

Spiel: „Strampelballon“

Zielgruppe:	Kinder im Anfängerschwimmen
Ziel des Spiels:	Wassergewöhnung/-bewältigung je nach Variante: Schwimmbewegungen festigen
Zeitpunkt der Stunde:	variabel
Material:	Luftballons, Bälle oder andere Schwimmkörper (möglichst in unterschiedlichen Farben)
Gruppengröße:	min. 3 Kinder, max. je nach Becken gröÙe
Durchführung:	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder (K) sitzen am Beckenrand, Beine im Wasser • Gegenstand wird vor die FüÙe auf das Wasser gelegt • K strampeln auf Kommando los, Gegenstand wird so in die Mitte getrieben • Bei erneuten Kommando hören alle auf zu strampeln, Sieger ist derjenige dessen Ball am weitesten gekommen ist
Sonstiges:	<ul style="list-style-type: none"> • Variante 1: K. holen Gegenstand wieder und machen die Armbewegung auf Hin- und Rückweg (Gegenstand mit Fingerspitzen vorschieben) • Variante 2: K. stoÙen sich immer wieder neu vom Boden ab und versuchen ein/zwei Schwimmbewegungen auf Hin- und Rückweg (bei Bällen oder anderen Auftriebskörpern kann dieser auf dem Rückweg in den Händen gehalten werden und die Beinbewegung geübt werden)

Spiel: Feuer, Blitz, Donner, Sonne und Regenbogen

Zielgruppe:	Kinder im Anfängerschwimmen
Ziel des Spiels:	Wassergewöhnung/-bewältigung je nach Variante: Schwimmbewegungen festigen
Zeitpunkt der Stunde:	variabel (evtl. als Ritual zum Anfang oder Ende)
Material:	/
Gruppengröße:	je nach Beckengröße
Durchführung:	<ul style="list-style-type: none"> • K bewegen sich durchs Wasser • ÜL ruft verschiedene Begriffe: • Feuer: feste Spritzen zum Löschen • Wasser: Wasserrad (Kraularmbewegung) • Blitz: schnell zum Beckenrand • Donner: laut ins Wasser blubbern • Sonne: großer Kreis in der Mitte • Regenbogen: Arme im Halbkreis durchs Wasser ziehen
Sonstiges:	<ul style="list-style-type: none"> • Variante: je nach Können der K mit Armbewegung oder Schwimmversuchen durchs Wasser bewegen • Variante: je nachdem was die K üben sollen, kann man die Aufgaben variieren

Spiel: Tierspiel

Zielgruppe:	Kinder im Anfängerschwimmen
Ziel des Spiels:	Wassergewöhnung/-bewältigung je nach Variante: Schwimmbewegungen festigen
Zeitpunkt der Stunde:	variabel, als Ritual am Anfang oder Ende möglich
Material:	optional: Karten mit Tieren drauf (auch ohne mgl.)
Gruppengröße:	je nach Beckengröße
Durchführung:	<ul style="list-style-type: none"> • K bewegen sich durch das Wasser (Fische in einem großen Meer) • ÜL hält Tierkarten hoch und sagt z.B. „Der Eisbär kommt!“ • Eisbär: Wasser spritzen, um den Eisbären zu verscheuchen • Krake: schnell auf den Rand klettern und vor der Krake weglaufen, dann wieder reinspringen • Hai: einen großen Fischrudel in der Mitte bilden (Hai greift nur einzelne Fische an) • Motorboot: Blubbern • Frosch: Hüpfen • Fischreier: Untertauchen • Seestern: flach auf das Wasser legen ... (kreative Ideen!!)
Sonstiges:	<ul style="list-style-type: none"> • Variante: je nach Können der K mit Armbewegung oder Schwimmversuchen durchs Wasser bewegen • Variante: je nachdem was die K üben sollen, kann man die Aufgaben variieren Variante 1: K. holen Gegenstand wieder und machen die Armbewegung auf Hin- und Rückweg (Gegenstand mit Fingerspitzen verschieben)

Spiel: Froschkönigspiel

Zielgruppe:	Kinder im Anfängerschwimmen
Ziel des Spiels:	Springen und Tauchen
Zeitpunkt der Stunde:	in der Mitte
Material:	gr. Reifen, Tauchgegenstände
Gruppengröße:	je nach Beckengröße
Durchführung:	<ul style="list-style-type: none">• K stellen sich am Beckenrand auf• Sprung vom Beckenrand in den „Brunnen“• Einen „Schatz“ aus dem Brunnen heraus holen• Unter dem Reifen her tauchen• ÜL hält Tierkarten hoch und sagt z.B. „Der Eisbär kommt!“ <p>(mit der Geschichte vom Froschkönig untermalen!)</p>
Sonstiges:	<ul style="list-style-type: none">• Variante: evtl. als Teil eines Parkours, im Anschluss mit der Armbewegung bis zur Matte, darüber Krabbeln, durch Reifen tauchen und wieder anstellen (Helfer notwendig)