

## JUEGOS DE PISCINA EXPLICADOS.

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

¡Feliz juego!

### JUEGOS DE SALTOS

#### Concurso de saltos a bomba

- **Cómo se juega:** Los niños se turnan 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:** Cada niño 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:** Los niños saltan intentando hacer una pose de ninja en el aire. ¡El más creativo y ágil gana!

#### Salto de animales

- **Cómo se juega:** Cada niño elige un animal y salta imitándolo. Puede ser un canguro, un delfín, o cualquier otro animal. ¡El más divertido y original gana!

#### Salpicón

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

#### Saltos sincronizados

- **Cómo se juega:** En parejas o grupos, los niños practican saltos al unísono, intentando hacerlos exactamente igual. ¡La mejor sincronización gana!

#### Follow the leader

- **Cómo se juega:** Un niño hace un salto y los demás deben imitarlo exactamente. ¡El que lo haga mejor se convierte en el nuevo líder!
- **Variación:** Lo mismo, con movimientos dentro la piscina

#### Salta y flota

- **Cómo se juega:** Los niños saltan al agua e intentan flotar en una posición específica, como de espaldas o boca abajo. ¡El que se mantenga más tiempo flotando gana!

#### Salta y atrapa

- **Cómo se juega:** Un niño salta y otro le lanza un objeto flotante. Debe atrapar el objeto en el aire antes de caer al agua. ¡El que atrape más objetos gana!

Nota: Todos estos juegos pueden transformarse en cooperativos o hacerse en grupos.

## JUEGOS CON PELOTAS

### Voleibol acuático

- **Cómo se juega:** Se divide a los niños en 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. Los niños intentan lanzar la pelota al aro. ¡El que enceste más veces gana!

### Balón prisionero acuático

- **Cómo se juega:** Se juega como el balón prisionero normal, pero en el agua. Los niños deben lanzar la pelota para "atrapar" a los otros jugadores. ¡El último en pie 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):** Los niños formarán un círculo en el agua cogidos de las manos y en el centro se colocará una pelota. Los jugadores tendrán que dar vueltas sin soltarse alrededor de ella, evitando que les roce. A quien le toque, será eliminado.
- Variación: Uno de los niños es "el que la lleva" y lanza una pelota tratando de tocar a los otros niños. El tocado se convierte en "el que la lleva". ¡El último en ser tocado gana!

### 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 niño una pelota pequeñita y tienen que tocarla (no vale lanzar) para eliminar. Cuando un jugador es tocado, permanece quieto en la piscina hasta que solo quede uno. Si dos jugadoras se pillan mutuamente, se desempata con piedra-papel-tijera. Puede hacerse sin pelotas.

### Lanza y coge

- **Cómo se juega:** En parejas, los niños se lanzan la pelota entre sí. Si uno falla y la pelota cae al agua, queda eliminado. ¡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 en trocitos que floten
- **Cómo se juega:** Los niños se dividen en dos equipos y buscan el máximo de pelotas (buceando o nadando) que puedan y las echan en un cubo. Al final, se suman las cantidades .
- Variación: Uno lanza una pelota con un número y el otro equipo debe lanzar otra pelota con el número que complete una suma específica. Pueden incluirse números negativos.

### Aeropelota

- **Cómo se juega:** Los niños intentan mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible, lanzándola unos a otros. ¡El que deje caer la pelota pierde!

## JUEGOS DE BUCEAR

### El tesoro hundido

- **Cómo se juega:** Se lanzan varios objetos al fondo de la piscina. Los niños deben bucear para recuperarlos. ¡El que recupere más tesoros gana!

### La botella invisible

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

### Buceo por relevos

- **Cómo se juega:** Los niños se dividen en equipos. Cada equipo debe 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 el que la liga grita "todos a por X" y todos los niños deben bucear para atraparlo. ¡El que lo consiga primero gana!
- **Variación:** Se introducen diversos objetos al agua (flotantes y no flotantes), colores, formas....

### Furor acuático

- **Cómo se juega:** El niño- presentador dice una palabra y los grupos tendrán que cantar una canción la cual tenga esa palabra. 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, el presentador cambia de grupo cada 15 segundos, el grupo que no siga la canción, se tira al agua.
- **Variación 2:** Se coloca música y los niños deben bailar y moverse en el agua. Cuando la música se detiene, deben bucear y tocar el fondo de la piscina. ¡El último queda eliminado!

### Arcolris

- **Cómo se juega:** Se colocan objetos de diferentes colores en el fondo de la piscina. La persona adulta o el niño que la liga, dice un color y los niños deben bucear y recoger todos los objetos de un mismo color. ¡El primero en completar su color gana!
- **Variación:** Conseguir los seis colores del arco iris.

### Espía acuático

- **Cómo se juega:** Un niño (el espía) esconde un objeto bajo el agua. Los demás tienen 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 los niños deben bucear para atravesarlo. ¡El que lo haga más rápido gana!

### Mimo submarinista

- **Cómo se juega:** Un niño bucea e imita un animal o un objeto sin hablar. Los demás deben adivinar qué es. ¡El que adivine más veces gana!

## JUEGOS DE AGUA

### La batidora

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

### Qué hora es, Sr. Piraña

- **Cómo se juega:** Un niño es "Sr. Piraña" y se coloca en un extremo de la piscina, de espaldas. Los demás preguntan "¿Qué hora es, Sr. Piraña?" y él responde con una hora, la que él quiera. Los niños avanzan según la hora (por ejemplo, tres pasos si dice las tres de la tarde.). Entonces Sr. Piraña se gira y mira dónde están todos. Vuelve a girarse, cierra los ojos y vuelve a decir una hora. El juego continúa hasta que el Sr. Piraña dice "hora de comer" al preguntarle por la hora y los peces deben nadar de vuelta antes de ser atrapados. El primer atrapado se convierte en Sr. Piraña.
- Variación: Juega una persona adulta de Piraña ¡El último en ser atrapado gana!

### Delfín Rana Submarino

- **Cómo se juega:** Decimos aleatoriamente "veo un delfín (nadar por encima), una rana (saltar) o un submarino (tumbarse en el fondo)" y el niño o equipo que lo haga en último lugar, queda eliminado
- Variación: Los niños eligen ser y nadan imitando a estos animales. ¡El que mejor imite sus movimientos gana!

### El pecio de estatuas

- **Cómo se juega:** Los niños nadan en el agua y cuando el que se la liga diga "Petrificus totalus" se quedan quietos en una postura que recuerden de una estatua ¡El que se mueva antes queda eliminado!
- Variación: Similar a "El escondite inglés", pero dentro del agua. Los niños nadan mientras un jugador cuenta con los ojos cerrados y se vuelven estatuas cuando él se voltea.

### Animales nadadores

- **Cómo se juega:** Los niños eligen un animal y nadan imitando sus movimientos. Pueden ser peces, tortugas, o cualquier animal acuático. ¡El más creativo gana!

### Debajo del puente...

- **Cómo se juega:** Los niños forman un puente con sus brazos y los demás nadan por debajo. Un adulto, un moderador o una alarma pita. Y si el puente se cierra sobre alguien, queda eliminado.
- Variación: Las personas se ponen de pie en la piscina abriendo sus piernas, el niño pasa por debajo buceando, se coloca en primer lugar y el último 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 los niños deben nadar para atraparlo. ¡El que lo consiga primero gana!

### Tornado

- **Cómo se juega:** Los niños forman un círculo y comienzan a girar rápidamente en una dirección, creando una corriente en el agua. Variación: Luego intentan 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 y los demás deben copiarlo. Si fallan, reciben una letra. ¡El primero en completar la palabra "FISH" pierde! Variación: Igual, por equipos.

## JUEGOS DE MOVIMIENTO

### Marco Polo

- **Cómo se juega:** Un niño con los ojos cerrados debe encontrar a los demás 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 los niños deben realizar movimientos sincronizados como en la natación artística. ¡El equipo más sincronizado gana!

### Tiburón

- **Cómo se juega:** Un niño es el tiburón, se sitúa en el centro de la piscina y debe atrapar a los demás nadadores, que se alinean a lo largo de un lado de la piscina. Cuando el tiburón dice "COMIDA", todos 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 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:** Los niños se dividen en ladrones y policías. Los ladrones deben robar objetos flotantes sin ser atrapados por los policías. ¡El equipo con más objetos 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: Los niños se suben a una balsa inflable y deben remar juntos para llegar a la meta. ¡El equipo que llegue primero gana!

### Rey/Reina de la Colchoneta

- **Cómo se juega:** Similar al juego de las sillas, pero con colchonetas o flotadores, se van quitando colchonetas según van eliminándose jugadores.
- Variación: Versión cooperativa, solo hay una colchoneta y tienen que mantenerse a flote.
- Variación: Competitiva: Los niños intentan mantenerse en una colchoneta flotante mientras los demás intentan empujarlos fuera. ¡El que quede último en la colchoneta gana!

### Coco-Drilo

- **Cómo se juega:** Un niño hace de Coco y se desplaza pegado a la pared de la piscina. Los demás se colocan fuera de la piscina y dicen COCO. El Cocodrilo grita "¡Drilo!" y señala a un jugador, quien debe saltar al agua, nadar hacia el lado opuesto y salir de la piscina sin ser atrapado por el cocodrilo. Si el cocodrilo lo atrapa, ese jugador también se convierte en cocodrilo. Gana el último.

### Frozen

- **Cómo se juega:** Los niños deben moverse en el agua y parar la música (o al escuchar "Frozen") deben quedarse quietos. ¡El que se mueva queda eliminado!

## JUEGOS DE CARRERAS

### Carrera de los churros

- **Cómo se juega:** Los niños usan churros flotantes como caballos y deben llegar a la meta lo más rápido posible. ¡El primero en llegar gana!

### Carrera de caballos

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

### Carrera de delfines

- **Cómo se juega:** Los niños nadan imitando el movimiento de los delfines. ¡El que llegue primero a la meta gana!

### Carrera de flotadores

- **Cómo se juega:** Los niños se sientan en flotadores y deben remar hasta la meta. ¡El primero en llegar gana!

### Carreras de buceo

- **Cómo se juega:** Los niños deben bucear de un extremo a otro de la piscina. ¡El que lo haga más rápido gana!

### Carrera de surf

- **Cómo se juega:** Similar a la carrera de flotadores, pero los niños deben mantenerse en equilibrio sobre churros flotantes como tablas de surf. ¡El más rápido gana!
- **Variación:** La tabla de surf puede ser humana, otro niño que bucee mientras otro va de pie.

### Carrera con ropa

- **Cómo se juega:** Los niños deben nadar llevando puesta ropa adicional, como camisetas o pantalones cortos. ¡El primero en llegar a la meta gana!

### Carrera de obstáculos

- **Cómo se juega:** Se colocan obstáculos en la piscina que los niños deben superar nadando. ¡El primero en completar el recorrido gana!

### Carrera de sirenas

- **Cómo se juega:** Los niños nada con los pies juntos ( o usan aletas o colas de sirena -con precaución-) para nadar hasta la meta. ¡El más rápido gana!

## 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: Los niños deben decir palabras relacionadas con la piscina mientras están en el agua. ¡El que diga la palabra más original gana!

### Adivina adivinanza

- **Cómo se juega:** Un niño describe algo relacionado con la piscina sin decir su nombre y los demás deben adivinar qué es. ¡El primero en adivinar correctamente gana!

### Juego AEIOU

- **Cómo se juega:** Los niños se turnan para decir palabras que contengan una vocal específica mientras saltan. ¡El que se quede sin palabras pierde!

### Juego Abecedario

- **Cómo se juega:** Los niños deben decir palabras en orden alfabético relacionadas con la piscina. ¡Quien confunda el orden alfabético sin palabras pierde!

### VeoVeo de Piscina

- **Cómo se juega:** Los niños juegan al "Veo, veo" usando objetos que están en la piscina. ¡El que adivine más objetos gana!

### Pesca-pesca

- **Cómo se juega:** Los niños eligen una categoría (como animales acuáticos) y deben decir palabras de esa categoría mientras están en el agua. ¡El que diga la palabra más original gana!

### Tutti frutti

- **Cómo se juega:** Igual que el tutti frutti, pero en el agua. Los niños eligen una categoría y deben decir palabras de esa categoría lo más rápido posible. ¡El que se quede sin palabras pierde!

### Canta

- **Cómo se juega:** Los niños se ponen mascaritas de buceo y cantan una canción que alguien de su equipo debe adivinar.
- Variación: Los niños deben cantar canciones mientras nadan. ¡El que cante más alto y claro gana!

### El teléfono enguachinado

- **Cómo se juega:** Similar al teléfono escacharrado, pero en el agua. Los niños pasan un mensaje susurrando 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". Los niños pasan una botella con un cronómetro. Cuando el cronómetro se detiene, el niño que tiene la botella la tiene que aplastar y mojarse. ¡El juego sigue hasta que todos hayan participado!
- Variación: En vez de mojarse debe realizar una acción.

### Piedra, papel, tijera, ¡splash!

- **Cómo se juega:** Los niños juegan a "piedra, papel o tijera" y el perdedor debe hacer un salto al agua. ¡El que haga los saltos más divertidos gana!

### Tocado o hundido

- **Cómo se juega:** Ofrecemos material a los niños para que se construyan su propio barco (elementos naturales o de reciclaje) y lo depositan para que flote en la piscina o río. ¡El último en ser hundido gana!
- Variación: Los niños forman equipos.

### Tiro de chancla

- **Cómo se juega:** Los niños intentan lanzar una chancla a un objetivo específico en la piscina. ¡El que acierte más veces gana!

### Juegos de palmas

- **Cómo se juega:** Los niños juegan a juegos de palmas mientras están en el agua, como "Piedra, papel, tijera". ¡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, al destapa y se moja con ella.
- Variación: Los niños usan sprays de agua para intentar mojarse entre ellos. ¡El que moje más y se mantenga más seco gana!

### Simón dice...

- **Cómo se juega:** El típico juego de 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". ¡El que siga una orden sin escuchar "Simón dice" queda eliminado y se tira al agua! (o ducha con sprays)

### El escondite inglés aguado

- **Cómo se juega:** Igual que el 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. ¡El niño que olvide un objeto queda eliminado!