

Schwimmen: Beispiele für Spielformen im Wasser

Fische befreien

Mehrere feste Fänger versuchen, alle anderen Schüler/innen abzuschlagen. Abgeschlagene Schüler/innen stellen sich mit gegrätschten Beinen und gestreckten, geöffneten Armen auf und können befreit werden, wenn ein/ andere/r Schüler/in durch seine/ihre gegrätschten Beine taucht.

Wassertiefe: mind. hüfttief, max. schultertief

Raubfisch

Ein Fänger (gekennzeichnet durch Badekappe) versucht, die anderen Schüler/innen abzuschlagen. Dabei darf er sich nur in Form von Delfin-Sprüngen vorwärts bewegen. Das Abschlagen ist aber nur über Wasser erlaubt. Taucht also der/die Gejagte ab, kann er/sie so lange nicht abgeschlagen werden, wie er/sie sich unter Wasser befindet. Wer abgeschlagen wurde, holt sich vom Beckenrand eine Badekappe und wird ebenfalls zum Fänger.

Wassertiefe: brusttief

Atomspiel

Alle Mitspieler/innen laufen bzw. hüpfen frei im Wasser. Als erstes Kommando wird eine Zahl von der Lehrkraft gerufen. Entsprechend deren Wertigkeit (z. B.: 5) bilden die Schüler/innen möglichst schnell Kreise und fassen sich an den Händen. Die Aktionszeit wird begrenzt bis zum zweiten Kommando. Beim zweiten Kommando „Abtauchen“ müssen alle fertig gebildeten Formationen abtauchen. Wer übrig bleibt, muss eine „Spezialaufgabe“ (z. B. Vorwärtsrolle im Wasser, Liegestütze am Beckenumgang o. ä.) ausführen. Gleiches gilt für Formationen, die nicht in der vorgeschriebenen Gruppenstärke abgetaucht sind.

Wassertiefe: mind. brusttief, max. schultertief