

# JUEGOS PARA FIESTAS I

---

## 1. CARRERA DE SACOS

Se trazan dos líneas, una de salida y otra de llegada, separadas por unos quince metros.

Los niños se meten en el saco o bolsa que deben sujetar a la cintura con las manos y deben correr o saltar hasta la meta. Si alguno se cae, se levanta, siempre dentro del saco, y continúa con la carrera.

## 2. LA COLA DEL BURRO

Se dibuja un burro al que le falta la cola.

La cola se fabrica con cualquier material y en un extremo se pone un material adhesivo. El juego consiste en que un niño, con los ojos tapados, coloque la cola en el lugar que le corresponde, mientras el resto de los/as niños/as le ayudan a orientarse, indicándole a la izquierda, derecha, más arriba o abajo.

## 3. CARRERA DE CARRETILLAS

Se trazan las líneas de salida y llegada con una distancia de quince metros.

Forman parejas y al dar la señal, uno pone las manos en el suelo y el otro, situado detrás, le coge de las piernas. Las carretillas pueden iniciar su carrera y cuando lleguen a la meta, sólo tendrán que cambiar los puestos y volver a emprender la marcha.

## 4. BAILE DE LA ESCOBA

Se forman parejas y se pone música con diferentes melodías. Mientras se baila se va pasando la escoba. Cuando para la música, la pareja que se queda con la escoba tendrá que hacer al final la prueba que le manden.

### Variante: BAILE DE LA CAJA

El juego es igual que el del baile de la escoba, pero con una caja o paquete donde se ha ido envolviendo las diferentes pruebas que deben hacer cuando la música se pare y 1 pareja se quede con la caja. Esta pareja deberá quitar el primer envoltorio, leer la prueba que está escrita y luego deberá realizarla.

Estos bailes pueden durar lo que creamos conveniente.

## 5.- LAS MANZANAS

Se colocan en una cuerda, en vertical, unas manzanas atadas y se ata la cuerda a una altura suficiente para que ésta llegue a la altura de la cara de los/as niños/as. Éstos/as tendrán que comerse la manzana sin ayuda de las manos.

## **6.- JUNTANDO MONEDAS**

Se forman una serie de grupos.

Una persona de cada grupo será el representante. En un tiempo prefijado para todos, deberán agarrar el mayor número de monedas posibles. Éstas se encuentran en un balde con agua, y luego, en un plato lleno de harina. Ganará el equipo que más monedas consiga.

## **7. CARRERA POR PAREJAS**

Se forman parejas que van a correr con una de sus piernas atada a la de su compañero, a la altura de los tobillos.

La persona que dirige el juego establecerá la distancia de la carrera y dará la orden de salida. Ganará aquella pareja que antes llegue a la meta.

### **»- Variante: CARRERA DE GEMELOS**

Se forman parejas que se colocarán uno de espaldas a otro unidos por los brazos. Entre ambos deberán establecer quién es el que va delante o detrás o si prefieren correr lateralmente.

La persona que dirige el juego establecerá el recorrido de la carrera y dará la salida.

## **8. ROMPER GLOBOS**

Se colocan diferentes globos inflados atados a una cuerda y que estén a una altura adecuada para que los/as niños/as alcancen con la mano estirada para explotarlos.

En los globos, previamente, se han llenado con agua, harina, arroz, premios, etc.

Los niños que participan tendrán los ojos vendados y se les dará un alfiler para que exploten más fácilmente el globo. Al colocarse debajo del globo, y dependiendo de cuál hayan escogido, recibirán un premio, una ducha o una lluvia de confeti.