SUBMITTED BY
MariES

ON
21.11.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Игри за посещение на басейна



Планираш ли да посетиш плувния басейн с групата си от младежкия клуб и търсиш няколко игри, които да играете? Тук ще намериш няколко идеи.

Но, моля, спазвайте и правилата за безопасност!

Игри
КЪМ НОВИ ХОРИЗОНТИ

Материал: няма

- Участниците се разделят на 2 групи. Групите заемат местата си на противоположните краища на басейна.
- Водещият задава задача, която играчите трябва да изпълнят, докато се опитват да стигнат до другата страна възможно най-бързо.
- Възможни задачи: тичане, плуване по гръб, гмуркане, по двойки, ръка на левия крак и др.
- Групата, която първа седне отново в пълен състав на ръба на басейна, получава една точка.
- Отборът с най-много точки печели.

ПЪТУВАНЕ ДО ЙЕРУСАЛИМ – НО МАЛКО ПО-РАЗЛИЧНО

Материал: гимнастически обръч

- Обръчите се разпределят по водата. Всеки играч застава в един обръч.
- При сигнал от ръководителя на играта играчите трябва да излязат от своя обръч и да се гмурнат в друг обръч.
- Играчите не трябва да държат или докосват обръчите с ръце.
- След всяка смяна един обръч се изважда от водата.
- Ако даден играч не намери гума, той отпада от играта.
- Печели този, който накрая се сдобие с последния обръч.

(Н)ИКАКЪВ ШАНС!

Материал: няма

- Определят се един или повече „ловци“ (в зависимост от броя на участниците).
- Те се опитват да извадят колкото се може повече от съотборниците си. Когато докоснат някого, трябва да извикат „Стой, козел!“.
- Изключеният играч трябва да спре на място и да вдигне ръце над главата си.
- Съотборниците могат да освободят този играч, като го докоснат леко и извикат „Бягай, козел!“. Тогава той може отново да се движи свободно.
- Ловците броят колко пъти са „елиминирали“ някого. Останалите играчи броят колко пъти са освободили някого.
- Играта е с ограничено времетраене.
- Ако ловецът е извадил повече хора, отколкото останалата група е освободила, той печели играта. Ако е обратното, печелят „освободителите“.

Вариант: Освобождаването става, като се промушиш през разкрачените крака на извадения играч.

BLACK & WHITE

Материал: няма

- Образуват се две групи. Едната група е бяла, а другата – черна.
- Определете ориентир, който да показва центъра на басейна.
- Двете групи застават една срещу друга в средата на басейна.
- Водещият на играта обявява един от двата цвята.
- Играчите от този цвят се опитват да стигнат възможно най-бързо до своята страна на басейна, без да бъдат извадени от играчите от другия цвят.
- Играчите, които са били хванати от противниковия отбор, трябва да преминат в тази група.
- В края на играта печели групата с най-много играчи.

КОЛЕДА НАБЛИЖАВА

Материали: пързалка , предмети за гмуркане, плувни пръчки

- На дъното на басейна са разпръснати много „звездни монети“ (предмети за гмуркане). Играчите трябва да се гмурнат, за да си вземат една звездна монета, с която да си купят

северен елен (плувна пръчка).
- С рентието си те се отправят към небесната стълба (стълбище), яздят до небесната пързалка, настаняват рентието си в обора и се пързалят обратно в небето (басейна).
- Тук всичко започва отначало: съответните играчи вземат „звездна монета“, купуват си северно еленче и т.н.
- След произволно време водещият на играта дава сигнал за края. Ако искате да оцените играта, за победител може да бъде обявен този играч, който е купил най-много северни елени, т.е. е изминал най-много кръга.
- ***Внимание***: На дъното на басейна трябва винаги да има достатъчно „звездни талери“, а за покупка – достатъчно плувни пръчки, за да се гарантира плавен ход на играта.

ПИРАТСКА АТАКА

Материали*: малки* предмети**, по** един фризби **за всеки** „пират“, две кошници или подобни.

- Предметите са разпръснати по ръба на басейна (островът със съкровището).
- Двама играчи се назначават за полицаи, чиято задача е да пазят тези съкровища. Те стоят в басейна, близо до острова със съкровищата.
- Останалите играчи са пирати. Корабът им се намира на отсрещния край на басейна (пиратски кораб). Всеки пират получава по един фризби, който поставя на кораба.
- Водещият дава сигнал за начало на играта.
- Целта на пиратите е да откраднат предмет, без да бъдат хванати от полицията. Когато са под вода, те не могат да бъдат хванати.
- Ако полицай хване пират, той трябва да предаде предмета си. Полицаят може след това да сложи плячката в кошницата си. От кошницата не се разрешава кражба на предмети.
- Всеки пират може да пренася само по един предмет.
- Ако успее да открадне предмет, той може да сложи плячката си във фризбито си на кораба.
- Печели този, който в края на играта има най-много предмети в своя контейнер.

ОЧАРОВАН

Материали: два обръча, две „магически пръчки“

- Двама играчи са ловци (жабени крале). С магическата си пръчка те могат да превръщат съотборниците си в камък чрез докосване.
- Двама играчи поемат ролята на принцесата. Те могат да освободят вкаменените си съотборници, като ги обгърнат с обръча си.
- Заловените могат да се освободят, като се промушат под обръча.
- Печели този играч, който е бил превърнат в камък най-рядко.

В КРЪСТОСАН ОГЪН

Материал: една или повече топки от вода или пяна

- Групата се разделя на два отбора. Единият отбор се състои от моряците, които се разпределят във водата. Другият отбор е пиратският екипаж.
- Пиратите също се намират в басейна. В зависимост от големината на групата, те разполагат с няколко топки (по една топка на всеки 10 играчи).
- Сега те се опитват да изхвърлят с топките колкото се може повече моряци. Разбира се, това изисква и работа в екип.
- Моряците не могат да бъдат изхвърлени, ако са под вода.
- Броят се попаденията на пиратите.
- След около 2 минути отборите сменят ролите си. Моряците стават пирати, а пиратите – моряци.
- Отборът, който в края на играта има най-много попадения, печели.

ТИТАНИК

Материали: за втората част „Спасителни средства“ (плавателни пръчки, топки, дъски и др.)

- Групата е поканена от водещия на играта, капитанът, на пътешествие с „Титаник“.
- Играчите се разпръскват във водата и могат да се движат свободно и както им е угодно (да се разхождат, да спортуват, да се пекат на слънце, да плуват и т.н.).
- Когато водещият извика „Титаник потъва!“, пътниците трябва да се опитат да се спасят в рамките на 15 секунди.
- Начинът за спасяване се определя от водещия, например: всички пътници да се хванат за ръце, да седнат на ръба на басейна, да образуват групи по 4 души и т.н.
- Във втората част могат да се включат и съоръжения. Може да се спасиш, като се качиш в спасителната лодка (надуваемия кръг), вземеш пръстен от дъното, се хванеш за спасителния кръг и т.н.
- Печели този играч, който винаги е успявал да се спаси навреме.

ИГРАТА С БАКТЕРИИТЕ

Материали: топки за тенис на маса или подобни, постелки, пързалка, кош или подобно.

- Двама играчи раздават „бактерии“. Те се опитват да докоснат съотборниците си и след това им дават по една „бактерия“ (топка за тенис на маса).
- В зависимост от големината на групата има няколко линейки. Една линейка се състои от постелка, която се бута от 2 деца.
- Заболелите играчи викат „линейка“, която след това ги отнася на постелката до лазарета (стълбите).
- Там „бактерията“ се неутрализира (поставя се в кошницата).
- Оздравелият играч се връща на игрището по пързалката.
- Играчите, които разпространяват бактериите, могат да си вземат нови от кошницата колкото пъти искат.
- Възможен начин на оценяване: Печели играчът, който най-рядко е бил заразен с бактерии.

- ***Забележка***: Изберете мястото на пързалката и кошницата така, че да се гарантира плавен ход на играта.

ИГРА НА ДВОЙКИ

Материал: няма

- Половината от групата образува кръг. Сега зад всеки играч от този кръг застава по един от останалите играчи.
- Играчите, които стоят един зад друг, образуват двойка.
- Когато водещият даде сигнал за старт, всички играчи от външния кръг трябва да обиколят вътрешния кръг по часовниковата стрелка, докато не се върнат при партньора си.
- Играчът, който пристигне последен на мястото си, губи. Двойката „потъва“.
- Двойката, която в края на играта е „изпаднала“ най-рядко, печели играта.

Вариант: Вместо да тичат около кръга, играчите от външния кръг трябва да се промушат през краката на партньора си. По този начин едновременно се сменят външният и вътрешният кръг.

РАЗДЕЛЯНЕ НА ОТПАДЪЦИТЕ

Материали: предмети за промушване , въже

- С въжето се очертава средата на игралното поле.
- От двете страни на игрището се разпределят приблизително еднакъв брой предмети (отпадъци).
- При стартовия сигнал играчите от двете групи се гмуркат за отпадъците в своята половина, вземат по един предмет и го пренасят в полето на противника. Там трябва да го оставят отново, като се гмурнат (а не просто да го пуснат).
- След изтичане на игровото време печели отборът, в чието поле има по-малко отпадъци.

СЪБИРАНЕ НА СЪКРОВИЩА

Материал: 2 кошници; 2 тежки предмета, за да се задържат кошниците на дъното на басейна; предмети за гмуркане; гмуркачески обръчи

- Създават се два отбора.
- Всяка от тях застава във водата до един от ръбовете на басейна. И двете групи разполагат с по една кошница с еднакъв брой предмети (съкровища).

- За да се стигне до съкровищницата на противника, трябва да се преплуват плувните обръчи, поставени на ръба на басейна.
- След това може да се вземе един предмет от кошницата на противника. Пътят към собствената кошница отново минава през плувните обръчи.
- Всички играчи стартират едновременно, но плуват един след друг.
- Трасето на играта е като голям кръг. Играчите плуват, така да се каже, всички в една посока. По-бързите плувци могат да изпреварват по-бавните.

Вариант: Ако нямате достатъчно предмети за гмуркане, съкровищницата се поставя на ръба на басейна и се пълни с обикновени предмети, подходящи за вода.

КРОКОДИЛ

Материали: няма

- Един от играчите се определя за крокодил.
- Останалите играчи седят от двете страни на басейна.
- Крокодилът лежи по гръб в средата на басейна.
- Водещият вика: „Шнапи спи!“ Играчите могат да сменят страните колкото си искат, докато водещият повтаря тази фраза.
- Веднага щом водещият извика „Шнапи се събужда!“, крокодилът може да хване играчите, които се намират във водата. Който успее да се спаси на ръба на басейна, е в безопасност от крокодила.
- Хванатите играчи също се превръщат в крокодили и в следващия рунд излизат на лов.
- Победител е последният останал играч.

ПРИКАЗКА ЗА МАЛИНИТЕ

Материали: никакви

- В началото водещият определя точка, до която играчите трябва да плуват и да се върнат.
- Играчите са на ръба на басейна.
- Водещият започва да разказва история. Веднага щом се чуе думата „Himbeerzältli“, всички играчи трябва да преплуват до определената точка и обратно.
- Последният пристигнал играч отпада.
- Победител е последният останал играч.

Източници

- Заглавна снимка: MariES

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Плуване

Възраст
8–12 години

Брой участници
1–20
20–30

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Почти без усилие

Изтегляне на файлове
Няма изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/igri-za-poseshchenie-na-baseyna