

Spielen im Wasser mit Kindern



swimsports.ch

Erarbeitet durch swimsports.ch

Version: 01.01.2007

Ziele des Spielens im Wasser mit Kindern

Mit Kindern spielen, sei es im Wasser oder an Land, bedeutet in erster Linie

Spass und Freude,

jedoch können viele andere Ziele spielend erreicht werden.

Zum Beispiel

- Technik lernen und üben
- Sozialverhalten
- Orientierung
- Geschicklichkeit
- Reaktion
- Verschiedenen Sinne brauchen
- Respektieren der andern Spieler und der Spielregeln
- Fairplay
- Körperliche und geistige Entwicklung

Vor dem Spiel sind folgende Punkte zu beachten

- Sicherheit
- Organisationsform
- Gruppeneinteilung (verschiedene Möglichkeiten zur Gruppeneinteilung nutzen)
- Präzise, kurze, verständliche Erklärungen

Spielsammlung für den Schwimmunterricht mit Kindern

Ziel des Spiels	Idee, Inhalt	Material, Organisation
Spielend leisten, Technik üben	Lotto Mannschaften von 4 – 6 Kindern. Diese schwimmen (rennen, gleiten etc, je nach Niveau und Lernziel) 2 Längen (oder Breiten) um einmal würfeln und eine Zahl zudecken zu können. Je nach Lernziel wird pro gewürfelte Zahl eine Übung vorgegeben (Zeichnung, Beschrieb).	Pro Gruppe ein Lottospielplan laminiert, mit 24 Zahlen 1–6. Pro Gruppe 24 Deckeli (zB Toni-Joghurtdeckeli) um die Zahlen zuzudecken. Pro Gruppe ein grosser Würfel. Übungsbeschriebe laminiert.
Gleichgewicht, beobachten, Geschwindigkeit	"Frösche auf Seerosen" Jeder Frosch sitzt auf einer Seerose (Brettli), ausser einem, der keine Seerose gefunden hat. Dieser kann rufen: „Alli Frösch gumped“ und alle Frösche müssen ihre Seerose verlassen und eine neue suchen. Nun sucht sich selbstverständlich der Frosch, der vorher keine Seerose hatte ebenfalls eine und ein neuer Frosch muss rufen, etc.	1 Schwimmbrettli pro Kind weniger 1 (als Seerosen) (Bsp: Für 20 Kinder = 19 Brettli)
Reaktion, Geschwindigkeit	Tag und Nacht 2 Mannschaften, aufgestellt in 2 Reihen (Tag und Nacht) stehen sich gegenüber. Wenn der Spielleiter ruft: „Tag“, müssen die Kinder der Reihe „Tag“ fliehen. Sie werden von den Kindern der Reihe „Nacht“ verfolgt. Für jedes verfolgte Kind das berührt wurde bevor es den Bassinrand berühren konnte, bekommt die Gruppe „Nacht“ einen Punkt.	
"allein kann ich nichts machen" Taktik	"Hexenfangis", befreien zu zweit 1-3 „Hexen“ (je nach Anzahl Spielende) versuchen alle Spielenden zu fangen. Die berührten Spielende müssen mit hoch erhobenen Armen an Ort stehen bleiben. Sie können befreit werden, indem 2 Mitspielende zusammen einen Kreis um sie bilden.	
Kernelemente üben	Eine Geschichte spielen Missi der kleine Hund - Missi spielt mit einem Ball = zu zweit: eines der Kinder macht ein „Päckli“ und lässt sich von Missi	

Ziel des Spiels	Idee, Inhalt	Material, Organisation
	<p>im Wasser als Ball rundrehen (durch die Nase ausatmen!)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Missi sieht einen Raddampfer = alle Kinder in Bauchlage im Wasser machen mit den Armen Rotationsbewegungen unter den Schultern (Rad des Raddampfers) und kommen so vorwärts - Der Ball rollt ins Wasser = Purzelbaum vom Rand ins Wasser - Missi „schwimmt“ dem Ball nach = „Hundeschwumm“ mit kurzen Hundepfoten - Missis Mutter hat Angst und springt ihrem Jungen nach ins Wasser und mit grossen Hundeschwumm-Bewegungen hintendrein - Die Mutter bringt den kleinen Missi zurück = Beinschlag in Rückenlage und Missi in einem Rettungsgriff abschleppen. 	
Phantasie, schauspielern	<p>Berufe raten</p> <p>4 - 6 Spielende pro Gruppe. Ausser einer Person sind alle im (stehtiefen) Wasser. Eine Person nimmt das erste Kärtli, liest den darauf stehenden Beruf (zB. LehrerIn, Krankenschwester / Krankenpfleger, PolizistIn, InformatikerIn, BriefträgerIn, etc) Sie mimt den Beruf (ohne Worte), während ihre Gruppe versucht, den gemimten Beruf zu erraten. Sobald die Gruppe den richtigen Beruf erraten hat, springt die mimende Person auf die Schwimmmatte und wird von den andern Gruppenmitgliedern über 2 Längen transportiert.</p>	<p>6 à 8 laminierte Kärtli mit Berufen pro Gruppe</p> <p>1 grosser Schwimmring oder Schwimmmatte pro Gruppe</p>