

JUEGOS PARA FIESTAS II

1. CARRERA DE VELAS

Se delimitará la distancia del recorrido. En la línea de llegada se colocarán tantos globos como participantes haya.

Cada participante llevará en la mano una vela encendida. Se dará la señal de salida y éstos deberán correr lo más rápido que puedan sin proteger la llama con la mano pero intentando que ésta no se apague. Si se apaga la vela, deberá volver a la línea de salida, encender de nuevo la vela y comenzar la carrera.

A la llegada a la meta, los corredores deberán explotar un globo con la llama de la vela para que se constate su llegada a meta. El primero que lo logre gana.

2. EL AMIGO INVISIBLE

Se coloca en una bolsa el nombre de todos los niños. Cuando vayan llegando se les pide que agarren uno de los papeles con los nombres y sólo él/ella debe conocer el nombre de la persona que será su amigo o amiga invisible durante toda la fiesta.

Tener un/a amigo/a invisible consiste en ayudarlo en todo lo que puedas, pero sin que él/ella descubra que eres su amigo. Al finalizar la fiesta se le hace entrega de un regalo.

3. SILLAS MUSICALES

Se colocan las sillas en círculo, con la parte donde te sientas hacia fuera, tantas sillas como participantes hay menos una.

Sonará la música y los participantes deberán bailar alrededor del círculo de sillas; cuando finalice la música, cada uno deberá elegir una silla y sentarse. El que se haya quedado sin sentar quedará eliminado y del círculo se quitará una silla para que siempre haya una silla menos que participantes.

Se continuará el juego de la forma indicada y el último que quede sentado será el ganador.

4. BATALLA DE BOMBITAS DE AGUA

Es un juego para jugar afuera en un día de calor. Se divide al grupo en dos equipos y a cada participante se le entregan tres bombitas de agua. El juego

consiste en mojar a las personas del equipo contrario. El equipo que quede más seco o menos mojado gana.

5. CONCURSO DE MUECAS

Se establece un jurado entre los niños que han ido a la fiesta. El resto participará en el concurso.

El concurso consiste en adoptar las muecas o gestos que hagan que la expresión de la cara resulte la más graciosa. También pueden usar las manos y el resto del cuerpo.

El que haga el gesto más gracioso (según el jurado) gana.

5. DISFRACES

Para este juego se necesita mucha ropa usada. Aquel que logre ponerse la mayor cantidad de prendas durante un minuto de música gana.

6. EXPLOTAR EL GLOBO

Inflar globos, atarlos a un hilo y atar el hilo al tobillo, así cada uno tendrá un hilo con un globo atado al tobillo. La idea del juego es intentar pisar y explotar el globo de los demás sin que los demás exploten tu globo. Gana aquel que logre ser el último que conserve el globo inflado, es decir, sin explotar