

## Ejemplo de Dinámica de la animación para los más mayorcitos

Desde la Brújula te proponemos esta dinámica de juegos para que también los más mayores de la casa puedan tener un cumpleaños original donde se lo pasen estupendamente.

Te presentamos diferentes opciones de juegos participativos que se realizan por equipos, donde los participantes deberán cooperar para sacar a su equipo adelante:

En primer lugar, los animadores dividirán al grupo en dos equipos equitativos y cada grupo se pondrá un nombre que le guste. Las animadoras apuntarán los nombres y los participantes en una pizarra para ir llevando el control de los puntos ganados.

1.- **Partido de fútbol / Partido de baloncesto:** Para calentar motores... ¡coge el balón y disponte a ganar para tu equipo!. Cuando los niños lleven un rato jugando, los animadores complicarán un poco la actividad atando los pies a dos participantes de cada equipo, para que jueguen al fútbol/baloncesto de 3 pies.



2.- **Bulldog:** un equipo se coloca en el centro del recinto, mientras que otro se coloca pegado a la pared, cuando el animador diga "Bulldog", el equipo que estaba colocado en la pared deberá pasar corriendo hacia el otro lado de la sala esquivando al equipo contrario que está colocado en el centro

3.- **Bandera:** Se trata de una actividad que requiere amplio espacio para su realización: Un equipo se ocupará de guardar la bandera mientras que el otro equipo intentará "robársela" sin ser descubiertos por "los guardianes"

4.- **La Comba:** Realizaremos una competición por equipos para jugar a la comba, ¿Quién será quien aguante más?, ¿Qué equipo conseguirá tener a todos sus miembros saltando dentro?

5.- **Gymkhana participativa:** Los animadores colocarán un amplio circuito que tendrá que ser sorteado por los dos equipos, a modo de relevos, luego se cambiará el circuito, y los participantes de cada equipo tendrán que colocarse por parejas o por tríos para “vencer” el arduo circuito.



#### PRUEBAS POSIBLES

**Carreras de obstáculos.** Pasan por túneles, saltan aros a la pata coja, dan 8 saltos a la comba, se meten en el saco y llegan a la harina.

Donde me pongo el trapo en los ojos, me coloco de rodillas y voy hasta la harina a coger la chuche con la boca y sale el siguiente.

**Habilidades con balones.** Hacen zig-zag por los conos con la pelota con los pies, meten gol en el túnel, el balón sale por el otro lado y lo cogen. Van botando con la mano, haciendo zig-zag por otros conos, llegan a una línea y meten canasta en los cestos. Cogen el balón del cesto y van saltando con él entre los tobillos, hasta que lo dejan delate del compañero siguiente. Si fallan tienen que volver a intentarlo para poder seguir.

**Globos con nombre.** Cada globo con un nombre. Los mezclamos entre sí, con lo que haya en la sala. Todos salen desde el otro lado a la voz de ya, caminando como cangrejos, con pies y manos hacia atrás, a buscar el globo con su nombre (mejor todos los globos del mismo color). Lo encuentran y vuelven a sentarse de donde han salido. El último que llegue, otorga un punto al equipo contrario.

**Globos explotados.** Por parejas, vamos con un globo entre las espaldas, vamos hasta un sitio alejado donde está el otro globo de la pareja, y sin que se escape el de la espalda, tenemos que explotar el otro globo con el culete. El que queda lo explotamos en la siguiente ronda yendo hasta el sitio indicado y allí lo explotamos espalda contra espalda. (relevos) Otro sería, ir dando toques al globo hasta llegar a un sitio predeterminado (un aro) donde colocas el globo y lo explotas con el culo. Cuando lo explotas sale el siguiente. (relevos).

6.- **Concursos:** Para relajarnos un poquito, vamos a realizar algún concurso que nos permita ganar puntos

- Interferencias: Los animadores le dirán a un componente de un equipo una película de la que deberá hablar a sus compañeros para que la adivinen. El otro equipo tendrá 5 "interferencias" que harán en los momentos que ellos elijan con el fin de impedir que se adivine la película.

- Concurso musical: ¡A cantar!, los animadores pondrán una canción que en un momento dado pararán para que los equipos sigan cantando, si consiguen cantar la canción correctamente ganarán.



- Cifras y letras: Como en el famoso concurso, los dos equipos recibirán unas letras con las que tendrán que formar la palabra mas larga.

- ¿Sabes más que yo?: concurso tipo trivial para poner a prueba nuestros conocimientos.

- Adivina quien/qué soy: Los animadores le dirán a un miembro de cada equipo un personaje o una cosa (a los dos equipos lo mismo) que deberán representar ante sus compañeros, por ejemplo: "eres un plátano", y tendrán que poner "pose de plátano" para que sus compañeros lo adivinen. Hay que tener en cuenta que en este concurso no se puede describir lo que eres, simplemente hacer o decir lo que hace el personaje que te hayan dicho.



- Estatuas locas: Los animadores enseñarán a cada equipo la estatua que tienen que hacer, el equipo que mejor adopte la figura presentada, gana

7.- **Coreografías:** ¡Vamos a mover el esqueleto!, elige a tus compañeros de equipo y preparad la mejor coreografía, luego

8.- **Sangre:** Juego parecido al de balón prisionero, pero con diferentes órdenes aparte de la típica de esquivar el balón.



9.- **Declaro la guerra...** : Todos los niños tienen que ponerse el nombre de un país, de un personaje famoso, o de un personaje de dibujos animado. El niño que se la liga, bota el balón diciendo: "declaro la guerra a mi peor enemigo que es..." y tira el balón hacia arriba diciendo el nombre de alguno de los niños que tiene que ir corriendo a atrapar el balón mientras los demás corren por la sala. Cuando el niño nombrado atrapa el balón dice "stop" y los demás deberán quedarse parados. El niño con el balón dará tres pasos e intentará dar a cualquiera de los participantes que tenga cerca

10.- **Boley ball**: Un partidito rápido de Boley ball

11.- **Fin de la competición**: proclamación de campeones y entrega de trofeos



### La búsqueda del tesoro

Consiste en esconder pistas de manera que cada una lleva a la siguiente. Estas pistas pueden consistir en adivinanzas que indican dónde está la siguiente pista o que tengan que superar una prueba como conseguir que las mamás del cumple canten una canción con ellos o un pequeño mapa que indica dónde está la siguiente pista, y así unas 10 pistas escondidas por todo el recinto hasta que finalmente encuentran la última que es el tesoro. Normalmente el tesoro son las chuches o la piñata. Se dividen a los niños en dos equipos, se hace al del cumple o comunión capitán/a y que elija él/ella al capitán del otro equipo.

**Meteremos alguna coreografía y momentos musicales con los temas que les gusten a los niños.**

## CONSIDERACIONES GENERALES:

- Esta dinámica está pensada para su realización por dos animadores en un tiempo aproximado de 2 horas y media, para animaciones inferiores o superiores, los juegos podrían reducirse o ampliarse, según las necesidades de la fiesta.
- Esta animación queda condicionada al espacio con el que se cuente para realizarla.
- Cualquier dinámica puede ser personalizada, no dudes en consultarnos tus preferencias o las del cumpleaños para que podamos realizar los juegos que más se adapten a sus gustos.
- Recuerda que desde la Brújula tenemos a tu disposición diferentes modelos de tartas tematizadas, así como diferentes tipos de chuches para que el cumpleaños de tu hijo sea inolvidable y tu sólo tengas que preocuparte de convocar a sus amigos