

INHALT

Kapitel 1	Einführung	7
	• Einleitung	8
	• Konzeption des Buches	9
Kapitel 2	Spiel und Spielen	11
	• Spieltheoretische Grundlagen	12
	• Erfolgreiches Spiel	13
	• Pädagogische, soziale und motorische Bedeutung von Kleinen Spielen	14
	• Bezug zu Lehr- und Bildungsplänen	18
Kapitel 3	Wasser	21
	• Bewegungs- und Erlebnisraum Wasser	22
	• Eigenschaften von Wasser	23
	– Hydrostatischer Druck	24
	– Wärmeleitfähigkeit und Temperatur	24
	– Kältereiz	24
	• Physikalische Gesetzmäßigkeiten	25
	• Gesundheitliche Bedeutung	25

Kapitel 4	Didaktische und methodische Aspekte	27
	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenbildung 29 • Verhalten und Aufgaben eines Spielleiters 29 • Variationen 31 • Sicherheit 31 <ul style="list-style-type: none"> – Schwimmbad 32 – Kinder/Jugendliche 32 – Spielleiter 32 – Unterrichtsorganisation 33 • Gefahren beim Tauchen 33 <ul style="list-style-type: none"> – Öffnen der Augen 33 – Hyperventilation und Schwimmbad-Blackout 33 – Druckausgleich 34 • Angst im Wasser 34 • Geräte und Material im Wasser 35 	
Kapitel 5	Fangspiele	37
	<ul style="list-style-type: none"> • Fangspiele in der Übersicht 38 • Spiele 40 	
Kapitel 6	Tauchspiele	63
	<ul style="list-style-type: none"> • Tauchspiele in der Übersicht 64 • Spiele 66 	

Kapitel 7	Raufspiele	77
	<ul style="list-style-type: none">• Raufspiele in der Übersicht• Spiele	78 81
Kapitel 8	Kooperative Spiele	103
	<ul style="list-style-type: none">• Kooperative Spiele in der Übersicht• Spiele	104 106
Kapitel 9	Konditionell-orientierte Spiele	127
	<ul style="list-style-type: none">• Konditionell-orientierte Spiele in der Übersicht• Spiele	128 130
Kapitel 10	Abenteuer, Risiko und Erlebnis in der Schwimmhalle	157
	<ul style="list-style-type: none">• PRAXISideen	159
Anhang		163
	<ul style="list-style-type: none">• Formular• Literaturverzeichnis• Alphabetisches Verzeichnis der Spiele	164 165 166

- Der Wasserwiderstand ist besonders bei Fangspielen durch den erhöhten Krafteinsatz zu berücksichtigen und das Verhältnis von Fängern und Gejagten entsprechend anzupassen.
- Das Hören ist durch permanente Wassergeräusche und Wasser in den Ohren erschwert. Handzeichen sollten die verbale Kommunikation unterstützen, um die Stimme zu schonen.
- Die konditionelle Leistungsfähigkeit ist bei einigen Kindern schnell erschöpft.
- Statt Ausscheiden sollten Zusatzaufgaben in das Spiel integriert werden, um zu verhindern, dass Kinder frierend am Beckenrand stehen und warten.

Die Aufgaben eines Spielleiters liegen vor allem in der Vorbereitung und Durchführung von Spielen:

Spielleiter- aufgaben

- Spiel oder Spiele nach Zielen/Intentionen auswählen,
- Einsatzzeitpunkt aussuchen (aufwärmen, Hauptteil, Ausklang),
- Raumbedarf abschätzen und evtl. das Spielfeld begrenzen,
- Konditionelle und koordinative Anforderungen des Spiels einschätzen,
- Varianten und Regeländerungen kennen,
- Material bereithalten,
- Spiel mit präzisen, altersgerechten Worten erklären,
- anhand eines Probedurchgangs spieltaktische Möglichkeiten und kluges Spiel erörtern,
- auf Gefahrenquellen hinweisen (Beckenrand, Beckenboden, Augen öffnen),
- Mannschaften einteilen oder die Einteilung delegieren,
- Regeln und mögliche Sanktionen verständlich machen und auf deren Einhaltung achten,
- Ergebnisse und Spielstände mitteilen,
- Gespür entwickeln für Unter- und Überforderung,
- Zeitpunkt von Regeländerungen richtig wählen,
- Bewegungsintensität beurteilen.

Aus pädagogischer Sicht gilt es, das Spiel am Können der Teilnehmer auszurichten, möglichst viele Akteure einzubeziehen, wenig einzugreifen sowie genügend Zeit einzuplanen. Spiele immer nur an das Ende einer Stunde zu verlegen, wird dem Wert von Spiel nicht gerecht.

Das Ausscheiden sollte bei Spielen im Wasser grundsätzlich vermieden werden. Es widerspricht der Intention, allen Spielern Bewegung über einen längeren Zeitraum zu verschaffen. Gerade leistungsschwächere Spieler, die schnell von einem Fänger getickt werden, verbringen oft den größten Teil eines Spiels passiv, obwohl sie sich doch gerade verbessern sollen. Im Wasser kühlen die Spieler zu schnell aus, deshalb sind solche Spielregeln zu bevorzugen, die einen Rollenwechsel Fänger-Gejagter zur Folge haben oder mit Zusatzaufgaben verbunden sind und es ermöglichen, wieder in das Spiel einzusteigen.

Tab. 2: Fangspiele in der Übersicht

Spielname	tiefes Becken	flaches Becken	Partner	Gruppe	ohne Geräte	mit Geräten
Wer hat Angst ...		x		x	x	
Ebbe und Flut	x	x		x	x	
Schwimm mit – schwimm weg		x		x	x	
Henne und Habicht		x		x	x	
Das blinde Krokodil		x		x	x	
Schere, Stein, Papier		x	x		x	
Tintenfisch-Tick		x		x	x	
Goofy		x		x		x
Spinne und Fliegen	x	x		x	x	
Körpertick		x	x		x	
Angler und Hai	x		x		x	
ABC-Fangen		x		x	x	
Zauberer, erlöse mich		x		x	x	
Das Meer ruft die Fische	x	x		x	x	
Geräte-Tick	x	x		x		x
Drei-Zonen-Fangen		x		x		x
Wäscheklammer-Klau	x	x		x		x
Achtung, Hai	x			x		x
Hai-Alarm	x	x		x		x
Angriff der Schwämme		x		x		x
Schwamm-Völkerball		x		x		x
Jägerball mit Wild ...		x		x		x
Schatzsuche		x		x		x



Kategorie: Fangspiele

Ort: flaches Becken

Sozialform: Gruppe

Geräte/Material: Schwimmbretter, Schwimmreifen, Pull-buoys, Pool-noodles oder andere schwimmende Geräte

Auf der Wasseroberfläche schwimmen viele Geräte, die das Fortbewegen zu einem Hindernislaufen machen. Die Geräte dürfen weder vom Fänger noch von den Gejagten berührt, allerdings über Wellenbewegungen zu anderen hingetrieben werden. Tauchen ist nicht erlaubt. Wer von einem Gerät oder vom Fänger direkt berührt wird, hilft dem Fänger.

Spielidee

- Statt dem Fänger zu helfen, müssen Sonderaufgaben erfüllt werden
- Wer getickt wird, übernimmt die Rolle des neuen Fängers
- Spielfeld durch Leinen oder mit Hilfe von Pylonen eingrenzen

Variationen



**Wäscheklammern-
Klau**

Kategorie: Fangspiele

Ort: tiefes Becken

Sozialform: Gruppe

Geräte/Material: Wäscheklammern, T-Shirts

Alle befestigen Wäscheklammern deutlich sichtbar am T-Shirt. Jeder darf bei jedem klauen und die eigenen Klammern nicht verdecken oder festhalten. Die erbeuteten Klammern müssen ebenfalls an der Kleidung befestigt werden. Wer hat nach einer vereinbarten Zeit die meisten Wäscheklammern?

Spielidee

- Klau nach Farben: verschiedene oder Klammern gleicher Farbe
- Jungen klauen nur bei Jungen, Mädchen nur bei Mädchen
- Mädchen klauen nur bei Jungen, Jungen nur bei Mädchen
- Nach Zeit: Wer hat als erstes fünf Klammern?

Variationen

Notlandung



Kategorie: Kooperative Spiele

Ort: tiefes Becken

Sozialform: Gruppe

Geräte/Material: Schwimmmatten

Die Besatzung eines Flugzeugs muss auf dem Wasser notlanden und in Rettungsinseln umsteigen, auf denen nur sehr wenig Platz ist. Der Ausstieg aus dem Flugzeug erfolgt über das 1-m-Brett auf ein oder zwei Schwimmmatten, die zu Wasser gelassen werden. Wie passen möglichst viele Passagiere auf die Rettungsinseln? Hier ist gemeinsames Handeln angesagt!

Spielidee