SUBMITTED BY
MariES

ON
21.11.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Spēles, ko spēlēt, apmeklējot peldbaseinu



Vai plāno kopā ar savu jauniešu grupu doties uz peldbaseinu un meklē dažas spēles, kuras varētu spēlēt? Šeit atradīsi dažas idejas.

Bet, lūdzu, ievērojiet arī drošības noteikumus!

Spēles

CEĻĀ UZ JAUNIEM KRAJUMIEM

Materiāls: nav

- Dalībnieki tiek sadalīti 2 grupās. Grupas sēž uz pretējām baseina malām.
- Spēles vadītājs nosaka uzdevumu, kuru dalībniekiem jāizpilda, vienlaikus cenšoties pēc iespējas ātrāk nokļūt otrā pusē.
- Iespējamie uzdevumi: skriet, peldēt uz muguras, nirt, pāros, turēt roku pie kreisās kājas utt.
- Grupa, kas pirmā atgriežas pilnā sastāvā uz baseina malas, saņem vienu punktu.
- Uzvar komanda, kurai ir visvairāk punktu.

CEĻOJUMS UZ JERUZALEMI NEDAUDZ CITĀDI

Nepieciešamais inventārs: vingrošanas riņķi

- Līstes tiek izvietotas uz ūdens. Katrs dalībnieks ieņem vietu vienā līstē.
- Pēc spēles vadītāja signāla dalībniekiem jāiznirst no savas riņķa un jāiegremdējas citā riņķī.
- Spēlētāji nedrīkst ar rokām turēt vai pieskarties riņķiem.
- Pēc katras maiņas viens riņķis tiek izcelts no ūdens.
- Ja kāds dalībnieks neatrod riņķi, viņš izstājas no spēles.
- Uzvar tas, kurš beigās iegūst pēdējo riņķi.

(N)EVIENU RIPU!

Nepieciešamais inventārs: nav

- Tiek izraudzīti viens vai vairāki „ķērēji“ (atkarībā no dalībnieku skaita).
- Viņu uzdevums ir izslēgt pēc iespējas vairāk spēles biedru. Kad viņi pieskaras kādam dalībniekam, viņiem jāiesaucas: „Stāvi, kazlēns!”.
- Notvertais dalībnieks apstājas un pacēla rokas virs galvas.
- Spēlētāji var atbrīvot šo personu, pieskaroties viņai un saucot: „Skrien, aitiņa!”. Tad viņa var atkal brīvi pārvietoties.
- „Mednieki“ skaita, cik reižu viņi kādu „izslēdz“. Pārējie spēlētāji skaita, cik reižu viņi kādu „atbrīvo“.
- Spēlei ir noteikts laika limits.
- Ja ķērējs ir izslēdzis vairāk cilvēku, nekā pārējā grupa ir atbrīvojusi, viņš uzvar spēlē. Ja ir otrādi, uzvar „atbrīvotāji“.

Variācija: Atbrīvošanu veic, izlienot cauri notverotās personas izplestajām kājām.

BLACK & WHITE

Materiāls: nav

- Tiek izveidotas divas grupas. Viena grupa ir balta, otra – melna.
- Noteikt orientierpunktu, kas norāda baseina vidu.
- Abas grupas stāv viena otrai pretī baseina vidū.
- Spēles vadītājs tagad nosauc vienu no abām krāsām.
- Šīs krāsas spēlētāji tagad cenšas pēc iespējas ātrāk nokļūt savā baseina pusē, neļaujot pretinieku krāsas spēlētājiem tos noķert.
- Spēlētāji, kurus noķēra pretinieku komanda, tagad ir jāpāriet uz šo grupu.
- Spēles beigās uzvar tā grupa, kurā ir visvairāk spēlētāju.

Ziemassvētki jau pavisam tuvu

Nepieciešamais inventārs: slidkalniņš , peldlīdzekļi, peldēšanas pīpes

- Baseina dibenā ir izkaisīti daudzi „zvaigžņu taleri” (peldēšanas priekšmeti). Spēlētājiem ir jāiegūst zvaigžņu taleris, lai par to nopirktu ziemeļbriedi (peldēšanas pīpi).
- Ar savu ziemeļbriedi viņi dodas uz debesu kāpnēm (kāpnēm), jājas līdz debesu slidkalniņam, ievieto savu ziemeļbriedi kūtī un atkal nobrauc atpakaļ uz debesīm (baseinu).
- Šeit viss sākas no jauna: attiecīgie spēlētāji iegūst „zvaigžņu monētu”, nopērk ziemeļbriedi utt.

- Pēc brīvi izvēlēta laika spēles vadītājs paziņo par spēles beigām. Ja vēlas izvērtēt spēles rezultātus, par uzvarētāju var pasludināt to spēlētāju, kurš ir nopircis visvairāk ziemeļbriežu, tātad veicis visvairāk apļu.
- ***Uzmanību***: lai nodrošinātu raitu spēles gaitu, baseina dibenā vienmēr jābūt pietiekamam skaitam zvaigžņu monētu un jābūt pieejamām pietiekamām peldēšanas pīpēm iegādei.

PIRĀTU UZBRUKUMS

Materiāli*: sīki* priekšmeti**, katram** „pirātam” **pa** vienam frisbija diskam, divi grozi vai tamlīdzīgi priekšmeti.

- Priekšmeti ir izkliedēti pa baseina malu (dārgumu sala).
- Divi spēlētāji tiek iecelti par policistiem, kuru uzdevums ir sargāt šos dārgumus. Viņi stāv baseinā, netālu no dārgumu salas.
- Pārējie spēlētāji ir pirāti. Viņu kuģis atrodas pretējā baseina malā (pirātu kuģis). Katrs pirāts saņem vienu frisbija disku, ko viņš novieto uz kuģa.
- Spēles vadītājs dod signālu spēles sākšanai.
- Pirātu mērķis ir nozagt kādu priekšmetu, netiekot pieķertam policistiem. Ja viņi atrodas zem ūdens, tos nevar noķert.
- Ja policists noķer pirātu, tam ir jānodod savs priekšmets. Tad policists var ielikt laupījumu savā grozā. No groza nedrīkst nozagt nekādus priekšmetus.
- Katrs pirāts vienlaikus drīkst pārvadāt tikai vienu priekšmetu.
- Ja viņam izdodas kādu nozagt, viņš drīkst savu laupījumu ielikt savā frisbija diskā uz kuģa.
- Uzvar tas, kuram spēles beigās savā traukā ir visvairāk priekšmetu.

BURVĪGS

Nepieciešamais inventārs: divi riņķi, divas „burvju nūjas“

- Divi spēlētāji ir ķērēji (vardes karaļi). Ar savu burvju nūjiņu viņi var pārvērst savus komandas biedrus par akmeņiem, tos pieskaroties.
- Divi spēlētāji uzņemas princeses lomu. Viņi var atbrīvot savus pārvērstos par akmeņiem spēlētājus, apvijot tos ar savu riņķi.
- Notverotie var atbrīvoties, izlienot zem riņķa.
- Uzvar tas spēlētājs, kurš ir visretāk pārvērsts akmenī.

KRUSTA UGUNĪ

Nepieciešamais inventārs: viena vai vairākas ūdens vai putuplasta bumbiņas

- Grupa tiek sadalīta divās komandās. Viena komanda ir jūrnieki, kuri izkliedējas ūdenī. Otra komanda ir pirātu apkalpe.
- Arī pirāti atrodas baseinā. Atkarībā no grupas lieluma viņiem ir pieejamas vairākas bumbiņas (viena bumbiņa uz katriem 10 spēlētājiem).
- Tagad viņi mēģina ar bumbiņām izsist pēc iespējas vairāk jūrnieku. Protams, šeit ir nepieciešama arī komandas sadarbība.
- Jūrniekus nevar nogāzt, ja tie atrodas zem ūdens.
- Tiek skaitīti pirātu trāpījumi.
- Apmēram pēc 2 minūtēm komandas maina lomas. Jūrnieki kļūst par pirātiem, bet pirāti – par jūrniekiem.
- Uzvar tā komanda, kurai beigās ir visvairāk trāpījumu.

TITANIC

Materiāli: 2. daļai „Glābšanas piederumi" (peldēšanas nūdeles, bumbiņas, dēļi utt.)

- Spēles vadītājs, kapteinis, uzaicina grupu doties ceļojumā ar „Titaniku".
- Spēlētāji izkliedējas ūdenī un drīkst brīvi kustēties pēc savas patikas (staigāt, sportot, sauļoties, peldēties utt.).
- Kad spēles vadītājs sauc: „Titaniks grimst!", pasažieriem 15 sekunžu laikā jācenšas izglābties.
- Spēles vadītājs nosaka glābšanās veidu, piemēram: visiem pasažieriem jāturas aiz rokām, jāsēž uz baseina malas, jāveido 4 cilvēku grupas utt.
- Otrajā daļā var iekļaut palīglīdzekļus. Glābties var, iekāpjot glābšanas laivā (peldriņķī), paņemot gredzenu no grīdas, pieķeroties glābšanas riņķim utt.
- Uzvar tas spēlētājs, kurš vienmēr ir spējis savlaicīgi izglābties.

BAKTERIJU SPĒLE

Materiāli: galda tenisa bumbiņas vai tamlīdzīgas bumbiņas, paklāji, slidkalniņš, grozs vai tamlīdzīgs priekšmets.

- Divi spēlētāji izdala „baktērijas". Viņi mēģina pieskarties saviem komandas biedriem un tad iedod viņiem „baktēriju" (galda tenisa bumbiņu).
- Atkarībā no grupas lieluma ir vairākas „ātrās palīdzības mašīnas". Viena „ātrās palīdzības mašīna" sastāv no paklāja, ko stumj divi bērni.
- Saslimušie spēlētāji izsauc slimnieku transportu, kas viņus uz matrača nogādā slimnīcā (uz kāpnēm).
- Tur baktērija tiek neitralizēta (ievietota grozā).
- Atkal vesels spēlētājs pa slidkalniņu atgriežas spēles laukumā.
- Spēlētāji, kuri izplata baktērijas, var no groza atkal un atkal paņemt jaunas.
- Iespējamais vērtējums: uzvar tas spēlētājs, kurš visretāk ir inficējies ar baktērijām.
- ***Piezīme***: izvēlieties slidkalniņa un groza novietojumu tā, lai nodrošinātu raitu spēles gaitu.

PAARLAUF

Materiāli: nav nepieciešami

- Puse no grupas veido apli. Tagad aiz katra šī apļa dalībnieka nostājas viens no pārējiem dalībniekiem.
- Spēlētāji, kas stāv viens aiz otra, veido pāri.
- Kad spēles vadītājs dod starta signālu, visiem ārējā lokā stāvošajiem spēlētājiem jāskrien pulksten rādītāja virzienā ap iekšējo apli, līdz viņi atkal nonāk pie sava partnera.
- Spēlētājs, kurš pēdējais atgriežas savā vietā, zaudē. Pāris „izkrīt".
- Pāris, kas spēles beigās ir „izkritis" vismazāk reižu, uzvar spēlē.

Variācija: Tā vietā, lai skrietu ap apli, ārējiem spēlētājiem jāizlien cauri sava partnera kājām. Tādējādi vienlaikus mainās gan ārējais, gan iekšējais aplis.

ATKRITUMU**ŠĶIROŠANA**

Nepieciešamais inventārs: priekšmeti, caur kuriem jāizlien , virve

- Spēles laukuma vidus tiek atzīmēts ar virvi.
- Abās laukuma pusēs tiek izvietots aptuveni vienāds priekšmetu (atkritumu) skaits.
- Pēc starta signāla abu grupu spēlētāji nirst pēc atkritumiem savā laukuma pusē, paņem vienu priekšmetu un nogādā to pretinieku laukuma pusē. Tur viņiem tas atkal jānovieto, nirstot (nevis vienkārši atlaižot).
- Pēc spēles laika beigām uzvar tā komanda, kuras laukuma pusē ir mazāk atkritumu.

DĀRGUMSU VĀKŠANA

Nepieciešamais aprīkojums: 2 grozi; 2 smagi priekšmeti, lai grozus noturētu pie baseina grīdas; priekšmeti, ar kuriem nirt; niršanas riņķi

- Tiek izveidotas divas komandas.
- Katra komanda stāv ūdenī pie viena baseina malas. Abām komandām ir pa grozam ar vienādu priekšmetu skaitu (dārgumiem).
- Lai nokļūtu pretinieku dārgumu lādē, ir jāpeld cauri peldēšanas riņķiem, kas novietoti pie baseina malas.
- Tad no pretinieku groza drīkst paņemt vienu priekšmetu. Ceļš atpakaļ uz savu grozu ved atkal cauri niršanas riņķiem.
- Visi spēlētāji startē vienlaikus, bet peld viens aiz otra.
- Spēles trase veido lielu apli. Spēlētāji, tā teikt, visi peld vienā virzienā. Ātrākie peldētāji var apsteigt lēnākos.

Variācija: ja nav pietiekami daudz peldlīdzekļu, dārgumu lādi novieto uz baseina malas un piepilda ar parastiem, ūdenim piemērotiem priekšmetiem.

KROKODILS

Materiāli: nav nepieciešami

- Viens spēlētājs tiek izraudzīts par krokodilu.
- Pārējie spēlētāji sēž abās baseina pusēs.
- Krokodils guļ uz muguras baseina vidū.
- Spēles vadītājs sauc: „Šnapi guļ!” Spēlētāji tagad var mainīt puses pēc sirds patikas tik ilgi, kamēr spēles vadītājs atkārto šo frāzi.
- Tiklīdz spēles vadītājs sauc: „Šnapi pamodas!”, krokodils var noķert spēlētājus, kas atrodas ūdenī. Tas, kurš paspēj nokļūt līdz baseina malai, ir drošībā no krokodila.
- Noķertie spēlētāji tagad arī kļūst par krokodilu un nākamajā kārtā dodas medībās.
- Uzvar pēdējais palikušais spēlētājs.

AVENU STĀSTS

Nepieciešamie materiāli: nav

- Sākumā spēles vadītājs norāda punktu, līdz kuram spēlētājiem jāpeld turp un atpakaļ.
- Spēlētāji atrodas pie baseina malas.
- Spēles vadītājs sāk stāstīt stāstu. Tiklīdz tiek izrunāts vārds „Himbeerzältli”, visiem spēlētājiem jāpeld līdz norādītajam punktam un atpakaļ.
- Pēdējais, kas ierodas, izkrīt no spēles.
- Uzvar pēdējais spēlētājs, kas paliek spēlē.

Atsauces

- Titullapa attēls: MariES

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Peldēšana

Vecums
8–12 gadi

Dalībnieku skaits
1–20
20–30

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Gandrīz bez piepūles

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/speles-ko-spelet-apmeklejot-peldbaseinu