PATEIKĖ
MariES

ON
2012-11-21

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Žaidimai, skirti apsilankymui baseine



Ar ketini su savo jaunimo grupe apsilankyti baseine ir ieškai žaidimų, kuriuos galėtumėte žaisti? Čia rasi keletą idėjų.

Tačiau prašome nepamiršti saugos taisyklių!

Žaidimai
Į NAUJUS KRAŠTUS

Medžiaga: nėra

- Dalyviai suskirstomi į 2 grupes. Kiekviena grupė atsisėda ant priešingų baseino kraštų.
- Žaidimo vedėjas pateikia užduotį, kurią žaidėjai turi atlikti, stengdamiesi kuo greičiau patekti į kitą pusę.
- Galimos užduotys: bėgti, plaukti ant nugaros, nardyti, poromis, laikytis už kairės kojos ir pan.
- Grupė, kuri pirmoji vėl susėda visa ant baseino krašto, gauna tašką.
- Komanda, surinkusi daugiausia taškų, laimi.

KELIONĖ Į JERUZALĘ ŠIEK TIEK KITOKIAI

Reikmenys: gimnastikos lankai

- Žiedai išdėstomi ant vandens. Kiekvienas žaidėjas atsistoja į vieną žiedą.
- Gavę žaidimo vedėjo signalą, žaidėjai turi išnirti iš savo žiedo ir įnirti į naują žiedą.
- Žaidėjai negali laikytis už žiedų rankomis ar jų liesti.
- Po kiekvieno persikėlimo vienas lankas išimamas iš vandens.
- Jei žaidėjas neranda padangos, jis iškrenta iš žaidimo.
- Laimi tas, kuris galiausiai užgrobia paskutinį ratą.

(N)ĖRA BOKO!

Reikmenys: jokių

- Pasirenkamas vienas ar keli gaudytojai (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus).
- Jie stengiasi išmušti kuo daugiau savo komandos narių. Palietę žmogų, jie turi sušukti: „Stovėk, ožys!“
- Išmuštas žaidėjas turi sustoti ir pakelti rankas virš galvos.
- Kiti žaidėjai gali tą asmenį išlaisvinti, paliesdami jį ir sušukdami „Bėk, ožka!“. Tada jis vėl gali laisvai judėti.
- Gaudytojai skaičiuoja, kiek kartų jie išmetė žaidėjus. Kiti žaidėjai skaičiuoja, kiek kartų jie išlaisvino žaidėjus.
- Žaidimas trunka nustatytą laiką.
- Jei gaudytojas išmetė daugiau žaidėjų, nei likusi grupė išlaisvino, jis laimi žaidimą. Jei yra atvirkščiai, laimi „išlaisvintojai“.

Variantas: Išlaisvinti galima praplaukiant pro pagautojo išskėstas kojas.

BLACK & WHITE

Medžiaga: nėra

- Susidaro dvi grupės. Viena grupė yra balta, kita – juoda.
- Nustatyk orientacinį tašką, žymintį baseino vidurį.
- Abi grupės stovi viena priešais kitą baseino viduryje.
- Žaidimo vedėjas dabar iššaukia vieną iš dviejų spalvų.
- Šios spalvos žaidėjai stengiasi kuo greičiau patekti į savo baseino pusę, kad nebūtų išmušti kitos spalvos žaidėjų.
- Žaidėjai, kuriuos sugavo priešininkų komanda, turi pereiti į tą grupę.
- Laimi ta komanda, kurioje lieka daugiausia žaidėjų.

ARTĖJA KALĖDOS

Reikmenys: čiuožynė , nardymo reikmenys, plaukimo pagalvėlės

- Baseino dugne išmėtyta daug „žvaigždžių monetų“ (nardymo daiktų). Žaidėjai turi išnardyti „žvaigždės monetą“, kad už ją galėtų nusipirkti elnią (baseino plūdurą).
- Su savo elniu jie eina prie dangaus kopėčių (laiptų), joja iki dangaus čiuožyklos, palieka elnį tvartelyje ir vėl nusileidžia atgal į dangų (baseiną).
- Čia viskas prasideda iš naujo: atitinkami žaidėjai paima „žvaigždės talerį“, nusipirko elnią ir t. t.

- Po bet kurio laiko žaidimo vedėjas duoda signalą, kad žaidimas baigtas. Jei norima įvertinti žaidimą, nugalėtoju gali būti paskelbtas tas žaidėjas, kuris nusipirko daugiausia elnių, t. y. atliko daugiausia raundų.
- ***Dėmesio***: baseino dugne visada turi būti pakankamai „žvaigždžių talerių“, o pardavimui – pakankamai plaukimo makaronų, kad žaidimas vyktų sklandžiai.

PIRATŲ PUOLIMAS

Reikmenys*: smulkūs* daiktai**, po** vieną „frisbi“ diską **kiekvienam** „piratui“, du krepšiai ar pan.

- Daiktai išdėstyti ant baseino krašto („Lobio saloje“).
- Du žaidėjai paskiriami policininkais, kurių užduotis – saugoti šiuos lobius. Jie stovi baseine, netoli lobio salos.
- Kiti žaidėjai yra piratai. Jų laivas stovi priešingoje baseino pusėje (piratų laivas). Kiekvienas piratas gauna po vieną frisbio diską, kurį padeda ant laivo.
- Žaidimo vedėjas duoda signalą pradėti žaidimą.
- Piratų tikslas – pavogti daiktą, kad policija jų nesugautų. Jei jie yra po vandeniu, jų negalima sugauti.
- Jei policininkas sugauna piratą, šis privalo atiduoti savo daiktą. Tada policininkas gali įdėti grobį į savo krepšelį. Iš krepšelio daiktų vogti negalima.
- Kiekvienas piratas vienu metu gali nešti tik vieną daiktą.
- Jei jam pavyksta ką nors pavogti, jis gali savo grobį įdėti į savo frisbio diską laive.
- Laimi tas, kuris žaidimo pabaigoje savo talpykloje turi daugiausia daiktų.

UŽBURTAS

Reikmenys: du žiedai, dvi „burtų lazdelės“

- Du žaidėjai yra gaudytojai (varlių karaliai). Savo burtų lazdelėmis jie gali paliesdami paversti kitus žaidėjus akmenimis.
- Du žaidėjai atlieka princesės vaidmenį. Jie gali išlaisvinti į akmenį paverstus žaidėjus, apvynioję juos savo lanku.
- Sugauti žaidėjai gali išsilaisvinti, pralindę po lanku.
- Laimi tas žaidėjas, kuris buvo paversti akmeniu rečiausiai.

KRYŽMINĖJE UGNYJE

Reikmenys: vienas ar keli vandens arba putų gumos kamuoliai

- Grupė suskirstoma į dvi komandas. Viena komanda – jūreiviai, kurie išsiskirsto vandenyje. Kita komanda – piratų įgula.

- Piratai taip pat yra baseine. Priklausomai nuo grupės dydžio, jiems skiriama keletas kamuoliukų (vienas kamuoliukas 10 žaidėjų).
- Dabar jie bando kamuoliais išmesti kuo daugiau jūreivių. Žinoma, čia taip pat reikalingas komandinis darbas.
- Jūreivių negalima numušti, jei jie yra po vandeniu.
- Skaičiuojami piratų pataikymai.
- Po maždaug 2 minučių komandos keičia vaidmenis. Jūreiviai tampa piratais, o piratai – jūreiviais.
- Laimi ta komanda, kuri galiausiai surenka daugiausia taškų.

TITANIKAS

Reikmenys: 2-ajai daliai „Gelbėjimo priemonės“ (baseino plūduriai, kamuoliai, lentos ir pan.)

- Žaidimo vedėjas, kapitonas, pakviečia grupę į kelionę laivu „Titanic“.
- Žaidėjai išsiskirsto vandenyje ir gali judėti laisvai, kaip jiems patinka (pasivaikščioti, sportuoti, degintis, plaukti ir pan.).
- Kai žaidimo vedėjas sušunka „Titanikas nuskęsta!“, keleiviai per 15 sekundžių turi pabandyti išsigelbėti.
- Gelbėjimo būdą nurodo žaidimo vedėjas, pvz.: visi keleiviai susikabina už rankų, atsisėda ant baseino krašto, susiburia į keturių asmenų grupes ir pan.
- Antrojoje dalyje galima įtraukti įrangą. Išsigelbėti galima įlipant į gelbėjimo valtį (padangą), paimant žiedą nuo dugno, laikantis už gelbėjimo žiedo ir pan.
- Laimi tas žaidėjas, kuris visada sugebėjo išsigelbėti laiku.

BAKTERIJŲ ŽAIDIMAS

Reikmenys: stalo teniso kamuoliukai ar pan., kilimėliai, čiuožynė, krepšys ar pan.

- Du žaidėjai dalina „bakterijas“. Jie bando paliesti kitus žaidėjus ir tada jiems perduoda „bakteriją“ (stalo teniso kamuolį).
- Priklausomai nuo grupės dydžio, paruošiami keli greitosios pagalbos vežimėliai. Vieną greitosios pagalbos vežimėlį sudaro kilimėlis, kurį stumia du vaikai.
- Susirgę žaidėjai iškvietia greitosios pagalbos transportą, kuris juos ant kilimėlio nuveža į ligoninę (laiptus).
- Ten bakterija neutralizuojama (įdedama į krepšelį).
- Vėl pasveikęs žaidėjas per čiuožyklą grįžta į žaidimo aikštelę.
- Žaidėjai, platinantys bakterijas, gali nuolat imti naujas iš krepšelio.
- Galimas vertinimas: laimi tas žaidėjas, kuris rečiausiai buvo užkrėstas bakterijomis.
- ***Pastaba***: nusileidimo takelį ir krepšelį reikia išdėstyti taip, kad žaidimas vyktų sklandžiai.

PORINIS BĖGIMAS

Reikmenys: nereikalingi

- Pusė grupės sudaro ratą. Dabar už kiekvieno šio rato žaidėjo atsistoja po vieną iš likusių žaidėjų.
- Vienas už kito stovintys žaidėjai sudaro porą.
- Kai žaidimo vedėjas duoda starto signalą, visi išorėje stovintys žaidėjai turi bėgti pagal laikrodžio rodyklę aplink vidinį ratą, kol vėl pasiekia savo partnerį.
- Paskutinis į savo vietą grįžęs žaidėjas pralaimi. Porai „galas“.
- Porą, kuri per visą žaidimą „pasitraukė“ rečiausiai, laimi žaidimą.

Variantas: vietoj to, kad bėgtų aplink ratą, išorėje esantys žaidėjai turi pralįsti pro savo partnerio kojas. Taip vienu metu keičiasi ir išorinis, ir vidinis ratas.

ATLIEKŲ RŪŠIAVIMAS

Reikmenys: daiktai, pro kuriuos reikia prasiskverbti , virvė

- Žaidimo aikštelės vidurys pažymimas virve.
- Abiejose aikštelės pusėse išdėstoma maždaug vienodas daiktų (šiukšlių) skaičius.
- Gavę starto signalą, abiejų grupių žaidėjai neria ieškoti šiukšlių savo aikštės pusėje, paima vieną daiktą ir nuneša jį į priešininkų aikštę. Ten jie turi jį vėl padėti nardydami (ne tiesiog paleisti).
- Pasibaigus žaidimo laikui, laimi ta komanda, kurios aikštelėje yra mažiau šiukšlių.

LOBIAI

Reikmenys: 2 krepšiai; 2 sunkūs daiktai, skirti krepšiams prilaikyti prie baseino dugno; daiktai, kuriuos galima nardyti; nardymo žiedai

- Sudaromos dvi komandos.
- Kiekviena iš jų stovi vandenyje prie vieno baseino krašto. Abiejose komandose yra po vieną krepšelį su vienodu daiktų (lobio) skaičiumi.
- Norint pasiekti priešininkų lobio dėžę, reikia nardyti per baseino krašte išdėstytus nardymo žiedus.
- Tada galima paimti vieną daiktą iš priešininkų krepšelio. Kelias atgal į savo krepšelį vėl veda per nardymo žiedus.
- Visi žaidėjai startuoja tuo pačiu metu, bet plaukia vienas paskui kitą.
- Žaidimo trasa yra tarsi didelis ratas. Žaidėjai, galima sakyti, visi plaukia viena kryptimi. Greitesni plaukikai gali aplenkti lėtesnius.

Variantas: Jei nėra pakankamai daiktų, skirtų nardymui, lobio skrynia pastatoma ant baseino krašto ir pripildoma įprastais, vandenyje tinkamais daiktais.

KROKODILAS

Reikmenys: nereikalingi

- Vienas žaidėjas paskirtas krokodilu.
- Kiti žaidėjai sėdi abiejose baseino pusėse.
- Krokodilas guli ant nugaros baseino viduryje.
- Žaidimo vedėjas šaukia: „Schnappi miega!“ Žaidėjai gali keisti puses, kiek tik nori, kol žaidimo vedėjas kartoja šį posakį.
- Kai tik žaidimo vedėjas sušunka „Schnappi pabunda!“, krokodilas gali gaudyti vandenyje esančius žaidėjus. Kas spėja pasiekti baseino kraštą, tas yra saugus nuo krokodilo.
- Sugauti žaidėjai dabar taip pat tampa krokodilu ir kitame raunde eina medžioti.
- Laimi paskutinis likęs žaidėjas.

AVIETĖS PASAKA

Reikmenys: jokių

- Pradžioje žaidimo vedėjas nurodo tašką, iki kurio žaidėjai turi nuplaukti ir atgal.
- Žaidėjai stovi prie baseino krašto.
- Žaidimo vedėjas pradeda pasakoti istoriją. Vos tik išgirdę žodį „Himbeerzältli“, visi žaidėjai turi nuplaukti iki nurodyto taško ir atgal.
- Paskutinis atplaukęs žaidėjas iškrenta iš žaidimo.
- Laimi paskutinis likęs žaidėjas.

Šaltinių sąrašas

- Pagrindinis paveikslėlis: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Plaukimas

Amžius
8–12 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/zaidimai-skirti-apsilankymui-baseine