












Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
1 Einleitung	5
1.1 Kleine Spiele im Schwimmunterricht	5
1.2 Regeln im Schwimmunterricht	6
1.3 Kopiervorlagen	7
1.3.1 Kopiervorlage: Schwimmregeln	7
1.3.2 Kopiervorlage: Elternbrief	8
1.3.3 Kopiervorlage: Einverständniserklärung für den Schwimmunterricht	9
1.4 Verzeichnis der Spiele mit Anwendungsbereichen	10
2 Spiele zur Wassergewöhnung 	13
3 Spiele zu den Schwimmtechniken 	27
4 Spiele zum Springen und Tauchen 	41
5 Spiele zur Ausdauerschulung 	52
6 Spiele zu ersten kleinen Rettungsmaßnahmen 	67
7 Spiele mit dem Ball 	80
Literatur	93

1 Einleitung


1.1 Kleine Spiele im Schwimmunterricht

Dieses Buch soll als Orientierung dienen, um den Kindern einen abwechslungsreichen und motivierenden Schwimmunterricht ermöglichen zu können. Alle hier aufgeführten Spiele wurden thematisch in sechs Kategorien unterteilt. Diese orientieren sich an den Inhalten der Lehrpläne der verschiedenen Bundesländer:

- Wassergewöhnung 
- Schwimmtechniken 
- Springen und Tauchen 
- Ausdauerschulung 
- Kleine Rettungsmaßnahmen 
- Spiele mit dem Ball 

Bei der Auswahl der Spiele haben wir versucht, darauf zu achten, dass sie für eine flexible Gruppengröße sowie mit geringem Materialaufwand umsetzbar sind. Im Vordergrund stehen dabei die Orientierung im und unter Wasser, der Umgang mit dem Wasserwiderstand, Erfolgserlebnisse beim Bewegen im Wasser, das Reduzieren von Ängsten, das Fördern von Selbstständigkeit sowie das Vermitteln von Selbstvertrauen. Die Spiele sind flexibel in den Schwimmunterricht einzubauen und können unabhängig voneinander eingesetzt werden.

Eine Übersicht über alle 80 Spiele bietet die tabellarische Aufstellung auf S. 10 ff. Sie ermöglicht ein schnelles Nachschlagen, um die passenden Spiele für die jeweilige Gruppe zu finden. Die wichtigsten Informationen für jedes Spiel finden sich zur besseren Übersicht zudem symbolhaft in den Kopfzeilen oben auf den Seiten:

Zunächst werden die Nummer und der Name des jeweiligen Spiels aufgeführt. Das Uhrensymbol  steht für die **Dauer** der Spiele, die **5**, **10** oder **15** Min. betragen kann. Der Einfachheit halber folgt nun eine Einteilung der Spiele in **Schwimmer** bzw. **Schwimmanfänger**. So wird schnell ersichtlich, welche Schwimmfähigkeit Voraussetzung für das jeweilige Spiel ist. Mit Schwimmfähigkeit ist in diesem Falle die tatsächliche Schwimmfähigkeit gemeint, der Beckenbereich bzw. die Wassertiefe ist für jedes Spiel zusätzlich aufgeführt (siehe S. 6).

1 Einleitung

1.4 Verzeichnis der Spiele mit Anwendungsbereichen

Name des Spiels	Nr. des Spiels	Seite	Schwimmfähigkeit		Wassertiefe	Dauer	Schwierigkeitsgrad	Materialien
								
Spiele zur Wassergewöhnung 								
Waschmaschine	1	14	x	x	schultertief	5 Min.	○	-
Wasserstrudel	2	15	x	x	schultertief	5 Min.	○	-
Hai und Fisch	3	16	x	x	schultertief	10 Min.	◐	-
Wer hat Angst vorm weißen Hai?	4	17	x	x	schultertief	10 Min.	◐	-
Dreh das Brett!	5	18	x	x	schultertief	5 Min.	◐	✓
Aquarium	6	19	x	x	schultertief	5 Min.	◐	✓
Boot fahren	7	20	x	x	schultertief	10 Min.	●	✓
Yachthafen	8	21	x	x	schultertief	10 Min.	◐	✓
Bälle pusten	9	22	x	x	schultertief	5 Min.	◐	✓
Kommando-Wasserlauf	10	23	x	x	schultertief	5 Min.	●	✓
Baumstammtransport	11	24	x	x	schultertief	5 Min.	◐	-
Kettenfangen	12	25	x	x	schultertief	10 Min.	○	-
Gordischer Knoten	13	25	x	x	schultertief	5 Min.	◐	-
Tanz auf dem Brett	14	26	x	x	schultertief	10 Min.	●	✓
Spiele zu den Schwimmtechniken 								
Transportstaffel	15	28		x	tief	10 Min.	●	✓
Befördert den Ring!	16	29		x	tief	10 Min.	●	✓
Treibgut	17	30		x	tief	10 Min.	◐	✓
Walfänger	18	31		x	tief	10 Min.	○	✓
Piraten-Attacke	19	32		x	tief	10 Min.	◐	✓
Synchronschwimmen	20	33		x	tief	10 Min.	●	-
Eimer leeren	21	33		x	tief	10 Min.	◐	✓
T-Shirt-Flossen-Staffel	22	34		x	tief	15 Min.	◐	✓
Würfelschwimmen	23	35		x	tief	15 Min.	◐	✓
Feuer – Wasser – Sonne	24	37		x	tief	10 Min.	○	-
Tandemkrauln	25	38		x	tief	5 Min.	●	✓
3er-Nudel	26	39		x	tief	5 Min.	◐	✓
Haifischschwimmen	27	40		x	tief	10 Min.	◐	✓

Beate Bünegers/Kristin Rucker: Fundgrube Sportunterricht: Schwimm- und Wasserspiele
© Auer Verlag – AAP Lehrfachverlage GmbH, Augsburg

Name des Spiels	Nr. des Spiels	Seite	Schwimmfähigkeit		Wassertiefe	Dauer	Schwierigkeitsgrad	Materialien
								
Spiele zum Springen und Tauchen 								
Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?	28	42	x	x	schultertief	10 Min.		-
Brückenfangen	29	42	x	x	schultertief	10 Min.		-
Höhlenfische	30	43	x	x	schultertief	10 Min.		✓
Dominosprünge	31	44		x	tief	10 Min.		-
Schatzsuche	32	45		x	tief	10 Min.		✓
Schatztruhenschieben	33	45		x	tief	10 Min.		✓
Kopfsprungstaffel	34	46		x	tief	5 Min.		-
Tauchringstaffel	35	47		x	tief	10 Min.		✓
Taucherglocke	36	48		x	tief	10 Min.		✓
Sprungartisten	37	49		x	tief	10 Min.		✓
Taucherstaffel 1	38	50		x	schultertief	5 Min.		-
Taucherstaffel 2	39	50		x	tief	10 Min.		✓
Streckentauchen	40	51		x	tief	10 Min.		✓
Spiele zur Ausdauerschulung 								
Kartenschwimmen	41	53		x	tief	15 Min.		✓
Tischtennisballtauchen	42	55		x	tief	10 Min.		✓
Rettungsinsel	43	55		x	tief	10 Min.		✓
Abschleppdienst	44	56		x	tief	5-10 Min.		✓
Fülle den Eimer	45	57		x	tief	10 Min.		✓
Schwimmer ärgere dich nicht	46	58		x	tief	15 Min.		✓
Wasseratome	47	60		x	tief	5 Min.		-
Transportschwimmen	48	60		x	tief	10 Min.		✓
Ringfangen	49	61		x	tief	10 Min.		✓
Schwimmer und Taucher	50	62		x	tief	10 Min.		✓
Fuchsjagd	51	63		x	tief	10 Min.		✓
Schwimmende Tiger und Löwen	52	64		x	tief	10 Min.		✓
Schwimmende Kette	53	66		x	tief	10 Min.		✓



6 Aquarium



5 Min.

**Materialien:**

Schwimmtiere (z. B. Quetscheenten, Schwimmblüten, Plastikfische, Tischtennisbälle etc.), ggf. Schwimmnudeln etc.

Wassertiefe:

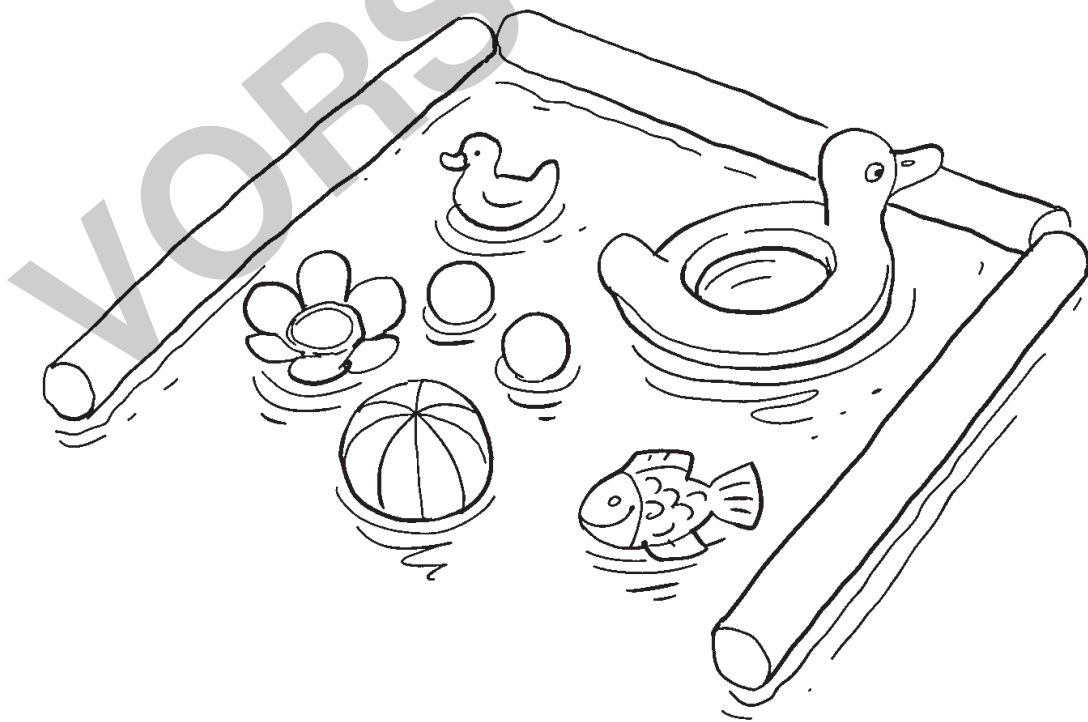
schultertief

Durchführung:

Alle vorhandenen schwimmbaren Materialien werden in das Nichtschwimmerbecken gegeben. Nur durch Wellen, die von den Kindern gemeinsam mittels Armbewegungen erzeugt werden, sollen die Schwimmtiere von einer Seite des Beckens auf die andere befördert werden.

Variante:

Mithilfe von Schwimmnudeln können Gehege gebildet werden, in die die unterschiedlichen Tiere einsortiert werden müssen.





2 Spiele zur Wassergewöhnung

7

Boot fahren



10 Min.



Materialien:

Tauchringe, Schwimnudeln, Schwimmmatten

Wassertiefe:

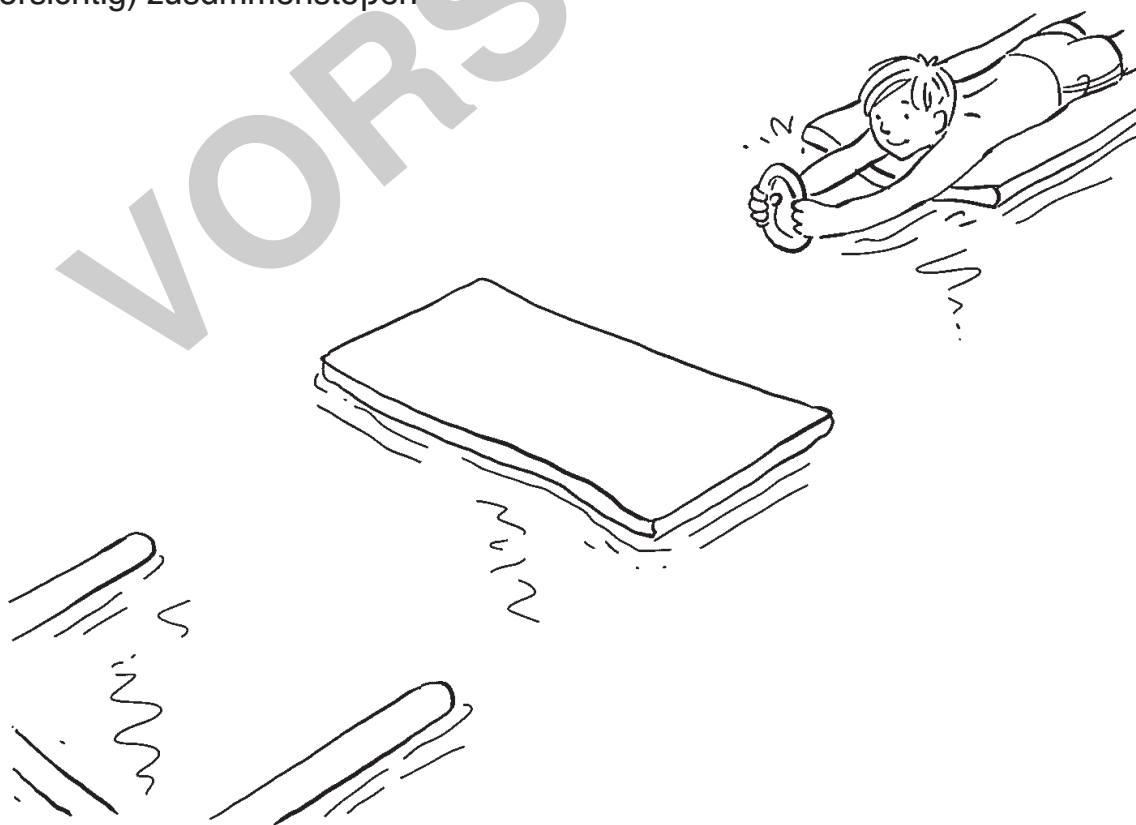
schultertief

Durchführung:

Jedes Kind bekommt einen Tauchring und hält diesen als Steuerrad seines Bootes vor sich. Die Schüler können zunächst frei ausprobieren, wie sie sich im Wasser bewegen können. Mit Schwimnudeln und Schwimmmatten können Hindernisse und Häfen dargestellt werden. Wenn ein Boot kaputt geht, kann es am Tauchring abgeschleppt werden.

So können die Boote sich auf dem Wasser verhalten:

- vorwärts-/rückwärtsfahren
- schnell und langsam fahren im Wechsel
- sich gegenseitig überholen
- umeinander herumfahren
- (vorsichtig) zusammenstoßen





8 Yachthafen



10 Min.

**Materialien:**

Schwimmnudeln

Wassertiefe:

schultertief

Durchführung:

2 Kinder halten 2 Schwimmnudeln an den Enden so fest, dass die Schwimmnudeln über dem Wasser 2 Bögen/Tunnel bilden. Damit stellen sie einen Hafen dar. In jedem Hafen steht ein Kind – die Yacht.

Der Lehrer gibt nun die Kommando vor:

- Beim Kommando „Yacht“ müssen alle Yachten so schnell wie möglich einen neuen Hafen finden.
- Das Kommando „Hafen“ bedeutet, dass die Hafenkinder ihre Schwimmnudeln fallen lassen müssen, um sich zu neuen Häfen zusammenzufinden, während die Yacht, also das Yachtkind, im Hafen stehen bleibt.
- Beim Kommando „Yachthafen“ werden alle Plätze getauscht.

Tipp:

Ist die Anzahl der Kinder nicht durch 3 teilbar, können die übrigen Kinder die Kommandos übernehmen.





3 Spiele zu den Schwimmtechniken

15 Transportstaffel



10 Min.



Materialien:

1 Schwimmbrett und 1 Tauchring pro Gruppe, ggf. Ball (Wasserball, Softball oder Luftballon)

Wassertiefe:

tief

Schwimmtechnik:

Brustschwimmen, Kraulschwimmen

Durchführung:

Der Lehrer teilt die Kinder in 2 gleich große Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt 1 Schwimmbrett und 1 Tauchring. Der Ring muss nun auf dem Schwimmbrett transportiert werden, ohne dass er ins Wasser fällt. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet bereits ein Teammitglied und nimmt das Schwimmbrett an sich, um es weiter zu transportieren. Rutscht ein Tauchring vom Schwimmbrett, muss er wieder hochgetaucht werden. Gewonnen hat die Gruppe, deren Teammitglieder zuerst alle 1-mal die Seite gewechselt haben.

Varianten:

- Das Schwimmbrett kann mit weiteren Gegenständen beladen werden. Die Gruppe, die die meisten Gegenstände transportiert, gewinnt.
- In den Tauchring kann auch ein passender Wasserball, Softball oder Luftballon gelegt werden. Hierdurch wird das Schwimmen mit dem Schwimmbrett erschwert.
- Das Spiel kann auch wie folgt abgewandelt werden: Jedes Kind bekommt 1 Schwimmbrett und es werden mehrere Gruppen (maximal 5 Kinder) gebildet. Das erste Kind der Gruppe schwimmt mit seinem Schwimmbrett und dem Tauchring zur gegenüberliegenden Seite, wo das nächste Kind der Gruppe das Schwimmbrett in Empfang nimmt. Es schiebt sein eigenes Schwimmbrett unter das Schwimmbrett mit dem Tauchring und schwimmt zur gegenüberliegenden Seite. Auf diese Weise entsteht ein hoher Schwimmbrettturm und es wird mit jedem Brett schwieriger, von einer Seite auf die andere zu schwimmen. Auch hier gilt: Fällt der Ring vom Brett, muss er aus dem Wasser getaucht werden und die Gruppe muss von vorne beginnen.