



DOWNLOAD

Britta Buschmann

Sportspiele zum Auftrieb im Wasser

11 Karteikarten für den schnellen Einsatz
im Schwimmunterricht



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Der Auftrieb – Hurra, ich schwebe

Jeder ins Wasser eingetauchte Körper erfährt einen Auftrieb. Besonders Schwimmanfänger müssen diese Auftriebskraft erleben bzw. erlernen. Das bedeutet zu lernen, dass der eigene Körper auch ohne Bewegung an der Wasseroberfläche treiben kann.

Um besonders Schwimmanfängern die Angst vor dem Untergehen zu nehmen, finden sich hier Spiele, die sich zuerst mit dem Auftrieb von Gegenständen im Wasser beschäftigen. Für Fortgeschrittenere Kinder gibt es auch Spiele zur Teilkörperschwebe und Spiele zum Auftrieb mit Bewegung.

Welche Spiele im Unterricht zum Einsatz kommen, hängt von der jeweiligen Lerngruppe ab. Alle Spiele sind so aufgebaut, dass die Kinder in erster Linie erfahren, dass es das Phänomen des Auftriebs überhaupt gibt.

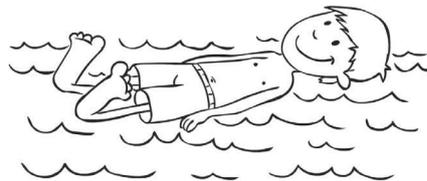
Spiele zum Auftrieb

Den Spielformen zum Auftrieb kommen dabei folgende Aufgaben zu:

- im Umgang mit Spielmaterial den Auftrieb als Phänomen schulen, bzw. sich dessen bewusst machen
- den eigenen Körper im Auftrieb kennenlernen
- Auftrieb in Bauch- und Rückenlage üben
- Schweben mit der Hilfe eines Partners

Spiele zum Auftrieb im Wasser

Hurra, ich schwebe!



Spiele zum Auftrieb



1

Speedy

Ein Wasserball stellt das Monster Speedy dar. Zwei Teams stehen sich gegenüber. Ein Team treibt Speedy durch Wellenmachen Richtung Beckenrand. Das andere Team versucht, ebenfalls dies durch Wellenmachen zu verhindern, denn niemand darf Speedy berühren. Die Gruppe, die den Ball berührt oder dessen Beckenrand durch den Ball berührt wird, hat verloren.

Material: 1 Wasserball
Weitere Anforderung: Reaktion, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Kooperation
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

 Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

Spiele zum Auftrieb



2

Schwammschlacht

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf zwei Spielfeldern. Zu Beginn werden in beiden Hälften gleich viele Schwämme im Wasser verteilt. Auf ein Zeichen hin muss jede Mannschaft versuchen alle Schwämme aus ihrer Hälfte herauszuwerfen. Nach einer vorher bestimmten Zeit wird das Spiel beendet und die noch im Spielfeld verbliebenen Schwämme gezählt. Welche Mannschaft hat die wenigsten im Feld?

Material: Schwämme
Weitere Anforderung: Reaktion, Koordination, Schnelligkeit, Ausdauer, Kooperation
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

 Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

Spiele zum Auftrieb



3

Schwebende Kinder

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf und fassen jeweils ihre beiden Nachbarn an den Händen. Nun laufen die Kinder im Kreis und auf Zuruf der Lehrkraft hebt jedes zweite Kind beide Beine vom Boden. Die Schwebelage kann auch noch zusätzlich in der Bauch- und Rückenlage durchgeführt werden.

Material:	Keins
Weitere Anforderung:	veränderte Körperhaltung während des Auftriebs
Geeignet für:	Nichtschwimmer und Schwimmer



Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

Spiele zum Auftrieb



4

Abschleppdienst

Die Kinder gehen immer paarweise zusammen. Ein Kind benötigt Hilfe, das andere ist sein Retter. Der Retter sitzt auf einer Poolnudel und muss möglichst schnell zum anderen Kind kommen. Hat er es erreicht, müssen beide gemeinsam mit der Poolnudel versuchen, zurück zum anderen Ufer zu gelangen.

Material:	1 Poolnudel pro Team
Weitere Anforderung:	Kooperation, Ausdauer, Kraft
Geeignet für:	Nichtschwimmer und Schwimmer



Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude



netzwerk

lernen
Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

zur Vollversion



Schiffbruch

Ein Schiff ist samt Ladung untergegangen. Seine Ladung treibt nun im Meer umher. Die Ladung besteht aus verschiedenfarbigen Gegenständen (in vier verschiedenen Farben). Vier Teams versuchen nun die Gegenstände jeweils einer Farbe an Land zu bringen. Jedes Kind darf immer nur einen Gegenstand an Land bringen, dabei muss er ihn zwischen die Beine klemmen. Welches Team hat als erstes alle Gegenstände einer Farbe an Land gebracht?

Material: viele Gegenstände in vier verschiedenen Farben
Weitere Anforderung: Kooperation, Ausdauer, Kraft
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer



Paddel-Nudel

Das Kind klemmt sich eine Poolnudel zwischen die Beine, die andere Nudel wird als Paddel benutzt. Welches Kind hat zuerst eine bestimmte Strecke zurückgelegt? Das Spiel kann auch als Staffel gespielt werden.

Material: zwei Poolnudeln pro Kind oder Team
Weitere Anforderung: Kooperation, Ausdauer, Kraft
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

Spiele zum Auftrieb



7

Seepferdchenkampf

Immer zwei Kinder kämpfen gegeneinander, indem sich jedes auf eine Poolnudel setzt und versucht, das andere herunterzuschubsen.

Material: 1 Poolnudel pro Kind
Weitere Anforderung: Ausdauer, Kraft
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

 Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude

Spiele zum Auftrieb



8

Rotation

Die Kinder bilden kleine Teams (4–5 Kinder). Jedes Kind hat ein Brett, auf dem es steht (Brett mit den Füßen Richtung Boden drücken). Die Kinder bilden einen Kreis mittels Handfassung und müssen versuchen sich nun auf ihren Brettern im Kreis zu drehen. Dabei darf kein Brett an die Oberfläche gelangen.

Material: 1 Brett pro Kind
Weitere Anforderung: Ausdauer, Kraft, Kooperation
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

 Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude



Krankes Kind

Ein Kind verteilt seinen „Virus“, indem es Kinder antippt und ihnen seinen „Virus“ gibt. Das angesteckte Kind legt sich mit dem Rücken auf das Wasser und wartet bis es von zwei „nicht kranken“ Kindern in das Krankenhaus (Treppe oder Leiter) gebracht wird (auf dem Rücken gezogen). Anschließend ist es geheilt und darf wieder am Spiel teilnehmen.

Material: Keins
Weitere Anforderung: Reaktion, Schnelligkeit, Ausdauer, Kooperation
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer



Unsinkbar

Die Kinder sollen versuchen sich mit allerlei Hilfsgeräten (Schwimmbrett, Schwimmflügeln, Schwimmmudeln, u. ä.) „unsinkbar“ zu machen.

Unsinkbare Kinder dürfen von einem Partner kurz unter Wasser gedrückt werden.

Material: 1 Gegenstand pro Kind
Weitere Anforderung: Reaktion, Kraft, Ausdauer
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer



Froschball

Die Kinder nehmen in einer Reihe hintereinander Aufstellung. Das Kind, das ganz vorne in der Reihe steht, hält einen Ball. Auf Kommando gibt es den Ball an seinen Hintermann weiter, indem es ihn durch die Beine reicht. Sobald der Ball beim Letzten der Reihe angekommen ist, rennt dieser an den Anfang der Reihe und reicht den Ball wieder durch seine Beine an den Hintermann. Das Spiel geht so lange, bis das erste Kind wieder an der Spitze der Gruppe steht.

Variante: Das Spiel kann auch als Wettspiel zwischen mehreren Mannschaften gespielt werden.

Material: 1 Ball
Weitere Anforderung: Reaktion, Kraft, Ausdauer, Koordination, Kooperation
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer



Britta Buschmann: Sportspiele zum Auftrieb im Wasser
© Persen Verlag GmbH, Buxtehude