SUBMITTED BY
MariES

ON
21.11.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jocuri pentru o vizită la piscină



Ai de gând să mergi cu grupul tău de tineri la piscină și cauți câteva jocuri pe care le-ați putea juca? Aici vei găsi câteva idei.

Dar te rugăm să respecți și regulile de siguranță!

Jocuri

SPRE NOI ORIZONTURI

Material: niciunul

- Participanții sunt împărțiți în două grupuri. Fiecare grup se așează pe marginea opusă a bazinului.
- Coordonatorul jocului dă o sarcină pe care jucătorii trebuie să o îndeplinească, în timp ce încearcă să ajungă pe partea cealaltă cât mai repede posibil.
- Provocări posibile: alergarea, înotul pe spate, scufundarea, în grupuri de câte doi, ținând mâna de piciorul stâng etc.
- Grupul care ajunge primul înapoi pe marginea bazinului, în formație completă, primește un punct.
- Echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

CĂLĂTORIE LA IERUSALIM, ÎNTR-UN MOD PUȚIN DIFERIT

Material: cercuri de gimnastică

- Cercurile sunt așezate pe apă. Fiecare jucător se așează într-un cerc.
- La semnalul arbitrului, jucătorii trebuie să iasă din cercul lor și să intre într-un alt cerc.
- Jucătorii nu au voie să țină sau să atingă cercurile cu mâinile.
- După fiecare schimbare, se scoate o cerc din apă.
- Dacă un jucător nu găsește un inel, este eliminat.
- Câștigă cel care, la final, pune mâna pe ultimul inel.

(N)U AM NICIUN BOCK!

Material: niciunul

- Se desemnează unul sau mai mulți „vânători” (în funcție de numărul de participanți).
- Aceștia încearcă să elimine cât mai mulți dintre colegii lor. Când ating o persoană, trebuie să strige „Stai, capră!”.
- Persoana eliminată rămâne pe loc și ridică mâinile deasupra capului.
- Coechipierii pot elibera persoana respectivă atingând-o ușor și strigând „Fugi, capră!”. Aceasta se poate mișca din nou liber.
- Vânătorii numără de câte ori elimină pe cineva. Ceilalți jucători numără de câte ori eliberează pe cineva.
- Jocul are o durată limitată.
- Dacă vânătorul a eliminat mai multe persoane decât a eliberat restul grupului, acesta câștigă jocul. Dacă este invers, câștigă „eliberatorii”.

Variantă: Eliberarea se face trecând printre picioarele desfăcute ale celui eliminat.

BLACK & WHITE

Material: niciunul

- Se formează două grupuri. Un grup este alb, celălalt negru.
- Stabilește un punct de referință care să indice centrul bazinului.
- Cele două grupuri stau unul în fața celuilalt în mijlocul bazinului.
- Conducătorul jocului strigă acum una dintre cele două culori.
- Jucătorii de această culoare încearcă să ajungă cât mai repede posibil în partea lor a bazinului, fără a fi eliminați de jucătorii de cealaltă culoare.
- Jucătorii care au fost prinși de echipa adversă trebuie să treacă în acel grup.
- La final, câștigă grupul cu cei mai mulți jucători.

E CRĂCIUNUL!

Material: tobogan , obiecte de scufundare, tuburi de piscină

- Pe fundul bazinului sunt împrăștiate multe „monede-stea” (obiecte de scufundat). Jucătorii trebuie să se scufunde pentru a recupera o monedă-stea, cu care să-și cumpere un ren (tub de înot).
- Cu renul lor, se îndreaptă spre scara către cer (scara), călăresc până la toboganul către cer, își adăpostesc renul în grajd și se dau din nou pe tobogan înapoi în cer (bazin).
- Aici totul începe din nou: jucătorii respectivi își iau o monedă „Sterntaler”, își cumpără un ren etc.

- După un interval de timp la alegere, arbitrul semnalează sfârșitul jocului. Dacă se dorește evaluarea jocului, poate fi declarat câștigător jucătorul care a cumpărat cei mai mulți reni, adică cel care a parcurs cele mai multe runde.
- ***Atenție***: pe fundul bazinului trebuie să existe întotdeauna suficienți „Sterntaler”, iar la vânzare trebuie să fie disponibile suficiente „tuburi de piscină”, pentru a asigura un desfășurare fluentă a jocului.

ATACUL PIRATILOR

Material*:* obiecte*mici* **, câte** un disc de frisbee **pentru fiecare** „pirat”, două coșuri sau ceva similar.

- Obiectele sunt împrăștiate pe marginea bazinului (Insula Comorilor).
- Doi jucători sunt desemnați polițiști, a căror sarcină este să păzească aceste comori. Ei stau în bazin, lângă Insula Comorilor.
- Ceilalți jucători sunt pirați. Nava lor se află pe marginea opusă a bazinului (nava piraților). Fiecare pirat primește un disc de frisbee, pe care îl așează pe navă.
- Conducătorul jocului dă semnalul de începere.
- Scopul piraților este să fure un obiect fără a fi prinși de poliție. Dacă se află sub apă, nu pot fi prinși.
- Dacă un polițist prinde un pirat, acesta trebuie să predea obiectul. Polițistul poate apoi să pună prada în coșul său. Din coș nu se pot fura obiecte.
- Fiecare pirat poate transporta doar un singur obiect.
- Dacă reușește să fure unul, își poate pune prada în discul de frisbee de pe corabie.
- Câștigă cel care, la sfârșitul jocului, are cele mai multe obiecte în recipientul său.

VRĂJIT

Material: două cercuri, două „baghete magice”

- Doi jucători sunt vânători (regii broaștelor). Cu bagheta lor magică, ei pot transforma în piatră ceilalți jucători prin simpla atingere.
- Doi jucători joacă rolul prințesei. Aceștia pot elibera jucătorii transformați în piatră, înfășurându-și cercul în jurul lor.
- Cei prinși se pot elibera trecând pe sub cerc.
- Câștigă jucătorul care a fost transformat în piatră de cele mai puține ori.

ÎN FOCUL ÎNCREȚIT

Material: una sau mai multe mingi de apă sau din spumă

- Grupul se împarte în două echipe. O echipă este formată din marinari, care se împrăștie în apă. Cealaltă echipă este echipajul de pirați.
- Piraților se află, de asemenea, în bazin. În funcție de mărimea grupului, aceștia au la dispoziție mai multe mingi (o minge la fiecare 10 jucători).
- Acum încearcă să arunce cu mingile cât mai mulți marinari. Desigur, este necesară și munca în echipă.
- Marinarii nu pot fi loviți dacă se află sub apă.
- Se numără loviturile reușite de pirați.
- După aproximativ 2 minute, echipele își schimbă rolurile. Marinarii devin pirați, iar piraților devin marinari.
- Echipa care are cele mai multe lovituri la final câștigă.

TITANIC

Material: pentru partea a 2-a „Obiecte de salvare” (tuburi de piscină, mingi, scânduri etc.)

- Grupul este invitat de către moderator, căpitanul, la o călătorie pe Titanic.
- Jucătorii se împrăștie în apă și se pot mișca liber, după bunul plac (se pot plimba, pot face sport, se pot bronza, pot înota etc.).
- Când coordonatorul strigă „Titanicul se scufundă!”, pasagerii trebuie să încerce să se salveze în termen de 15 secunde.
- Modul de salvare este stabilit de coordonator, de exemplu: toți pasagerii se țin de mâini, se așează pe marginea bazinului, formează grupuri de câte 4 etc.
- În a doua parte pot fi incluse și echipamente. Se poate salva urcându-se în barca de salvare (cameră de aer), luând un inel de pe fundul apei, ținându-se de colacul de salvare etc.
- Câștigă jucătorul care a reușit să se salveze de fiecare dată la timp.

JOCUL BACTERIILOR

Material: mingi de tenis de masă sau similare, saltele, tobogan, coș sau altele asemenea.

- Doi jucători împart „bacteriile”. Aceștia încearcă să-și atingă colegii de joc și le dau apoi o „bacterie” (minge de tenis de masă).
- În funcție de mărimea grupului, există mai multe ambulanțe. O ambulanță constă dintr-un covoraș împins de doi copii.
- Jucătorii „bolnavi” cheamă o ambulanță, care îi transportă apoi pe saltea la infirmerie (scări).
- Acolo, „bacteria” este neutralizată (pusă în coș).
- Jucătorul, odată vindecat, se întoarce pe teren prin tobogan.
- Jucătorii care împrăștie bacteriile pot lua mereu altele noi din coș.
- Posibilă evaluare: Câștigă jucătorul care a fost infectat cel mai rar cu bacterii.
- ***Notă***: Alegeți poziția toboganului și a coșului astfel încât să se asigure un desfășurare fluidă a jocului.

CURSĂ ÎN PERECHE

Material: niciunul

- Jumătate din grup formează un cerc. Apoi, în spatele fiecărui jucător din acest cerc se așează câte unul dintre ceilalți jucători.
- Jucătorii care stau unul în spatele celuilalt formează o pereche.
- Când conducătorul jocului dă semnalul de start, toți jucătorii din exterior trebuie să alerge în sensul acelor de ceasornic o tură în jurul cercului interior până când ajung din nou lângă partenerul lor.
- Jucătorul care ajunge ultimul la locul său a pierdut. Perechea „se desființează”.
- Perechea care, la final, a „căzut” de cele mai puține ori câștigă jocul.

Variație: În loc să alerge în jurul cercului, jucătorii din exterior trebuie să treacă pe sub picioarele partenerului lor. Astfel, se schimbă simultan atât cercul exterior, cât și cel interior.

SORTAREA DEȘEURILOR

Material: obiecte prin care să te strecoare , frânghie

- Centrul terenului de joc este marcat cu frânghia.
- Pe ambele părți ale terenului se distribuie aproximativ același număr de obiecte (deșeuri).
- La semnalul de start, jucătorii celor două echipe se scufundă după deșeuri în jumătatea lor de teren, iau un obiect și îl transportă în terenul advers. Acolo trebuie să îl depună din nou scufundându-se (nu doar să îl lase pur și simplu).
- La expirarea timpului de joc, câștigă echipa în a cărei jumătate de teren se află mai puțin gunoi.

STRÂNGEREA COMORILOR

Material: 2 coșuri; 2 obiecte grele pentru a fixa coșurile pe fundul bazinului; obiecte de scufundat; inele de scufundat

- Se formează două echipe.
- Fiecare stă în apă, la marginea bazinului. Ambele echipe au câte un coș cu același număr de obiecte (comori).
- Pentru a ajunge la cufărul cu comori al adversarului, trebuie să se treacă prin inelele de scufundare amplasate la marginea bazinului.
- Apoi se poate lua un obiect din coșul adversarului. Drumul spre propriul coș trece din nou prin inelele de scufundare.
- Toți jucătorii pornesc în același timp, dar înotând unul după altul.
- Traseul de joc are forma unui cerc mare. Jucătorii înoată, ca să spunem așa, toți într-o singură direcție. Înotătorii mai rapizi îi pot depăși pe cei mai lenți.

Variație: Dacă nu există suficiente obiecte de scufundare, cufărul cu comori se așează pe marginea bazinului și se umple cu obiecte obișnuite, adecvate pentru apă.

CROCODIL

Material: niciunul

- Un jucător este desemnat să fie crocodilul.
- Ceilalți jucători stau așezați pe ambele părți ale bazinului.
- Crocodilul stă întins pe spate în mijlocul bazinului.
- Conducătorul jocului strigă: „Schnappi doarme!” Jucătorii pot schimba părțile cât doresc, atâta timp cât conducătorul jocului repetă această frază.
- Imediat ce coordonatorul strigă „Schnappi se trezește!”, crocodilul poate prinde jucătorii aflați în apă. Cine reușește să ajungă la marginea bazinului este în siguranță față de crocodil.
- Jucătorii prinși devin la rândul lor crocodili și pleacă la vânătoare în runda următoare.
- Câștigă ultimul jucător rămas în joc.

POVESTEA CU ZMEURĂ

Materiale: niciunul

- La început, arbitrul stabilește un punct până la care jucătorii trebuie să înoate dus-întors.
- Jucătorii se află la marginea bazinului.
- Conducătorul jocului începe să spună o poveste. Imediat ce se rostește cuvântul „Himbeerzältli”, toți jucătorii trebuie să înoate până la punctul stabilit și înapoi.
- Ultimul jucător care ajunge este eliminat.
- Ultimul jucător rămas în joc câștigă.

Bibliografie

- Imagine de copertă: MariES

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Înot

Vârsta
8–12 ani

Număr de participanți
1–20
20–30

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/jocuri-pentru-o-vizita-la-piscina