A decorative border surrounds the page, featuring various sea life icons such as starfish, seashells, and nautilus shells in shades of blue, orange, and yellow. The icons are scattered across the top, bottom, and sides of the page.

Juegos de piscina

Recuerda que los niños y niñas exploran (e inventan juegos diferentes) y las personas adultas cuidamos (y nos deleitamos con su creatividad).

¡Feliz juego!

Juegos de saltos

Concurso de saltos a bomba

- **Cómo se juega:** Se hacen turnos para saltar al agua haciendo la "bomba" más grande posible, salpicando todo alrededor. ¡El que haga la mayor salpicadura, gana!

Salto de estrella

- **Cómo se juega:** Se salta al agua abriendo los brazos y las piernas como una estrella. ¡Gana el que logre la mejor "estrella" en el aire!

Salto de ninja

- **Cómo se juega:** Se salta intentando hacer una pose de ninja en el aire. ¡El salto más creativo y ágil, gana!

Salto de animales

- **Cómo se juega:** Quienes participan, eligen un animal y saltan imitándolo. Puede ser un canguro, un delfín, o cualquier otro animal. ¡El salto más divertido y original, gana!

Salpicón

- **Cómo se juega:** Todos los peques se alinean y, al contar hasta tres, saltan juntos para hacer el mayor salpicón posible. ¡El equipo que más agua salpique, gana!

Saltos sincronizados

- **Cómo se juega:** En parejas o grupos, se hacen saltos coordinados, intentando hacerlos exactamente igual. ¡La mejor sincronización, gana!



Juegos de saltos

Follow the leader

- **Cómo se juega:** Una de las criaturas hace un salto y el resto debe imitarlo exactamente. ¡Quien lo haga mejor, se convierte en el nuevo líder!
- **Variación:** Lo mismo, con movimientos dentro la piscina.

Salta y flota

- **Cómo se juega:** Todas saltan al agua e intentan flotar en una posición específica, puede ser de espaldas, boca abajo... ¡Quien se mantenga más tiempo flotando, gana!

Salta y atrapa

- **Cómo se juega:** Una personita salta y otra lanza un objeto flotante. Hay que atrapar el objeto en el aire antes de caer al agua. ¡Quien atrape más objetos, gana!

Juegos de pelotas

Voleibol acuático

- **Cómo se juega:** Se forman dos equipos. Se usa una red (o una cuerda) y una pelota. El objetivo es pasar la pelota por encima de la red sin que caiga al agua. ¡El equipo con más puntos, gana!

Baloncesto acuático

- **Cómo se juega:** Se coloca un aro flotante en el agua. Por equipos o de manera individual, se lanza la pelota al aro. ¡Quien enceste más veces, gana!

Balón prisionero acuático

- **Cómo se juega:** Se juega como el balón prisionero normal, pero en el agua. Hay que lanzar una pelota blanda para ir "atrapando", personita a personita, a todo el equipo contrario -si la pelota te golpea, te atrapan, si la coges sin que toque el agua, te libras-. ¡El equipo que consiga mantener un participante sin atrapar, gana!

Waterpolo

- **Cómo se juega:** Similar al baloncesto acuático, pero con porterías. Los equipos intentan marcar goles lanzando la pelota dentro de las porterías. ¡El equipo con más goles, gana!

Evita la pelota

- **Cómo se juega (mínimo 5 personas):** Se forma un círculo en el agua cogiéndose de las manos y en el centro se coloca una pelota. Hay que dar vueltas sin soltarse alrededor de la pelota, evitando el contacto con ella. Si la pelota te toca, te eliminas.
- **Variación:** Una de las criaturas es "quien la lleva" y lanza la pelota tratando de tocar al resto. Si te tocan, "tú la llevas".

Pilla-pilla loco

- **Cómo se juega:** Este tipo de pilla-pilla es un "todos contra todos", es decir, todos van a pillarse. Se reparte a cada persona una pelota pequeñita y tienen que tocar con ella (no vale lanzar) para pillar. Cuando una persona es tocada, permanece quieta en la piscina hasta que solo quede uno. Si pillan a quien te ha pillado, te liberan. Si dos jugadoras se pillan mutuamente, se desempata con piedra-papel-tijera. Puede hacerse sin pelotas.



Juegos de pelotas

Lanza y coge

- **Cómo se juega:** En parejas, las jugadoras se lanzan la pelota entre sí. Si lanzas y la pelota cae al agua, la pareja se elimina. ¡La pareja que dure más tiempo sin fallar, gana!

Pelotas matemáticas

- **Preparación:** Es necesario preparar dos cubos y pelotas de ping pong con los números escritos, también se puede usar goma eva y hacer trozos grandes que floten con los diferentes números.
- **Cómo se juega:** Por equipos, buscan (buceando o nadando) el máximo de pelotas que puedan y las echan en un cubo. Al final, se suman las cantidades que tengan las pelotas. Quien tenga más puntos, gana.
- **Variación:** Se elige un número con la suma a la que se tiene que llegar; un equipo lanza una pelota con una cantidad cualquiera y el otro debe lanzar la pelota con el número que complete la suma que se ha elegido. Pueden incluirse números negativos.

Aeropelota

- **Cómo se juega:** Hay que mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible, pasándola entre quienes participan. ¡Quien deja caer la pelota, se elimina!

Juegos de bucear

El tesoro hundido

- **Cómo se juega:** Se lanzan varios objetos al fondo de la piscina. Hay que bucear para recuperarlos. ¡Quien recupere más tesoros, gana!

La botella invisible

- **Cómo se juega:** Se prepara una botella de 2 litros transparente (sin etiquetas) y llena de agua. Se lanza al fondo de la piscina. Hay que bucear para encontrarla. ¡El primer equipo en encontrarla, gana!

Buceo por relevos

- **Cómo se juega:** Por equipos, hay que pasar un objeto de un extremo a otro de la piscina buceando. ¡El equipo más rápido, gana!

Todos a por...

- **Cómo se juega:** Se lanza un solo objeto al agua y quien la liga, grita: 'todos a por X' y todas las demás deben bucear para atraparlo. ¡Quien lo consiga primero gana!
- **Variación:** Se introducen diversos objetos al agua (flotantes y no flotantes), colores, formas....

Furor acuático

- **Cómo se juega:** Una de las criaturas será la presentadora. Dice una palabra y los grupos tendrán que cantar una canción que tenga esa palabra. Quien cante primero, recibe un punto. Cuando lleguen a 3 puntos, ganan la ronda y el equipo contrario se tira al agua.
- **Variación 1:** Igual, pero tienen que completar la canción entera, la presentadora va cambiando de grupo cada 15 segundos, el grupo que no siga la canción, se tira al agua.
- **Variación 2:** Se pone música y hay que bailar y moverse en el agua. Cuando la música se detiene, bucean y tocan el fondo de la piscina. ¡El último queda eliminado!

A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of sea life elements. The elements include various styles of starfish in blue and orange, seashells in blue, orange, and white, and small blue and orange dots. The background of the page is white.

Juegos de bucear

Arcorís

- **Cómo se juega:** Se colocan objetos de diferentes colores en el fondo de la piscina. Quien la liga, dice un color y hay que bucear y recoger todos los objetos de un mismo color. ¡Quien completa su color, gana!
- **Variación:** Conseguir los seis colores del arco iris.

Espía acuático

- **Cómo se juega:** Una de las participantes (el espía) esconde un objeto bajo el agua. El resto tiene que adivinar dónde está y encontrar el objeto. Gana quien encuentre primero el objeto del espía.

El aro

- **Cómo se juega:** Se coloca un aro en el fondo de la piscina y hay que bucear para atravesarlo. ¡Quien lo haga más rápido, gana!

Mimo submarinista

- **Cómo se juega:** Uno bucea e imita un animal o un objeto sin hablar. El resto, debe adivinar qué es. ¡Quien adivina más veces, gana!

Juegos de agua

La batidora

- **Cómo se juega:** Una persona adulta coge a un peque sobre sus hombros (en condiciones de seguridad) y gira sobre sí misma hasta que lo deja caer en la piscina.

Qué hora es, Sr. Piraña

- **Cómo se juega:** Una de las personitas es "Sr. Piraña" y se coloca en un extremo de la piscina, de espaldas y con los ojos cerrados. El resto, los peces, se colocan en el extremo opuesto y preguntan "¿Qué hora es, Sr. Piraña?". El Sr. Piraña responde con una hora, la que quiera. Hay que avanzar el número de pasos de la hora (por ejemplo, tres pasos si dice las tres de la tarde). Entonces Sr. Piraña se gira para mirar. Vuelve a darse la vuelta y se repite varias veces, hasta que, en una de las ocasiones, el Sr. Piraña responde "hora de comer". Los peces deben nadar de vuelta antes de ser atrapados. El primer atrapado se convierte en el siguiente Sr. Piraña.
- **Variación:** Juega una persona adulta de Piraña ¡El último pez en ser atrapado, gana!

Delfín Rana Submarino

- **Cómo se juega:** Por equipos, o de manera individual, decimos aleatoriamente: "veo un delfín nadar por encima), una rana (saltar) o un submarino (tumbarse en el fondo)", quien realice la acción en último lugar, se elimina.
- **Variación:** Cada persona elige lo que quiere ser e imita a estos animales. ¡Quien mejor imite sus movimientos, gana!

Atlantis

- **Cómo se juega:** Hay que nadar en el agua y, cuando quien se la liga dice: "Petrificus totalus" hay que mantener una postura que recuerde a una estatua. ¡Quien se mueva antes, se elimina!
- **Variación:** Similar al "escondite inglés", pero dentro del agua. Hay que nadar mientras un jugador cuenta con los ojos cerrados, se vuelven estatuas cuando él se voltea.

Animales nadadores

- **Cómo se juega:** Cada cual elige un animal y nada imitando sus movimientos. Pueden ser peces, tortugas, o cualquier animal acuático. ¡El más creativo, gana!



Juegos de agua

Debajo del puente...

- **Cómo se juega:** Una pareja forma un puente con sus brazos y el resto, nada por debajo. Un adulto, moderador o una alarma, pita el tiempo. Si el puente se cierra sobre alguien, se elimina.
- **Variación:** Se hace una fila y todas las jugadoras se colocan con las piernas abiertas, la última de la fila pasa por debajo del resto buceando, se coloca en primer lugar y la última empieza a bucear. Repiten hasta que se cansen.

El pañuelo acuático

- **Cómo se juega:** Se juega como el "pañuelo" tradicional, pero en el agua. Un objeto flotante hace de pañuelo y se forman dos equipos. Por parejas, una persona de cada equipo, hay que nadar para atraparlo. ¡Quien lo consiga primero, gana!

Tornado

- **Cómo se juega:** Se forma un círculo, corriendo o nadando, se comienza a girar rápidamente todas en la misma dirección, creando una corriente en el agua. Después, hay que intentar nadar contra la corriente.

FISH

- **Cómo se juega:** Similar al "HORSE" del baloncesto, pero en el agua. Un niño hace un truco o una maniobra, el resto debe copiarlo. Si fallan, reciben una letra de la palabra FISH. ¡El primero en completar la palabra, pierde!
- **Variación:** Igual, por equipos.

Juegos de movimiento

Marco Polo

- **Cómo se juega:** Con los ojos cerrados, un niño debe encontrar al resto diciendo "Marco", y ellos responden "Polo". ¡El que sea atrapado se convierte en el siguiente "Marco"!

Aquoreografía

- **Cómo se juega:** Los niños crean una coreografía en el agua. ¡La coreografía más creativa y sincronizada, gana!

Natación sincronizada

- **Cómo se juega:** Similar a "Aquoreografía", pero hay que realizar los movimientos sincronizados como en la natación artística. ¡El equipo más sincronizado gana!

Tiburón

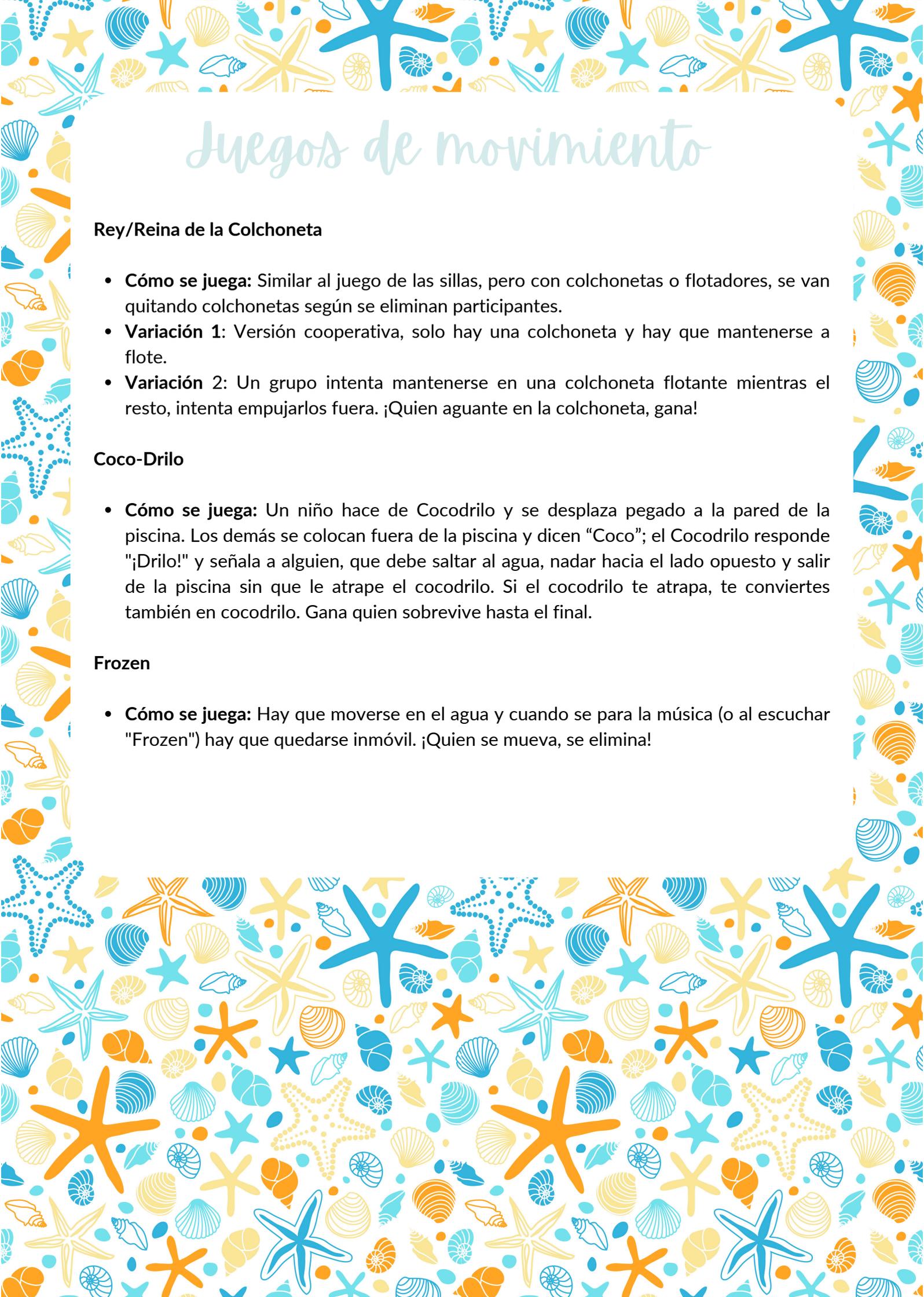
- **Cómo se juega:** Una de las jugadoras es un tiburón, se sitúa en el centro de la piscina y debe atrapar al resto, que se alinea a lo largo de un lado de la piscina. Cuando el tiburón dice "COMIDA", los pececillos tienen que intentar llegar al otro lado de la piscina sin que el tiburón los toque. Cualquiera que sea marcado se convierte en tiburón. El último pececillo en pie se convierte en el primer tiburón del siguiente juego.
- **Variación:** Usar el comodín "Los peces son amigos, no comida" una vez en el juego.

Los cacos mojados

- **Cómo se juega:** Por equipos, se dividen en ladrones y policías. Los ladrones deben robar objetos flotantes sin ser atrapados por los policías. ¡El equipo con más objetos al cabo de un tiempo determinado, gana!

La balsa

- **Cómo se juega (mínimo 4 personas):** El objetivo es construir una balsa humana. Una persona es la balsa, otra persona sujeta sus piernas por delante y otra persona por detrás, bajo los brazos. La cuarta persona (la más pequeña) es la pasajera de la balsa, que se sienta en su tripa sin hacerle daño. Caminan juntas para que la balsa avance.
- **Variación:** Todas se suben a una balsa inflable y deben remar juntas para llegar a la meta. ¡El equipo que llegue primero, gana!



Juegos de movimiento

Rey/Reina de la Colchoneta

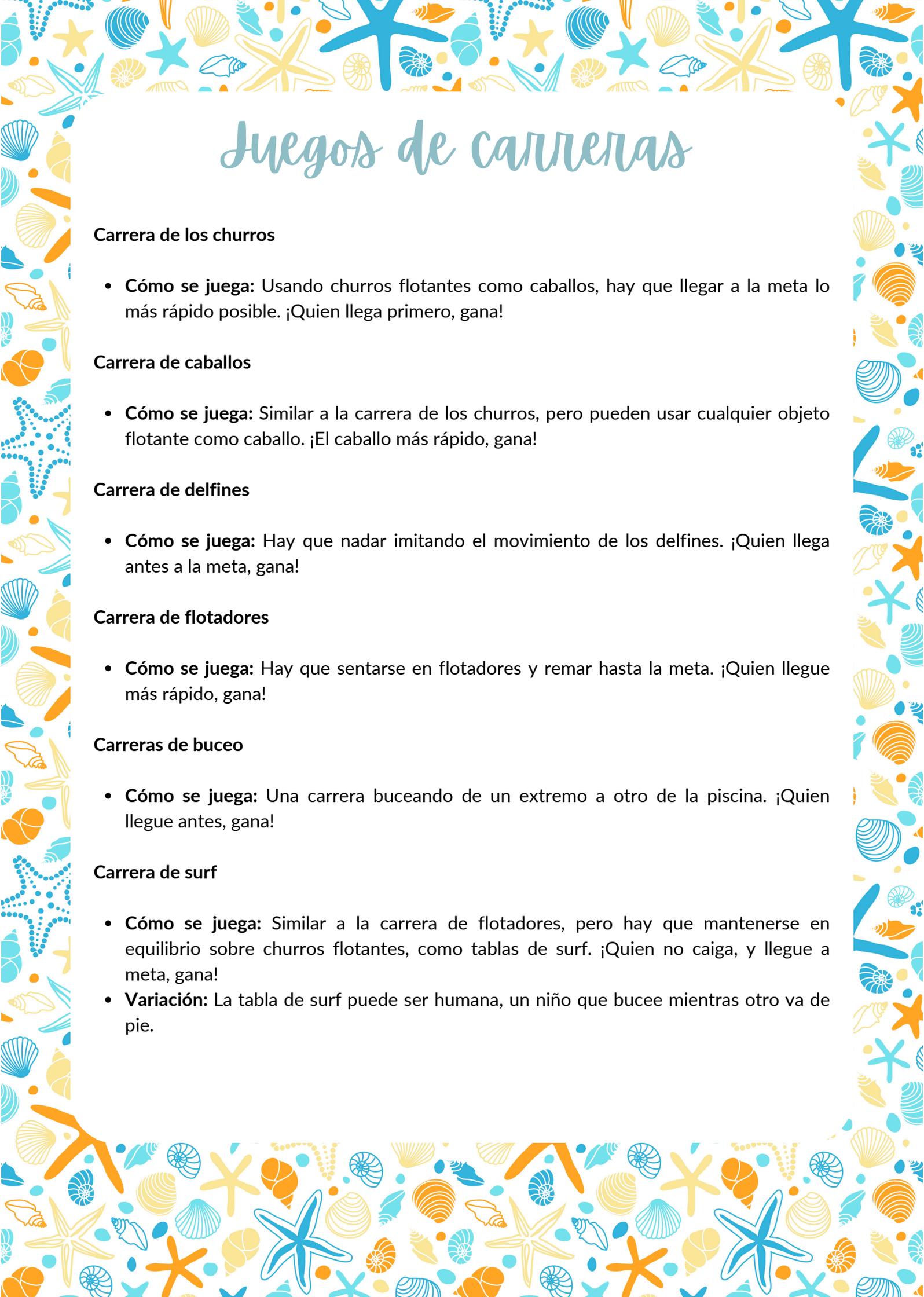
- **Cómo se juega:** Similar al juego de las sillas, pero con colchonetas o flotadores, se van quitando colchonetas según se eliminan participantes.
- **Variación 1:** Versión cooperativa, solo hay una colchoneta y hay que mantenerse a flote.
- **Variación 2:** Un grupo intenta mantenerse en una colchoneta flotante mientras el resto, intenta empujarlos fuera. ¡Quien aguante en la colchoneta, gana!

Coco-Drilo

- **Cómo se juega:** Un niño hace de Cocodrilo y se desplaza pegado a la pared de la piscina. Los demás se colocan fuera de la piscina y dicen "Coco"; el Cocodrilo responde "¡Drilo!" y señala a alguien, que debe saltar al agua, nadar hacia el lado opuesto y salir de la piscina sin que le atrape el cocodrilo. Si el cocodrilo te atrapa, te conviertes también en cocodrilo. Gana quien sobrevive hasta el final.

Frozen

- **Cómo se juega:** Hay que moverse en el agua y cuando se para la música (o al escuchar "Frozen") hay que quedarse inmóvil. ¡Quien se mueva, se elimina!



Juegos de carreras

Carrera de los churros

- **Cómo se juega:** Usando churros flotantes como caballos, hay que llegar a la meta lo más rápido posible. ¡Quien llega primero, gana!

Carrera de caballos

- **Cómo se juega:** Similar a la carrera de los churros, pero pueden usar cualquier objeto flotante como caballo. ¡El caballo más rápido, gana!

Carrera de delfines

- **Cómo se juega:** Hay que nadar imitando el movimiento de los delfines. ¡Quien llega antes a la meta, gana!

Carrera de flotadores

- **Cómo se juega:** Hay que sentarse en flotadores y remar hasta la meta. ¡Quien llegue más rápido, gana!

Carreras de buceo

- **Cómo se juega:** Una carrera buceando de un extremo a otro de la piscina. ¡Quien llegue antes, gana!

Carrera de surf

- **Cómo se juega:** Similar a la carrera de flotadores, pero hay que mantenerse en equilibrio sobre churros flotantes, como tablas de surf. ¡Quien no caiga, y llegue a meta, gana!
- **Variación:** La tabla de surf puede ser humana, un niño que bucee mientras otro va de pie.



Juegos de carreras

Carrera con ropa

- **Cómo se juega:** Hay que nadar llevando puesta ropa adicional, como camisetas o pantalones cortos. ¡Para ganar hay que llegar antes que el resto!

Carrera de obstáculos

- **Cómo se juega:** Se colocan obstáculos en la piscina que hay que superar nadando. ¡Quien completa el recorrido antes, gana!

Carrera de sirenas

- **Cómo se juega:** Nadando con los pies juntos (o con aletas o colas de sirena -con precaución-) hay que llegar hasta la meta. ¡Gana quien llegue antes!

Juegos de palabras

Palabras empiscinadas

- **Cómo se juega:** Se juega igual que las palabras entrelazadas pero solo con palabras relacionadas con la piscina o el mundo marino.
- **Variación:** Hay que decir palabras relacionadas con la piscina mientras están en el agua. ¡Quien diga la palabra más original gana!

Adivina adivinanza

- **Cómo se juega:** Alguien describe algo relacionado con la piscina sin decir su nombre y el resto debe adivinar qué es. ¡Quien adivina, gana!

Juego AEIOU

- **Cómo se juega:** Por turnos, hay que decir palabras que contengan una vocal específica mientras te lanzas al agua. ¡Quien se queda sin palabras, pierde!

Juego Abecedario

- **Cómo se juega:** Se van diciendo palabras en orden alfabético relacionadas con la piscina. ¡Quien confunda el orden alfabético, pierde!

VeoVeo de Piscina

- **Cómo se juega:** Jugar al "Veo, veo" usando objetos que están en la piscina. ¡Quien adivina más objetos, gana!

Pesca-pesca

- **Cómo se juega:** Se ponen varios objetos sobre la toalla y una persona cada vez dice un color, forma, letra y el resto de personas, con una pequeña red de pescar, intenta cogerlo.

Tutti frutti

- **Cómo se juega:** Igual que el Tutti frutti, pero en el agua. Se elige una categoría y hay que decir palabras de esa categoría lo más rápido posible. ¡Quien se queda sin palabras, pierde!



Juegos de palabras

Canta

- **Cómo se juega:** Un equipo se pone máscaras de buceo y canta una canción que alguien de su equipo debe adivinar.
- **Variación:** Hay que cantar canciones mientras nadas. ¡Quien canta más alto y claro, gana!

El teléfono enguachinado

- **Cómo se juega:** Similar al teléfono escacharrado, pero en el agua. Hay que ir pasando un mensaje hablando bajo el agua. ¡El último debe decir el mensaje en voz alta!
- **Variación:** Se puede proponer un tema específico (deportes, plantas, animales) para que sea más sencillo.

Juegos de toalla

La botella explosiva

- **Cómo se juega:** Similar a la "patata caliente". Se pasa una botella con un cronómetro. Cuando el cronómetro se detiene, quien tiene la botella, la tiene que apretar y mojarse. ¡El juego sigue hasta que todas las personas se han empapado!
- **Variación:** En vez de mojarse, debe realizar una acción.

Piedra, papel, tijera, ¡splash!

- **Cómo se juega:** Hay que jugar a "piedra, papel o tijera" y quien pierde debe hacer un salto al agua. ¡El salto más divertido, gana!

Tocado o hundido

- **Cómo se juega:** Ofrecemos material a los peques para que construyan su propio barco (elementos naturales o de reciclaje) y que flote en la piscina o río. ¡El último en hundirse, gana!
- **Variación:** Realizan el barco por equipos.

Tiro de chancla

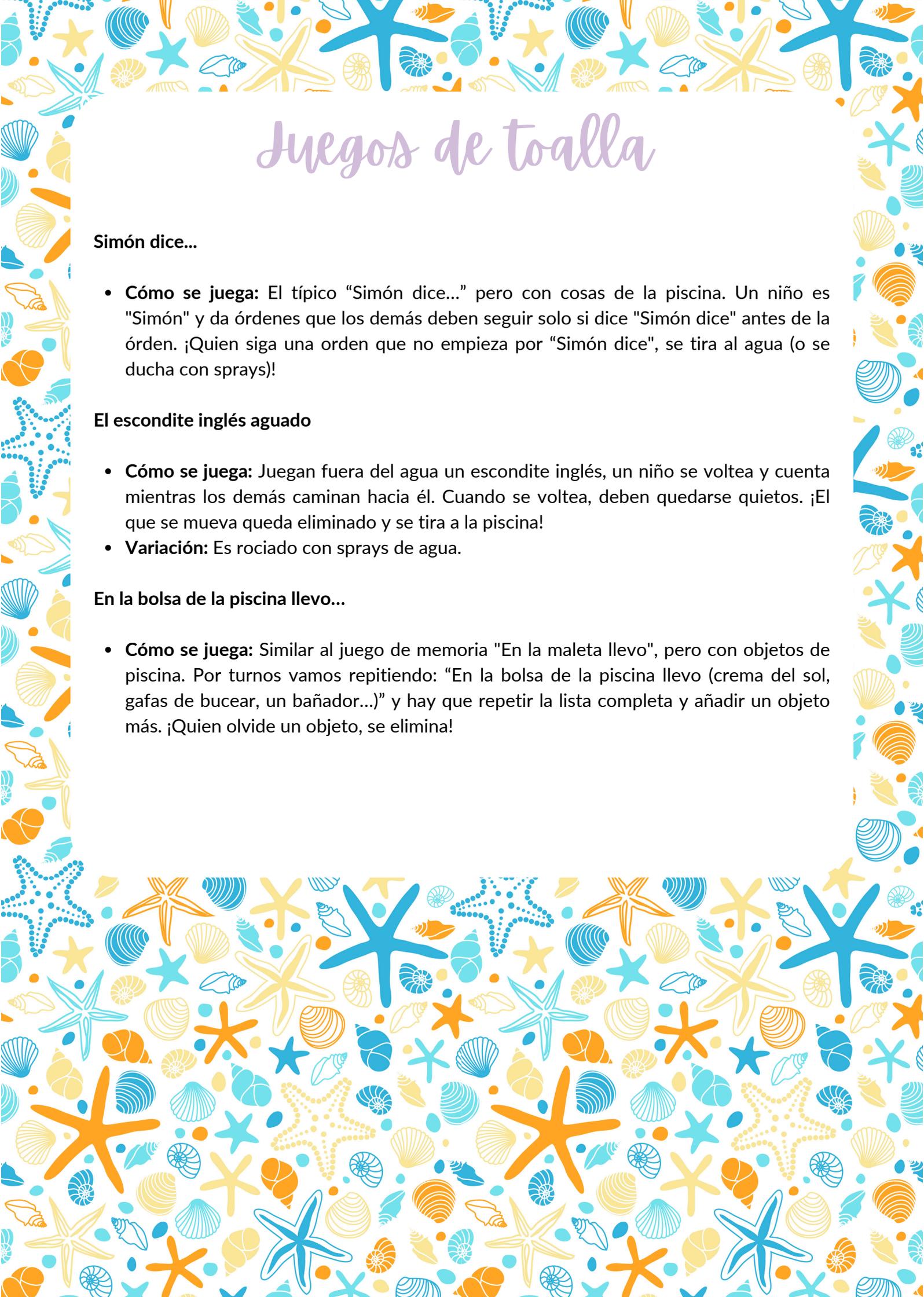
- **Cómo se juega:** Hay que lanzar una chancla a un objetivo específico en la piscina. ¡Quien acierta más veces, gana!

Juegos de palmas

- **Cómo se juega:** Los niños juegan a juegos de palmas como "Pikachu" o "Tomate". ¡El que pierda se tira al agua! Variación: Se moja con sprays.

Bomba Splash

- **Cómo se juega:** Se rellena una botella con agua, se hace girar y a quién le toque en su dirección el tapón de la botella, la destapa y se moja con ella.
- **Variación:** Usar sprays de agua para mojarse unas a otras. ¡Quien moja mas al resto o se mantenga sin mojar, gana!



Juegos de toalla

Simón dice...

- **Cómo se juega:** El típico "Simón dice..." pero con cosas de la piscina. Un niño es "Simón" y da órdenes que los demás deben seguir solo si dice "Simón dice" antes de la orden. ¡Quien siga una orden que no empieza por "Simón dice", se tira al agua (o se ducha con sprays)!

El escondite inglés aguado

- **Cómo se juega:** Juegan fuera del agua un escondite inglés, un niño se voltea y cuenta mientras los demás caminan hacia él. Cuando se voltea, deben quedarse quietos. ¡El que se mueva queda eliminado y se tira a la piscina!
- **Variación:** Es rociado con sprays de agua.

En la bolsa de la piscina llevo...

- **Cómo se juega:** Similar al juego de memoria "En la maleta llevo", pero con objetos de piscina. Por turnos vamos repitiendo: "En la bolsa de la piscina llevo (crema del sol, gafas de bucear, un bañador...)" y hay que repetir la lista completa y añadir un objeto más. ¡Quien olvide un objeto, se elimina!