|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11:00 | 0 | Inicio e introducción del evento |
| 12:00 | 1 | Interacción con conductores e influencers |
| 13:00 | 2 | Oferta 1 premio de Bs. 700 por retirarse, el primero que lo agarre, guiado por el conductor |
| 14:00 | 3 | Hora de comida e Interacción con conductores e influencers |
| 15:00 | 4 | Interacción con conductores e influencers |
| 16:00 | 5 | Activar alarma de emergencia del auto guiado por el conductor |
| 17:00 | 6 | Ejercicios e Interacción con conductores e influencers |
| 18:00 | 7 | Interacción con conductores e influencers |
| 19:00 | 8 | Oferta de premio de Bicicleta Venzo por retirarse, el primero que lo agarre, guiado por el conductor |
| 20:00 | 9 | Votación de 30 minutos en Facebook por tu concursante favorito para que tenga una cena elegante junto al auto eligiendo a otro concursante que lo acompañe, se votará dando like a fotos en facebook con el nombre y cara de cada participante |
| 21:00 | 10 | Comida con una mano e interacción con conductores e influencers |
| 22:00 | 11 | Contacto telefonico con familia o amigos e interacción con conductores e influencers |
| 23:00 | 12 | Contacto telefonico con familia o amigos e interacción con conductores e influencers |
| 00:00 | 13 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 01:00 | 14 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 02:00 | 15 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 03:00 | 16 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 04:00 | 17 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 05:00 | 18 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 06:00 | 19 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 07:00 | 20 | Hora de descanso (opcional dormir) |
| 08:00 | 21 | Hacer ruido fuerte para despertarlos y oferta 4 premio de Bs. 700 por retirarse, los primeros que lo agarren, guiado por el conductor |
| 09:00 | 22 | Hora de comida e Interacción con conductores e influencers, se dará saltenás y cada uno debe dar de comer al de su izquierda |
| 10:00 | 23 | Interacción con conductores e influencers |
| 11:00 | 24 | Interacción con conductores e influencers |
| 12:00 | 25 | Hora de comida e Interacción con conductores e influencers con conductores |
| 13:00 | 26 | Oferta de TV de 50" por retirarse, el primero que lo agarre |
| 14:00 | 27 | Interacción con conductores e influencers |
| 15:00 | 28 | Interacción con conductores e influencers |
| 16:00 | 29 | Oferta de Play Station 5 por retirarse, el primero que lo agarre |
| 17:00 | 30 | Interacción con conductores e influencers |
| 18:00 | 31 | Oferta de Moto Navi por retirarse, el primero que lo agarre |
| 19:00 | 32 | Agarrar botella de Litro al lado del cuerpo hasta que quede el ganador |
| 20:00 | 33 | Agarrar botella de Litro al lado del cuerpo hasta que quede el ganador |
| 21:00 | 34 | Agarrar botella de Litro al lado del cuerpo hasta que quede el ganador |

**ACCIONES POR HORA**

**INICIO 11:00 – A 12: 00**

**GUION SANTÉ**

**INTRODUCCIÓN AL EVENTO**

**Conductor 1**¡Bienvenidos al reto santé 2024!

**La grúa muestra todo el despliegue**

**Conductor 1**

Estamos a nada de dar comienzo al reto más increíble de este año.   
¿Se imaginaron ganar un auto, solo por una mano?   
30 personas están aquí listas para comenzar con este gran reto.   
Pero antes de dar inicio. MODELO por favor. Es importante que sepan la regla principal.   
 **La modelo se acerca al auto  
  
Conductor 1**Todos los participantes deben apoyar la mano completa sobre el auto, de esta manera.   
(modelo muestra)   
La palma debe estar totalmente apoyada en el auto.   
No se permite levantar la palma (Modelo muestra)   
No se permite despegar todos los dedos (modelo muestra)   
Y por supuesto despegar la mano completamente, tampoco está permitido (modelo muestra)   
¿Quedó claro? Una vez dicho esto… ¿Listos para comenzar?

**REJILLA DE ENTRADA  
  
Descripción. -** Los participantes se encuentran a unos metros del auto, listos para el conteo oficial y acomodarse en la posición en la que arrancarán el reto.

**CONDUCTOR 1**

¡3, 2 ,1 LAS MANOS AL AUTO AHORA!  
Los participantes se acomodan en el auto.

**CONDUCTOR 1**

¡Hola de nuevo a todos los conectados! Son exactamente las 11 am y damos inicio al reto Santé 2024. ¿De qué se trata?   
Todas estas personas que ven aquí detrás, están listas para competir por ganar un ¡Nissan kicks 0 kilometro! (SFX GANAR)

**VIDEO AUTO 0 KM**

**CONDUCTOR 2**  
¿Qué? ¿Cómo? Son las preguntas que seguramente se hacen algunos de ustedes. ¿Cómo me puedo ganar un Nisan Kicks?  
Estas 30 personas fueron seleccionadas con una tapa que les permitió inscribirse al reto santé 2024.   
Luego de mandar su solicitud. Fuimos a buscarlas para decirles que sí… que son los valientes para competir durante muuuuchas horas   
por este 0 km. Recordemos como fue.

**VIDEO RESUMEN DE LAS PERSONAS SELECCIONADAS**

**CONDUCTOR 1**Ahí conocimos a algunos de ellos.   
Sé que les da curiosidad este gran set que hemos montado. Estamos en un centro comercial y aquí tenemos absolutamente todo controlado.   
Cámaras situadas estratégicamente por todos los rincones, claro, para no perdernos ni que ustedes se pierdan un solo detalle de esta trasmisión y, sobre todo, para que todos veamos quién será el primero en quitar la mano. (SFX PERDER)

**CONDUCTOR 2**  
Así es, porque el último en quitar su mano de este 0 kilometro podrá irse en 4 ruedas. Esperemos que el brazo no se le adormezca y realmente pueda hacerlo.   
  
**CONDUCTOR 1**   
  
Chicos, van dos aclaraciones. La primera: no pueden perjudicar de ninguna forma al compañero, pueden moverse por el auto sin quitar la mano, pero no está permitido incomodar al otro. Si alguien hace que otro se salga queda automáticamente eliminado. ¿Quedó claro?   
Ahora, otra aclaración: Podrán ir al baño cada 4 horas, tenemos un cronómetro de 5 minutos por cada vez que se haga una visita. Así que cuidado con los líquidos…

**CONDUCTOR 2**   
Yo lo que espero que todos hayan entrenado porque el día estará lleno de juegos y retos, y también de muchas pero muchas tentaciones.   
Sí, queremos conocer a todos los valientes que están hoy en el centro comercial dándolo todo por ganar este día. ¡Una bulla!   
Estamos con \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que se encuentra con uno de los concursantes.

**INTERACCIÓN CON CONDUCTORES E INFLUENCERS**

**INFLUENCER 1**  
Esto es una verdadera locura! Estoy con participante 1.   
¿Cómo estás? ¿Entrenaste para este día?   
¿Sabés cuántas cámaras hay acá?   
Son más de 30 cámaras vigilando cada movimiento.   
Saluda arriba.   
(Pinchamos cámara cenital)   
¿Ves? Estás totalmente vigilado así que cuidado con esa mano. Vamos con PRESENTADOR 2

**CONDUCTOR 2**

Estamos con gente del público que viene a apoyar.   
¿Con quién viene?   
¿Cree que su (hijo) va a llegar lejos? Barra.

**CONDUCTOR 1**  
Los ánimos por ahora están arriba. Claro, esto acaba de empezar. Pero como dijeron antes, esto con el tiempo se va a poner más y más interesante. O más bien, más difícil. Tenemos un par de pruebas por ahí para ver cuán concentrados están en llevarse ese 0km.   
  
**CONDUCTOR 2**   
Yo escuché que todos están con full ánimos. Quiero escucharlos de nuevo.  
Chicos, ¿Están con energía?   
(Todos responden)   
¿En serio están con energía?  
Qué bien porque vamos a hacer zumba.  **ACTIVIDAD: - ZUMBA**  
**CONDUCTOR 1**  
Pero que sea una zumba como si estuviéramos en la playa.   
Que pasen los elementos.   
(Entran flotadores, pelotas de playa)   
Chicos, pero en esta playa la arena está muy caliente así que…  
Tienen que alternar los pies uno con otro para no quemarse con la arena.   
(lo hacen)  
Bien. Que comiencen los ejercicios. Levantamos una mano. Eh, cuidado con la que levantan.   
Y hacemos y uno y dos.

**CADA VEZ QUE DESPEDIMOS A ALGUIEN 1 (LO SACAN COMO EL MEME DE UN DIFUNTO) SFX**

**ACTIVIDAD SANTE**

**CONDUCTOR 1**Tanto ejercicio me dio sed ¿Si tomamos algo?   
¿Qué dicen? ¿Quieren tomar algo?   
Producción por favor.

**LAS BOTELLAS DE SANTÉ SON COLOCADAS CERCA DE LOS PARTICIPANTES, NO TAN ACCESIBLES**

**CONDUCTOR 2**

Bueno, llegó la hora libre. Pueden hacer lo que quieran.   
Solo un detalle. No quiten la mano de ese auto.  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ALMUERZO: 12:00 + REACT – SE HABLA DE LO QUE SE HA VIVIDO HASTA AHORA + INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO.   
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**INICIO: 13:00 HRS - 14: 00 HRS   
  
1. ACTIVIDAD: ACTIVAR ALARMA DE AUTO. –** Para volver a iniciar las actividades, un conductor tiene la llave del auto y hace sonar la alarma.  **CONDUCTOR 1: (solo a la cámara, como secreteando)** ¿Ustedes creen podemos asustarlos? Puedo activar la alarma del auto. ¿Qué dicen?   
En 3, 2… **(activa la alarma)   
  
2. CONTACTO CON NOTI  
  
3. ACTIVIDAD: ELIMINA AL COMPAÑERO**En este juego cada uno se presenta y trata de decir quién es. Por ejemplo: Hola soy Arturo, tengo 35 años, nunca tuve un auto y lo necesito para ir a trabajar. El objetivo es que tiene que caer bien ante los demás compañeros para no ganarse el voto porque al final de la ronda de presentaciones. Votan por eliminar a uno de ellos. El que tiene más votos, al contrario de eliminarlo tiene un **masaje xpress por 5 minutos.**  
  
**4. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO.**

**INICIO: 14:00: 15:00   
  
1. ACTIVIDAD: MANTÉN EL GLOBO EN LO ALTO.**A los jugadores se les proporciona un globo inflado, el juego consiste en hacerlo rebotar con una mano. El primero en dejarlo caer tiene una penitencia. Contar un chiste, bailar.

**2. ACTIVIDAD: INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO.**

**3. PREMIO: PLAY STATION 5**   
**Conductor**   
Chicos, tenemos un premio para un valiente. Cualquiera de ustedes puede llevarse un Play Station 5. ¿Lo quieren? **(responden)**La persona que está allá tiene un play Station 5, el primero que lo toque, se lo queda. ¿Quién va?

**ENTREVISTA CON JUGADOR QUE SE LLEVÓ EL PLAY STATION – PALABRAS DE APOYO A LOS DEMÁS JUGADORES, QUIÉN CREE QUE GANARÁ.**   
 **INICIO: 15:00 A 16:00**

1. **HACEMOS INTERACCIÓN ENTRE PARTICIPANTES.   
   ¿TIENEN HAMBRE?   
   ¿CUÁNTO ESPERAN QUE DURE EL CONCURSO?  
   ¿QUIÉN CREEN QUE SERÁ EL PRÓXIMO EN IRSE?   
   ¿EL AUTO ES PARA VOS? ¿PARA QUIÉN?   
   ¿CÓMO VAS A FESTEJAR SI TE LLEVAS EL AUTO?   
   ¿A DÓNDE QUIERES HACER TU PRIMER VIAJE CON EL AUTO?**
2. **ACTIVIDAD: RETO CUCLILLAS**

Los participantes se ponen en cuclillas, el primero en levantarse tiene una penitencia. **Contar un chiste, bailar.**

1. **INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**INICIO: 16:00 A 17:00**

1. **ACTIVIDAD: TRIVIA DE SANTE – AUTO**Preguntas sobre LA MARCA. Se los premia con **PUNTOS PARA BENEFICIOS (1)**¿Qué sabores de Santé hay?

¿Qué tamaños vienen?

¿Características del auto?

1. **ACTIVIDAD: INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**
2. **PREMIO: 700 BS -1**  
   PREMIO: La caja misteriosa.

Se le muestra una gran caja misteriosa. Se les pregunta quien la quiere. El primero en dejar el auto y tocarla se la queda. (No se les dice qué es) 700 BS

**INICIO: 17:00 A 18:00**

1. **ACTIVIDAD: TECNICAS CON PELOTA**Los participantes van a ser retados a hacer técnicas con una pelota. Los que hagan más técnicas sin despegar la mano del auto llevarán **PUNTOS PARA BENEFICIOS (2)**
2. **INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO.**

El público presente también es retado a las técnicas el que hace más se lleva un pack de SANTÉ.

**INICIO: 18:00 A 19:00**

1. **ACTIVIDAD: PEDIR VOTOS PARA GANAR UNA CENA ELEGANTE**   
   Los participantes deben pedir voto a sus compañeros para ganar algo. (cena elegante)
2. **ACTIVIDAD: INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**
3. **ACTIVIDAD: ENCESTAR PARA BENEFICIO**Los participantes deben encestar una pelota en un aro. Quien logre encestar 3 veces seguidas ganará **PUNTOS PARA BENEFICIO (3)**

**INICIO: 19:00 A 20:00**

1. **GANADOR CENA ELEGANTE**
2. **INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**INICIO: 20:00 A 21:00**

**1. ACTIVIDAD: TRIVIA JUEGO CULTURA GENERAL – PARA BENEFICIOS (4) – TIENEN QUE LEVANTAR LA MANO PARA RESPONDER   
   
A) ¿Cuál es el lugar más frío de la tierra?**

**La Antártida, que está cubierta de capas con un espesor de entre dos mil y tres mil metros**

**B) ¿Dónde originaron los juegos olímpicos?**

**Se originaron en Grecia. Se llaman así porque se celebraban en la ciudad de Olimpia.**

**C) ¿De qué colores es la bandera de México?**

**La bandera de México está compuesta por tres colores: verde, blanco y rojo.**

**¿Quién pintó “la última cena”?**

**Leonardo Da vinci.**

**D) ¿Quién es el famoso Rey de Rock en los Estados Unidos?**

**Elvis Presley es el Rey del Rock**

**2. CONTACTO CON NOTI.**

**3.ACTIVIDAD: INTERACCION CON EL PÚBLICO**

**4. PREMIO: EL PRIMERO EN DECIR “SANTÉ” SE LLEVA UN PREMIO. ¿QUIEN SE ARRIESGA? 700 BS (2)**

**INICIO: 21:00 A 22:00**

1. **JUEGO: LANZAR DARDOS A UN PANEL, QUIEN LE ACIERTA A 3 GLOBOS CONSECUTIVOS GANA (5) se da un beneficio**
2. **INTERACCIÓN CON LAS REDES.**
3. **JUEGO: HACER AVIONES DE PAPEL CON UNA SOLA MANO**

**INICIO: 22:00 A 23:00**

1. **ACTIVIDAD: CUENTA HISTORIAS DE TERROR – LOS PARTICIPANTES CUENTAN SUS EXPERIENCIAS PARANORMALES CON TODO APAGADO.**
2. **VEMOS ESCENAS DE TERROR EN UNA PANTALLA**

**INICIO: 23:00 A 24:00**

1. **JUEGO: QUITARSE ZAPATOS Y CALCETINES Y VOLVERSELOS A COLOCAR**
2. **INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**INICIO: 24: 00 A 07:00**

1. **ACTIVIDAD: “HORA DEL MIEDO” EN LA NOCHE, UN PERSONAJE DISFRAZADO (TERROR) APARECE EN EL LUGAR.**
2. **LECHUCEANDO – RESUMEN DE LO QUE HA PASADO DURANTE EL DÍA CON PRESENTADORES. CONVERSAN CON GENTE CONECTADA VOTAN POR QUIEN SERÁ EL GANADOR – QUIEN SERÁ EL PRÓXIMO EN SALIR – PEDIR RETOS PARA EL SIGUIENTE DÍA.**
3. **SERENATA - Músicos sorpresa 0102**

**07:00 AM – 08:00 AM   
  
1. ACTIVIDAD: SONIDO FUERTE: GRITO DE I FEEL GOOD. (CANCIÓN)   
2. ACTIVIDAD: ALIMENTA A TU COMPAÑERO: DESAYUNO: SALTEÑA. UN JUGADOR TIENE QUE DARLE DE COMER AL OTRO.   
3. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO  
  
08:00 AM – 09:00   
  
1. JUEGO: TOCA Y ADIVINA (CON CAJA) POR PUNTOS  
Descripción:** Los jugadores deben meter la mano en una caja sin mirar y tocar un objeto para adivinar qué es. El jugador que adivina correctamente más objetos en un tiempo gana.

**2.INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**09:00 A 10:00   
1. EL PRIMERO EN DECIR “RETO SANTÉ” SE LLEVA UN GRAN PREMIO (700 BS) - 3   
2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO   
  
11:00 A 12:00   
1. JUEGO: TENTACIÓN**  
**Descripción:** Se colocan comidas o golosinas tentadoras alrededor de los jugadores. Sin mover sus manos, deben estirarse lo más que puedan para alcanzar y comer.   
**2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**12:00 A 13:00**

**1. ALMUERZO   
2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO   
3. REACT – COMENTARIOS DE LO QUE SE HA VIVIDO, LISTADO DE ELIMINADOS. LA GENTE EN LAS REDES OPINA QUIEN GANARÁ.   
  
13:00 A 14:00  
  
1. JUEGO: APILAR VASOS  
Descripción:** Los jugadores compiten para apilar un conjunto de vasos con una base de 5. El que logre la torre en menor tiempo sin que se caiga gana.

**2.INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**14:00 A 15:00  
  
1. REGALO: EL PRIMERO EN TOCAR LA CAMPANA SE LLEVA UN PREMIO: BICICLETA VENZO. (BICIBLETA)  
2. JUEGO: ¿CUÁNTO PESA?** **Descripción:** Los jugadores, después de beber Santé tienen un reto de adivinar cuánto pesa la botella. Para esto se les proporciona una balanza.  **3. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO  
  
15:00 A 16:00  
  
1. JUEGO: COMER GALLETA SIN MANOS**. **Descripción:** Los jugadores deben mover una galleta desde su frente hasta su boca usando solo los músculos faciales, sin usar las manos. El primero en lograrlo gana puntos.  
**2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**  
3. **JUEGO: PELOTAS DE PING PONG PARA ENCESTAR EN VASOS Descripción:** Los jugadores deben lanzar pelotas de ping pong para encestarlas en vasos situados a una distancia determinada. El jugador que enceste más pelotas en un tiempo limitado (30 segundos) gana.   
 **16:00 A 17:00**

**1. REGALO: TV 50 PULGADAS. SE USA EL MISMO TELEVISOR PARA HACER UN REMATE, SE LES DICE A LOS PARTICIPANTES QUE HAY UN GRAN PREMIO ¿QUIÉN DA MÁS? AL FINAL SE LES DICE QUE EL PREMIO ES EL MISMO TELEVISOR. ACLARACIÓN. - LOS QUE ACCEDAN A JUGAR RENUNCIAN AL AUTO.   
2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO  
3. JUEGO: EL MEJOR DIBUJANTE Descripción:** Los jugadores compiten dibujando según un tema dado en un tiempo limitado (1 minuto). Los dibujos son evaluados por creatividad y habilidad por los presentadores, el mejor dibujante gana el juego.

**17:00 A 18:00   
  
1. JUEGO: TELÉFONO DESCOMPUESTO** **Descripción:** Los jugadores reciben una frase secreta que debe susurrar al siguiente. Cada jugador repite lo que cree haber escuchado hasta que la frase llegue al último jugador, quien la dice en voz alta.   
**2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO**

**18:00 A 19:00**

**1. REGALO: MOTO NAVI – SE LES MUESTRA LA MOTO Y EL PRIMERO EN TOCARLA SE LA QUEDA (RENUNCIA AL AUTO)   
2. INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO   
3. JUEGO: HAZ REIR AL CONDUCTOR Descripción:** Los jugadores intentan hacer reír al conductor del programa con bromas, gestos o actuaciones. El que logre hacer reír al conductor más veces en un tiempo determinado gana un **beneficio  
  
  
19:00 a 21:00**

**ACTIVIDAD: SOSTENER SANTE HASTA EL FINAL.** Agarrar botella de litro al lado del cuerpo hasta que quede el ganador.

A los 5 minutos se les ofrece un premio misterioso por abandonar el auto (700 bs – último premio de plata)

**VOZ FINAL: FELICIDADES, HAS SIDO EL GANADOR DEL RETO SANTÉ 2024, TE VAS CON UNA NISAN KICKS A CASA. (SFX APLAUSOS)**

**ACTIVIDADES:**

* **JUEGO: COMER ALGO EXTREMADAMENTE PICANTE/ACIDO**

**Descripción:** Los jugadores deben comer alimentos extremadamente picantes o ácidos. El jugador que logre comer más o el que soporte el sabor por más tiempo sin beber agua gana.

* **JUEGO: DIBUJO A CIEGAS EN PIZARRAS   
  Descripción:** Los jugadores deben dibujar un objeto o una figura con los ojos vendados en una pizarra. Los dibujos son juzgados por un panel, y el que haga el dibujo más reconocible o creativo gana puntos.
* **JUEGO: TRABALENGUAS**

**En hoja impresa se le hace leer una vez el trabalenguas a cada jugador para que lo diga.**

**JUEGO: INFLAGLOBOS**

Se les proporciona globos a los jugadores para que los inflen gana el primero que lo haga reventar.

* **JUEGO: - ENCESTAR (CUANDO QUEDEN 5 A 8 JUGADORES)**

**Descripción:** Los jugadores deben encestar pelotas.

* **JUEGO: FUTBOLIN CONTRA PRESENTADOR**

**Descripción:** Los jugadores son retados a un mano a mano con el presentador. Este juego es uno contra uno.

* **JUEGO: PIN PON CON MESA**

**Descripción:** Los jugadores son retados a un mano a mano con el presentador. Este juego es uno contra uno.

* **JUEGO: TOPO – ENCHOQUE**

**Descripción:** Los jugadores son retados a mantener el topo en alto, juegan todos.

**JUEGO: INFLADOR**

Descripción: Los jugadores inflan salvavidas ayudándose con un inflador de pie.

**SHOWS:   
1. CANTANTE GUITARRISTA – MINI SHOW   
2. SHOW DE MAGIA   
3. SHOW DE COMEDIA – STAND UP  
4. SHOW CIRCENSES   
5. HORA LOCA**