WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
21.11.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zabawy na basenie



Czy planujesz wybrać się z grupą młodzieżową na basen i szukasz pomysłów na gry, w które moglibyście zagrać? Tutaj znajdziesz kilka propozycji.

Pamiętajcie jednak o przestrzeganiu zasad bezpieczeństwa!

Gry
W DROGĘ DO NOWYCH HORYZONTÓW

Materiały: brak

- Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy. Każda z grup siada na przeciwległej krawędzi basenu.
- Prowadzący zadaje zadanie, które gracze muszą wykonać, próbując jak najszybciej przedostać się na drugą stronę.
- Możliwe zadania: bieganie, pływanie na plecach, nurkowanie, w grupach po dwóch, ręka przy lewej stopie itp.
- Grupa, która jako pierwsza zgromadzi się w pełnym składzie na brzegu basenu, otrzymuje punkt.
- Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

PODRÓŻ DO JEROZOLIMY – TROCHĘ INACZEJ

Sprzęt: obręcze gimnastyczne

- Obręcze rozkłada się na wodzie. Każdy gracz staje w obręczy.
- Na sygnał prowadzącego gracze muszą wynurzyć się ze swojej opaski i zanurzyć się w nowej.
- Zawodnicy nie mogą trzymać się obręczy rękami ani ich dotykać.
- Po każdej zmianie z wody wyjmowana jest jedna opaska.
- Jeśli gracz nie znajdzie opony, odpada z gry.
- Wygrywa ten, kto na końcu zdobędzie ostatnią oponę.

(NIE) MA O CO SIĘ MARTWIĆ!

Materiały: brak

- Wyznacza się jednego lub kilku łapaczy (w zależności od liczby uczestników).
- Próbują oni wyeliminować jak najwięcej innych graczy. Gdy dotkną danej osoby, muszą przy tym krzyknąć „Stój, kozioł!”.
- Wyeliminowana osoba musi teraz stanąć w miejscu i unieść ręce nad głowę.
- Pozostali gracze mogą uwolnić tę osobę, dotykając jej i krzycząc „Biegnij, koziołku!”. Wówczas może ona znów swobodnie się poruszać.
- Łapacze liczą, ile razy wyeliminowali kogoś z gry. Pozostali gracze liczą, ile razy kogoś uwolnili.
- Gra jest ograniczona czasowo.
- Jeśli łapacz wyeliminował więcej osób niż pozostała grupa uwolniła, wygrywa grę. Jeśli jest odwrotnie, wygrywają „wyzwoliciele”.

Wariant: Uwalnia się gracza, prześlizgując się między rozstawionymi nogami osoby wyeliminowanej.

BLACK & WHITE

Materiał: brak

- Tworzy się dwie grupy. Jedna grupa jest biała, a druga czarna.
- Wyznacz punkt orientacyjny wskazujący środek basenu.
- Obie grupy stają naprzeciwko siebie na środku basenu.
- Prowadzący wywołuje teraz jeden z dwóch kolorów.
- Zawodnicy tego koloru starają się jak najszybciej dotrzeć na swoją stronę basenu, nie dając się wyeliminować zawodnikom drugiego koloru.
- Gracze, którzy zostali złapani przez drużynę przeciwną, muszą teraz przejść do tej grupy.
- Ostatecznie wygrywa grupa z największą liczbą graczy.

ZBLIŻAJĄ SIĘ ŚWIĘTA BOŻEGO NARODZENIA

Sprzęt: zjeżdżalnia , przedmioty do zanurzania, rurki do pływania

- Na dnie basenu rozrzuconych jest wiele „gwiazdkowych monet” (przedmiotów do nurkowania). Gracze muszą zanurkować po gwiazdkową monetę, aby kupić za nią renifera (rurkę do pływania).
- Na reniferze udają się do niebiańskiej drabiny (schodów), jadą na niebiańską zjeżdżalnię, umieszczają renifera w stajni i zjeżdżają z powrotem do nieba (basenu).
- Tutaj wszystko zaczyna się od nowa: gracze zbierają „gwiazdkowe monety”, kupują renifery itp.

- Po upływie dowolnego czasu prowadzący sygnalizuje koniec gry. Jeśli chce się podsumować grę, za zwycięzcę można ogłosić tego gracza, który kupił najwięcej reniferów, a więc zaliczył najwięcej rund.
- ***Uwaga***: na dnie basenu musi zawsze znajdować się wystarczająca ilość gwiazdkowych talarów, a do kupienia musi być wystarczająca liczba rurki do pływania, aby zapewnić płynny przebieg gry.

ATAK PIRATÓW

Materiały*: drobne* przedmioty**, po** jednym dysku frisbee **na każdego** „pirata”, dwa kosze lub podobne przedmioty.

- Przedmioty są rozłożone na brzegu basenu (wyspa skarbów).
- Dwóch graczy zostaje wyznaczonych na policjantów, których zadaniem jest pilnowanie tych skarbów. Stoją oni w basenie, w pobliżu Wyspy Skarbów.
- Pozostali gracze są piratami. Ich statek znajduje się na przeciwległej krawędzi basenu (statek piracki). Każdy pirat otrzymuje dysk frisbee, który umieszcza na statku.
- Prowadzący sygnalizuje rozpoczęcie gry.
- Celem piratów jest kradzież przedmiotu bez złapania przez policję. Jeśli znajdują się pod wodą, nie można ich złapać.
- Jeśli policjant złapie pirata, ten musi oddać swój przedmiot. Policjant może następnie włożyć łup do swojego kosza. Z kosza nie wolno kraść żadnych przedmiotów.
- Każdy pirat może przewozić tylko jeden przedmiot.
- Jeśli uda mu się coś ukraść, może umieścić swój łup na dysku frisbee na statku.
- Wygrywa ten, kto na koniec gry ma najwięcej przedmiotów w swoim pojemniku.

ZAKLĘTY

Materiały: dwie opony, dwie „różdżki”

- Dwóch graczy pełni rolę łapaczy (królów żab). Za pomocą swoich różdżek mogą zamieniać pozostałych graczy w kamień poprzez dotknięcie.
- Dwóch graczy wciela się w rolę księżniczek. Mogą one uwolnić skamienionych graczy, owijając ich swoją obręczą.
- Złapani gracze mogą się uwolnić, przeczołgując się pod obręczą.
- Wygrywa ten gracz, który najrzadziej został zamieniony w kamień.

W OGNIU KRZYŻOWYM

Sprzęt: jedna lub więcej piłek wodnych lub z piankowej gumy

- Grupa zostaje podzielona na dwie drużyny. Jedna drużyna to marynarze, którzy rozchodzą się po wodzie. Druga drużyna to załoga piratów.
- Piraci również znajdują się w basenie. W zależności od wielkości grupy mają do dyspozycji kilka piłek (jedna piłka na 10 graczy).
- Teraz próbują oni zrzucić piłkami jak najwięcej marynarzy. Oczywiście wymaga to również pracy zespołowej.
- Marynarzy nie można zrzucić, gdy znajdują się pod wodą.
- Liczą się trafienia piratów.
- Po około 2 minutach drużyny zamieniają się rolami. Marynarze stają się piratami, a piraci – marynarzami.
- Wygrywa ta drużyna, która na koniec ma najwięcej trafień.

TITANIC

Materiały: do drugiej części „przedmioty ratunkowe” (rurki do pływania, piłki, deski itp.)

- Grupa zostaje zaproszona przez prowadzącego grę, czyli kapitana, na rejs statkiem Titanic.
- Gracze rozchodzą się po wodzie i mogą poruszać się swobodnie, zgodnie z własnymi upodobaniami (spacerować, uprawiać sport, opalać się, pływać itp.).
- Gdy prowadzący krzyknie „Titanic tonie!”, pasażerowie muszą w ciągu 15 sekund spróbować się uratować.
- Sposób ratowania się wyznacza prowadzący, np.: wszyscy pasażerowie trzymają się za ręce, siadają na krawędzi basenu, tworzą czteroosobowe grupy itp.
- W drugiej części można wykorzystać sprzęt. Można się uratować, wchodząc do łodzi ratunkowej (koła ratunkowego), podnosząc pierścień z dna, trzymając się koła ratunkowego itp.
- Wygrywa ten gracz, któremu zawsze udało się uratować na czas.

GRY Z BAKTERIAMI

Materiały: piłeczki do tenisa stołowego lub podobne, maty, zjeżdżalnia, kosz lub podobne.

- Dwóch graczy rozdaje „bakterie”. Próbują oni dotknąć pozostałych graczy, a następnie wręczają im „bakterię” (piłeczkę do tenisa stołowego).
- W zależności od wielkości grupy przygotowuje się kilka karetek. Karetka składa się z maty, którą pchają 2 dzieci.
- Zachorowani gracze wzywają karetkę, która następnie przewozi ich na macie do punktu medycznego (schody).
- Tam bakteria zostaje unieszkodliwiona (włożona do kosza).
- Gracz, który odzyskał zdrowie, wraca na boisko po zjeżdżalni.
- Gracze, którzy roznoszą bakterie, mogą w dowolnym momencie pobierać nowe z kosza.
- Możliwy sposób punktacji: wygrywa gracz, który najrzadziej został zarażony bakteriami.
- ***Wskazówka***: Należy tak wybrać położenie zjeżdżalni i kosza, aby zapewnić płynny przebieg gry.

BIEG W PARACH

Materiały: brak

- Połowa grupy ustawia się w kręgu. Następnie za każdym z graczy w kręgu ustawia się po jednym z pozostałych graczy.
- Gracze stojący jeden za drugim tworzą parę.
- Gdy prowadzący da sygnał startu, wszyscy gracze stojący na zewnątrz muszą przebiec jedną rundę wokół wewnętrznego kręgu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż ponownie znajdą się przy swoim partnerze.
- Gracz, który jako ostatni dotrze na swoje miejsce, przegrywa. Para „odpada”.
- Para, która na koniec „wypadła” najrzadziej, wygrywa grę.

Wariant: Zamiast biegać wokół kręgu, gracze z zewnętrznego kręgu muszą przeczołgać się między nogami swoich partnerów. W ten sposób jednocześnie zmienia się skład zewnętrznego i wewnętrznego kręgu.

SEGREGACJA ODPADÓW

Materiały: przedmioty do przeciskania się , lina

- Środek boiska wyznacza się liną.
- Po obu stronach boiska rozkłada się mniej więcej taką samą liczbę przedmiotów (śmieci).
- Na sygnał startu zawodnicy obu drużyn nurkują po śmieci znajdujące się na swojej połowie boiska, podnoszą jeden przedmiot i przenoszą go na pole przeciwnika. Tam muszą go ponownie odłożyć, nurkując (nie wystarczy po prostu go puścić).
- Po upływie czasu gry wygrywa drużyna, na której połowie boiska znajduje się mniej śmieci.

ZBIERANIE SKARBÓW

Sprzęt: 2 kosze; 2 ciężkie przedmioty do przytrzymania koszy na dnie basenu; przedmioty do nurkowania; koła do nurkowania

- Tworzy się dwie drużyny.
- Każda z nich stoi w wodzie przy jednej z krawędzi basenu. Obie grupy mają po jednym koszu z taką samą liczbą przedmiotów (skarbów).
- Aby dotrzeć do skrzyni z skarbami przeciwnika, należy przepłynąć przez obręcze do nurkowania umieszczone przy krawędzi basenu.
- Następnie można wyjąć jeden przedmiot z kosza przeciwnika. Droga do własnej skrzyni prowadzi ponownie przez koła do nurkowania.
- Wszyscy gracze startują w tym samym czasie, ale płyną jeden za drugim.
- Trasa gry ma kształt dużego koła. Gracze pływają, że tak powiem, wszyscy w jednym kierunku. Szybsi pływacy mogą wyprzedzać wolniejszych.

Wariant: Jeśli nie ma wystarczającej liczby przedmiotów do nurkowania, skrzynię skarbów umieszcza się na brzegu basenu i wypełnia zwykłymi przedmiotami nadającymi się do użycia w wodzie.

KROKODYL

Materiały: brak

- Jeden z graczy zostaje wyznaczony na krokodyla.
- Pozostali gracze siedzą po obu stronach basenu.
- Krokodyl leży na plecach na środku basenu.
- Prowadzący woła: „Schnappi śpi!”. Gracze mogą teraz zmieniać strony tak długo, jak tylko mają na to ochotę, dopóki prowadzący powtarza to zdanie.
- Gdy tylko prowadzący krzyknie „Schnappi się budzi!”, krokodyl może złapać graczy znajdujących się w wodzie. Kto zdoła dotrzeć do krawędzi basenu, jest bezpieczny przed krokodylem.
- Złapani gracze stają się teraz również krokodylami i w następnej rundzie wyruszają na polowanie.
- Wygrywa gracz, który pozostanie na boisku jako ostatni.

BAJKA O MALINACH

Materiały: żadne

- Na początku prowadzący wyznacza punkt, do którego gracze muszą dopłynąć i z powrotem.
- Gracze stoją przy krawędzi basenu.
- Prowadzący zaczyna opowiadać historię. Gdy tylko padnie słowo „Himbeerzältli”, wszyscy gracze muszą przepłynąć do wyznaczonego punktu i z powrotem.
- Gracz, który dotrze tam jako ostatni, odpada.
- Wygrywa ostatni gracz, który pozostaje w grze.

Bibliografia

- Zdjęcie tytułowe: MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Pływanie

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/zabawy-na-basenie