



Dinámica juegos

¡MOJADOS!

Llega el calor, los bañadores, las piscinas, y por supuesto... ¡Las animaciones refrescantes!, haz tu cumple “pasado por agua” y pásatelo agua-fantásticamente bien!

En Primer lugar, empezaremos haciendo dos equipos con un capitán en cada equipo, cada equipo tendrá que elegir su nombre de equipo y ¡un grito de guerra!, cuando lo tengamos, comenzarán los juegos.

PRIMERA PARTE: JUEGOS GENERALES Y DE TRANSPORTE CON AGUA

Espanja mojada: Para este juego cada equipo se colocará en fila con un cubo de agua al inicio de cada fila y otro cubo sin agua al final de un recorrido que diseñarán los animadores.

El juego es una carrera de relevos donde cada niño empapará la esponja en el primer cubo con agua, se lo colocará en la cabeza y realizará el recorrido diseñado. Al final de recorrido los niños escurrirán el agua que le quede a la esponja y regresarán para dar el relevo al siguiente compañero

El primer equipo que consiga vaciar el agua de su cubo y llene el cubo del final, consigue el primer punto de victoria!

(Si hay muchos niños en cada equipo este juego se realizaría por parejas, o por tríos y se variaría el modo de hacerlo, pudiendo ir los niños a caballito o a la sillita de la reina)

La Tubería. Cada equipo se pone en fila de frente al otro, es muy importante que cada niño tenga uno de sus pies tocando el pie del compi que tenga al lado.

Cada componente del equipo recibirá un vaso, un animador se pondrá al principio de la fila y el otro animador al final.

El animador del principio de la fila llenará el vaso al primer niño, que tendrá que pasar el contenido de su vaso al segundo de la fila, el segundo al tercero... y así hasta llegar al animador del final de la fila que irá haciendo recuento del líquido transportado.

El animador del principio de la fila irá llenando vasos cada vez mas rápido y le dará igual si hay vaso para recoger el agua o no!, hay que tener mucho cuidado de que el animador tenga vaso disponible o se podrá perder contenido!

Pescador de peces: Se trata de pescar con la boca diferentes objetos que estarán flotando por el agua

Los Camareros Locos. Un equipo son los camareros y el otro los cañoneros. Los camareros tienen que transportar un/os vasos de agua o globos de agua sobre una bandeja sin que se caigan. Los cañoneros, colocados a lo largo del recorrido y a una cierta distancia, intentan hacer que se caiga tirando un globo de agua. Luego cambio de rol. El equipo que más objetos transporte gana.

SEGUNDA PARTE: JUEGOS CON GLOBOS DE AGUA

Beisbol de agua: un equipo tendrá bates de béisbol (de poliespan) y el otro equipo se armará con globos de agua (luego se cambian de posición).

El equipo que tiene los globos le tirará los globos a los que tengan los bates para que intenten darles con ellos, el globo probablemente se romperá al momento del golpe y el bateador acabará mojado.

Hermanos-globo: Cada equipo tiene que trasladar el mayor número de globos de agua. Se harán por parejas, colocando el globo entre las frentes. Gana el equipo que más globos consiga transportar en el tiempo indicado.

(EN ESTE PUNTO COMENZAMOS A HACER JUEGOS SIN EQUIPOS, CADA NIÑO COMIENZA A JUGAR DE MANERA INDEPENDIENTE)

La piedra que quema. Colocaremos cuadrados de colores en el suelo y cada uno de los niños se colocará en un color diferente.

Los colores estarán separados unos de otros a una distancia de dos metros.

Deberán pasarse un globo de agua mediante lanzamientos, con cuidado de que éste no caiga al suelo.

Declaro la guerra: Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira el globo con agua en alto nombrando a un jugador. Éste intenta cogerlo sin que explote lo más rápido que pueda y los demás salen corriendo. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene el globo da tres pasos en dirección a uno de los jugadores y le lanza el globo para intentar darle.

Bomba Mojada. Los jugadores se colocan de pie formando un círculo menos uno de ellos, que se sienta en el medio. Los jugadores del círculo se pasan el globo de agua. Mientras, el del medio va contando en silencio hasta cincuenta. Cuando llegue a diez, extenderá un brazo, cuando llegue a veinte extenderá el otro, cuando llegue a treinta subirá un brazo, cuando llegue a cuarenta subirá el otro, y cuando llegue a cincuenta dará una fuerte palmada a la vez que gritará ¡bomba! Quien tenga el globo de agua en las manos en ese momento pierde y se sienta con las piernas estiradas. Así sucesivamente hasta que quede uno, que será el ganador. Si durante el juego se explota el globo de agua, también pierde al que se le haya explotado.

Lluvia de Globos. Le damos a cada niño dos globos llenos de agua. A la señal todos los niños deberán lanzar sus globos a dar a un compañero, con la intención de que todos los niños estén mojados y no salgan secos de este juego.

TERCERA PARTE: JUEGOS CON PISTOLAS DE AGUA

Jinetes Acuáticos. Por parejas, uno hace de caballo y el otro de jinete con una pistola de agua. El objetivo es intentar mojar al resto de jinetes.

Tirabotellas!: Los animadores colocarán una serie de objetos a una determinada distancia de cada niño y los niños deberán derribarlos con el agua de las pistolas. Los objetos mas grandes (como son mas fáciles de tirar) valen 1 punto y cuanto más pequeño sea el objeto, más puntos se consiguen!