

WYSŁANE PRZEZ

MariES

ON

21.11.2012



Keine Stimmen

Zabawy na basenie



Czy planujesz wybrać się z grupą młodzieżową na basen i szukasz pomysłów na gry, w które moglibyście zagrać? Tutaj znajdziesz kilka propozycji.

Pamiętajcie jednak o przestrzeganiu zasad **bezpieczeństwa**!

Gry W DROGĘ DO NOWYCH HORYZONTÓW

Materiały: brak

- Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy. Każda z grup siada na przeciwległej krawędzi basenu.
- Prowadzący zadaje zadanie, które gracze muszą wykonać, próbując jak najszybciej przedostać się na drugą stronę.
- Możliwe zadania: bieganie, pływanie na plecach, nurkowanie, w grupach po dwóch, ręka przy lewej stopie itp.
- Grupa, która jako pierwsza zgromadzi się w pełnym składzie na brzegu basenu, otrzymuje punkt.
- Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

PODRÓŻ DO JEROZOLIMY - TROCHĘ INACZEJ

Sprzęt: obręcze gimnastyczne

- Obręcze rozkłada się na wodzie. Każdy gracz staje w obręczy.
- Na sygnał prowadzącego gracze muszą wynurzyć się ze swojej opaski i zanurzyć się w nową.
- Zawodnicy nie mogą trzymać się obręczy rękami ani ich dotykać.
- Po każdej zmianie z wody wyjmowana jest jedna opaska.
- Jeśli gracz nie znajdzie opony, odpada z gry.
- Wygrywa ten, kto na końcu zdobędzie ostatnią oponę.

(NIE) MA O CO SIĘ MARTWIĆ!

Materiały: brak

- Wyznacza się jednego lub kilku łapaczy (w zależności od liczby uczestników).
- Próbuja oni wyeliminować jak najwięcej innych graczy. Gdy dotkną danej osoby, muszą przy tym krzyknąć „Stój, kozioł!”.
- Wyeliminowana osoba musi teraz stanąć w miejscu i unieść ręce nad głowę.
- Pozostali gracze mogą uwolnić tę osobę, dotykając jej i krzycząc „Biegnij, koziołku!”. Wówczas może ona znów swobodnie się poruszać.
- Łapacze liczą, ile razy wyeliminowali kogoś z gry. Pozostali gracze liczą, ile razy kogoś uwolnili.
- Gra jest ograniczona czasowo.
- Jeśli łapacz wyeliminował więcej osób niż pozostała grupa uwolniła, wygrywa grę. Jeśli jest odwrotnie, wygrywają „wyzwoliciele”.

Wariant: Uwalnia się gracza, prześlizgując się między rozstawionymi nogami osoby wyeliminowanej.

BLACK & WHITE

Materiał: brak

- Tworzy się dwie grupy. Jedna grupa jest biała, a druga czarna.
- Wyznacz punkt orientacyjny wskazujący środek basenu.
- Obie grupy stają naprzeciwko siebie na środku basenu.
- Prowadzący wywołuje teraz jeden z dwóch kolorów.
- Zawodnicy tego koloru starają się jak najszybciej dotrzeć na swoją stronę basenu, nie dając się wyeliminować zawodnikom drugiego koloru.
- Gracze, którzy zostali złapani przez drużynę przeciwną, muszą teraz przejść do tej grupy.
- Ostatecznie wygrywa grupa z największą liczbą graczy.

ZBLIŻAJĄ SIĘ ŚWIĘTA BOŻEGO NARODZENIA

Sprzęt: **zjeżdżalnia** , przedmioty do zanurzania, rurki do pływania

- Na dnie basenu rozrzuconych jest wiele „gwiazdkowych monet” (przedmiotów do nurkowania). Gracze muszą zanurkować po gwiazdkową monetę, aby kupić za nią renifera (rurkę do pływania).
- Na reniferze udają się do niebiańskiej drabiny (schodów), jadą na niebiańską zjeżdżalnię, umieszczają renifera w stajni i zjeżdżają z powrotem do nieba (basenu).
- Tutaj wszystko zaczyna się od nowa: gracze zbierają „gwiazdkowe monety”, kupują renifery itp.

- Po upływie dowolnego czasu prowadzący sygnalizuje koniec gry. Jeśli chce się podsumować grę, za zwycięzcę można ogłosić tego gracza, który kupił najwięcej reniferów, a więc zaliczył najwięcej rund.
- **Uwaga:** na dnie basenu musi zawsze znajdować się wystarczająca ilość gwiazdkowych talarów, a do kupienia musi być wystarczająca liczba rurki do pływania, aby zapewnić płynny przebieg gry.

ATAK PIRATÓW

Materiały: drobne przedmioty, po jednym dysku frisbee na każdego „pirata”, dwa kosze lub podobne przedmioty.

- Przedmioty są rozłożone na brzegu basenu (wyspa skarbów).
- Dwóch graczy zostaje wyznaczonych na policjantów, których zadaniem jest pilnowanie tych skarbów. Stoją oni w basenie, w pobliżu Wyspy Skarbów.
- Pozostali gracze są piratami. Ich statek znajduje się na przeciwległej krawędzi basenu (statek piracki). Każdy pirat otrzymuje dysk frisbee, który umieszcza na statku.
- Prowadzący sygnalizuje rozpoczęcie gry.
- Celem piratów jest kradzież przedmiotu bez złapania przez policję. Jeśli znajdują się pod wodą, nie można ich złapać.
- Jeśli policjant złapie pirata, ten musi oddać swój przedmiot. Policjant może następnie włożyć łup do swojego kosza. Z kosza nie wolno kraść żadnych przedmiotów.
- Każdy pirat może przewozić tylko jeden przedmiot.
- Jeśli uda mu się coś ukraść, może umieścić swój łup na dysku frisbee na statku.
- Wygrywa ten, kto na koniec gry ma najwięcej przedmiotów w swoim pojemniku.

ZAKŁĘTY

Materiały: dwie opony, dwie „róźdzki”

- Dwóch graczy pełni rolę łapaczy (królów żab). Za pomocą swoich różdek mogą zamieniać pozostałych graczy w kamień poprzez dotknięcie.
- Dwóch graczy wciela się w rolę księżniczek. Mogą one uwolnić skamienionych graczy, owijając ich swoją obręczą.
- Złapani gracze mogą się uwolnić, przeczołgując się pod obręczą.
- Wygrywa ten gracz, który najprędzej został zamieniony w kamień.

W OGNIU KRZYŻOWYM

Sprzęt: jedna lub więcej piłek wodnych lub z piankowej gumy

- Grupa zostaje podzielona na dwie drużyny. Jedna drużyna to marynarze, którzy rozchodzą się po wodzie. Druga drużyna to załoga piratów.
- Piraci również znajdują się w basenie. W zależności od wielkości grupy mają do dyspozycji kilka piłek (jedna piłka na 10 graczy).
- Teraz próbują oni rzucić piłkami jak najwięcej marynarzy. Oczywiście wymaga to również pracy zespołowej.
- Marynarzy nie można rzucić, gdy znajdują się pod wodą.
- Liczą się trafienia piratów.
- Po około 2 minutach drużyny zamieniają się rolami. Marynarze stają się piratami, a piraci – marynarzami.
- Wygrywa ta drużyna, która na koniec ma najwięcej trafień.

TITANIC

Materiały: do drugiej części „przedmioty ratunkowe” (rurki do pływania, piłki, deski itp.)

- Grupa zostaje zaproszona przez prowadzącego grę, czyli kapitana, na rejs statkiem Titanic.
- Gracze rozchodzą się po wodzie i mogą poruszać się swobodnie, zgodnie z własnymi upodobaniami (spacerować, uprawiać sport, opalać się, pływać itp.).
- Gdy prowadzący krzyknie „Titanic tonie!”, pasażerowie muszą w ciągu 15 sekund spróbować się uratować.
- Sposób ratowania się wyznacza prowadzący, np.: wszyscy pasażerowie trzymają się za ręce, siadają na krawędzi basenu, tworzą czteroosobowe grupy itp.
- W drugiej części można wykorzystać sprzęt. Można się uratować, wchodząc do łodzi ratunkowej (koła ratunkowego), podnosząc pierścień z dna, trzymając się koła ratunkowego itp.
- Wygrywa ten gracz, któremu zawsze udało się uratować na czas.

GRY Z BAKTERIAMI

Materiały: piłeczki do tenisa stołowego lub podobne, maty, zjeżdżalnia, kosz lub podobne.

- Dwóch graczy rozdaje „bakterie”. Próbują oni dotknąć pozostałych graczy, a następnie wręczają im „bakterię” (piłeczkę do tenisa stołowego).
- W zależności od wielkości grupy przygotowuje się kilka karetek. Karetka składa się z maty, którą pchają 2 dzieci.
- Zachorowani gracze wzywają karetkę, która następnie przewozi ich na macie do punktu medycznego (schody).
- Tam bakteria zostaje unieszkodliwiona (włożona do kosza).
- Gracz, który odzyskał zdrowie, wraca na boisko po zjeżdżalnię.
- Gracze, którzy roznoszą bakterie, mogą w dowolnym momencie pobierać nowe z kosza.
- Możliwy sposób punktacji: wygrywa gracz, który najrzadziej został zarażony bakteriami.
- **Wskazówka:** Należy tak wybrać położenie zjeżdżalni i kosza, aby zapewnić płynny przebieg gry.

BIEG W PARACH

Materiały: brak

- Połowa grupy ustawia się w kręgu. Następnie za każdym z graczy w kręgu ustawia się po jednym z pozostałych graczy.
- Gracze stojący jeden za drugim tworzą parę.
- Gdy prowadzący da sygnał startu, wszyscy gracze stojący na zewnątrz muszą przebiec jedną rundę wokół wewnętrznego kręgu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż ponownie znajdą się przy swoim partnerze.
- Gracz, który jako ostatni dotrze na swoje miejsce, przegrywa. Para „odpada”.
- Para, która na koniec „wypadła” najrzadziej, wygrywa grę.

Wariant: Zamiast biegać wokół kręgu, gracze z zewnętrznego kręgu muszą przeczołgać się między nogami swoich partnerów. W ten sposób jednocześnie zmienia się skład zewnętrznego i wewnętrznego kręgu.

SEGREGACJA ODPADÓW

Materiały: przedmioty do przeciskania się , lina

- Środek boiska wyznacza się liną.
- Po obu stronach boiska rozkłada się mniej więcej taką samą liczbę przedmiotów (śmieci).
- Na sygnał startu zawodnicy obu drużyn nurkują po śmieci znajdujące się na swojej połowie boiska, podnoszą jeden przedmiot i przenoszą go na pole przeciwnika. Tam muszą go ponownie odłożyć, nurkując (nie wystarczy po prostu go puścić).
- Po upływie czasu gry wygrywa drużyna, na której połowie boiska znajduje się mniej śmieci.

ZBIERANIE SKARBÓW

Sprzęt: 2 kosze; 2 ciężkie przedmioty do przytrzymania koszy na dnie basenu; przedmioty do nurkowania; koła do nurkowania

- Tworzy się dwie drużyny.
- Każda z nich stoi w wodzie przy jednej z krawędzi basenu. Obie grupy mają po jednym koszu z taką samą liczbą przedmiotów (skarbów).
- Aby dotrzeć do skrzyni z skarbami przeciwnika, należy przepłynąć przez obręcz do nurkowania umieszczone przy krawędzi basenu.
- Następnie można wyjąć jeden przedmiot z kosza przeciwnika. Droga do własnej skrzyni prowadzi ponownie przez koła do nurkowania.
- Wszyscy gracze startują w tym samym czasie, ale płyną jeden za drugim.
- Trasa gry ma kształt dużego koła. Gracze pływają, że tak powiem, wszyscy w jednym kierunku. Szybsi pływacy mogą wyprzedzać wolniejszych.

Wariant: Jeśli nie ma wystarczającej liczby przedmiotów do nurkowania, skrzynię skarbów umieszcza się na brzegu basenu i wypełnia zwykłymi przedmiotami nadającymi się do użycia w wodzie.

KROKODYL

Materiały: brak

- Jeden z graczy zostaje wyznaczony na krokodyla.
- Pozostali gracze siedzą po obu stronach basenu.
- Krokodyl leży na plecach na środku basenu.
- Prowadzący woła: „Schnappi śpi!”. Gracze mogą teraz zmieniać strony tak długo, jak tylko mają na to ochotę, dopóki prowadzący powtarza to zdanie.
- Gdy tylko prowadzący krzyknie „Schnappi się budzi!”, krokodyl może złapać graczy znajdujących się w wodzie. Kto zdoła dotrzeć do krawędzi basenu, jest bezpieczny przed krokodylem.
- Złapani gracze stają się teraz również krokodylami i w następnej rundzie wyruszają na polowanie.
- Wygrywa gracz, który pozostanie na boisku jako ostatni.

BAJKA O MALINACH

Materiały: żadne

- Na początku prowadzący wyznacza punkt, do którego gracze muszą dopłynąć i z powrotem.
- Gracze stoją przy krawędzi basenu.
- Prowadzący zaczyna opowiadać historię. Gdy tylko padnie słowo „Himbeerzältli”, wszyscy gracze muszą przepłynąć do wyznaczonego punktu i z powrotem.
- Gracz, który dotrze tam jako ostatni, odpada.
- Wygrywa ostatni gracz, który pozostaje w grze.

Bibliografia

- Zdjęcie tytułowe: MariES

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Pływanie

Wiek

8-12 lat

Liczba uczestników

1-20

20-30

Biblia

Brakuje tej informacji.

Czas trwania

Brak danych.

Materiał

Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików

Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Czas trwania

Materiał