INGEDIEND DOOR
MariES

ON
21-11-2012

Keine Stimmen

Spelletjes voor een bezoek aan het zwembad



Ben je van plan om met je jeugdgroep naar het zwembad te gaan en ben je op zoek naar een paar spelletjes die jullie kunnen doen? Hier vind je een aantal ideeën.

Maar houd je alsjeblieft ook aan de veiligheidsregels!

Spellen

OP NAAR NIEUWE HORIZONTEN

Benodigdheden: geen

- De deelnemers worden in twee groepen verdeeld. De groepen gaan elk aan de tegenoverliggende rand van het zwembad zitten.
- De spelleider geeft een opdracht die de spelers moeten uitvoeren, terwijl ze zo snel mogelijk proberen naar de andere kant te komen.
- Mogelijke opdrachten: rennen, op de rug zwemmen, duiken, in groepjes van twee, hand op de linkervoet enz.
- De groep die als eerste weer volledig op de rand van het zwembad zit, krijgt een punt.
- Het team met de meeste punten wint.

REIS NAAR JERUZALEM, EENS IETS ANDERS

Benodigdheden: gymnastiekbanden

- De hoepels worden over het water verspreid. Elke speler gaat in een hoepel staan.
- Op een teken van de spelleider moeten de spelers uit hun hoepel duiken en in een nieuwe hoepel duiken.
- De spelers mogen de hoepels niet met hun handen vasthouden of aanraken.
- Na elke wissel wordt er een hoepel uit het water gehaald.
- Als een speler geen band vindt, ligt hij uit het spel.
- Degene die uiteindelijk de laatste band verovert, wint.

(GE)GEEN ZIN!

Benodigdheden: geen

- Er worden één of meerdere vangers aangewezen (afhankelijk van het aantal deelnemers).
- Zij proberen zoveel mogelijk medespelers uit te schakelen. Als ze iemand aanraken, moeten ze daarbij „Sta stil, bok!” roepen.
- De uitgeschakelde persoon blijft nu staan en houdt zijn of haar handen boven het hoofd.
- De medespelers kunnen de persoon weer bevrijden door hem of haar aan te tikken en „Ren, bok!“ te roepen. Hij of zij kan zich dan weer vrij bewegen.
- De vangers tellen hoe vaak ze iemand uitschakelen. De andere spelers tellen hoe vaak ze iemand bevrijden.
- Het spel duurt een bepaalde tijd.
- Als de vanger meer personen heeft uitgeschakeld dan de rest van de groep heeft bevrijd, wint hij het spel. Is het andersom, dan winnen de „bevrijders“.

Variatie: Je bevrijdt iemand door tussen de gespreide benen van de uitgeschakelde speler door te duiken.

BLACK & WHITE

Materiaal: geen

- Er worden twee groepen gevormd. De ene groep is wit, de andere zwart.
- Bepaal een oriëntatiepunt dat het midden van het zwembad aangeeft.
- De twee groepen staan tegenover elkaar in het midden van het zwembad.
- De spelleider roept nu een van de twee kleuren op.
- De spelers van die kleur proberen nu zo snel mogelijk naar hun kant van het zwembad te komen, zonder door de spelers van de andere kleur te worden uitgeschakeld.
- De spelers die door het andere team zijn gevangen, moeten nu naar die groep overstappen.
- Uiteindelijk wint de groep met de meeste spelers.

HET IS BIJNA KERST

Benodigdheden: glijbaan , duikvoorwerpen, zwembadnoedels

- Op de bodem van het zwembad liggen veel 'sterrentalers' (duikvoorwerpen) verspreid. De spelers moeten een sterrentaler opduiken om daarmee een rendier (zwemband) te kopen.

- Met hun rendier gaan ze naar de hemeltrap (trap), rijden ze naar de hemelglijbaan, zetten ze hun rendier in de stal en glijden ze weer terug naar de hemel (zwembad).
- Hier begint alles weer van voren af aan: de spelers halen een sterrentaler, kopen een rendier, enzovoort.
- Na een willekeurige tijd geeft de spelleider het einde aan. Als men het spel wil evalueren, kan de speler die de meeste rendieren heeft gekocht, en dus de meeste rondes heeft voltooid, tot winnaar worden uitgeroepen.
- ***Let op***: er moeten altijd voldoende sterrentalers op de bodem van het zwembad liggen en voldoende zwemnoedels beschikbaar zijn om een soepel spelverloop te garanderen.

PIRATENAANVAL

Benodigdheden*: kleine* voorwerpen**, per** „piraat“ een frisbee, twee manden of iets dergelijks.

- De voorwerpen liggen verspreid over de rand van het zwembad (schateiland).
- Twee spelers worden aangewezen als politieagenten, die als taak hebben deze schatten te bewaken. Zij staan in het zwembad, vlakbij het schateiland.
- De overige spelers zijn piraten. Hun schip ligt aan de tegenoverliggende rand van het zwembad (piratenschip). Elke piraat krijgt een frisbee, die hij op het schip legt.
- De spelleider geeft het startsein.
- Het doel van de piraten is om een voorwerp te stelen zonder door de politie gepakt te worden. Als ze zich onder water bevinden, kunnen ze niet worden gepakt.
- Als een politieagent een piraat betrapt, moet deze zijn voorwerp afgeven. De politieagent mag de buit vervolgens in zijn mand leggen. Uit de mand mogen geen voorwerpen worden gestolen.
- Elke piraat mag altijd slechts één voorwerp vervoeren.
- Als het hem lukt er een te stelen, mag hij zijn buit in zijn frisbee op het schip leggen.
- Degene die aan het einde van het spel de meeste voorwerpen in zijn bak heeft, wint.

BETOVERD

Benodigdheden: twee hoepels, twee „toverstokken“

- Twee spelers zijn de vangers (kikkerkoningen). Met hun toverstaf kunnen ze hun medespelers door aanraking in steen veranderen.
- Twee spelers spelen de rol van de prinses. Zij kunnen hun versteende medespelers bevrijden door hun hoepel om hen heen te leggen.
- De gevangenen kunnen zich bevrijden door onder de hoepel door te duiken.
- De speler die het minst vaak in steen is veranderd, wint.

IN HET KRUISVUUR

Benodigdheden: een of meer ballen van water- of schuimrubber

- De groep wordt in twee teams verdeeld. Het ene team bestaat uit de matrozen, die zich in het water verspreiden. Het andere team is de piratenbemanning.
- De piraten bevinden zich ook in het zwembad. Afhankelijk van de grootte van de groep hebben ze meerdere ballen tot hun beschikking (één bal per 10 spelers).
- Ze proberen nu met de ballen zoveel mogelijk matrozen uit het water te werpen. Daarbij is natuurlijk ook teamwork vereist.
- De matrozen kunnen niet worden weggegooid als ze zich onder water bevinden.
- De treffers van de piraten worden bijgehouden.
- Na ongeveer 2 minuten wisselen de teams van rol. De matrozen worden piraten en de piraten worden matrozen.
- Het team dat aan het einde de meeste treffers heeft, wint.

TITANIC

Benodigdheden: voor het tweede deel „reddingsmiddelen“ (zwemnoodles, ballen, planken enz.)

- De groep wordt door de spelleider, de kapitein, uitgenodigd voor een reis op de Titanic.
- De spelers verspreiden zich in het water en mogen zich vrij en naar eigen goeddunken bewegen (wandelen, sporten, zonnen, zwemmen enz.).
- Als de spelleider roept: „De Titanic zinkt!”, moeten de passagiers proberen zich binnen 15 seconden in veiligheid te brengen.
- De spelbegeleider bepaalt hoe ze zich kunnen redden, bijvoorbeeld: alle passagiers houden elkaars handen vast, gaan op de rand van het zwembad zitten, vormen groepjes van vier, enz.
- In het tweede deel kunnen hulpmiddelen worden gebruikt. Je kunt jezelf redden door in de reddingsboot (band) te stappen, een ring van de bodem te pakken, je vast te houden aan de reddingsring, enz.
- De speler die zich altijd op tijd heeft kunnen redden, wint.

BACTERIËNSPEL

Benodigdheden: tafeltennisballen of iets dergelijks, matten, glijbaan, mand of iets dergelijks.

- Twee spelers delen ‘bacteriën’ uit. Ze proberen hun medespelers aan te raken en geven hen dan een ‘bacterie’ (tafeltennisbal).
- Afhankelijk van de grootte van de groep zijn er meerdere ziekenwagens. Een ziekenwagen bestaat uit een mat die door twee kinderen wordt voortgeduwd.
- De zieke spelers roepen een ziekenwagen, die hen vervolgens op de mat naar de ziekenboeg (trap) brengt.
- Daar wordt de bacterie onschadelijk gemaakt (in de mand gelegd).
- De weer gezonde speler komt via de glijbaan terug op het speelveld.
- De spelers die de bacteriën verspreiden, kunnen steeds weer nieuwe uit de mand halen.
- Mogelijke uitslag: de speler die het minst vaak met bacteriën is besmet, wint.
- ***Opmerking***: Kies de plaats van de glijbaan en de mand zo dat het spel soepel verloopt.

PAARSPEL

Benodigdheden: geen

- De helft van de groep vormt een cirkel. Achter elke speler in deze cirkel gaat nu een van de overige spelers staan.
- De spelers die achter elkaar staan, vormen een paar.
- Zodra de spelleider het startsignaal geeft, moeten alle spelers aan de buitenkant met de klok mee een rondje om de binnenste cirkel rennen totdat ze weer bij hun partner zijn.
- De speler die als laatste op zijn plaats aankomt, heeft verloren. Het paar „gaat ten onder“.
- Het paar dat uiteindelijk het minst vaak „ten onder is gegaan”, wint het spel.

Variatie: in plaats van rond de cirkel te rennen, moeten de buitenste spelers tussen de benen van hun partner door duiken. Zo wisselen de buitenste en binnenste cirkel tegelijkertijd van plaats.

AFVALSOORTSERING

Benodigdheden: voorwerpen om onderdoor te duiken , touw

- Het midden van het speelveld wordt met het touw gemarkeerd.
- Aan beide kanten van het speelveld worden ongeveer evenveel voorwerpen (afval) verspreid.
- Bij het startsignaal duiken de spelers van beide groepen naar het afval in hun eigen helft, pakken een voorwerp en brengen dit naar het veld van de tegenstander. Daar moeten ze het al duikend neerleggen (niet zomaar loslaten).
- Na afloop van de speeltijd wint het team in wiens speelveld minder afval ligt.

SCHATTEN VERZAMELEN

Benodigdheden: 2 manden; 2 zware voorwerpen om de manden op de bodem van het zwembad te houden; duikvoorwerpen; duikringen

- Er worden twee teams gevormd.
- Ze staan elk aan een rand van het zwembad in het water. Beide groepen hebben een mand met evenveel voorwerpen (schatten).
- Om bij de schatkist van de tegenstander te komen, moet er door de duikringen worden gedoken die aan de rand van het zwembad zijn geplaatst.
- Vervolgens mag een voorwerp uit de mand van de tegenstander worden gepakt. De weg naar de eigen mand loopt weer door de duikringen heen.
- De spelers starten allemaal tegelijk, maar zwemmen achter elkaar aan.

- Het parcours vormt een grote cirkel. De spelers zwemmen als het ware allemaal in dezelfde richting. Snellere zwemmers mogen langzamere inhalen.

Variatie: Als er niet genoeg duikvoorwerpen zijn, wordt de schatkist op de rand van het zwembad geplaatst en gevuld met gewone voorwerpen die geschikt zijn voor gebruik in het water.

KROKODIL

Benodigdheden: geen

- Eén speler wordt aangewezen als de krokodil.
- De overige spelers zitten aan beide kanten van het zwembad.
- De krokodil ligt op zijn rug in het midden van het zwembad.
- De spelleider roept: "Schnappi slaapt!" De spelers mogen nu naar hartelust van kant wisselen zolang de spelleider deze zin herhaalt.
- Zodra de spelleider roept: „Schnappi wordt wakker!”, mag de krokodil de spelers in het water vangen. Wie zich naar de rand van het zwembad kan redden, is veilig voor de krokodil.
- De gevangen spelers worden nu zelf ook een krokodil en gaan in de volgende ronde op jacht.
- De speler die als laatste overblijft, wint.

HIMBEERZÄLTLI

Benodigdheden: geen

- Aan het begin wijst de spelleider een punt aan waar de spelers heen en weer naartoe moeten zwemmen.
- De spelers staan aan de rand van het zwembad.
- De spelleider begint nu een verhaal te vertellen. Zodra het woord ‘Himbeerzältli’ valt, moeten alle spelers naar het aangegeven punt zwemmen en weer terug.
- De speler die als laatste aankomt, ligt eruit.
- De laatste speler die overblijft, heeft gewonnen.

Bronvermelding

- Titelafbeelding: MariES

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Zwemmen

Leeftijd
8–12 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Geen downloads

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/spelletjes-voor-een-bezoek-aan-het-zwembad