

V.9

Wassergewöhnung und Schwimmen

Vielfältige Staffelspiele im Wasser – Wetteifern im Team

Christian Gustedt und Isabell Wehner



© RAABE 2024

© Kati9 / E+

Die meisten Kinder lieben es, im Wasser zu spielen. Im Schwimmunterricht können daher Staffelspiele oftmals attraktive Spielformen mit hohem Aufforderungscharakter sein. Die Spiele machen nicht nur Spaß, sondern schulen unter bestimmten Voraussetzungen auch die Schwimmtechniken. Durch entsprechende Aufgabenstellungen können außerdem die Sozial- und Selbstkompetenz der Kinder geschult werden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	5 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren und wetteifern; angstfreier Umgang mit dem Wasser
Thematische Bereiche:	Schwimmspiele, Spielen im und unter Wasser, Wasserbewältigung, Tauchen
Medien:	Spielbeschreibungen

Puste-Staffel

M 1

Benötigtes Material: 1–2 Tischtennisbälle/Luftballons pro Gruppe

Organisation

Die SuS bilden 6er-Gruppen. Jeweils die Hälfte einer Gruppe befindet sich an den beiden Seiten des Beckens (stehtiefes Wasser). Jede Gruppe erhält einen Tischtennisball/Luftballon.



Beschreibung

Auf ein Startsignal hin läuft/schwimmt das erste Kind jeder Gruppe los und pustet dabei seinen Tischtennisball auf der Wasseroberfläche vor sich her. Wenn es mit dem Ball auf der anderen Seite angekommen ist, klatscht es mit dem nächsten Kind ab und übergibt den Ball. Dann pustet dieses Kind den Ball auf die andere Seite usw. Gewonnen hat die Gruppe, bei der zuerst alle einmal mit dem Ball gelaufen/geschwommen sind. Die schnellste Gruppe erhält 1 Punkt. Es werden mehrere Durchgänge absolviert. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte gesammelt?



Hinweis: Der Ball darf mit keinem Körperteil berührt werden.



Variationen

- Die SuS müssen 2 Tischtennisbälle/Luftballons gleichzeitig vor sich her pusten.
- Die SuS müssen zu zweit einen Luftballon abwechselnd pusten.
- Das Spiel im tiefen Wasser durchführen (die SuS müssen schwimmend den Ballon vor sich her pusten).

Höhlerntauch-Staffel

M 4

Organisation

Die SuS bilden 4er- bis 5er-Gruppen. Jede Gruppe stellt sich im stehtiefen Wasser mit jeweils etwas Abstand zwischen den Kindern in einer Reihe hintereinander auf. Die SuS stehen dabei mit gegrätschten Beinen, sodass ein Durchgang entsteht.



Beschreibung

Auf ein Startsignal hin taucht das letzte Kind jeder Gruppe zwischen den Beinen seiner Gruppenmitglieder hindurch. Vorn angekommen stellt es sich ebenfalls mit gegrätschten Beinen auf und ruft „fertig/jetzt“. Erst dann darf das nächste Kind lostauchen usw. Gewonnen hat die Gruppe, bei der zuerst alle einmal getaucht sind. Die schnellste Gruppe erhält 1 Punkt. Es werden mehrere Durchgänge absolviert. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte gesammelt?



Hinweis: Achten Sie darauf, dass niemand zu früh startet.



Variationen

- Den Abstand zwischen den Kindern vergrößern.
- Die Gruppengröße verändern.
- Während des Tauchens können Gegenstände, die auf dem Boden liegen (z. B. Poker Chips), eingesammelt werden.

Kartenhaus-Staffel

M 14

Benötigtes Material: 9 Schwimmbretter pro Gruppe

Organisation

Die SuS bilden 3er-Gruppen. Jede Gruppe befindet sich im am Beckenrand im stehetiefen Wasser. Für jede Gruppe liegen 9 Schwimmbretter am Beckenrand bereit.



Beschreibung

Auf ein Startsignal hin läuft/schwimmt das erste Kind jeder Gruppe mit einem Schwimmbrett los. Auf der anderen Seite angekommen, soll ein „Kartenhaus“ mit den Schwimmbrettern gebaut werden. Das Kind legt sein Schwimmbrett ab, schwimmt zurück und klatscht mit dem nächsten Kind ab. Dann läuft/schwimmt dieses Kind mit dem zweiten Schwimmbrett los und baut auf der anderen Seite am Kartenhaus weiter usw. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das Kartenhaus erbaut hat. Die schnellste Gruppe erhält 1 Punkt. Es werden mehrere Durchgänge absolviert. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte gesammelt?



Hinweis: Das Kartenhaus muss mindestens 5 Sekunden lang frei stehen bleiben.



Variationen

- Ein Kind darf sich dauerhaft auf der anderen Seite befinden und beim Bau des Kartenhauses helfen (und ggf. wieder aufbauen, wenn es einstürzt).
- Zu zweit auf die andere Seite laufen/schwimmen.