

M 2**Trinkwasser-Vorrat anlegen****Spiel****Material**

1 Plastikbecher, 1 Eimer, 1 Schwimmbrett,
1 Tischtennisball pro Team

Ort

in tiefem oder flachem Wasser

Organisation

Die Teams stellen sich mit jeweils 1 Becher und 1 Schwimmbrett an einer Seite des Schwimmbeckens auf. Jeweils 1 Eimer pro Team mit 1 Tischtennisball darin befindet sich am gegenüberliegenden Beckenrand.

**Beschreibung**

Füllt den Becher immer nur im Startbereich mit Wasser und transportiert ihn auf dem Schwimmbrett zur anderen Seite. Füllt dort den Eimer nach und nach mit dem Wasser aus eurem Becher.

Das Team, das seinen Wassereimer zuerst so mit Wasser befüllt hat, dass der Tischtennisball herausfällt, erhält 1 Punkt.

Beachtet

Überlegt euch, wie ihr am geschicktesten vorgehen wollt, z. B. immer nur 1 Spieler transportiert den Becher/ihr bildet eine Kette und gebt das Schwimmbrett mit Becher weiter usw.

Variationen

- In die Becher werden 2–3 kleine Löcher gestochen.
- Derjenige, der den Becher transportiert, muss die Augen schließen und ggf. von einem Partner gelotst werden.

M 5**Schiffe verteidigen****Spiel****Material**

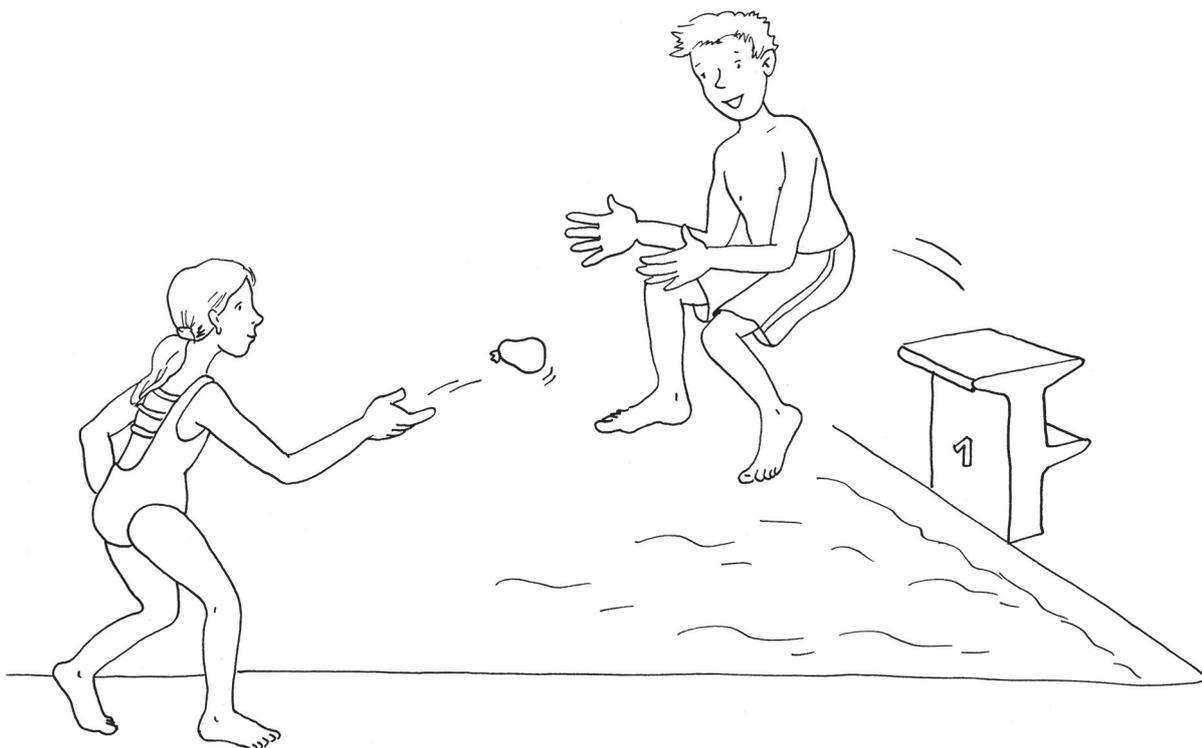
Wasserbomben in 2 verschiedenen Farben (1 Farbe pro Team), mind. 1 Wasserbombe pro Schüler, 1 Eimer pro Team

Ort

in tiefem Wasser, Startblöcke

Organisation

Die Teams stellen sich jeweils in einer Reihe hinter einem Startblock auf. Ein Spieler pro Team stellt sich an den seitlichen Beckenrand (Team A rechts, Team B links) und erhält den Eimer mit Wasserbomben.

**Beschreibung**

Die ersten Spieler eines Teams stellen sich auf die Startblöcke und versuchen, im Sprung eine Wasserbombe zu fangen, die ihm der Mitspieler vom Rand aus zuwirft. Fängt ein Springer die Wasserbombe, so bringt er sie zum jeweiligen Beckenrand, legt sie dort ab und verlässt zügig das Becken, sodass der nächste Spieler vom Startblock springen kann.

Beachtet

Wird eine Wasserbombe nicht gefangen, so wird sie im Wasser gelassen. Der Springer verlässt trotzdem zügig das Becken zur jeweiligen Seite seines Teams.

Nach einem Durchgang werden die Wasserbomben eingesammelt, die im Becken gelandet sind. Das Team, von dem weniger Wasserbomben im Wasser lagen, erhält 1 Punkt.

Variation

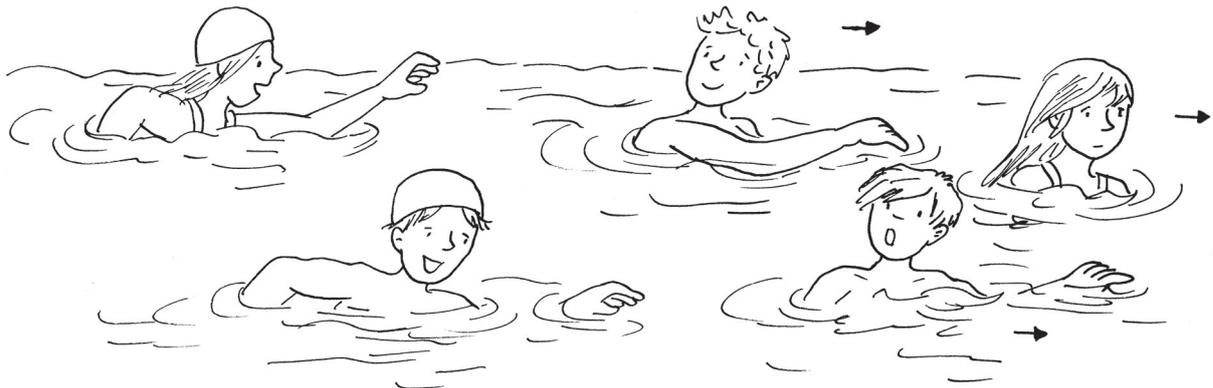
Das Spiel kann auch mit Tauchringen o. Ä. in zwei verschiedenen Farben durchgeführt werden.

M 8**Achtung, Haie!****Spiel**

Material ggf. Bademützen in 2 verschiedenen Farben
(1 Farbe pro Team)

Ort in flachem oder tiefem Wasser

Organisation Es wird pro Team 1 „Hai“ bestimmt.



Beschreibung Die Haie bewegen sich seitlich am Beckenrand entlang. Die übrigen Spieler halten sich in einem Abstand von ca. 2–3 Metern vor ihnen auf. Sobald der Ruf „Achtung, Haie!“ vom Spielleiter ertönt, versuchen sie, so schnell wie möglich das rettende Ufer hinter sich zu erreichen. Schafft es ein Hai, einen Spieler aus dem gegnerischen Team abzuschlagen, so erhält sein Team 1 Punkt.

Variationen

- Die Anzahl der Haie kann erhöht werden.
- Nach einem Durchgang werden die Haie ausgetauscht.
- In flachem Wasser kann die Fortbewegungsart variiert werden (z. B. Laufen/Hüpfen usw.).

M 11**Ein wertvoller Schatz****Spiel****Material**

mind. 1 Stein pro Spieler, 1 wasserfester Stift, Alufolie

Ort

in tiefem oder flachem Wasser

Organisation

Die Steine mit positiven oder negativen Zahlenwerten beschriften, in Alufolie einwickeln und gleichmäßig auf dem Beckenboden verteilen. Die Teams stellen sich in einer Reihe am Beckenrand auf.

**Beschreibung**

Die Teammitglieder tauchen nacheinander nach einem Stein und bringen ihn zu ihrem Team an den Beckenrand. Wenn jeder Spieler dran war, werden die Steine am Beckenrand ausgewickelt und jedes Team errechnet die erbeutete Summe.

Das Team, das die höhere Summe hat, bekommt 1 Punkt.