

V.9

Wassergewöhnung und Schwimmen

Vielfältige Staffelspiele im Wasser – Wetteifern im Team

Christian Gustedt und Isabell Wehner



© RAABE 2024

© Kali9 / 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.

KOMPETENZPRO...

Klassenstufen: ... bis 4

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren und wetteifern; angstfreier Umgang mit dem Wasser

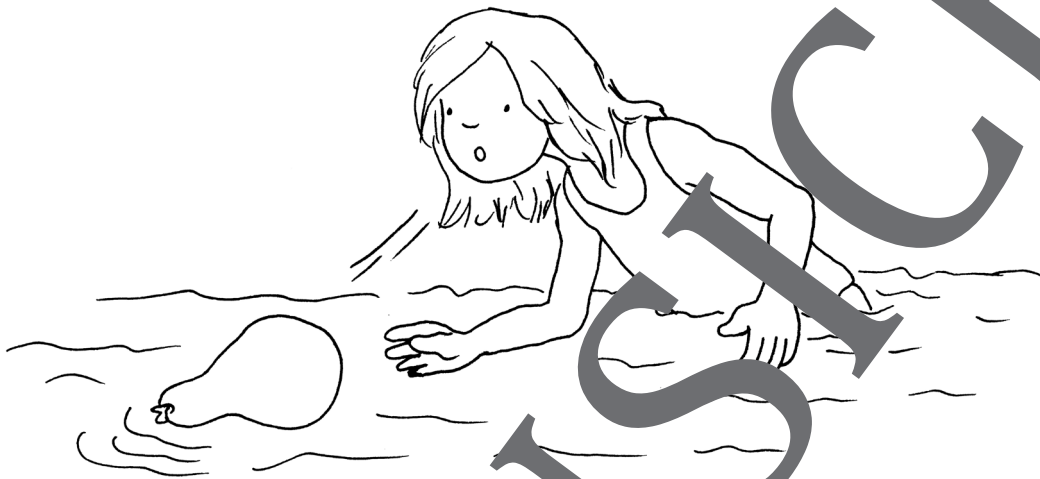
Thematische Bereiche: Schwimmspiele, Spielen im und unter Wasser, Wasserbewältigung, Tauchen
Spielbeschreibungen

Puste-Staffel

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.



Variation

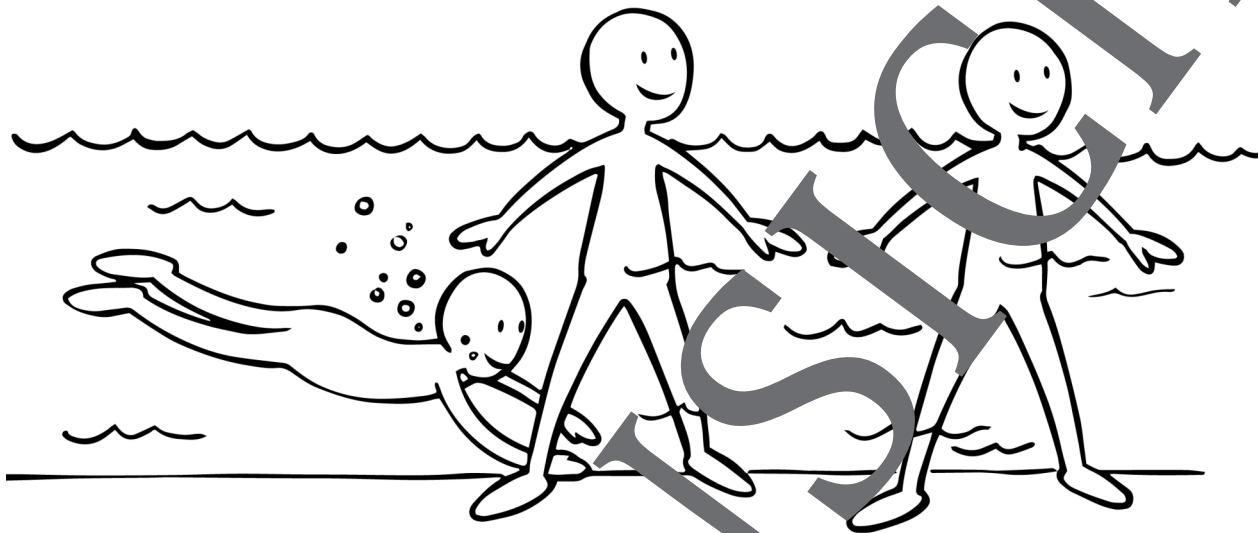
- Die SuS müssen 1 Tischtennisbälle/Luftballons gleichzeitig vor sich her pusten.
- Die SuS müssen zu zweit einen Luftballon abwechselnd pusten.
- Das Spiel wird im Wasser durchgeführt (die SuS müssen schwimmend den Ball vor sich her pusten).

Höhlerntauch-Staffel

IV 4

Organisation

Die SuS bilden 4er- bis 5er-Gruppen. Jede Gruppe stellt sich im stehiefen 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.

Abb.: Bettina Weyland

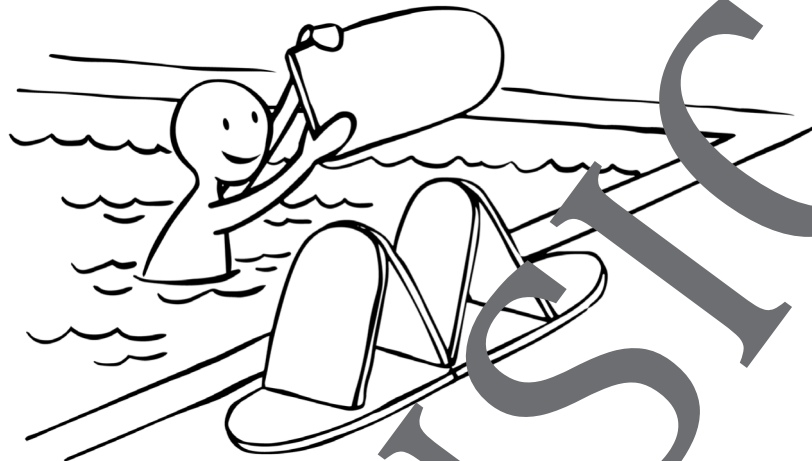
Kartenhaus-Staffel

M 14

Benötigtes Material: 9 Schwimmbretter pro Gruppe

Organisation

Die SuS bilden 3er-Gruppen. Jede Gruppe befindet sich im am Beckenrand und 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 kletscht es 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 Kartenhaus helfen (und ggf. wieder aufbauen, wenn es einstürzt).
- Zu zweit auf die andere Seite laufen/schwimmen.

Abb.: Bettina Weyland

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

