

SUBMITTED BY

MariES

ON

21.11.2012



Keine Stimmen

## Spēles, ko spēlēt, apmeklējot peldbaseinu



Vai plāno kopā ar savu jauniešu grupu doties uz peldbaseinu un meklē dažas spēles, kuras varētu spēlēt? Šeit atradīsi dažas idejas.

Bet, lūdzu, ievērojiet arī [drošības noteikumus](#)!

### Spēles CEĻĀ UZ JAUNIEM KRAJUMIEM

**Materiāls:** nav

- Dalībnieki tiek sadalīti 2 grupās. Grupas sēž uz pretējām baseina malām.
- Spēles vadītājs nosaka uzdevumu, kuru dalībniekiem jāizpilda, vienlaikus cenšoties pēc iespējas ātrāk nokļūt otrā pusē.
- Iespējamie uzdevumi: skriet, peldēt uz muguras, nirt, pāros, turēt roku pie kreisās kājas utt.
- Grupa, kas pirmā atgriežas pilnā sastāvā uz baseina malas, saņem vienu punktu.
- Uzvar komanda, kurai ir visvairāk punktu.

### CEĻOJUMS UZ JERUZALEMI NEDAUDZ CITĀDI

**Nepieciešamais inventārs:** vingrošanas riņķi

- Līstes tiek izvietotas uz ūdens. Katrs dalībnieks ieņem vietu vienā līstē.
- Pēc spēles vadītāja signāla dalībniekiem jāiznirst no savas riņķa un jāiegremdējas citā riņķī.
- Spēlētāji nedrīkst ar rokām turēt vai pieskarties riņķiem.
- Pēc katras maiņas viens riņķis tiek izcelts no ūdens.
- Ja kāds dalībnieks neatrod riņķi, viņš izstājas no spēles.
- Uzvar tas, kurš beigās iegūst pēdējo riņķi.

## (N)EVIENU RIPU!

**Nepieciešamais inventārs:** nav

- Tiek izraudzīti viens vai vairāki „ķērēji” (atkarībā no dalībnieku skaita).
- Viņu uzdevums ir izslēgt pēc iespējas vairāk spēles biedru. Kad viņi pieskaras kādam dalībniekam, viņiem jāiesaucas: „Stāvi, kazlēns!”.
- Notvertais dalībnieks apstājas un pacēla rokas virs galvas.
- Spēlētāji var atbrīvot šo personu, pieskaroties viņai un saucot: „Skrien, aitiņa!”. Tad viņa var atkal brīvi pārvietoties.
- „Mednieki” skaita, cik reižu viņi kādu „izslēdz”. Pārējie spēlētāji skaita, cik reižu viņi kādu „atbrīvo”.
- Spēlei ir noteikts laika limits.
- Ja ķērējs ir izslēdzis vairāk cilvēku, nekā pārējā grupa ir atbrīvojusi, viņš uzvar spēlē. Ja ir otrādi, uzvar „atbrīvotāji”.

**Variācija:** Atbrīvošanu veic, izlienot cauri notverotās personas izplestajām kājām.

## BLACK & WHITE

**Materiāls:** nav

- Tiek izveidotas divas grupas. Viena grupa ir balta, otra – melna.
- Noteikt orientierpunktu, kas norāda baseina vidu.
- Abas grupas stāv viena otrai pretī baseina vidū.
- Spēles vadītājs tagad nosauc vienu no abām krāsām.
- Šīs krāsas spēlētāji tagad cenšas pēc iespējas ātrāk nokļūt savā baseina pusē, neļaujot pretinieku krāsas spēlētājiem tos noķert.
- Spēlētāji, kurus noķēra pretinieku komanda, tagad ir jāpāriet uz šo grupu.
- Spēles beigās uzvar tā grupa, kurā ir visvairāk spēlētāju.

## Ziemassvētki jau pavisam tuvu

**Nepieciešamais inventārs:** *slidkalniņš* , peldlīdzekļi, peldēšanas pīpes

- Baseina dibenā ir izkaisīti daudzi „zvaigžņu taleri” (peldēšanas priekšmeti). Spēlētājiem ir jāiegūst zvaigžņu taleris, lai par to nopirktu ziemēlbriedi (peldēšanas pīpi).
- Ar savu ziemēlbriedi viņi dodas uz debesu kāpnēm (kāpnēm), jājas līdz debesu slidkalniņam, ievieto savu ziemēlbriedi kūtī un atkal nobrauc atpakaļ uz debesīm (baseinu).
- Šeit viss sākas no jauna: attiecīgie spēlētāji iegūst „zvaigžņu monētu”, nopērk ziemēlbriedi utt.

- Pēc brīvi izvēlēta laika spēles vadītājs paziņo par spēles beigām. Ja vēlas izvērtēt spēles rezultātus, par uzvarētāju var pasludināt to spēlētāju, kurš ir nopircis visvairāk ziemeļbriežu, tātad veicis visvairāk apļu.
- **Uzmanību:** lai nodrošinātu raitu spēles gaitu, baseina dibenā vienmēr jābūt pietiekamam skaitam zvaigžņu monētu un jābūt pieejamām pietiekamām peldēšanas pīpēm iegādei.

## PIRĀTU UZBRUKUMS

**Materiāli:** *sīki* priekšmeti, **katram** „pirātam” **pa** vienam frisbija diskam, divi grozi vai tamlīdzīgi priekšmeti.

- Priekšmeti ir izklaidēti pa baseina malu (dārgumu sala).
- Divi spēlētāji tiek iecelti par policistiem, kuru uzdevums ir sargāt šos dārgumus. Viņi stāv baseinā, netālu no dārgumu salas.
- Pārējie spēlētāji ir pirāti. Viņu kuģis atrodas pretējā baseina malā (pirātu kuģis). Katrs pirāts saņem vienu frisbija disku, ko viņš novieto uz kuģa.
- Spēles vadītājs dod signālu spēles sākšanai.
- Pirātu mērķis ir nozagt kādu priekšmetu, netiekot pieķertam policistiem. Ja viņi atrodas zem ūdens, tos nevar noķert.
- Ja policists noķer pirātu, tam ir jānodod savs priekšmets. Tad policists var ielikt laupījumu savā grozā. No groza nedrīkst nozagt nekādus priekšmetus.
- Katrs pirāts vienlaikus drīkst pārvadāt tikai vienu priekšmetu.
- Ja viņam izdodas kādu nozagt, viņš drīkst savu laupījumu ielikt savā frisbija diskā uz kuģa.
- Uzvar tas, kuram spēles beigās savā traukā ir visvairāk priekšmetu.

## BURVĪGS

**Nepieciešamais inventārs:** *divi* riņķi, divas „burvju nūjas”

- Divi spēlētāji ir ķērēji (vardes karaļi). Ar savu burvju nūjiņu viņi var pārvērst savus komandas biedrus par akmeņiem, tos pieskaroties.
- Divi spēlētāji uzņemas princeses lomu. Viņi var atbrīvot savus pārvērstos par akmeņiem spēlētājus, apvijot tos ar savu riņķi.
- Notverotie var atbrīvoties, izlienot zem riņķa.
- Uzvar tas spēlētājs, kurš ir visretāk pārvērstis akmenī.

## KRUSTA UGUNĪ

**Nepieciešamais inventārs:** viena vai vairākas ūdens vai putuplasta bumbiņas

- Grupa tiek sadalīta divās komandās. Viena komanda ir jūrnieki, kuri izkliedējas ūdenī. Otra komanda ir pirātu apkalpe.
- Arī pirāti atrodas baseinā. Atkarībā no grupas lieluma viņiem ir pieejamas vairākas bumbiņas (viena bumbiņa uz katriem 10 spēlētājiem).
- Tagad viņi mēģina ar bumbiņām izsist pēc iespējas vairāk jūrnieku. Protams, šeit ir nepieciešama arī komandas sadarbība.
- Jūrniekus nevar nogāzt, ja tie atrodas zem ūdens.
- Tiek skaitīti pirātu trāpījumi.
- Apmēram pēc 2 minūtēm komandas maina lomas. Jūrnieki kļūst par pirātiem, bet pirāti – par jūrniekiem.
- Uzvar tā komanda, kurai beigās ir visvairāk trāpījumu.

## TITANIC

**Materiāli:** 2. daļai „Glābšanas piederumi” (peldēšanas nūdeles, bumbiņas, dēļi utt.)

- Spēles vadītājs, kapteinis, uzaicina grupu doties ceļojumā ar „Titaniku”.
- Spēlētāji izkliedējas ūdenī un drīkst brīvi kustēties pēc savas patikas (staigāt, sportot, sauļoties, peldēties utt.).
- Kad spēles vadītājs sauc: „Titaniks grimst!”, pasažieriem 15 sekunžu laikā jācenšas izglābties.
- Spēles vadītājs nosaka glābšanās veidu, piemēram: visiem pasažieriem jāturas aiz rokām, jāsež uz baseina malas, jāveido 4 cilvēku grupas utt.
- Otrajā daļā var iekļaut palīgglīdzekļus. Glābties var, iekāpjot glābšanas laivā (peldriņķī), paņemot gredzenu no grīdas, pieķeroties glābšanas riņķim utt.
- Uzvar tas spēlētājs, kurš vienmēr ir spējis savlaicīgi izglābties.

## BAKTERIJU SPĒLE

**Materiāli:** galda tenisa bumbiņas vai tamlīdzīgas bumbiņas, paklāji, slidkalniņš, grozs vai tamlīdzīgs priekšmets.

- Divi spēlētāji izdala „baktērijas”. Viņi mēģina pieskarties saviem komandas biedriem un tad iedod viņiem „baktēriju” (galda tenisa bumbiņu).
- Atkarībā no grupas lieluma ir vairākas „ātrās palīdzības mašīnas”. Viena „ātrās palīdzības mašīna” sastāv no paklāja, ko stumj divi bērni.
- Saslimušie spēlētāji izsauc slimnieku transportu, kas viņus uz matrača nogādā slimnīcā (uz kāpnēm).
- Tur baktērija tiek neitralizēta (ievietota grozā).
- Atkal vesels spēlētājs pa slidkalniņu atgriežas spēles laukumā.
- Spēlētāji, kuri izplata baktērijas, var no groza atkal un atkal paņemt jaunas.
- Iespējamais vērtējums: uzvar tas spēlētājs, kurš visretāk ir inficējies ar baktērijām.
- **Piezīme:** izvēlieties slidkalniņa un groza novietojumu tā, lai nodrošinātu raitu spēles gaitu.

## PAARLAUF

## **Materiāli: nav nepieciešami**

- Puse no grupas veido apli. Tagad aiz katra šī apla dalībnieka nostājas viens no pārējiem dalībniekiem.
- Spēlētāji, kas stāv viens aiz otra, veido pāri.
- Kad spēles vadītājs dod starta signālu, visiem ārējā lokā stāvošajiem spēlētājiem jāskrien pulksten rādītāja virzienā ap iekšējo apli, līdz viņi atkal nonāk pie sava partnera.
- Spēlētājs, kurš pēdējais atgriežas savā vietā, zaudē. Pāris „izkrīt”.
- Pāris, kas spēles beigās ir „izkritis” vismazāk reižu, uzvar spēlē.

**Variācija:** Tā vietā, lai skrietu ap apli, ārējiem spēlētājiem jāizlien cauri sava partnera kājām. Tādējādi vienlaikus mainās gan ārējais, gan iekšējais aplis.

## **ATKRITUMUŠĶIROŠANA**

**Nepieciešamais inventārs: priekšmeti, caur kuriem jāizlien** , virve

- Spēles laukuma vidus tiek atzīmēts ar virvi.
- Abās laukuma pusēs tiek izvietots aptuveni vienāds priekšmetu (atkritumu) skaits.
- Pēc starta signāla abu grupu spēlētāji nirst pēc atkritumiem savā laukuma pusē, paņem vienu priekšmetu un nogādā to pretinieku laukuma pusē. Tur viņiem tas atkal jānovieto, nirstot (nevis vienkārši atlaižot).
- Pēc spēles laika beigām uzvar tā komanda, kuras laukuma pusē ir mazāk atkritumu.

## **DĀRGUMSU VĀKŠANA**

**Nepieciešamais aprīkojums: 2 grozi; 2 smagi priekšmeti, lai grozus noturētu pie baseina grīdas; priekšmeti, ar kuriem nirt; niršanas riņķi**

- Tiek izveidotas divas komandas.
- Katra komanda stāv ūdenī pie viena baseina malas. Abām komandām ir pa grozam ar vienādu priekšmetu skaitu (dārgumiem).
- Lai nokļūtu pretinieku dārgumu lādē, ir jāpeld cauri peldēšanas riņķiem, kas novietoti pie baseina malas.
- Tad no pretinieku groza drīkst paņemt vienu priekšmetu. Ceļš atpakaļ uz savu grozu ved atkal cauri niršanas riņķiem.
- Visi spēlētāji startē vienlaikus, bet peld viens aiz otra.
- Spēles trase veido lielu apli. Spēlētāji, tā teikt, visi peld vienā virzienā. Ātrākie peldētāji var apsteigt lēnākos.

**Variācija:** ja nav pietiekami daudz peldlīdzekļu, dārgumu lādi novieto uz baseina malas un piepilda ar parastiem, ūdenim piemērotiem priekšmetiem.

## KROKODILS

**Materiāli:** nav nepieciešami

- Viens spēlētājs tiek izraudzīts par krokodilu.
- Pārējie spēlētāji sēž abās baseina pusēs.
- Krokodils guļ uz muguras baseina vidū.
- Spēles vadītājs sauc: „Šnapi guļ!” Spēlētāji tagad var mainīt puses pēc sirds patikas tik ilgi, kamēr spēles vadītājs atkārto šo frāzi.
- Tiklīdz spēles vadītājs sauc: „Šnapi pamodas!”, krokodils var noķert spēlētājus, kas atrodas ūdenī. Tas, kurš paspēj nokļūt līdz baseina malai, ir drošībā no krokodila.
- Noķertie spēlētāji tagad arī kļūst par krokodilu un nākamajā kārtā dodas medībās.
- Uzvar pēdējais palikušais spēlētājs.

## AVENU STĀSTS

**Nepieciešamie materiāli:** nav

- Sākumā spēles vadītājs norāda punktu, līdz kuram spēlētājiem jāpeld turp un atpakaļ.
- Spēlētāji atrodas pie baseina malas.
- Spēles vadītājs sāk stāstīt stāstu. Tiklīdz tiek izrunāts vārds „Himbeerzältli”, visiem spēlētājiem jāpeld līdz norādītajam punktam un atpakaļ.
- Pēdējais, kas ierodas, izkrīt no spēles.
- Uzvar pēdējais spēlētājs, kas paliek spēlē.

## Atsauces

- Titullapa attēls: MariES

## Weitere Informationen

*Kategorijas*

Spēles un aktivitātes

*Tags*

Peldēšana

*Vecums*

8-12 gadi

*Dalībnieku skaits*

1-20

20-30

*Bībele*

Šī informācija nav norādīta.

*Ilgums*

Dati nav pieejami.

*Materiāls*

Gandrīz bez piepūles

*Failu lejupielāde*

Failu lejupielādes nav

*KI Generierter Inhalt*

Saturs

Kategorijas

Tags

Vecums

Dalībnieku skaits

Bībele

Ilgums

Materiāls