego seguirá el **sentido contrario** a las agujas del reloj.

El jugador que inicie el turno **ELEGIRÁ LA PRUEBA QUE MÁS DESEE de entre las seleccionadas**. En el caso de que el jugador que ha seleccionado la prueba en alcance la victoria en la prueba elegida, **DUPLICARÁ SU PUNTUACIÓN.** Sin embargo, si la victoria en ese juego la consigue otro jugador, **PUNTURÁ DE FORMA NORMAL.**

Se podrán elegir varias veces la misma prueba.

PUNTUACIÓN POR CADA PRUEBA:

Se anotará la puntuación individual obtenida en cada prueba en la siguiente tabla conforme a lo marcado en la puntuación de cada reto familiar.

EJEMPLO TABLA PARA 4 JUGADORES

TURNO	PRUEBA	PUNTOS JUGADOR 1	PUNTOS JUGADOR 2	PUNTOS JUGADOR 3	PUNTOS JUGADOR 4
1					
2					
3					
4					
5					
6					
TOTAL					

SOLUCIONES

SOLUCIONES

JUEGO 3: ADIVINA ADIVINANZA

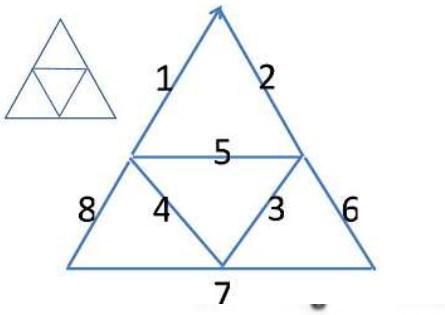
BLOQUE 1	1	Las lágrimas
	2	El viento
	3	El punto
	4	El botijo
	5	El reloj
	6	La sombra

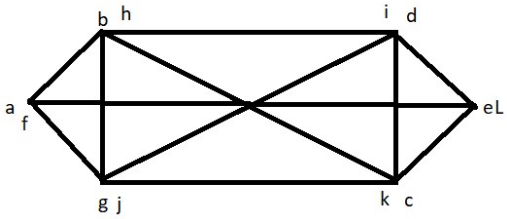
BLOQUE 2	1	El pastor
	2	Puerto Rico
	3	Los meses del año
	4	Los ríos
	5	La memoria
	6	La isla

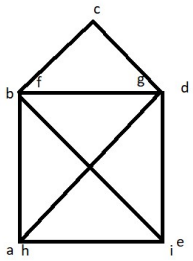
BLOQUE 3	1	El pedo
	2	Los peces
	3	El espejo
	4	El mosquito
	5	El piojo
	6	Los pies

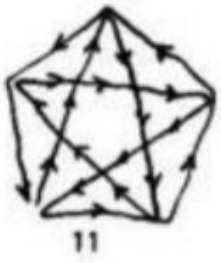
JUEGO 4: DE UN SOLO TRAZO

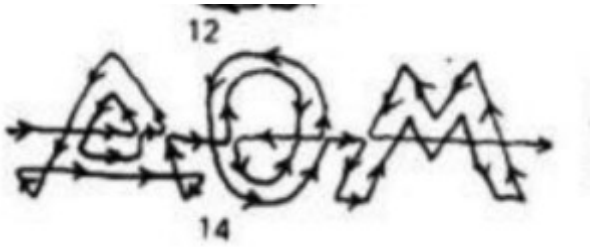
SOLUCIÓN 3 CÍRCULOS: https://www.youtube.com/watch?v=WXvg627AODQ











JUEGO 5: CIFRAS

1	25 * 4 = 100 ; 50 / 10 = 5 ;100 - 5 = 95 ;8 + 1 = 9 ;95 * 9 = 855
2	100 + 25 = 125; 125 + 7 = 132; 132 + 3 = 135; 135 * 2 = 270; 270 + 5 = 275
3	100 * 9 = 900; 900 - 10 = 890; 890 + 1 = 891; 75 * 7 = 525; 891 - 525 = 366
4	50 + 10 = 60; 60 + 9 = 69; 69 - 8 = 61 61 + 6 = 67; 67 * 2 = 134
5	25 + 8 = 33; 33 + 1 = 34; 34 * 7 = 238 5 - 3 = 2; 238 * 2 = 476
6	10 + 9 = 19; 19 + 8 = 27; 27 * 5 = 135 135 - 2 = 133

JUEGO 6: LETRAS

No se ofrece solución para este juego.

JUEGO 8: TIMELINE

JUEGO 1	1. **500-300 ac:** Invención de la ballesta. 2. **210 ac:** Inicio de la construcción de la gran muralla. 3. **1162:** Nacimiento de Gengis Kan. 4. **1261**: Toma de Constantinopla en mano de los Otomanos. 5. **1448:** Invención de la imprenta por Gutenberg. 6. **1500:** Nacimiento de Carlos I de España y V de Alemania 7. **1522:** Fin de la primera vuelta al mundo. 8. **1563**: Inicio construcción del monasterio del Escorial. 9. **1665**:-Invención del microscopio.
JUEGO 2	1. **331 ac:** Fundación de Alejandría. 2. **745:** Batalla de Guadalete. 3. **1270:** Nacimiento de William Wallace 4. **1453:** Fin de la guerra de los 100 años. 5. **1588:** Fracaso de la armada invencible. 6. **1713:** Firma del tratado de Utrecht. 7. **1878:** Nacimiento de Stalin. 8. **1895:** Primera película de cine 9. **1945:** Invención del microondas.
JUEGO 3	1. **1592**: Invención del termómetro 2. **1665:**Descubrimiento de la célula. 3. **1709:** Primer viaje en Globo. 4. **1789:** Toma de La Bastilla. 5. **1803:** Inicio de la conquista del Oeste americano. 6. **1867:** Karl Marx escribe "El Capital". 7. **1911:** Conquista del Polo Sur 8. **1927:** Primera emisión de la TV. 9. **1967:** Primera misión Apolo I.

JUEGO 4	1. **1503:** Leonardo Da Vinci pinta La Mona Lisa. 2. **1605:** Cervantes escribe "El Quijote". 3. **1679:** Invención de la Olla Express 4. **1799:** Descubrimiento de la Piedra Rosseta. 5. **1805**: Batalla de Trafalgar. 6. **1812:** Constitución de Cádiz. 7. **1859:** Comienza a funcionar el BIG BEN 8. **1896**: Primeros juegos olímpicos de la era moderna. 9. **1919:** Fin del imperio Austro-Húngaro.
JUEGO 5	1. **336 ac:** Alejandro Magno nombrado Rey de Macedonia. 2. **117.** Muerte de Trajano. 3. **476:** Caída del Imperio Romano. 4. **718:** Don Pelayo inicia la reconquista. 5. **793**: Los vikingos pisan Inglaterra por primera vez Inglaterra. 6. **1532:** Francisco Pizarro descubre el imperio Inca. 7. **1605:** Primer periódico publicado de la historia. 8. **1654:** Nacimiento de Galileo Galilei 9. **1791:** Muerte de Mozart.
JUEGO 6 (niños)	1. **250 millones de años ac.** Los dinosaurios. 2. **1,6 millones de años ac:** Invención del fuego 3. **44.000 ac** Primeras pinturas rupestres en cuevas. 4. **1492:** Descubrimiento de América. 5. **1768**: Invención de la máquina de vapor. 6. **1961:** Viaje al espacio de Yuri Gagarin 7. **1969:** Nacimiento de internet. 8. 1**983**: Nacimiento de Mario Bros

JUEGO 12: El Precio Justo

1	Apple iPhone 11 Pro Max (256 GB) - Gris Espacial	1.428,08 €
2	Soporte Jamonero España con Cuchillo + Chaira + Cubre Jamón Jamonprive	29,99 €
3	AEG FT 4904 Termómetro clínico digital	8,06 €
4	Lo mejor de las aventuras de Mortadelo y Filemón.	23,65 €
5	Ventana Pvc Baño 500x600 Oscilobatiente Izquierda Climalit Mate	79,00 €
6	Cubo anti-estrees	9,95 €

1	Educa Borrás Puzzle 1.000 piezas, Manhattan, Nueva York 14811	11,99 €
2	GUND Barrio Sésamo 75353 Coco - Peluche (37 cm)	44,98 €
3	Somfy 2401446 V500 - Videoportero con captura de imágenes y control de hasta 5 dispositivos RTS, fácil instalación	401,44 €
4	TACKLIFE Taladro Atornillador 18 V, 2 Velocidades Taladro con Percusión a Batería, 2 Baterías de Litio (2.0Ah), 13 mm	95,99 €

5	Celestron AstroMaster 130EQ-MD, Telescopio con Motor para Seguimiento Automático, Azul	196,74 €
6	YATEK Tijeras de podar eléctricas, Corta hasta 30mm, Contiene batería y maletin EL46003	599 €