

Piano XXL

Prueba musical que permitirá a los participantes, mediante una manta musical, tocar multitud de canciones. Para superar el reto el grupo deberá tocar de manera coordinada y melódica, varias canciones propuestas y adivinarlas.

Rompecabezas

Prueba de intelecto en la que se pretende conseguir descifrar una serie de enigmas relacionados con la música y que permitirá que tanto los más pequeños como los mayores pongan a prueba sus conocimientos.

Luces interactivas

Prueba que combina reflejos y coordinación, los participantes deberán conseguir tocar las luces a medida que se vayan encendiendo en el menor tiempo posible.

Coreografía Arrolladora

Dentro del mundo de la música, el teatro y la danza, es sumamente importante controlar todos y cada uno de los detalles de nuestro cuerpo. Mediante esta prueba los participantes conseguirán dominar los pasos de baile "universales" y deberán animar a bailar a quien se acerque a ver la yincana.

Memoria musical

Prueba de memoria en la que los participantes deberán encontrar las carátulas duplicadas de los álbumes musicales más representativos de la historia de la música

Circuito de manos y pies

Un buen músico siempre debe saber llevar el ritmo tanto con las manos como con los pies, por ello en este circuito tanto los niños más pequeños como los mayores tendrán que pasar, sin equivocarse, y con toda la celeridad posible.

Puntería

Prueba de precisión que se realizará por grupos, los cuales dispondrán de 5 minutos para lanzar objetos como pelotas, discos de madera, bolas de malabares, de manera ordenada dentro de los tableros de anotación.

Circuito de habilidades

Prueba de habilidad adaptada a las diversas capacidades psicomotoras de los integrantes del grupo, en la que deberán superar numerosos obstáculos y seguir el recorrido definido con el fin de conseguir partes de varias canciones que luego deberán adivinar.

Gran prueba final

Kahoot

Actividad grupal con todos los equipos, en la que se celebrará un concurso de quince preguntas y respuestas, tipo Trivial, para acabar de adjudicar los puntos a los grupos participantes, en la que se tendrá en cuenta tanto la respuesta acertada como el tiempo de respuesta. Se empleará la plataforma Kahoot, una herramienta digital que permite crear juegos de preguntas y respuestas, de una manera dinámica. La idea es que los grupos participantes, utilizando sus smartphones puedan contestar de manera simultánea a las 15 preguntas propuestas.