SUBMITTED BY
MariES

ON
21.11.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Hry na návštevu bazéna



Plánuješ so svojou skupinou mládeže navštíviť kúpalisko a hľadáš pár hier, ktoré by ste mohli hrať? Tu nájdeš niekoľko nápadov.

Nezabudnite však dodržiavať bezpečnostné pravidlá!

Hry
VYRAZME K NOVÝM OBZOROM

Materiál: žiadny

- Účastníci sa rozdelia do dvoch skupín. Skupiny sa posadia na protilehlé okraje bazéna.
- Vedúci hry zadá úlohu, ktorú musia hráči splniť, pričom sa snažia čo najrýchlejšie dostať na druhú stranu.
- Možné úlohy: behať, plávať na chrbte, potápať sa, v dvojiciach, ruka na ľavej nohe atď.
- Skupina, ktorá sa ako prvá opäť v plnom počte posadí na okraj bazéna, získa bod.
- Vyhráva tím s najvyšším počtom bodov.

Cesta do Jeruzalema – tentoraz trochu inak

Pomôcky: gymnastické obruče

- Obruče sa rozmiestnia na vode. Každý hráč sa postaví do jednej obruče.
- Na signál vedúceho hry sa hráči musia vynoriť zo svojho kruhu a ponoriť sa do nového kruhu.
- Hráči nesmú obruče držať rukami ani sa ich dotýkať.
- Po každej výmene sa jeden obruč vyberie z vody.
- Ak hráč nenájde žiadny kruh, vypadáva z hry.
- Vyhráva ten, kto na konci získa posledný kruh.

(NE)MÁM NA TO CHUŤ!

Pomôcky: žiadne

- Určí sa jeden alebo viacerí chytači (v závislosti od počtu účastníkov).
- Tí sa snažia vyradiť čo najviac svojich spoluhráčov. Keď sa dotknú danej osoby, musia pritom zakričať „Stoj, koza!“.
- Vylúčená osoba zostane stáť a zdvihne ruky nad hlavu.
- Ostatní hráči ju môžu oslobodiť tak, že sa jej dotknú a zakričia „Bež, koza!“. Potom sa môže opäť voľne pohybovať.
- Lapáči počítajú, koľkokrát niekoho vyradili. Ostatní hráči počítajú, koľkokrát niekoho oslobodili.
- Hra je časovo obmedzená.
- Ak lovec vyradil viac hráčov, než zvyšná skupina oslobodila, vyhráva hru. Ak je to naopak, vyhrávajú „osloboditelia“.

Variácia: Oslobodenie sa vykoná tak, že sa preplazíte medzi roztiahnutými nohami vyradeného hráča.

BLACK & WHITE

Materiál: žiadny

- Vytvoria sa dve skupiny. Jedna skupina je biela, druhá čierna.
- Urč orientačný bod, ktorý označuje stred bazéna.
- Obe skupiny stoja oproti sebe uprostred bazéna.
- Vedúci hry teraz vyvolá jednu z dvoch farieb.
- Hráči tejto farby sa teraz snažia čo najrýchlejšie dostať na svoju stranu bazéna, bez toho, aby ich hráči druhej farby vyradili.
- Hráči, ktorých chytil súper, musia prejsť do tejto skupiny.
- Na konci vyhráva skupina s najväčším počtom hráčov.

SÚ VÁNOČE

Pomôcky: šmýkačka , predmety na potápanie, plavecké valce

- Na dne bazéna je rozmiestnených veľa „hviezdnych mincí“ (predmety na potápanie). Hráči si musia potápaním získať hviezdnu mincu, aby si za ňu mohli kúpiť soba (plaveckú tyč).
- So svojím sobom sa vydajú k nebeskému rebríku (schodom), vyjdú na nebeskú šmýkačku, umiestnia svojho soba do maštale a znova sa šmýkajú späť do neba (bazénu).
- Tu sa všetko začína odznova: jednotliví hráči si vyzdvihnú „hviezdnu mincu“, kúpia si soba atď.

- Po uplynutí ľubovoľného času vedúci hry oznámi koniec. Ak chcete hru vyhodnotiť, za víťaza môže byť vyhlásený ten hráč, ktorý kúpil najviac sobov, teda absolvoval najviac kôl.
- ***Pozor***: Na dne bazénu musí byť vždy dostatok hviezdnych mincí a k dispozícii musí byť dostatok plaveckých nudlí na kúpu, aby bol zabezpečený plynulý priebeh hry.

PIRÁTSKY ÚTOK

Pomôcky*: drobné* predmety**, na každého** „piráta“ jeden frisbee, dva koše alebo podobné predmety.

- Predmety sú rozmiestnené po okraji bazéna (ostrov pokladov).
- Dvaja hráči sú vymenovaní za policajtov, ktorých úlohou je strážiť tieto poklady. Stoja v bazéne, blízko ostrova s pokladom.
- Ostatní hráči sú piráti. Ich loď sa nachádza na opačnom okraji bazéna (pirátska loď). Každý pirát dostane frisbee, ktoré umiestni na loď.
- Vedúci hry dá signál na začiatok hry.
- Cieľom pirátov je ukradnúť predmet bez toho, aby ich chytila polícia. Ak sa nachádzajú pod vodou, nemôžu byť chytení.
- Ak policajt chytí piráta, ten musí odovzdať svoj predmet. Policajt môže potom korisť vložiť do svojho koša. Z koša sa nesmú kradnúť žiadne predmety.
- Každý pirát smie prenášať vždy len jeden predmet.
- Ak sa mu podarí niečo ukradnúť, môže si svoju korisť vložiť do svojho frisbee na lodi.
- Vyhráva ten, kto má na konci hry vo svojej nádobe najviac predmetov.

ZAČAROVANÉ

Pomôcky: dva obruče, dve „čarovné prútiky“

- Dvaja hráči sú lovci (žabí králi). Svojou čarovnou palicou môžu dotykom premeniť svojich spoluhráčov na kameň.
- Dvaja hráči preberajú úlohu princeznej. Svojich skamenených spoluhráčov môžu oslobodiť tak, že okolo nich prehodia svoj obruč.
- Zajatci sa môžu oslobodiť tak, že sa preplazia pod obručou.
- Vyhráva ten hráč, ktorý bol najmenším počtom prípadov premenený na kameň.

V KRÍŽOVEJ PALE

Pomôcky: jedna alebo viac vodných alebo penových loptičiek

- Skupina sa rozdelí na dva tímy. Jeden tím tvoria námorníci, ktorí sa rozmiestnia vo vode. Druhý tím tvorí pirátska posádka.

- Piráti sa tiež nachádzajú v bazéne. V závislosti od veľkosti skupiny majú k dispozícii viacero loptičiek (jedna loptička na 10 hráčov).
- Teraz sa snažia loptami zhodiť čo najviac námorníkov. Pri tom je samozrejme potrebná aj tímová spolupráca.
- Námorníci nemôžu byť zhodení, ak sa nachádzajú pod vodou.
- Počítajú sa zásahy pirátov.
- Po približne 2 minútach si tímy vymenia úlohy. Námorníci sa stanú pirátmi a piráti námorníkmi.
- Vyhráva ten tím, ktorý má na konci najviac zásahov.

TITANIC

Pomôcky: pre 2. časť „záchranné pomôcky“ (plavecké tyče, lopty, dosky atď.)

- Vedúci hry, kapitán, pozve skupinu na plavbu na lodi Titanic.
- Hráči sa rozmiestnia vo vode a môžu sa voľne pohybovať podľa vlastnej nálady (prechádzať sa, športovať, opaľovať sa, plávať atď.).
- Keď vedúci hry zakričí „Titanic sa potápa!“, pasažieri sa musia pokúsiť zachrániť sa do 15 sekúnd.
- Spôsob záchrany určí vedúci hry, napr.: všetci pasažieri sa držia za ruky, posadia sa na okraj bazéna, vytvoria štvorčlenné skupiny atď.
- V druhej časti hry je možné zapojiť aj pomôcky. Zachrániť sa dá tak, že hráč nasadne do záchranného člna (plávacieho kruhu), zdvihne z dna kruh, pridrží sa záchranného kruhu atď.
- Vyhráva ten hráč, ktorému sa vždy podarilo zachrániť sa včas.

HRA S BAKTÉRIAMI

Pomôcky: loptičky na stolný tenis alebo podobné, podložky, šmýkačka, kôš alebo podobné.

- Dvaja hráči rozdávajú „baktérie“. Snažia sa dotknúť svojich spoluhráčov a potom im dajú „baktériu“ (loptičku na stolný tenis).
- V závislosti od veľkosti skupiny je k dispozícii viacero sanitiek. Sanitka pozostáva z podložky, ktorú tlačia 2 deti.
- Chorí hráči zavolajú sanitku, ktorá ich potom na podložke odvezie na ošetrovňu (schody).
- Tam sa baktéria zneškodní (uloží sa do koša).
- Hráč, ktorý je opäť zdravý, sa cez šmýkačku vráti späť na ihrisko.
- Hráči, ktorí roznášajú baktérie, si môžu z koša stále brať nové.
- Možné vyhodnotenie: Vyhráva hráč, ktorý bol najmenšou mierou infikovaný baktériami.
- ***Poznámka***: Umiestnenie šmýkačky a koša zvoľte tak, aby bol zabezpečený plynulý priebeh hry.

BEH V DVOJICI

Pomôcky: žiadne

- Polovica skupiny vytvorí kruh. Za každého hráča v tomto kruhu sa postaví jeden z ostatných hráčov.
- Hráči stojací za sebou tvoria dvojicu.
- Keď vedúci hry dá štartovací signál, všetci hráči stojací vonku musia bežať v smere hodinových ručičiek jedno kolo okolo vnútorného kruhu, až kým sa opäť nedostanú k svojmu partnerovi.
- Hráč, ktorý dorazí na svoje miesto ako posledný, prehráva. Dvojica „vypadáva“.
- Dvojica, ktorá na konci „vypadla“ najmenej krát, vyhráva hru.

Variácia: Namiesto behu okolo kruhu musia hráči na vonkajšom okraji preliezť medzi nohami svojho partnera. Takýmto spôsobom sa zároveň mení vonkajší aj vnútorný kruh.

TRIEDENIE ODPADU

Pomôcky: predmety na preliezanie , lano

- Stred ihriska sa označí lanom.
- Na oboch stranách ihriska sa rozmiestni približne rovnaký počet predmetov (odpadkov).
- Na štartový signál sa hráči oboch skupín ponoria po odpadky vo svojej polovici ihriska, vezmú si jeden predmet a prenesú ho na súperovo ihrisko. Tam ho musia opäť ponorením odložiť (nesmú ho len tak pustiť).
- Po uplynutí hracieho času vyhráva tím, na ktorého ihrisku je menej odpadu.

ZBIERANIE POKLADOV

Pomôcky: 2 koše; 2 ťažké predmety na upevnenie košov na dne bazéna; predmety na potápanie; potápačské kruhy

- Vytvoria sa dva tímy.
- Každý z nich stojí vo vode pri jednom okraji bazéna. Obe skupiny majú kôš s rovnakým počtom predmetov (pokladov).
- Aby sa hráči dostali k truhle súpera, musia preplávať cez potápačské obruče umiestnené na okraji bazéna.
- Potom je možné vybrať jeden predmet z koša súpera. Cesta späť k vlastnému košu vedie opäť cez potápačské obruče.
- Všetci hráči štartujú naraz, ale plávajú za sebou.
- Trasa hry má tvar veľkého kruhu. Hráči plávajú, takpovediac, všetci v jednom smere. Rýchlejší plavci môžu predbehnúť pomalších.

Variácia: Ak nemáte dostatok predmetov na potápanie, truhla s pokladom sa umiestni na okraj bazéna a naplní sa bežnými predmetmi vhodnými do vody.

KROKODÍL

Materiál: žiadny

- Jeden hráč je určený za krokodíla.
- Ostatní hráči sedia po oboch stranách bazéna.
- Krokodíl leží na chrbte uprostred bazéna.
- Vedúci hry zvolá: „Schnappi spí!“ Hráči môžu teraz podľa ľubovôle meniť strany, pokiaľ vedúci hry túto vetu opakuje.
- Hneď ako vedúci hry zakričí „Schnappi sa prebudil!“, krokodíl môže chytiť hráčov nachádzajúcich sa vo vode. Kto sa stihne dostať na okraj bazéna, je pred krokodílom v bezpečí.
- Chytení hráči sa teraz tiež stávajú krokodílmi a v ďalšom kole idú na lov.
- Vyhráva ten hráč, ktorý zostane ako posledný.

MALINOVÁ ROZPRÁVKA

Pomôcky: žiadne

- Na začiatku vedúci hry určí bod, ku ktorému a späť musia hráči doplávať.
- Hráči stoja pri okraji bazéna.
- Vedúci hry začne rozprávať príbeh. Akonáhle zaznie slovo „Himbeerzältli“, všetci hráči musia doplávať k určenému bodu a späť.
- Hráč, ktorý dorazí ako posledný, vypadáva.
- Vyhráva posledný hráč, ktorý zostane v hre.

Zoznam zdrojov

- Titulná fotografia: MariES

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Plávanie

Vek
8–12 rokov

Počet účastníkov
1–20
20–30

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Údaje nie sú k dispozícii.

Materiál
Takmer bez námahy

Stiahnutie súboru
Žiadne súbory na stiahnutie

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/hry-na-navstevu-bazena