

Vandens olimpinės žaidynės



Vandens olimpinės žaidynės baseine - geras būdas supažindinti kitus vaikus su mūsų jaunimo grupe.

Visi šie žaidimai gali būti žaidžiami ne plaukiko baseine.

Vaikai suskirstomi į grupes, kurios "kovoja" tarpusavyje. Jei įmanoma, kiekviena grupė turi vadovą. Surinktus taškus galima vertinti, pavyzdžiui, rutuliukais. Kas laimi žaidimą, gauna tiek rutuliukų, kiek grupių dalyvauja olimpiadoje. Jei yra penkios grupės, tai reiškia penkis rutuliukus. Antrąją vietą užėmusi grupė gauna keturis, trečiąją vietą užėmusi grupė - tris ir t. t.

Stalo teniso kamuoliukų žvejyba

Į vandenį išmetama daug stalo teniso kamuoliukų. Visi vaikai stovi prie baseino krašto. Štai taip! Vaikai šoka į vandenį, griebia stalo teniso kamuoliuką ir atneša jį savo grupės vadovui. Vadovas užrašo pagautų kamuoliukų skaičių ir tuoj pat meta juos atgal į vandenį. Įspėjimas: vienu metu galima atnešti tik vieną kamuoliuką! Jei vienu metu atnešite daugiau nei vieną kamuoliuką, už kiekvieną per daug atneštą kamuoliuką gausite minusinį tašką! Po 2 - 3 minučių nuaidi švilpukas ir įvertinama daugiausiai kamuoliukų surinkusi grupė.

Mūšis dėl kamuoliukų

Čia kiekviena grupė žaidžia viena prieš kitą. Du lyderiai vandenyje laiko virvę. Ji sudaro skiriamąją liniją tarp dviejų žaidimo laukų. Kiekvienoje pusėje padedamas vienodas skaičius stalo teniso kamuoliukų. Vos tik vadovas duoda pradžios signalą, abi komandos stengiasi mesti savo kamuoliukus į priešininko pusę. Praėjus nustatytam laikui, nuskamba švilpukas ir kamuoliukai suskaičiuojami. Laimi komanda, turinti mažiau kamuoliukų.

Patraukite virvę

Turėtumėte tai išbandyti plaukdami! Turnyro režimas: kiekviena grupė tarpusavyje, nugalėtojai tarpusavyje, ...

Plaukimo varžybos

Lyderis stovi trasos, kurią reikia įveikti plaukimo (arba bėgimo per vandenį), pabaigoje. Jis laiko plastikinį baseiną su stalo teniso kamuoliukais. Kitoje pusėje grupės išsirikiuoja į eilę. Vadovui davus ženklą pradėti, grupės priekyje esantys asmenys šoka į vandenį, plaukia iki kito vadovo ir pasiima kamuoliuką. Su kamuoliuku jie plaukia atgal. Kai tik jie išlipa iš vandens, kitas grupės narys gali pradėti ir t. t. Kas pakeliui pameta kamuolį, turi jį atnešti. Kuri grupė grįžta į eilę pirmoji ir visi turi po kamuolį?

Patarimas: vadovas taip pat gali baseine turėti obuolių. Taip vaikai galės gauti ką nors užkandžiui.

Nardymas

Kiekvienai grupei į vandenį įdėkite po vieną daiktą (nardymo lazdas, žiedus, audeklą, švarų akmenį ir t. t.). Elkitės kaip plaukimo varžybose. Jei negalite nardyti, galite pakelti objektą koja ir tada laikyti jį rankoje. Atlikite bandymą ir patikrinkite, ką galite pakelti kojomis! Vadovas yra atsakingas už tai, kad vandenyje visada būtų pakankamai nardymo objektų.

Transportavimas per vandenį

- Perneškite rankšluostį ant galvos per vandenį iki kelionės tikslo ir atgal. Rankšluostis turi išlikti sausas!
- Perneškite žvakę ir degtuką per vandenį iki finišo ir ten žvakę uždekite. Tik tada, kai žvakė bus uždegta, kitas asmuo galės startuoti!
- Šlapi šortai su elastine juosta ir šlapi marškinėliai deponuojami kiekvienai grupei vienoje pusėje. Pirmasis iš grupės nuplaukia, apsivelka drabužius ir plaukia atgal. Ten juos nusiima, o kitas asmuo juos apsivelka. Tada jis plaukia pasroviui, nusivelka drabužius, juos pasideda ir plaukia atgal. Kuri grupė finišuoja pirmoji?
- Plaukikams: Paprastas būdas išmokti pervežti žmogų. Vienas vaikas atsigula ant nugaros ir abiem rankomis laiko audeklą (maždaug krūtinės aukštyje). Antras vaikas vienoje rankoje laiko kitą rankšluosčio galą ir dabar plaukdamas ant šono tempia ant nugaros gulintį vaiką į paskirties vietą.

Vandens olimpinės žaidynės_YW

Nuoroda į šaltinį:

Turinys ir vaizdas:

autorinės teisės www.forum-Kind.ch,

Vandens olimpiada baseine taip pat atkreipia kitų vaikų dėmesį į mūsų Jungschar.
2/04, 26 psl

Autorius: Mirjam Leuenberger