



# DOWNLOAD

Anna Aleksandra Zakrzewski, Patrycja Zakrzewski

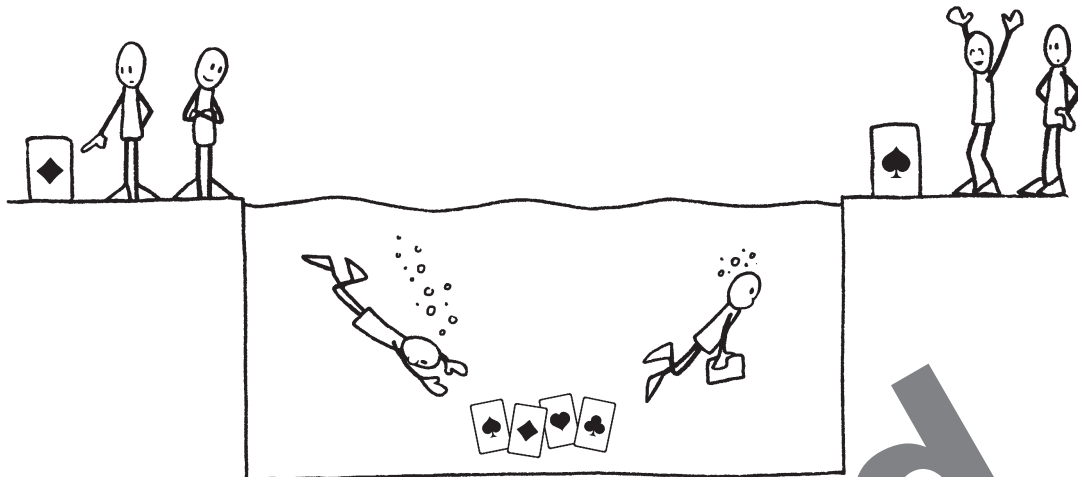
# Vertretungsstunde Sport 8

7./8. Klasse: Bewegung im Wasser

VORSCHAU



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:



### Voraussetzungen

### Vorbereitungen

### Durchführung

„Bube, Dame, König“ ist ein Tauchspiel, bei dem die Schülerinnen und Schüler nach Spielkarten tauchen und diese an die Wasseroberfläche bringen. Die Kleingruppen tauchen gegeneinander. Die Teammitglieder starten nun nacheinander am Beckenrand, indem sie sich abklatschen, schwimmen zur Beckenmitte und tauchen zu den Spielkarten. Jede Mannschaft muss ihr Spielblatt in der richtigen Reihenfolge (auf- oder absteigend) finden und an die Oberfläche bringen. Es darf nur die eben gebrauchte Spielkarte mitgenommen werden. Die Karten werden am Beckenrand in der richtigen Reihenfolge gesammelt.

### Ziel/Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Karten in der richtigen Reihenfolge an die Wasseroberfläche gebracht hat.

### Variation

Statt nach Spielkarten können die Schülerinnen und Schüler nach Puzzleteilen tauchen und diese zu einem Motiv zusammensetzen.

### Hinweis

Passiv teilnehmende Schülerinnen und Schüler können als Kontrolleure eingesetzt werden, die schauen, ob die richtigen Karten an den Beckenrand gebracht werden.



## Bewegung im Wasser

### Voraussetzungen

- 2 Mannschaften
- Schwimmbretter
- leere Joghurtbecher

### Vorbereitungen

- Die Lerngruppe wird in zwei Mannschaften eingeteilt. Diese teilen sich wiederum in zwei Hälften, die sich jeweils an beiden Enden des Beckens aufstellen (Pendelstaffel).
- Jede Mannschaft bekommt jeweils ein Schwimmbrett und einen Joghurtbecher.

### Durchführung

Das Spiel „Stewardess“ ist eine Staffel im Wasser, bei der mithilfe eines Schwimmbretts ein mit Wasser gefüllter Joghurtbecher von einem Beckenrand zum anderen transportiert wird. Das Ziel ist es, den gefüllten Joghurtbecher möglichst mit wenig Wasserverlust an ein Mannschaftsmitglied zu überreichen. Die erste schwimmende Person bekommt jeweils ein Schwimmbrett mit dem darauf befindlichen wassergefüllten Becher. Mit dem Schwimmbrett wird nun zum gegenüberliegenden Beckenrand geschwommen. Dort wird es an einen Teamkollegen überreicht. Sobald das Wasserglas vom Schwimmbrett kippt, muss die schwimmende Person zurück an den Beckenrand und den Joghurtbecher zur Hälfte mit Wasser „auftanken“.

### Ziel/Spielende

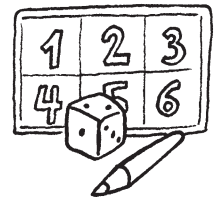
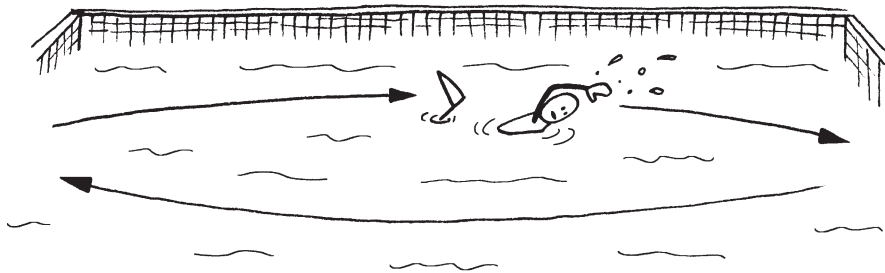
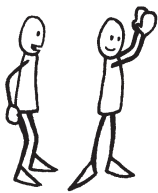
Gewonnen hat die Mannschaft, deren Becher am Spielende das meiste Wasser beinhaltet.



### Variationen

- Bevor der Becher überreicht wird, wird das Wasser in einen Eimer gefüllt und der Becher erneut mit Wasser befüllt. Gewonnen hat dann die Mannschaft mit dem vollsten Eimer.
- Es kann beliebiges Material transportiert werden.





### Voraussetzungen

- Kleingruppen
- einlamierte Bingokarten (Achtung: Das muss vorbereitet werden!) oder Bingofolien
- Würfel
- Folienstifte

### Vorbereitungen

- Die Lerngruppe wird in Mannschaften eingeteilt.
- Jeder Mannschaft wird eine Bahn zugewiesen.
- Auf der gegenüberliegenden Seite des Beckens liegen jeweils für jede Mannschaft ein Würfel, ein wasserfester Stift und ein einlaminiertes Bingoschein auf dem die Zahlen 1-6 vorkommen. Die Zahlen wiederholen sich mehrfach.

### Durchführung

„Wasserbingo“ ist eine Wasserstaffel, bei der das Glück und nicht die Schnelligkeit das Siegen bestimmt. Beim Startschuss schwimmt jeweils eine Person aus einer Mannschaft zum gegenüberliegenden Beckenrand, würfelt, streicht die gewürfelte Zahl durch und schwimmt anschließend zu ihrer Mannschaft zurück, um den nächsten Schwimmer abzuklatschen. Mit zunehmender Spielzeit werden manche Schülerinnen und Schüler eine gewürfelte Zahl nicht mehr durchstreichen können, da diese bereits gestrichen wurden. Diese Schülerinnen und Schüler schwimmen einfach wieder zurück und klatschen den nächsten Schwimmer ihres Teams ab.

### Ziel/Spielende

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste alle Zahlen durchgestrichen und Bingo gerufen hat.

### Variationen

Auf den Bingokarten stehen die Zahlen 1-36. Gespielt wird mit zwei Würfeln, wobei die beiden gewürfelten Augenzahlen miteinander multipliziert werden müssen. Gewonnen hat das Team, das als erstes eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal gewürfelt und gestrichen hat. Alternativ können die gewürfelten Augenzahlen addiert werden.

Download  
zur Ansicht

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Roman Lechner  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 3335DA3

[www.persen.de](http://www.persen.de)