



# GYMKHANA DE AGUA

<b>EDADES:</b>	+ 6 años	<b>DURACIÓN:</b>	+ 90 minutos
<b>OBJETIVO:</b>	cooperar en en desarrollo de una actividad lúdica		
<b>PARTICIPANTES:</b>	todo el grupo dividido es equipos.		
<b>MATERIALES:</b>	pañoleta, globos de agua, bandeja, botellas de plástico, bolsas de basura de tamaño de una sábana, jabón lavavajilas, vasos de plástico, cubos o barreños, armas de agua		
<b>¿CÓMO EMPEZAMOS?</b>	Dividimos el grupo en equipos, todos convenientemente ataviados con bañadores, toallas y sandalias o chanclas.		

**DESARROLLO:** Cada prueba estará atendida por uno de nosotros y los niños tendrán libertad de elegir a cuál acudir, con la condición de haber pasado por todas ellas antes del explosivo final de la Guerra de Agua. Lista de pruebas:

**El torpedo:** Un miembro del equipo se venda los ojos. Colocamos un globo lleno de agua en un lugar al azar de la zona de juego. El resto del equipo tiene que guiar a sus compañero ciego hasta llegar al globo. Una vez allí deberá sentarse encima y hacerlo estallar.

**Las esfinges:** Tenemos que delimitar un camino o pasillo que todo el equipo debe atravesar. Dos monitores se colocan subidos a una silla cada uno, con los ojos vendados, en los lados del camino. Llevaremos botellas, cubos o pistolas de agua llenas. Los jugadores han de atravesar el pasillo sin que lo oigamos, ya que de ser así los mojaremos. Tienen que llegar al final.

**Camarero:** Establecemos una distancia en línea recta (25m) y mandamos ponerse al equipo en uno de los extremos. En el otro pondremos un cubo o balde. Cada jugador del equipo deberá recorrer la distancia entre los dos extremos lo más rápido posible sujetando la bandeja con una mano, en la que habrá de parar, volver a colocarla en la bandeja y seguir corriendo hasta el balde o cubo, donde la vaciará, volviendo a su punto de origen para pasar la bandeja y la botella al siguiente compañero. El juego finaliza cuando el barreño esté lleno.

**Cuidado que resbala:** Haremos uso del deslizador. En un extremo colocamos a los miembros del equipo con un vaso lleno de agua y en el otro extremo un barreño. Deben atravesar el deslizador intentando derramar la menor cantidad de agua posible. Pasarán por él tantas veces como sea necesario hasta llenar el barreño.

**Esponjas humanas:** Todo el equipo se coloca enfrente de nosotros, llevando una camiseta sobre el bañador. Llenamos un cubo con agua y lo lanzamos al aire sobre los jugadores. Procuran mojarse lo más rápido posible para luego ir hasta un barreño y exprimir sus camisetas en él. Repetiremos la acción hasta que el barreño quede lleno.

**Puntería:** Uno de los miembros del equipo es el tirador al que entregamos una pistola de agua y sus compañeros los sujetas velas, a los que le damos una vela encendida que habrán de sujetar con las manos a la altura del pecho. A una distancia de unos 5 metros el tirador tendrá que apagar con chorros las velas.

**A bucear:** En un barreño añadiremos fruta en trozo. Cada miembro del equipo tendrá que coger con la boca al menos uno de los trozos. Pueden hacer todos los intentos que quieran.

**Gran batalla final:** Cada participante cogerá su pistola de agua, e irá a llenarla de agua. Todos lucharán en la gran batalla, en la que el objetivo es acabar lo más mojado posible.

**VARIANTES:** Se pueden jugar la batalla final con globos

**ETIQUETAS:** gymkhana, trabajo en equipo.