

SUBMITTED BY
Markus.Sigrist

ON
18.03.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 5 Stimmen

Makšķerēšana ar magnētu

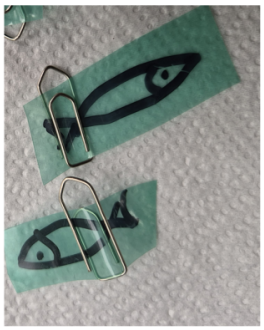


Kopsavilkums

Ar spēcīgu magnētu var izveidot aizraujošas zivju sacensības. Piestipriniet papīra saspraudi pie mazas plastmasas plēves zivtiņas tā, lai tā nogrimst seklā ūdenī. Tad ar magnētu to var izķert.

Materiāls:

- 2 spēcīgi magnēti. Svarīgi: pārliecinieties, ka magnēti nesavienojas, citādi tos būs gandrīz neiespējami atdalīt. Ja tie ir kopā, starp tiem jābūt vismaz diviem bieziem kartona gabaliem. Kur iegādāties: piemēram, www.udobaer.ch vai www.hagemann.de, ļoti spēcīgus - www.supermagnete.ch
- Krāsaina plastmasas plēve (piemēram, no vecas krāsainas mapes), ūdensnecaurlaidīgs flomāsters
- Papīra saspraudes
- Aukla
- 2 plastmasas maisiņi magnētu nostiprināšanai





Sagatavošana

- Uz krāsainas plastmasas loksnes ar ūdensnecaurlaidīgu flomāsteri uzzīmējiet apmēram 40 zivis un izgrieziet tās (izgriešanai nav jābūt pārāk precīzai)
- Piestipriniet katrai zivij papīra saspraudi
- Pārbaudiet, vai zivis nogrimst ūdenī
- Izgatavo 2 zivju makšķeres: Ielieciet magnētu nelielā plastmasas maisiņā, piesieniet to pie auklas (aptuveni 1,5 m garas) un otru galu pie kociņa.



Atvienojiet spēli:

- Veiciet to seklā dīķī (jābūt ļoti mierīgam, ne dziļāk kā 20 cm), pietiekami daudz vietas 2 zvejas vietām
- Katrā vietā novietojiet 20 zivis. Abām vietām jābūt vismaz 2 metru attālumā vienai no otras, lai turpmākās stafetes laikā grupas netraucētu viena otrai.

Alternatīva:

Ja nav pieejams sekls dīķis, var izmantot arī divus vienāda izmēra ūdens spaiņus un zivis tajos nogremdēt aptuveni 20 cm dziļumā.

Spēles gaita:

Tas ir tipisks stafete:

2 grupas izkārtojas rindā, priekšā esošais bērns saņem makšķeri.

Pēc starta signāla pirmie bērni skrien uz dīķi, noķer zivi un pēc tam nogādā to noteiktā vietā blakus grupai. Ja kādam uz magnēta ir 2 zivis, viena no tām jāatdod atpakaļ dīķī. Tāpēc ir svarīgi, lai vadītājs uzmanīgi seko līdzi dīķim.

Tad makšķeri nodod nākamajam grupas bērnam, kurš nekavējoties skrien un atnes nākamo zivi.

Uzvar tā grupa, kas pirmā izvelk visas zivis.

Bībeles atsauce:

Jūs varat spēlēt spēli pēc ievades par Pētera zvejas ekspedīciju (Lk.ev.5, 1-11 vai Jņ.ev.21, 1-23).

Atsauce uz avotu:

Visas bildes ir autors. Šī spēle ir labi zināmās stafešu spēles variācija

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Mākslinieciskā rokdarba izstrādājumi
Ūdens
Veiklība
Spēle
Bērni

Vecums
4–7 gadi
8–12 gadi
13–16 gadi

Dalībnieku skaits
1–20

Bībele
Tēma:

Ilgums
Līdz 1 stundai

Apvidus / apkārtne
Ūdenstilpes
Pilsēta
Mežs
Pļava

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Tags

Sniedzēji
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/makskeresana-ar-magnetu