



PATEIKĖ

MariES

ON

2012-11-21



Keine Stimmen

Žaidimai, skirti apsilankymui baseine



Ar ketini su savo jaunimo grupe apsilankyti baseine ir ieškai žaidimų, kuriuos galėtumėte žaisti? Čia rasi keletą idėjų.

Tačiau prašome nepamiršti **saugos taisyklių**!

Žaidimai Į NAUJUS KRAŠTUS

Medžiaga: nėra

- Dalyviai suskirstomi į 2 grupes. Kiekviena grupė atsisėda ant priešingų baseino kraštų.
- Žaidimo vedėjas pateikia užduotį, kurią žaidėjai turi atlikti, stengdamiesi kuo greičiau patekti į kitą pusę.
- Galimos užduotys: bėgti, plaukti ant nugaros, nardyti, poromis, laikytis už kairės kojos ir pan.
- Grupė, kuri pirmoji vėl susėda visa ant baseino krašto, gauna tašką.
- Komanda, surinkusi daugiausia taškų, laimi.

KELIONĖ Į JERUZALĘ ŠIEK TIEK KITOKIAI

Reikmenys: gimnastikos lankai

- Žiedai išdėstomi ant vandens. Kiekvienas žaidėjas atsistoja į vieną žiedą.
- Gavę žaidimo vedėjo signalą, žaidėjai turi išnirti iš savo žiedo ir įnirti į naują žiedą.
- Žaidėjai negali laikytis už žiedų rankomis ar jų liesti.
- Po kiekvieno persikėlimo vienas lankas išimamas iš vandens.
- Jei žaidėjas neranda padangos, jis iškrenta iš žaidimo.
- Laimi tas, kuris galiausiai užgrobia paskutinį ratą.

(N)ĖRA BOKO!

Reikmenys: jokių

- Pasirenkamas vienas ar keli gaudytojai (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus).
- Jie stengiasi išmušti kuo daugiau savo komandos narių. Palietę žmogų, jie turi sušukti: „Stovėk, ožys!“
- Išmuštas žaidėjas turi sustoti ir pakelti rankas virš galvos.
- Kiti žaidėjai gali tą asmenį išlaisvinti, paliesdami jį ir sušukdami „Bėk, ožka!“. Tada jis vėl gali laisvai judėti.
- Gaudytojai skaičiuoja, kiek kartų jie išmetė žaidėjus. Kiti žaidėjai skaičiuoja, kiek kartų jie išlaisvino žaidėjus.
- Žaidimas trunka nustatytą laiką.
- Jei gaudytojas išmetė daugiau žaidėjų, nei likusi grupė išlaisvino, jis laimi žaidimą. Jei yra atvirkščiai, laimi „išlaisvintojai“.

Variantas: Išlaisvinti galima praplaukiant pro pagautojo išskėstas kojas.

BLACK & WHITE

Medžiaga: nėra

- Susidaro dvi grupės. Viena grupė yra balta, kita – juoda.
- Nustatyk orientacinį tašką, žymintį baseino vidurį.
- Abi grupės stovi viena priešais kitą baseino viduryje.
- Žaidimo vedėjas dabar iššaukia vieną iš dviejų spalvų.
- Šios spalvos žaidėjai stengiasi kuo greičiau patekti į savo baseino pusę, kad nebūtų išmušti kitos spalvos žaidėjų.
- Žaidėjai, kuriuos sugavo priešininkų komanda, turi pereiti į tą grupę.
- Laimi ta komanda, kurioje lieka daugiausia žaidėjų.

ARTĖJA KALĖDOS

Reikmenys: *čiuožynė* , nardymo reikmenys, plaukimo pagalvėlės

- Baseino dugne išmėtyta daug „žvaigždžių monetų“ (nardymo daiktų). Žaidėjai turi išnardyti „žvaigždės monetą“, kad už ją galėtų nusipirkti elnią (baseino plūdūrą).
- Su savo elniu jie eina prie dangaus kopėčių (laiptų), joje iki dangaus čiuožyklos, palieka elnį tvirtelyje ir vėl nusileidžia atgal į dangų (baseiną).
- Čia viskas prasideda iš naujo: atitinkami žaidėjai paima „žvaigždės talerį“, nusipirko elnią ir t. t.

- Po bet kurio laiko žaidimo vedėjas duoda signalą, kad žaidimas baigtas. Jei norima įvertinti žaidimą, nugalėtoju gali būti paskelbtas tas žaidėjas, kuris nusipirko daugiausia elnių, t. y. atliko daugiausia raundų.
- **Dėmesio:** baseino dugne visada turi būti pakankamai „žvaigždžių talerių“, o pardavimui – pakankamai plaukimo makaronų, kad žaidimas vyktų sklandžiai.

PIRATŲ PUOLIMAS

Reikmenys: *smulkūs* daiktai, **po** vieną „frisbi“ diską **kiekvienam** „piratui“, du krepšiai ar pan.

- Daiktai išdėstyti ant baseino krašto („Lobio saloje“).
- Du žaidėjai paskiriami policininkais, kurių užduotis – saugoti šiuos lobius. Jie stovi baseine, netoli lobio salos.
- Kiti žaidėjai yra piratai. Jų laivas stovi priešingoje baseino pusėje (piratų laivas). Kiekvienas piratas gauna po vieną frisbio diską, kurį padeda ant laivo.
- Žaidimo vedėjas duoda signalą pradėti žaidimą.
- Piratų tikslas – pavogti daiktą, kad policija jų nesugautų. Jei jie yra po vandeniu, jų negalima sugauti.
- Jei policininkas sugauna piratą, šis privalo atiduoti savo daiktą. Tada policininkas gali įdėti grobį į savo krepšelį. Iš krepšelio daiktų vogti negalima.
- Kiekvienas piratas vienu metu gali nešti tik vieną daiktą.
- Jei jam pavyksta ką nors pavogti, jis gali savo grobį įdėti į savo frisbio diską laive.
- Laimi tas, kuris žaidimo pabaigoje savo talpykloje turi daugiausia daiktų.

UŽBURTAS

Reikmenys: *du* žiedai, dvi „burtų lazdelės“

- Du žaidėjai yra gaudytojai (varlių karaliai). Savo burtų lazdelėmis jie gali paliesdami paversti kitus žaidėjus akmenimis.
- Du žaidėjai atlieka princesės vaidmenį. Jie gali išlaisvinti į akmenį paverstus žaidėjus, apvynioję juos savo lanku.
- Sugauti žaidėjai gali išsilaisvinti, pralindę po lanku.
- Laimi tas žaidėjas, kuris buvo paversti akmeniu rečiausiai.

KRYŽMINĖJE UGNYJE

Reikmenys: vienas ar keli vandens arba putų gumos kamuoliai

- Grupė suskirstoma į dvi komandas. Viena komanda – jūreiviai, kurie išsiskirsto vandenyje. Kita komanda – piratų įgula.

- Piratai taip pat yra baseine. Priklausomai nuo grupės dydžio, jiems skiriama keletas kamuoliukų (vienas kamuoliukas 10 žaidėjų).
- Dabar jie bando kamuoliais išmesti kuo daugiau jūreivių. Žinoma, čia taip pat reikalingas komandinis darbas.
- Jūreivių negalima numušti, jei jie yra po vandeniu.
- Skaičiuojami piratų pataikymai.
- Po maždaug 2 minučių komandos keičia vaidmenis. Jūreiviai tampa piratais, o piratai – jūreiviais.
- Laimi ta komanda, kuri galiausiai surenka daugiausia taškų.

TITANIKAS

Reikmenys: 2-ajai daliai „Gelbėjimo priemonės“ (baseino plūduriai, kamuoliai, lentos ir pan.)

- Žaidimo vedėjas, kapitonas, pakviečia grupę į kelionę laivu „Titanic“.
- Žaidėjai išsiskirsto vandenyje ir gali judėti laisvai, kaip jiems patinka (pasivaikščioti, sportuoti, degintis, plaukti ir pan.).
- Kai žaidimo vedėjas sušunka „Titanikas nuskęsta!“, keleiviai per 15 sekundžių turi pabandyti išsigelbėti.
- Gelbėjimo būdą nurodo žaidimo vedėjas, pvz.: visi keleiviai susikabina už rankų, atsisėda ant baseino krašto, susiburia į keturių asmenų grupes ir pan.
- Antroje dalyje galima įtraukti įrangą. Išsigelbėti galima įlipant į gelbėjimo valtį (padangą), paimant žiedą nuo dugno, laikantis už gelbėjimo žiedo ir pan.
- Laimi tas žaidėjas, kuris visada sugebėjo išsigelbėti laiku.

BAKTERIJŲ ŽAIDIMAS

Reikmenys: stalo teniso kamuoliukai ar pan., kilimėliai, čiuožynė, krepšys ar pan.

- Du žaidėjai dalina „bakterijas“. Jie bando paliesti kitus žaidėjus ir tada jiems perduoda „bakteriją“ (stalo teniso kamuolį).
- Priklausomai nuo grupės dydžio, paruošiami keli greitosios pagalbos vežimėliai. Vieną greitosios pagalbos vežimėlį sudaro kilimėlis, kurį stumia du vaikai.
- Susirgę žaidėjai iškvieta greitosios pagalbos transportą, kuris juos ant kilimėlio nuveža į ligoninę (laiptus).
- Ten bakterija neutralizuojama (įdedama į krepšelį).
- Vėl pasveikęs žaidėjas per čiuožyklą grįžta į žaidimo aikštelę.
- Žaidėjai, platinantys bakterijas, gali nuolat imti naujas iš krepšelio.
- Galimas vertinimas: laimi tas žaidėjas, kuris rečiausiai buvo užkrėstas bakterijomis.
- **Pastaba:** nusileidimo takelį ir krepšelį reikia išdėstyti taip, kad žaidimas vyktų sklandžiai.

PORINIS BĖGIMAS

Reikmenys: nereikalingi

- Pusė grupės sudaro ratą. Dabar už kiekvieno šio rato žaidėjo atsistoja po vieną iš likusių žaidėjų.
- Vienas už kito stovintys žaidėjai sudaro porą.
- Kai žaidimo vedėjas duoda starto signalą, visi išorėje stovintys žaidėjai turi bėgti pagal laikrodžio rodyklę aplink vidinį ratą, kol vėl pasiekia savo partnerį.
- Paskutinis į savo vietą grįžęs žaidėjas pralaimi. Porai „galas“.
- Porą, kuri per visą žaidimą „pasitraukė“ rečiausiai, laimi žaidimą.

Variantas: vietoj to, kad bėgtų aplink ratą, išorėje esantys žaidėjai turi pralįsti pro savo partnerio kojas. Taip vienu metu keičiasi ir išorinis, ir vidinis ratas.

ATLIEKŲ RŪŠIAVIMAS

Reikmenys: daiktai, pro kuriuos reikia prasiskverbti , virvė

- Žaidimo aikštelės vidurys pažymimas virve.
- Abiejose aikštelės pusėse išdėstoma maždaug vienodas daiktų (šiukšlių) skaičius.
- Gavę starto signalą, abiejų grupių žaidėjai neria ieškoti šiukšlių savo aikštės pusėje, paima vieną daiktą ir nuneša jį į priešininkų aikštę. Ten jie turi jį vėl padėti nardydami (ne tiesiog paleisti).
- Pasibaigus žaidimo laikui, laimi ta komanda, kurios aikštelėje yra mažiau šiukšlių.

LOBIAI

Reikmenys: 2 krepšiai; 2 sunkūs daiktai, skirti krepšiams prilaikyti prie baseino dugno; daiktai, kuriuos galima nardyti; nardymo žiedai

- Sudaromos dvi komandos.
- Kiekviena iš jų stovi vandenyje prie vieno baseino krašto. Abiejose komandose yra po vieną krepšėlį su vienodu daiktų (lobio) skaičiumi.
- Norint pasiekti priešininkų lobio dėžę, reikia nardyti per baseino krašte išdėstytus nardymo žiedus.
- Tada galima paimti vieną daiktą iš priešininkų krepšelio. Kelias atgal į savo krepšėlį vėl veda per nardymo žiedus.
- Visi žaidėjai startuoja tuo pačiu metu, bet plaukia vienas paskui kitą.
- Žaidimo trasa yra tarsi didelis ratas. Žaidėjai, galima sakyti, visi plaukia viena kryptimi. Greitesni plaukikai gali aplenkti lėtesnius.

Variantas: Jei nėra pakankamai daiktų, skirtų nardymui, lobio skryn timer pastatoma ant baseino krašto ir pripildoma įprastais, vandenyje tinkamais daiktais.

KROKODILAS

Reikmenys: nereikalingi

- Vienas žaidėjas paskirtas krokodilu.
- Kiti žaidėjai sėdi abiejose baseino pusėse.
- Krokodilas guli ant nugaros baseino viduryje.
- Žaidimo vedėjas šaukia: „Schnappi miega!“ Žaidėjai gali keisti puses, kiek tik nori, kol žaidimo vedėjas kartoja šį posakį.
- Kai tik žaidimo vedėjas sušunka „Schnappi pabunda!“, krokodilas gali gaudyti vandenyje esančius žaidėjus. Kas spėja pasiekti baseino kraštą, tas yra saugus nuo krokodilo.
- Sugauti žaidėjai dabar taip pat tampa krokodilu ir kitame raunde eina medžioti.
- Laimi paskutinis likęs žaidėjas.

AVIETĖS PASAKA

Reikmenys: jokių

- Pradžioje žaidimo vedėjas nurodo tašką, iki kurio žaidėjai turi nuplaukti ir atgal.
- Žaidėjai stovi prie baseino krašto.
- Žaidimo vedėjas pradeda pasakoti istoriją. Vos tik išgirdę žodį „Himbeerzältli“, visi žaidėjai turi nuplaukti iki nurodyto taško ir atgal.
- Paskutinis atplaukęs žaidėjas iškrenta iš žaidimo.
- Laimi paskutinis likęs žaidėjas.

Šaltinių sąrašas

- Pagrindinis paveikslėlis: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos

Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos

Plaukimas

Amžius

8–12 metų

Dalyvių skaičius

**1–20
20–30**

Biblija

Šios informacijos trūksta.

Trukmė

Duomenų nėra.

Medžiaga

Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Trukmė

Medžiaga

