ENVIADO POR
MariES

ON
21/11/2012

Keine Stimmen

Juegos para ir a la piscina



¿Tienes pensado ir a la piscina con tu grupo de jóvenes y buscas algunos juegos que podáis hacer? Aquí encontrarás algunas ideas.

¡Pero no olvidéis respetar las normas de seguridad!

Juegos

¡HACIA NUEVOS HORIZONTES!

Material: ninguno

- Los participantes se dividen en dos grupos. Cada grupo se sienta en el borde opuesto de la piscina.
- El animador propone una tarea que los jugadores deben resolver mientras intentan llegar al otro lado lo más rápido posible.
- Posibles retos: correr, nadar de espaldas, bucear, en grupos de dos, con la mano en el pie izquierdo, etc.
- El grupo que primero vuelva a sentarse al completo en el borde de la piscina obtiene un punto.
- Gana el equipo que consiga más puntos.

«VIAJE A JERUSALÉN», PERO DE UNA MANERA DIFERENTE

Material: aros de gimnasia

- Los aros se distribuyen por el agua. Cada jugador se coloca dentro de un aro.
- A la señal del monitor, los jugadores deben salir de su aro y sumergirse en otro nuevo.
- Los jugadores no pueden agarrar ni tocar los aros con las manos.
- Después de cada cambio, se saca un aro del agua.
- Si un jugador no encuentra ningún aro, queda eliminado.
- Gana quien consiga hacerse con el último aro al final.

¡NO HAY PROBLEMA!

Material: ninguno

- Se eligen uno o varios «cazadores» (dependiendo del número de participantes).
- Estos intentarán eliminar al mayor número posible de compañeros. Cuando toquen a alguien, deben gritar «¡Quieto, cabrito!».
- La persona eliminada debe quedarse quieta y levantar las manos por encima de la cabeza.
- Los demás jugadores pueden liberar a esa persona tocándola ligeramente y gritando «¡Corre, cabrito!». Entonces podrá volver a moverse libremente.
- Los cazadores cuentan cuántas veces eliminan a alguien. Los demás jugadores cuentan cuántas veces liberan a alguien.
- El juego tiene una duración limitada.
- Si el cazador ha eliminado a más personas de las que el resto del grupo ha liberado, gana el juego. Si ocurre lo contrario, ganan los «liberadores».

Variante: Para liberar a alguien, hay que pasar por debajo de las piernas abiertas de la persona eliminada.

BLACK & WHITE

Material: ninguno

- Se forman dos grupos. Un grupo es blanco y el otro, negro.
- Establece un punto de referencia que marque el centro de la piscina.
- Los dos grupos se colocan uno frente al otro en el centro de la piscina.
- El árbitro nombra ahora uno de los dos colores.
- Los jugadores de ese color deben intentar llegar lo más rápido posible a su lado de la piscina sin que los jugadores del otro color los eliminen.
- Los jugadores que hayan sido atrapados por el equipo contrario deben pasar a formar parte de ese grupo.
- Al final, gana el grupo con más jugadores.

YA ESTÁ MUY CERCA LA NAVIDAD

Material: tobogán , objetos para sumergirse, flotadores de piscina

- En el fondo de la piscina hay muchas «monedas de estrella» (objetos para bucear) repartidas. Los jugadores deben bucear para conseguir una moneda de estrella y comprarse con ella un reno (tubo de piscina).

- Con su reno se dirigen a la escalera del cielo (escalera), cabalgan hasta el tobogán del cielo, dejan a su reno en el establo y vuelven a deslizarse hacia el cielo (piscina).
- Aquí todo vuelve a empezar desde el principio: los jugadores recogen una «moneda de las estrellas», se compran un reno, etc.
- Tras un tiempo a elección, el director del juego señala el final. Si se quiere evaluar el juego, se puede declarar ganador al jugador que haya comprado más renos, es decir, el que haya completado más rondas.
- ***Atención***: siempre debe haber suficientes «Sterntaler» en el fondo de la piscina y suficientes flotadores disponibles para la compra, a fin de garantizar un desarrollo fluido del juego.

ATAQUE PIRATA

Material*:* objetos*pequeños* **,** un disco de frisbee **por cada** «pirata», dos cestas o similares.

- Los objetos están repartidos por el borde de la piscina (la isla del tesoro).
- Se designa a dos jugadores como policías, cuya misión es vigilar estos tesoros. Se colocan dentro de la piscina, cerca de la isla del tesoro.
- El resto de los jugadores son piratas. Su barco se encuentra en el borde opuesto de la piscina (barco pirata). Cada pirata recibe un disco de frisbee, que coloca en el barco.
- El árbitro da la señal de inicio del juego.
- El objetivo de los piratas es robar un objeto sin que la policía los pille. Si están bajo el agua, no pueden ser capturados.
- Si un policía atrapa a un pirata, este debe entregar su objeto. El policía puede entonces colocar el botín en su cesta. No se pueden robar objetos de la cesta.
- Cada pirata solo puede transportar un objeto a la vez.
- Si consigue robar uno, puede colocar su botín en su disco de frisbee, que tiene en el barco.
- Gana quien, al final del juego, tenga más objetos en su recipiente.

ENCANTADO

Material: dos aros, dos «varitas mágicas»

- Dos jugadores son los cazadores (los reyes rana). Con su varita mágica pueden convertir en piedra a sus compañeros al tocarlos.
- Dos jugadores asumen el papel de la princesa. Pueden liberar a sus compañeros convertidos en piedra colocando su aro alrededor de ellos.
- Los capturados pueden liberarse pasando por debajo del aro.
- Gana el jugador que haya sido convertido en piedra menos veces.

EN EL FUEGO CRUZADO

Material: una o varias pelotas de agua o de gomaespuma

- El grupo se divide en dos equipos. Un equipo lo forman los marineros, que se reparten por el agua. El otro equipo es la tripulación pirata.
- Los piratas también se encuentran en la piscina. Dependiendo del tamaño del grupo, disponen de varias pelotas (una pelota por cada 10 jugadores).
- Ahora intentarán derribar con las pelotas al mayor número posible de marineros. Para ello, por supuesto, es necesario el trabajo en equipo.
- No se puede derribar a los marineros si están bajo el agua.
- Se cuentan los aciertos de los piratas.
- Al cabo de unos 2 minutos, los equipos intercambian sus papeles. Los marineros se convierten en piratas y los piratas, en marineros.
- Gana el equipo que al final haya conseguido más aciertos.

TITANIC

Material: para la segunda parte, «objetos de salvamento» (tubos de piscina, pelotas, tablas, etc.)

- El moderador, el capitán, invita al grupo a embarcarse en un viaje a bordo del Titanic.
- Los jugadores se reparten por el agua y pueden moverse libremente y según les apetezca (pasear, hacer deporte, tomar el sol, nadar, etc.).
- Cuando el animador grite «¡El Titanic se hunde!», los pasajeros deben intentar ponerse a salvo en un plazo de 15 segundos.
- El animador indica la forma de salvarse, por ejemplo: todos los pasajeros se cogen de las manos, se sientan en el borde de la piscina, forman grupos de cuatro, etc.
- En la segunda parte se pueden incorporar accesorios. Uno puede ponerse a salvo subiéndose al bote salvavidas (neumático), cogiendo un aro del suelo, agarrándose al salvavidas, etc.
- Gana el jugador que haya conseguido salvarse siempre a tiempo.

JUEGO DE LAS BACTERIAS

Material: pelotas de ping-pong o similares, colchonetas, tobogán, cesta o similar.

- Dos jugadores reparten las «bacterias». Intentan tocar a sus compañeros de juego y, a continuación, les dan una «bacteria» (pelota de ping-pong).
- Dependiendo del tamaño del grupo, habrá varias camillas. Una camilla consiste en una colchoneta que empujan dos niños.
- Los jugadores «enfermos» llaman a una «ambulancia», que los lleva sobre la colchoneta hasta la enfermería (la escalera).
- Allí se neutraliza la «bacteria» (se deposita en la cesta).
- El jugador, ya recuperado, vuelve al campo de juego por el tobogán.
- Los jugadores que propagan las bacterias pueden coger otras nuevas de la cesta tantas veces como quieran.
- Posible puntuación: gana el jugador que haya sido infectado con bacterias menos veces.
- ***Nota***: elige la ubicación del tobogán y de la cesta de manera que se garantice un desarrollo fluido del juego.

CARRERA POR PAREJAS

Material: ninguno

- La mitad del grupo forma un círculo. A continuación, cada uno de los jugadores restantes se coloca detrás de uno de los jugadores de ese círculo.
- Los jugadores que están uno detrás de otro forman una pareja.
- Cuando el animador dé la señal de inicio, todos los jugadores que están fuera deben correr una vuelta en sentido horario alrededor del círculo interior hasta que vuelvan a estar junto a su compañero.
- El jugador que llegue último a su sitio pierde. La pareja «se hunde».
- La pareja que al final haya «caído» menos veces gana el juego.

Variante: en lugar de correr alrededor del círculo, los jugadores del círculo exterior deben pasar por debajo de las piernas de su compañero. De este modo, se intercambian al mismo tiempo el círculo exterior y el círculo interior.

SEPARACIÓN DE RESIDUOS

Material: objetos para pasar por debajo , cuerda

- Se marca el centro del campo con la cuerda.
- A ambos lados del campo se reparten aproximadamente el mismo número de objetos (basura).
- A la señal de salida, los jugadores de ambos grupos se sumergen en busca de la basura en su mitad del campo, cogen un objeto y lo transportan al campo contrario. Allí deben depositarlo de nuevo sumergiéndose (no basta con soltarlo).
- Al finalizar el tiempo de juego, gana el equipo en cuyo campo haya menos basura.

RECOGER TESOROS

Material: 2 cestas; 2 objetos pesados para mantener las cestas en el fondo de la piscina; objetos para bucear; aros de buceo

- Se forman dos equipos.
- Cada uno se coloca en el agua, junto a uno de los bordes de la piscina. Ambos grupos disponen de una cesta con el mismo número de objetos (tesoros).
- Para llegar al cofre del equipo contrario, hay que sumergirse pasando por los aros de buceo colocados en el borde de la piscina.

- A continuación, se puede coger un objeto de la cesta del equipo contrario. El camino de vuelta a la propia cesta pasa de nuevo por los aros de buceo.
- Todos los jugadores salen al mismo tiempo, pero nadando uno detrás de otro.
- El recorrido del juego es como un gran círculo. Todos los jugadores nadan, por así decirlo, en la misma dirección. Los nadadores más rápidos pueden adelantar a los más lentos.

Variante: si no se dispone de suficientes objetos para sumergirse, el cofre del tesoro se coloca en el borde de la piscina y se llena con objetos normales aptos para el agua.

COCODRILO

Material: ninguno

- Se designa a un jugador como «cocodrilo».
- El resto de jugadores se sientan a ambos lados de la piscina.
- El cocodrilo se tumba boca arriba en el centro de la piscina.
- El animador grita: «¡Schnappi está dormido!». Los jugadores pueden cambiar de lado tantas veces como quieran mientras el animador repita esta frase.
- En cuanto el animador grite «¡Schnappi se despierta!», el cocodrilo puede atrapar a los jugadores que se encuentren en el agua. Quien consiga llegar a la orilla de la piscina estará a salvo del cocodrilo.
- Los jugadores atrapados se convierten ahora también en cocodrilos y salen a cazar en la siguiente ronda.
- Gana el último jugador que quede.

HIMBEERZÄLTLI

Material: ninguno

- Al principio, el árbitro señala un punto hasta el que los jugadores deben nadar de ida y vuelta.
- Los jugadores se encuentran en el borde de la piscina.
- El animador empieza entonces a contar una historia. En cuanto suene la palabra «Himbeerzältli», todos los jugadores deben nadar hasta el punto indicado y volver.
- El último en llegar queda eliminado.
- El último jugador que quede es el ganador.

Referencias

- Imagen de portada: MariES

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Natación

Edad
De 8 a 12 años

Número de participantes
1–20
20-30

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/juegos-para-ir-la-piscina