

VII.15

Schwimmen

Auf die Plätze, Pfiff und Sprung! – Vom Springen im Wasser zum Startsprung

Dr. Anja Lange, Gießen

Illustrationen von Carmen Hochmann, Bielefeld



© RAABE 2019

© Alind555/iStock/Getty Images Plus

Springen im und ins Wasser besitzt einen hohen Aufforderungscharakter. Dieser liegt im Flugerlebnis, den kreativen Möglichkeiten sowie der Lust, sich an neue Situationen mit kalkulierbarem Risiko heranzuwagen. Die Schülerinnen und Schüler probieren zunächst variantenreiche Sprünge vom Beckenrand und Startblock aus und erlernen dann den Armschwung- und Greifstart.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5–10
Dauer:	4 Doppelstunden
Vorkenntnisse:	Brust- und Kraulschwimmen in Grobform
Kompetenzen:	verschiedene Starttechniken benennen und vergleichen können; Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Angst überwinden, etwas wagen
Thematische Bereiche:	Schwimmen, Startsprünge, im und ins Wasser springen
Medien:	Übungskarten, Bewegungsbilder

Auf einen Blick

Doppelstunde 1

Thema:	Springen im und ins Wasser
Aufwärmen:	Ausführen verschiedener Sprünge im Wasser
Hauptteil:	Offene Angebote vom Beckenrand oder vom Block
M 1	Variantenreiche Fußsprünge / Durchführen der Übungen
Ausklang:	Ausführen von 1–2 Sprüngen nach Wahl
Benötigt:	1 Poolnudel pro Paar

Doppelstunde 2

Thema:	Mit dem Kopf zuerst ins Wasser springen
Aufwärmen:	Durchführen des Spiels „Buchstabensuchen“
Hauptteil:	
M 2	Variantenreiche Abfaller / Ausführen von Abfaller-Varianten ins Wasser
Ausklang:	Springen nach Bällen vom Startblock
Benötigt:	1 Schwimmbrett pro Schüler; 1 Tennis-, Tischtennis-, Gymnastik- oder Wasserball pro Paar

Doppelstunde 3

Thema:	Armschwungstart mit Übergang zum Kraulschwimmen
Aufwärmen:	Durchführen des Spiels „Farbentauchen“
Hauptteil:	
M 3	Der Armschwungstart / Durchführen der Übungen
M 4	Fehler und Korrekturen / Feedback zur korrekten Ausführung
Ausklang:	Durchführen eines Staffelwettbewerbs
Benötigt:	1 Reifen pro Paar; 5 Duplomatten, Duplosteine in 4 verschiedenen Farben, 1 Zauberschnur, 1 Pfeife

M 1 Variantenreiche Fußsprünge

Beachte Die jeweilige Körperposition soll immer im höchsten Punkt der Flugkurve eingenommen werden.

Strecksprung

- Beim Absprung sind die Arme unten und die Füße hüftbreit auseinander, um stabil zu stehen.
- Während der Körper steigt, werden die Arme über den Kopf hochgezogen und die Beine geschlossen (am höchsten Punkt befinden sich die Arme über dem Kopf).
- In der Abwärtsbewegung werden die Arme seitlich heruntergenommen.
- Bei der Landung sind die Arme unten, die Beine geschlossen und die Fußspitzen gestreckt.

Hocksprung

Nach dem gestreckten Absprung werden die Beine angewinkelt und die Knie schnellkräftig in Richtung Brust hochgezogen, dabei können die Knie/Unterschenkel umfasst werden. Bei der Landung sind die Arme in Hochhalte.



Variationen

- mit einer viertel, halben und ganzen Drehung um die Körperlängsachse, mit und ohne Handfassung
- Hocke mit Anfersen (Fersen zum Gesäß anziehen)



Sicherheitshinweise

- Erst springen, wenn der Eintauchbereich frei ist.
- Immer in Laufrichtung springen, nicht zum Beckenrand!
- Nach dem Sprung das Becken zügig in die vorgegebene Richtung verlassen.

M 2 Abfaller ins Wasser

Material 1 Schwimmbrett pro Schüler, ggf. Reifen

Sitzabfaller

Am Beckenrand sitzen. Mit der einen Hand den abgespreizten Daumen der anderen Hand umklammern oder die Hände aufeinanderlegen. Die Arme strecken, so dass die Ohren verschlossen werden und der Kopf zwischen den Armen gehalten wird. Den Oberkörper so beugen, dass die Fingerspitzen die Wasseroberfläche berühren. Dann vornüberkippen und möglichst weit im Wasser gleiten.



Knieabfaller

Am Rand (evtl. auf einem Schwimmbrett) knien. Der Kopf befindet sich zwischen den gestreckten Armen. Ins Wasser fallen lassen (evtl. durch einen Reifen, der auf dem Wasser liegt) und mit nach vorn gestreckten Armen möglichst weit gleiten.



Variationen: Abfaller wie oben aus veränderten Ausgangspositionen, z. B.:

- Beim Knieabfaller: Der hintere Fuß kniet auf dem Schwimmbrett, der vordere wird aufgestellt.
- Aus der tiefen Hocke in Schrittstellung.
- Aus dem Stand in Schrittstellung mit leicht gebeugten Beinen.

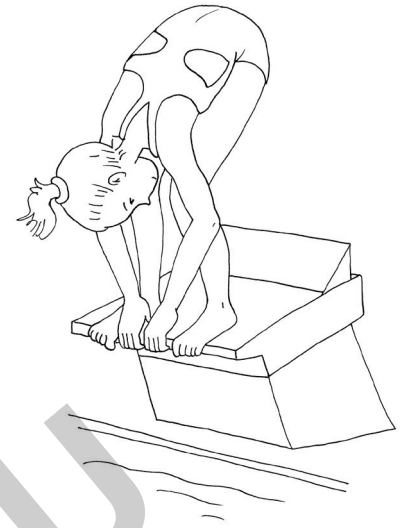
Beachte Der vordere Fuß umkrallt immer den Beckenrand mit den Zehen, um ein Wegrutschen nach hinten zu vermeiden.

Der Greifstart

M 5

Startposition Parallelstart

- Die Füße stehen schulterbreit, die Zehen umklammern die Vorderkante des Blocks und die Knie sind leicht gebeugt.
- Die Hüftgelenke sind gebeugt, damit der Körperschwerpunkt über der Vorderkante des Blocks ist, um einen längeren Beschleunigungsweg zu haben.
- Die Hände umgreifen die Blockkante, entweder zwischen den Füßen oder außerhalb.
- Der Kopf befindet sich entweder zwischen den Armen (mehr Schwungmasse) oder blickt schräg nach vorn (bessere Orientierungsfähigkeit).



Absprung und Flug

- Die Hände ziehen den Körperschwerpunkt aktiv nach unten.
- Der Körper kippt über die Vorderkante.
- Gleichzeitiges Abdrücken der Hände vom Block mit Vorschwingen der Arme und Abspringen.
- Der Körper bleibt in der Luft vollständig gestreckt und angespannt, der Kopf liegt zwischen den Oberarmen. Anschließend erfolgt eine Beugung im Hüftgelenk.

Eintauchen

Gestrecktes Eintauchen durch ein kleines „Loch“ in der Wasseroberfläche.

VORSCHAU