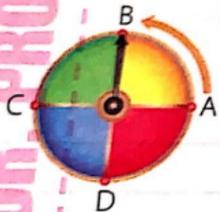


Un **giro** es el movimiento de un objeto alrededor de un punto fijo. Los giros pueden hacerse en dirección de las manecillas del reloj o en dirección contraria.

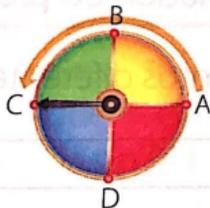
Ejemplo

En la ruleta, la flecha gris, al ser impulsada en dirección contraria a las manecillas del reloj, puede señalar cualquiera de las cuatro zonas de color, o puede quedar señalando las letras B, C, D o A.

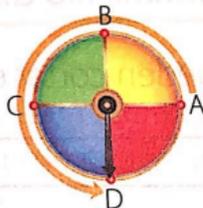
Si la flecha gira un **cuarto de vuelta** señalará la letra B.



Si la flecha gira **media vuelta** señalará la letra C.



Si la flecha gira **tres cuartos de vuelta** señalará la letra D.



Y si gira una **vuelta completa** señalará la letra A.

