BEKÜLDŐ
MariES

ON
2012.11.21

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Játékok az uszodába látogatáshoz



Szeretnétek a gyermekcsoporttal ellátogatni az uszodába, és keresel néhány játékot, amit ott játszhatnátok? Itt találsz néhány ötletet.

De kérlek, tartsd be a biztonsági szabályokat is!

Játékok

ÚJ PARTOK FELÉ

Anyag: nincs

- A résztvevőket két csoportra osztják. A csoportok a medence egymással szemben lévő partjára ülnek le.
- A játékvezető megad egy feladatot, amelyet a játékosoknak meg kell oldaniuk, miközben a lehető leggyorsabban próbálnak átjutni a másik oldalra.
- Lehetséges feladatok: futás, hátúszás, merülés, kétfős csoportokban, a bal lábhoz érintett kéz stb.
- Az a csoport, amelyik elsőként ül vissza teljes létszámmal a medence szélére, egy pontot kap.
- A legtöbb pontot szerző csapat nyer.

UTAZÁS JERUZSÁLEMBE – EGY KICSIT MÁSképp

Eszköz: torna karika

- A karikákat elhelyezzük a vízen. Minden játékos beáll egy karikába.
- A játékvezető jelére a játékosoknak ki kell merülniük a karikájukból, és be kell merülniük egy új karikába.
- A játékosok nem foghatják meg és nem érinthetik meg a karikákat a kezükkel.
- Minden váltás után egy karikát kiemelnek a vízből.
- Ha egy játékos nem talál gumikört, kiesik a játékból.
- Az nyer, aki a végén megszerezte az utolsó gumikört.

(N)EM ÉRDEKEL!

Szükséges eszközök: nincs

- Kijelölnek egy vagy több fogót (a résztvevők számától függően).
- Ők megpróbálnak minél több játékost kiütni. Amikor megérintik a játékost, azt kell kiáltaniuk: „Állj, kecske!”.
- A kiütött játékos megáll, és a fejére emeli a kezét.
- A többi játékos kiszabadíthatja az illetőt, ha megérinti és azt kiáltja: „Fuss, kecske!”. Ezután az illető újra szabadon mozoghat.
- A fogók számolják, hányszor fogtak el valakit. A többi játékos számolja, hányszor szabadítottak fel valakit.
- A játék időkorlátos.
- Ha a fogó több embert kiütött, mint amennyit a többi játékos kiszabadított, ő nyeri a játékot. Ha fordított a helyzet, akkor a „szabadítók” nyernek.

Változat: A kiszabadítás úgy történik, hogy átmerülnek a kiszorított játékos széttárt lábai között.

BLACK & WHITE

Felszerelés: nincs

- Két csoportot alkotunk. Az egyik csoport fehér, a másik fekete.
- Jelölj ki egy tájékozódási pontot, amely a medence közepét jelzi.
- A két csoport egymással szemben áll a medence közepén.
- A játékvezető most kihívja az egyik színt.
- Az adott színhez tartozó játékosoknak a lehető leggyorsabban el kell jutniuk a medence saját oldalára anélkül, hogy a másik színhez tartozó játékosok kiütnék őket.
- Azokat a játékosokat, akiket az ellenfél csapata elkapott, át kell lépniük az ellenfél csoportjába.
- A végén az a csoport nyer, amelyiknek a legtöbb játékosa van.

MÁR KÖZEL A KARÁCSONY

Szükséges eszközök: csúszda , merülőeszközök, úszócsövek

- A medence alján sok „csillagpénz” (merülő tárgy) van elszórva. A játékosoknak ki kell merülniük egy csillagpénzt, hogy abból egy rénszarvast (úszócső) vásárolhassanak.

- Rénszarvasukkal elindulnak a mennyei létrához (lépcső), felmennek a mennyei csúszdához, elhelyezik a rénszarvasukat az istállóban, majd visszacsúsznak a mennybe (medencébe).
- Itt minden újra kezdődik: a játékosok megszereznek egy csillagpénzt, vesznek egy rénszarvast stb.
- Egy tetszőleges idő elteltével a játékvezető jelzi a játék végét. Ha ki akarjuk értékelni a játékot, akkor az a játékos nyer, aki a legtöbb rénszarvast vásárolta meg, vagyis a legtöbb kört teljesítette.
- ***Figyelem***: A medence alján mindig elegendő csillagpénznek kell lennie, és elegendő úszócsőnek kell rendelkezésre állnia a vásárláshoz, hogy a játék zökkenőmentesen folyhasson.

KALÓZTÁMADÁS

Szükséges eszközök*: apró* tárgyak**, minden** „kalóz” **számára** egy frizbi, két kosár vagy hasonló tárgyak.

- A tárgyak a medence szélén (kincsszigeten) vannak elhelyezve.
- Két játékost rendőrré neveznek ki, akiknek feladata a kincsek őrzése. Ők a medencében állnak, a kincssziget közelében.
- A többi játékos kalóz. Hajójuk a medence másik szélén található (kalózhajó). Minden kalóz kap egy frizbit, amelyet a hajóra helyez.
- A játékvezető jelzi a játék kezdetét.
- A kalózok célja, hogy ellopjanak egy tárgyat anélkül, hogy a rendőrség elkapná őket. Ha víz alatt vannak, nem lehet őket elkapni.
- Ha egy rendőr elkap egy kalózt, annak át kell adnia a tárgyát. A rendőr ezután a zsákmányt a kosarába teheti. A kosárból nem szabad tárgyakat ellopni.
- Minden kalóz egyszerre csak egy tárgyat szállíthat.
- Ha sikerül ellopnia egyet, a zsákmányt a hajón lévő frizbijébe teheti.
- Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb tárgy van a tartályában.

VARÁZSLAT

Szükséges eszközök: két kerék, két „varázspálca”

- Két játékos a fogó (béka-király). Varázspálcájukkal megérintve kővé változtathatják a többi játékost.
- Két játékos vállalja a hercegnő szerepét. Ők felszabadíthatják a kővé változtatott társaikat azzal, hogy a karikájukat rájuk helyezik.
- A foglyok úgy szabadulhatnak ki, hogy átmerülnek a karika alatt.
- Az a játékos nyer, akit a legritkábban kővé változtattak.

KERESZTTŰZBEN

Eszközök: egy vagy több víz- vagy habgumi labda

- A csoportot két csapatra osztjuk. Az egyik csapat a matrózokat alkotja, akik eloszlanak a vízben. A másik csapat a kalózok legénysége.
- A kalózok szintén a medencében tartózkodnak. A csoport méretétől függően több labda áll rendelkezésükre (10 játékosra egy labda).
- Most megpróbálják a labdákkal a lehető legtöbb tengerészt kiütni. Ehhez természetesen csapatmunka is szükséges.
- A matrózokat nem lehet leütni, ha víz alatt vannak.
- A kalózok találatait számolják.
- Körülbelül 2 perc múlva a csapatok szerepet cserélnek. A tengerészek kalózokká, a kalózok pedig tengerészekké válnak.
- Az a csapat nyer, amelyik a végén a legtöbb találatot érte el.

TITANIC

Felszerelés: a 2. részhez „mentőeszközök” (úszó rudak, labdák, deszkák stb.)

- A játékvezető, a kapitány meghívja a csoportot egy utazásra a Titanic fedélzetén.
- A játékosok eloszlanak a vízben, és szabadon, kedvük szerint mozoghatnak (sétálhatnak, sportolhatnak, napozhatnak, úszhatnak stb.).
- Amikor a játékvezető azt kiáltja: „A Titanic süllyed!”, az utasoknak 15 másodpercen belül meg kell próbálniuk megmenteni magukat.
- A mentési módot a játékvezető határozza meg, pl.: minden utas fogja meg a másik kezét, leül a medence szélére, 4 fős csoportokat alkot stb.
- A második részben eszközöket is be lehet vonni a játékba. Megmenthetik magukat úgy, hogy beszállnak a mentőcsónakba (gumikörbe), felvesznek egy gyűrűt a medence aljáról, megkapaszkodnak egy mentőgyűrűben stb.
- Az a játékos nyer, aki minden alkalommal időben sikerült megmentenie magát.

BAKTERIUMJÁTÉK

Szükséges eszközök: asztalitenisz-labdák vagy hasonló, szőnyegek, csúszda, kosár vagy hasonló.

- Két játékos osztja szét a „baktériumokat”. Megpróbálják megérinteni a többi játékost, majd átadnak nekik egy „baktériumot” (asztalitenisz-labdát).
- A csoport méretétől függően több mentő is rendelkezésre áll. Egy mentő egy szőnyegből áll, amelyet 2 gyermek tol.
- A megbetegedett játékosok hívnak egy betegszállítót, amely a szőnyegen elviszi őket a betegszobába (lépcső).
- Ott a baktériumot ártalmatlanná teszik (a kosárba teszik).
- Az ismét egészséges játékos a csúszdán keresztül tér vissza a játéktérre.
- Azok a játékosok, akik a baktériumokat terjesztik, bármikor vehetnek újakat a kosárból.
- Lehetséges értékelés: Az a játékos nyer, akit a legritkábban fertőztek meg baktériumokkal.
- ***Megjegyzés***: A csúszdát és a kosarat úgy helyezzük el, hogy a játék zökkenőmentesen folyhasson.

PÁROS FUTÁS

Szükséges eszközök: nincsenek

- A csoport fele kört alkot. Ezután a körben álló játékosok mögé a többi játékos közül mindegyik mögé egy-egy játékos áll.
- Az egymás mögött álló játékosok egy párt alkotnak.
- Amikor a játékvezető megadja a rajtjelet, az összes külső játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban kell futnia egy kört a belső kör körül, amíg újra a partnerük mellé nem érnek.
- Az a játékos veszít, aki utoljára ér vissza a helyére. A páros „kiesik”.
- Az a páros nyeri a játékot, amelyik a végén a legkevesebbszer „bukott el”.

Változat: Ahelyett, hogy a kör körül futnának, a külső játékosoknak át kell bújniuk a partnerük lábai között. Így egyszerre cserélődik a külső és a belső kör is.

HULLADÉKSHÁZ

Eszközök: Átugrós tárgyak , kötél

- A játéktér közepét a kötéllel jelölik meg.
- A pálya mindkét oldalán körülbelül azonos számú tárgyat (hulladékot) helyeznek el.
- A rajtjelet követően a két csoport játékosai a saját felükön a szemét után merülnek, felvesznek egy tárgyat, és azt az ellenfél pályájára viszik. Ott újra merülve kell letenniük (nem elég csak elengedni).
- A játékidő leteltével az a csapat nyer, amelynek pályáján kevesebb szemét van.

KINCSEK GYŰJTÉSE

Felszerelés: 2 kosár; 2 nehéz tárgy, amivel a kosarakat a medence alján lehet rögzíteni; merülő tárgyak; merülőkarikák

- Két csapatot alakítunk ki.
- Mindkét csapat a medence egyik szélén áll a vízben. Mindkét csapatnak van egy kosara, amelyben azonos számú tárgy (kincs) található.
- Ahhoz, hogy eljussanak az ellenfél kincsesládájához, át kell merülniük a medence szélén elhelyezett merülőgyűrűkön.
- Ezután egy tárgyat ki lehet venni az ellenfél kosarából. A saját kincsesládához vezető út ismét a merülőgyűrűkön keresztül vezet.
- A játékosok egyszerre indulnak, de egymás után úsznak.
- A játékpálya egy nagy kör alakú. A játékosok tulajdonképpen mind egy irányba úsznak. A gyorsabb úszók megelőzhetik a lassabbakat.

Változat: Ha nincs elegendő merülőtárgy, a kincsesládát a medence szélére helyezzük, és vízben használható, szokványos tárgyakkal töltjük meg.

KROKODIL

Anyag: nincs szükség

- Egy játékost kineveznek krokodilnak.
- A többi játékos a medence mindkét oldalán ül.
- A krokodil háton fekszik a medence közepén.
- A játékvezető kiáltja: „Schnappi alszik!” A játékosok addig válthatnak oldalt kedvük szerint, amíg a játékvezető ezt a mondatot ismételgeti.
- Amint a játékvezető azt kiáltja: „Schnappi felébred!”, a krokodil elkaphatja a vízben lévő játékosokat. Aki a medence szélére menekül, az biztonságban van a krokodiltól.
- Az elkapott játékosok mostantól szintén krokodilokká válnak, és a következő körben ők is vadászni mennek.
- Az utolsóként megmaradt játékos nyer.

MÁLNA-MESÉK

Szükséges eszközök: nincsenek

- A játék kezdetén a játékvezető kijelöl egy pontot, ahová a játékosoknak oda-vissza kell úszniuk.
- A játékosok a medence szélén állnak.
- A játékvezető most elkezdi mesélni a történetet. Amint elhangzik a „Himbeerzältli” szó, minden játékosnak el kell úsznia a kijelölt pontig, majd vissza.
- Az utoljára érkező játékos kiesik.
- Az utolsó játékos, aki a pályán marad, nyert.

Forrásjegyzék

- Címlapkép: MariES

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Úszás

Kor
8–12 évesek

A résztvevők száma
1–20
20–30

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/jatekok-az-uszodaba-latogatashoz