

 DER AUTOR



**Felix** ist erfahrene Lehrkraft am Helmholtz-Gymnasium Bielefeld und bringt auch den Student:innen an der Uni Schwimmen (zu unterrichten) bei. Er hat Freude an der Lehre und fordert Schüler:innen gerne durch neue Herausforderungen in der Sport- oder Schwimmhalle. Außerdem Experte fürs Splashdiving, denn: „**Es gibt viele Wege ins Wasser. Die Leiter ist keiner!**“

# INHALT

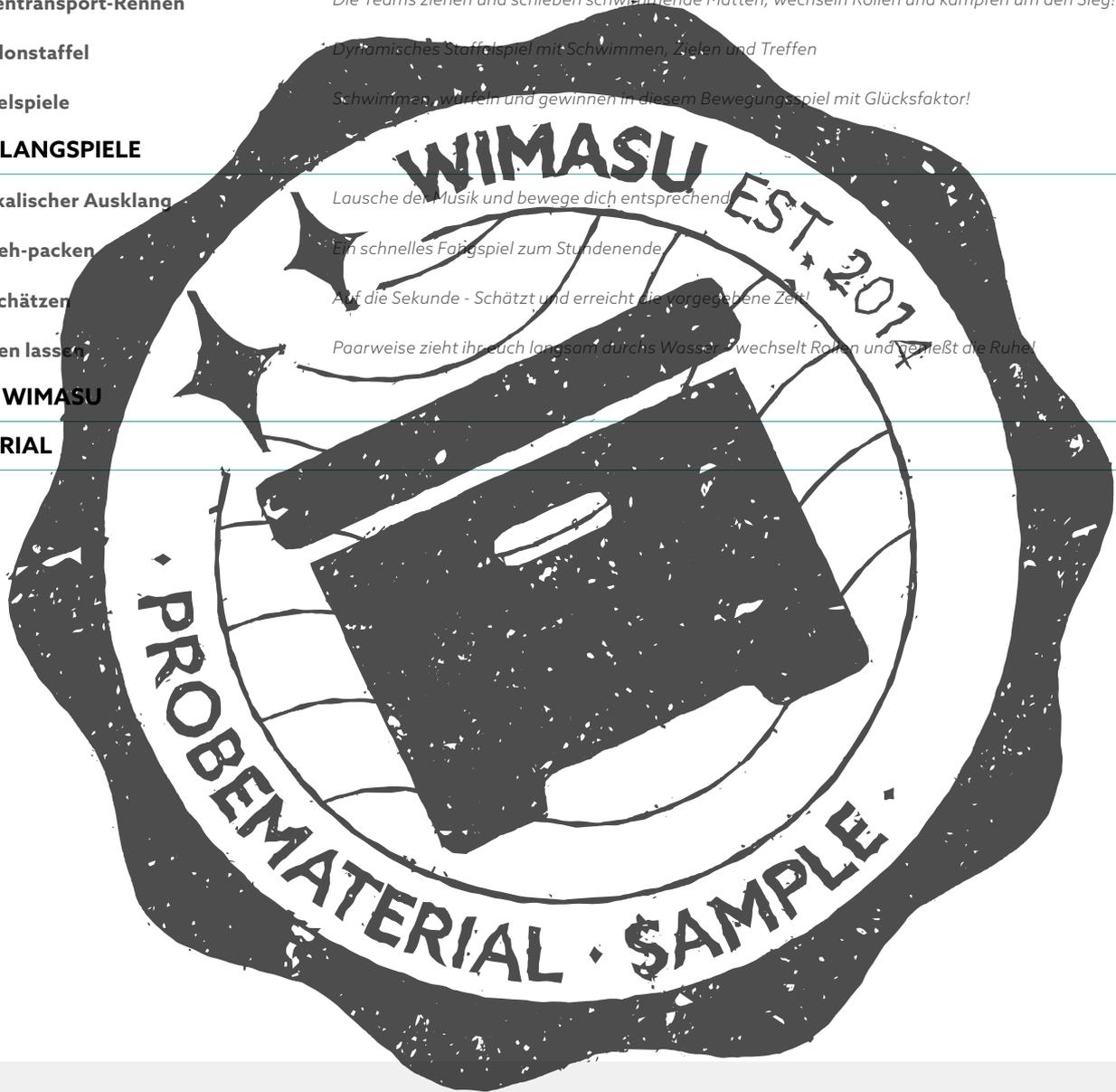
|                                |   |           |
|--------------------------------|---|-----------|
| <b>Spiele im Wasser</b>        |   | <b>4</b>  |
| <b>BALLSPIELE</b>              |   | <b>6</b>  |
| 6er-Ball                       | 6 erfolgreiche Pässe im Team ergeben einen Punkt.   | 7         |
| Retterball                     | Rasantes Fangspiel – Kinder in Ballbesitz können nicht gefangen werden.                           | 8         |
| Wasser-Ball über die Schnur    | Überleitern-Smash: Zwei Teams kämpfen, um den Ball ins gegnerische Wasserfeld zu schlagen!        | 9         |
| Halte das Feld frei            | Das Team mit weniger Gegenständen im Feld gewinnt am Ende der Spielzeit.                          | 10        |
| <b>KOOPERATIONSSPIELE</b>      |   | <b>11</b> |
| Das Brett-Spiel                | Bewegungen mit Brett, dazu passende Kommandos.  | 12        |
| Wasser-Hamstern                | Sammele deine eigenen Gegenstände möglichst schnell ein.  | 13        |
| Hoch mit dem Eimer!            | Taucht im Team ab und pustet Luft in den Eimer, bis er an die Oberfläche steigt!                  | 14        |
| Kartenspiele im / unter Wasser | Kleine Spiele mit Kartenspielen für 2-4 Spieler:innen   | 15        |
| Bretter Kentern                | Bringt die Platten zum Kentern. Das letzte schwimmende Brett gewinnt.                             | 16        |
| Reise nach Jerusalem           | Ein Tauchspiel mit Wettbewerbscharakter   | 17        |
| <b>FANGSPIELE</b>              |   | <b>18</b> |
| Brückenfarigen                 | Ein klassisches Fang- und Befreienspiel sicher im Wasser umgesetzt.                               | 19        |
| Arche-Noah                     | Noah ruft, ihr imitiert Tiere und entkommt oder werdet Teil der Fänger:mannschaft!                | 20        |
| Alle, die...                   | Wer fangt hier wen? Fange oder werde gefangen!  | 21        |
| Hexe und Zauberer              | Entkommt den Fänger:innen und schützt die geheimen Zauberer!                                      | 22        |
| Grün gegen Rot                 | Reaktionsuell mit vorgegebenen Schwimmer:innen. Bring dich in Sicherheit bevor du gefangen wirst. | 23        |
|                                |   | ...       |

## ZU DEN VERWENDETEN QUELLEN

Die Angabe von Quellen ist bei WIMASU wichtig! Spiele gelten als „Kulturgut“, so dass an vielen Stellen die Urheber:innen nicht bekannt sind. Die Spielesammlung beruht auf einem breiten Erfahrungsschatz aus meiner eigenen Schul- und Sportvereinsbiografie, dem eigenen Studium, Fortbildungen und meinen Seminaren, die ich an der Universität Bielefeld lehre. Dort wo wesentlich Spiele in Anlehnung an bekannte Autor:innen verwendet werden, sind die Quellen kenntlich gemacht, Formulierungen aber nie direkt übernommen. Solltest du dich als Urheber:in eines Spiels fühlen, dann melde dich bei uns! Alle Grafiken sind von Nao und Julia gezeichnet und von uns mit dem WIMASU-Hallenplaner erstellt.

# INHALT

|                               |   |           |
|-------------------------------|---|-----------|
| <b>STAFFELSPIELE</b>          |   | <b>24</b> |
| <b>Materialstaffel</b>        | <i>Teams wetteifern, indem sie Schwimmflügel oder Kleidung als Staffelstab übergeben.</i>         | <b>25</b> |
| <b>Mattentransport-Rennen</b> | <i>Die Teams ziehen und schieben schwimmende Matten, wechseln Rollen und kämpfen um den Sieg!</i> | <b>26</b> |
| <b>Biathlonstaffel</b>        | <i>Dynamisches Staffelspiel mit Schwimmen, Zielen und Treffen</i>                                 | <b>27</b> |
| <b>Würfelspiele</b>           | <i>Schwimmwürfel werfen und gewinnen in diesem Bewegungsspiel mit Glücksfaktor!</i>               | <b>28</b> |
| <b>AUSKLANGSPIELE</b>         |   | <b>29</b> |
| <b>Musikalischer Ausklang</b> | <i>Lausche der Musik und bewege dich entsprechend</i>   | <b>30</b> |
| <b>Umzieh-packen</b>          | <i>Ein schnelles Fügspiel zum Stundenende</i>   | <b>31</b> |
| <b>Zeitschätzen</b>           | <i>Auf die Sekunde - Schätzt und erreicht die vorgegebene Zeit!</i>                               | <b>32</b> |
| <b>Treiben lassen</b>         | <i>Paarweise zieht ihr euch langsam durchs Wasser, wechselt Rollen und genießt die Ruhe!</i>      | <b>33</b> |
| <b>ÜBER WIMASU</b>            |   | <b>34</b> |
| <b>MATERIAL</b>               |   | <b>35</b> |



## IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2023  
 Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.  
<https://wimasu.de/shop/kleine-spiele-im-wasser-schwimmunterricht>  
 1. Version

Autorinnen: Felix Burmeister  
 Illustrationen: Nao Matsuyama, Julia Schäfer  
 Satz / Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer  
 Herausgeber: Janes Veit, Christoph Walther

## DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Burmeister, F. (2023). Spiele im Wasser für den Sportunterricht. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/kleine-spiele-im-wasser-schwimmunterricht>

# SPIELE IM WASSER

„Kinder lieben es, Spiele, die sie an Land spielen, auch im Wasser zu spielen“ - Kurt Wilke

Schon eine kurze Recherche zu Spielen für den Bewegungsraum Wasser zeigt, dass es eine Vielzahl von verfügbarer Literatur gibt, wie zum Beispiel „222 Spiele im Wasser“ und „100 Schwimmspiele“. Bei dieser großen Auswahl ist es für Lehrkräfte schwierig, das passende Spiel für ihre Lerngruppe zu finden bzw. das gute Spiel aus dem Sammelsurium zu picken. In dieser Sammlung haben wir 23 Spiele ausgesucht, die aus Erfahrung lohnenswert sind.

Die vorgestellten Spiele sind nach meiner Einschätzung besonders geeignet, wenn der Schwimmunterricht an Grundschulen über mehrere Jahre hinweg stattfindet oder wenn in Klassen 5-7 eine effektive Wasserzeit von mehr als 40 Minuten zur Verfügung steht. In diesen Fällen ist genügend Zeit, um mit der gesamten Klasse Spiele am Anfang oder am Ende einer Schwimmsession zu spielen. Wenn weniger Bewegungszeit im Wasser zur Verfügung steht, empfehle ich stets einen offenen Einstieg mit Möglichkeiten zum freien Bewegen und Tauchen, gefolgt von spielerischen Übungen und Erlebnissen bei den Grundfertigkeiten sowie der zielgerichteten Ausbildung zum sicheren Schwimmen entlang der Schwimmtechniken. Spiele und Übungen zu den Grundfertigkeiten finden sich im Basismaterial „Schwimmen“ von WIMASU. Zusätzlich empfehle ich folgende Literatur:

**Frommann, B. (2007).** Wilde Spiele im Wasser (Praxisideen Sportspiele). Schorndorf: Hofmann.

**Niederberger, G., Niederberger, T. (2009).** 100 Lektionen für den Schwimmunterricht (3. Aufl.). Fischenthal: Schwimmheft-Verl.

## ANGELEITETE SPIELE ODER FREIES SPIEL?

Wir möchten an dieser Stelle Werbung für das „freie Spiel“ im Wasser machen. Es gibt viele Gründe, warum Kinder auch mal ohne Aufgabe im Wasser spielen sollten. Zunächst einmal bietet das Spielen ohne bestimmte Aufgaben eine willkommene Abwechslung zu den strukturierten

Aktivitäten, die Kinder im Alltag erleben. Dies gibt ihnen die Freiheit, ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf zu lassen und sich auf eine andere Weise zu beschäftigen.

Das freie Spiel im Wasser kann dazu beitragen, dass Kinder sich sicherer und selbstbewusster fühlen, da sie selbst entscheiden dürfen, im eigenen Lerntempo können zum Beispiel Ängste vor dem Wasser besser überwunden werden als auf Kommando unter direkter Beobachtung. Erfahrungsgemäß toben, tauchen, experimentieren und erfinden die Kinder ganz von alleine Spiele und vollziehen eine Wassergewöhnung, die man in dieser Qualität kaum angeleitet organisieren kann.

## ABGRENZUNG: SPIELE UND ÜBUNGEN

In vielen Sammlungen werden Spiele und Übungen häufig gleichgesetzt. Im Idealfall sind Übungen zur Wassergewöhnung oder Wasserbewältigung spielerisch angelegt, wie z. B. Melodien unter Wasser summen. Dies sind aber Übungen, die sich eher mit einer Kleingruppe oder in Zweierarbeit umsetzen lassen und stets das Ziel im Blick haben, die Schüler:innen zu sicheren Schwimmer:innen auszubilden. Spiele im Wasser mit der ganzen Klasse hingegen haben nicht das explizite Ziel die motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler:innen zu verbessern und sollten auch nicht dahingehen reflektiert werden.

In der vorliegenden Sammlung wurden bewusst alle Spiele ausgeschlossen, die sehr eng auf die Verbesserung einer Grundfertigkeit ausgerichtet sind oder nur eine Bewegungsaufgabe darstellen.

## SPIELE ANPASSEN

Es ist wichtig zu beachten, dass die individuellen Voraussetzungen und Fähigkeiten der Lerngruppe bei der Auswahl von Schwimmspielen berücksichtigt werden. Einige Spiele können zu anspruchsvoll sein, während andere möglicherweise nicht ausreichend herausfordernd sind. Es ist daher wichtig, eine Auswahl an Spielen zusammenzustellen, die unkompliziert an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Lerngruppe angepasst werden können, um sicherzustellen, dass möglichst viele Schüler:innen von

## 6ER-BALL

Ball und ggf. Teammarkierungen 

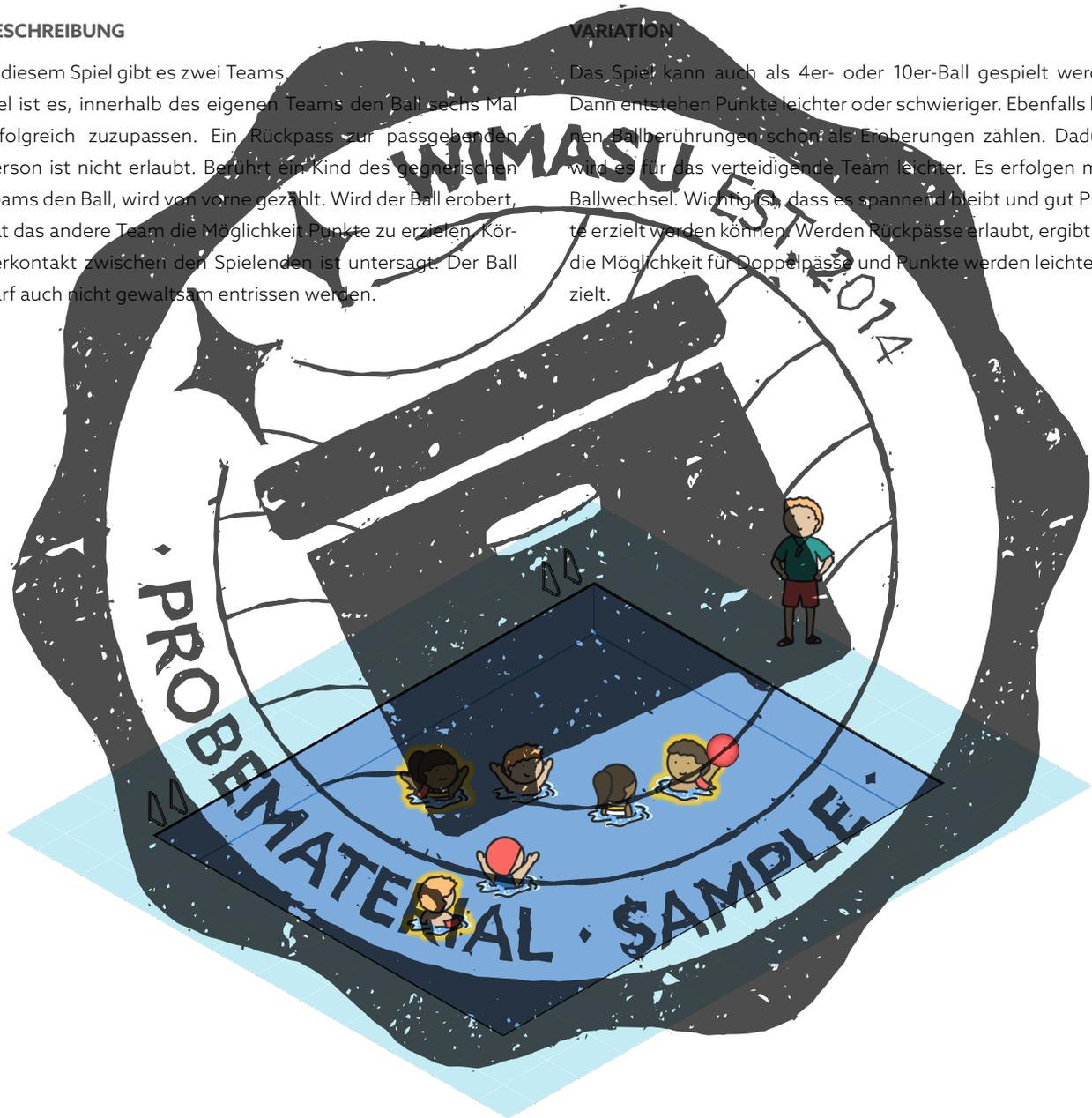
6 erfolgreiche Pässe im Team ergeben einen Punkt.

### BESCHREIBUNG

In diesem Spiel gibt es zwei Teams. Ziel ist es, innerhalb des eigenen Teams den Ball sechs Mal erfolgreich zuzupassen. Ein Rückpass zur passgehenden Person ist nicht erlaubt. Berührt ein Kind des gegnerischen Teams den Ball, wird von vorne gezählt. Wird der Ball erobert, hat das andere Team die Möglichkeit Punkte zu erzielen. Körperkontakt zwischen den Spielenden ist untersagt. Der Ball darf auch nicht gewaltsam entrissen werden.

### VARIATION

Das Spiel kann auch als 4er- oder 10er-Ball gespielt werden. Dann entstehen Punkte leichter oder schwieriger. Ebenfalls können Ballberührungen schon als Eroberungen zählen. Dadurch wird es für das verteidigende Team leichter. Es erfolgen mehr Ballwechsel. Wichtig ist, dass es spannend bleibt und gut Punkte erzielt werden können. Werden Rückpässe erlaubt, ergibt sich die Möglichkeit für Doppelpässe und Punkte werden leichter erzielt.



# RETTERBALL

Bälle und Schwimmflügel 

Rasantes Fangspiel – Kinder in Ballbesitz können nicht gefangen werden.

**LIEBLINGSSPIEL  
DES AUTORS ♥**

## BESCHREIBUNG

Retterball ist ein Fangspiel, bei dem es die Möglichkeit gibt, sich vor den Fangenden zu schützen. Es gibt zwei Fänger:innen, die bspw. durch Schwimmflügel markiert werden. Sobald jemand gefangen wird, müssen 5 Strecksprünge (ja, mit Händen auf den Boden!) gemacht werden. Wer den Ball hat, kann nicht gefangen werden und ist somit in Sicherheit.

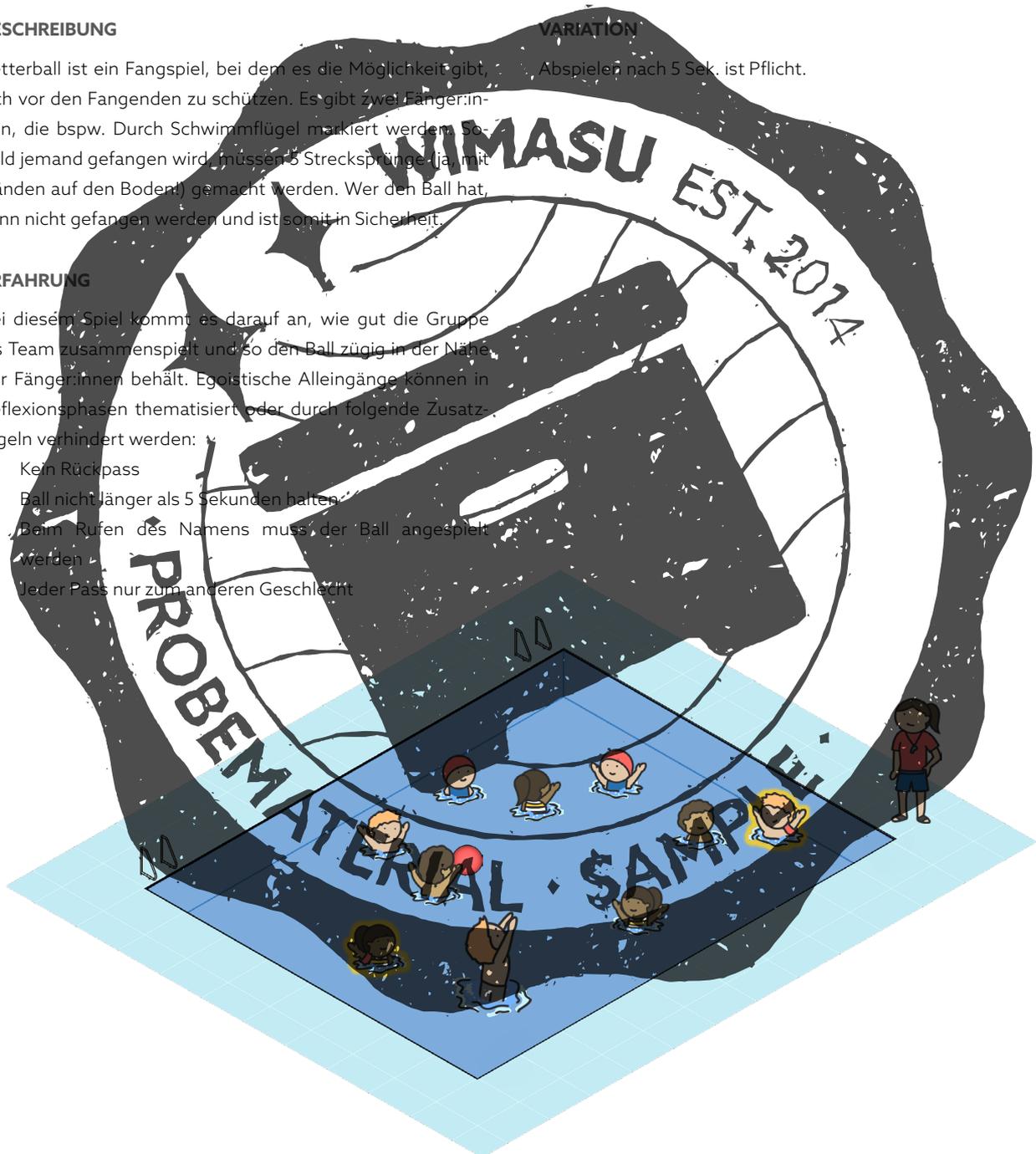
## VARIATION

Abspielen nach 5 Sek. ist Pflicht.

## ERFAHRUNG

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, wie gut die Gruppe als Team zusammenspielt und so den Ball zügig in der Nähe der Fänger:innen behält. Egoistische Alleingänge können in Reflexionsphasen thematisiert oder durch folgende Zusatzregeln verhindert werden:

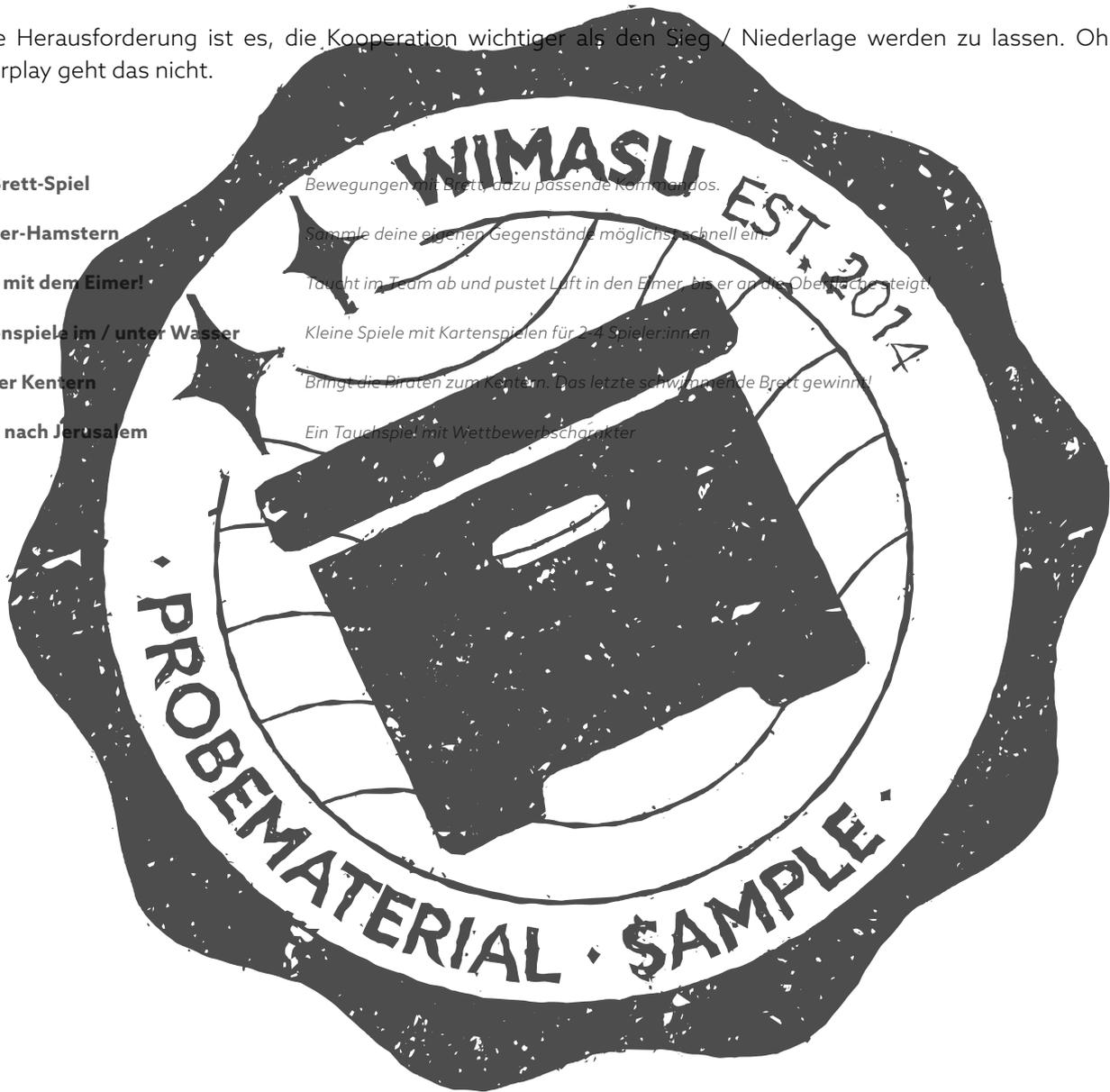
- Kein Rückpass
- Ball nicht länger als 5 Sekunden halten
- Beim Rufen des Namens muss der Ball angespielt werden
- Jeder Pass nur zum anderen Geschlecht



# KOOPERATIONSSPIELE

Die Herausforderung ist es, die Kooperation wichtiger als den Sieg / Niederlage werden zu lassen. Ohne Fairplay geht das nicht.

|                                       |   |    |
|---------------------------------------|---|----|
| <b>Das Brett-Spiel</b>                | <i>Bewegungen mit Brett, dazu passende Kommandos.</i>                                   | 12 |
| <b>Wasser-Hamstern</b>                | <i>Samme deine eigenen Gegenstände möglichst schnell ein.</i>                           | 13 |
| <b>Hoch mit dem Eimer!</b>            | <i>Taucht im Team ab und pustet Luft in den Eimer, bis er an die Oberfläche steigt.</i> | 14 |
| <b>Kartenspiele im / unter Wasser</b> | <i>Kleine Spiele mit Kartenspielen für 2-4 Spieler:innen</i>                            | 15 |
| <b>Bretter Kentern</b>                | <i>Bringt die Piraten zum Kentern. Das letzte schwimmende Brett gewinnt!</i>            | 16 |
| <b>Reise nach Jerusalem</b>           | <i>Ein Tauchspiel mit Wettbewerbscharakter</i>  | 17 |



## DAS BRETT-SPIEL

1 Schwimmbrett pro Kind 

Bewegungen mit Brett, dazu passende Kommandos.

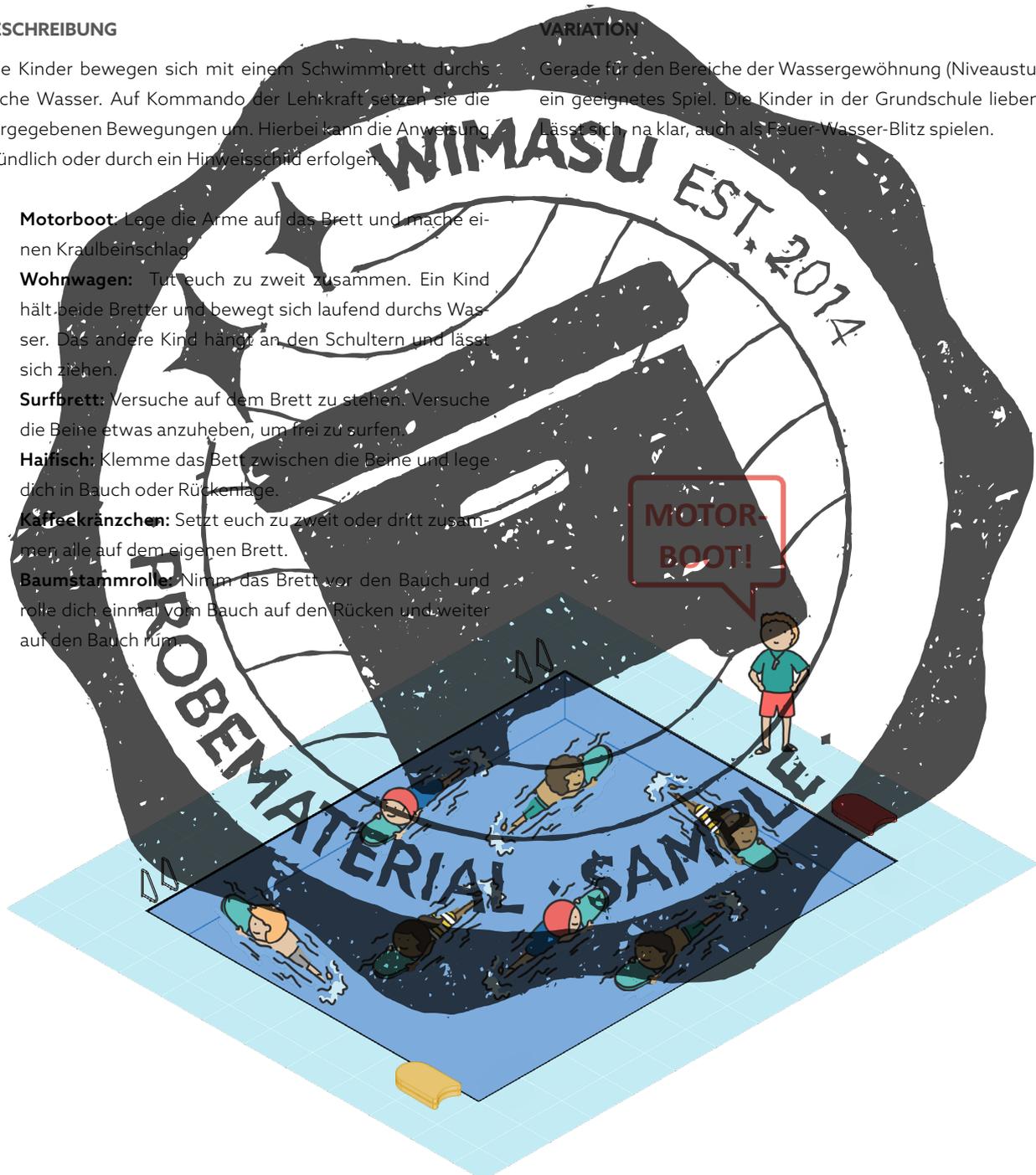
### BESCHREIBUNG

Alle Kinder bewegen sich mit einem Schwimmbrett durchs flache Wasser. Auf Kommando der Lehrkraft setzen sie die vorgegebenen Bewegungen um. Hierbei kann die Anweisung mündlich oder durch ein Hinweisschild erfolgen.

1. **Motorboot:** Lege die Arme auf das Brett und mache einen Kraulbeinschlag.
2. **Wohnwagen:** Tut euch zu zweit zusammen. Ein Kind hält beide Bretter und bewegt sich laufend durchs Wasser. Das andere Kind hängt an den Schultern und lässt sich ziehen.
3. **Surfbrett:** Versuche auf dem Brett zu stehen. Versuche die Beine etwas anzuheben, um frei zu surfen.
4. **Haifisch:** Klemme das Brett zwischen die Beine und lege dich in Bauch oder Rückenlage.
5. **Kaffeekränzchen:** Setzt euch zu zweit oder dritt zusammen, alle auf dem eigenen Brett.
6. **Baumstammrolle:** Nimm das Brett vor den Bauch und rolle dich einmal vom Bauch auf den Rücken und weiter auf den Bauch rum.

### VARIATION

Gerade für den Bereiche der Wassergewöhnung (Niveaustufe 1) ein geeignetes Spiel. Die Kinder in der Grundschule lieben es! Lässt sich, na klar, auch als Feuer-Wasser-Blitz spielen.

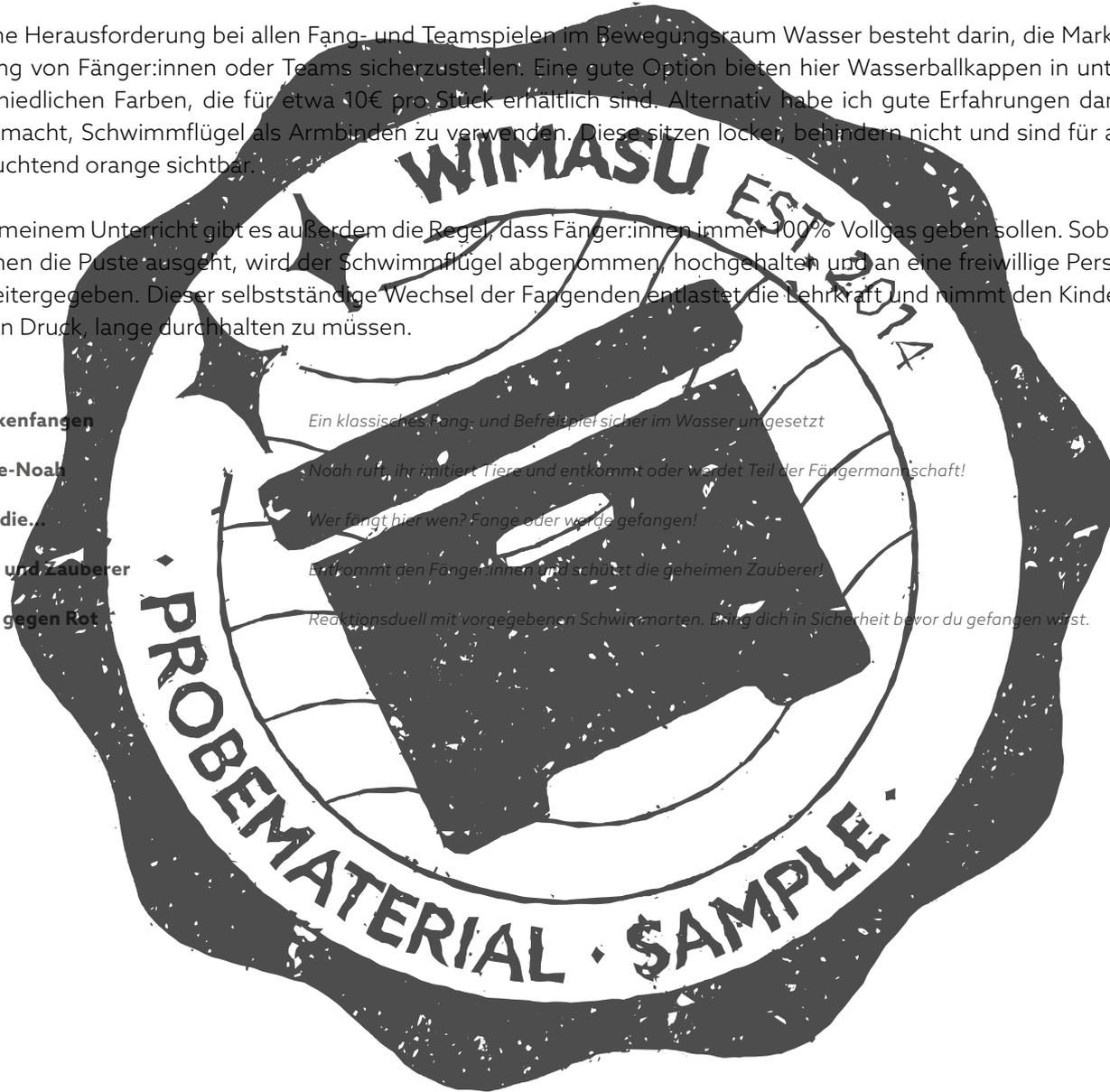


# FANGSPIELE

Eine Herausforderung bei allen Fang- und Teamspielen im Bewegungsraum Wasser besteht darin, die Markierung von Fänger:innen oder Teams sicherzustellen. Eine gute Option bieten hier Wasserballkappen in unterschiedlichen Farben, die für etwa 10€ pro Stück erhältlich sind. Alternativ habe ich gute Erfahrungen damit gemacht, Schwimmflügel als Armbinden zu verwenden. Diese sitzen locker, behindern nicht und sind für alle leuchtend orange sichtbar.

In meinem Unterricht gibt es außerdem die Regel, dass Fänger:innen immer 100% Vollgas geben sollen. Sobald ihnen die Puste ausgeht, wird der Schwimmflügel abgenommen, hochgehalten und an eine freiwillige Person weitergegeben. Dieser selbstständige Wechsel der Fangenden entlastet die Lehrkraft und nimmt den Kindern den Druck, lange durchhalten zu müssen.

|                          |  |           |
|--------------------------|--|-----------|
| <b>Brückenfangen</b>     | <i>Ein klassisches Fang- und Befreienspiel sicher im Wasser umgesetzt</i>                              | <b>19</b> |
| <b>Arche-Noah</b>        | <i>Noah ruft, ihr imitiert Tiere und entkommt oder werdet Teil der Fänger:innenschaft!</i>             | <b>20</b> |
| <b>Alle, die...</b>      | <i>Wer fängt hier wen? Fange oder werde gefangen!</i>  | <b>21</b> |
| <b>Hexe und Zauberer</b> | <i>Entkommt den Fänger:innen und schützt die geheimen Zauberer!</i>                                    | <b>22</b> |
| <b>Grün gegen Rot</b>    | <i>Reaktionsduell mit vorgegebenen Schwimmarten. Bring dich in Sicherheit bevor du gefangen wirst.</i> | <b>23</b> |



## ARCHE-NOAH / FISCHER, FISCHER, WIE TIEF IST DAS WASSER?!

Noah, wir wollen auf deine Arche - Noah ruft, ihr imitiert Tiere und entkommt oder werdet Teil der Fängermannschaft!

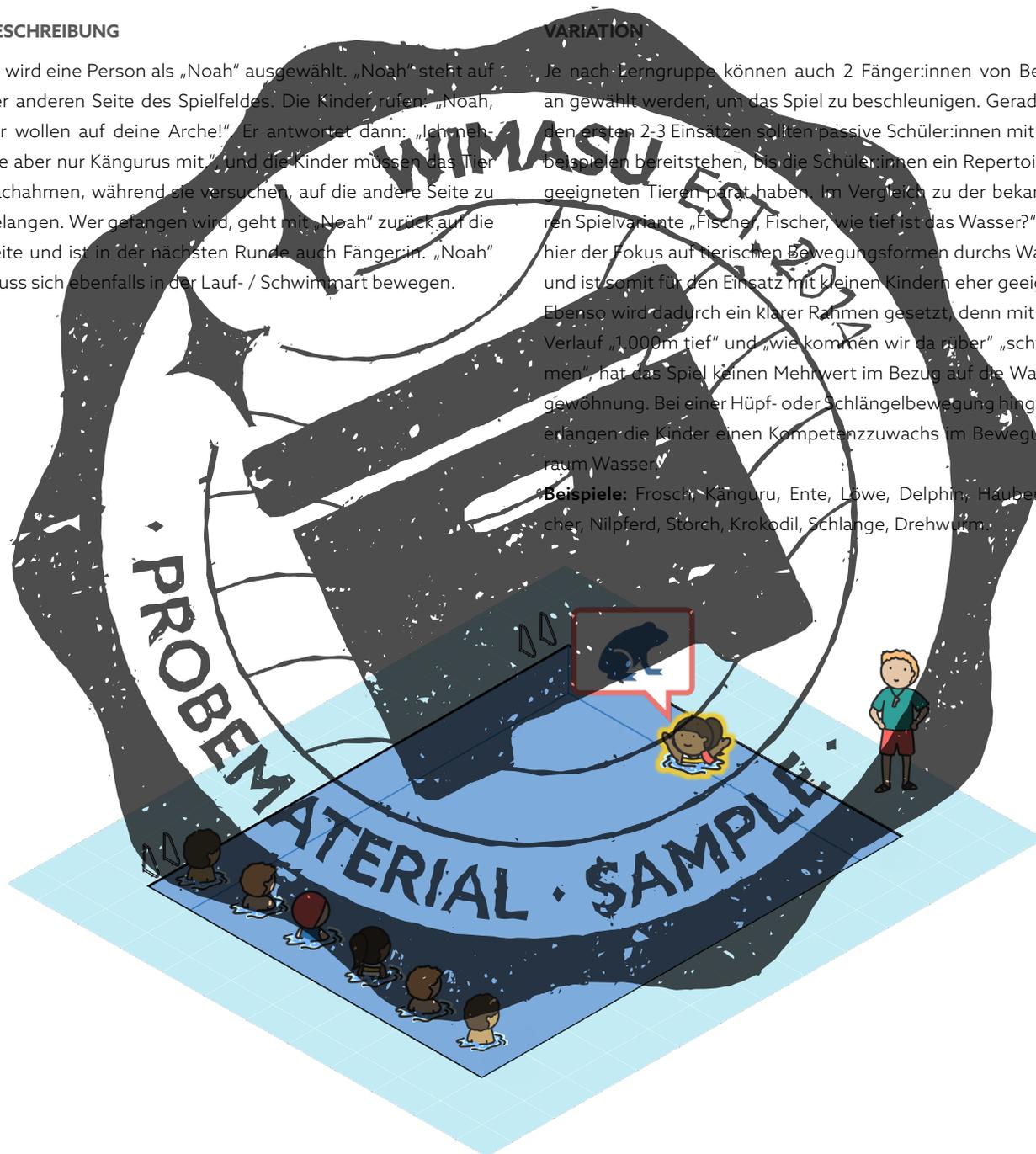
### BESCHREIBUNG

Es wird eine Person als „Noah“ ausgewählt. „Noah“ steht auf der anderen Seite des Spielfeldes. Die Kinder rufen: „Noah, wir wollen auf deine Arche!“ Er antwortet dann: „Ich nehme aber nur Kängurus mit!“ und die Kinder müssen das Tier nachahmen, während sie versuchen, auf die andere Seite zu gelangen. Wer gefangen wird, geht mit „Noah“ zurück auf die Seite und ist in der nächsten Runde auch Fänger:in. „Noah“ muss sich ebenfalls in der Lauf- / Schwimmart bewegen.

### VARIATION

Je nach Lerngruppe können auch 2 Fänger:innen von Beginn an gewählt werden, um das Spiel zu beschleunigen. Gerade bei den ersten 2-3 Einsätzen sollten passive Schüler:innen mit Tierbeispielen bereitstehen, bis die Schüler:innen ein Repertoire an geeigneten Tieren parat haben. Im Vergleich zu der bekannteren Spielvariante „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ liegt hier der Fokus auf tierischen Bewegungsformen durchs Wasser und ist somit für den Einsatz mit kleinen Kindern eher geeignet. Ebenso wird dadurch ein klarer Rahmen gesetzt, denn mit dem Verlauf „1.000m tief“ und „wie kommen wir da rüber“ „schwimmen“, hat das Spiel keinen Mehrwert im Bezug auf die Wassergewöhnung. Bei einer Hüpf- oder Schlängelbewegung hingegen erlangen die Kinder einen Kompetenzzuwachs im Bewegungsraum Wasser.

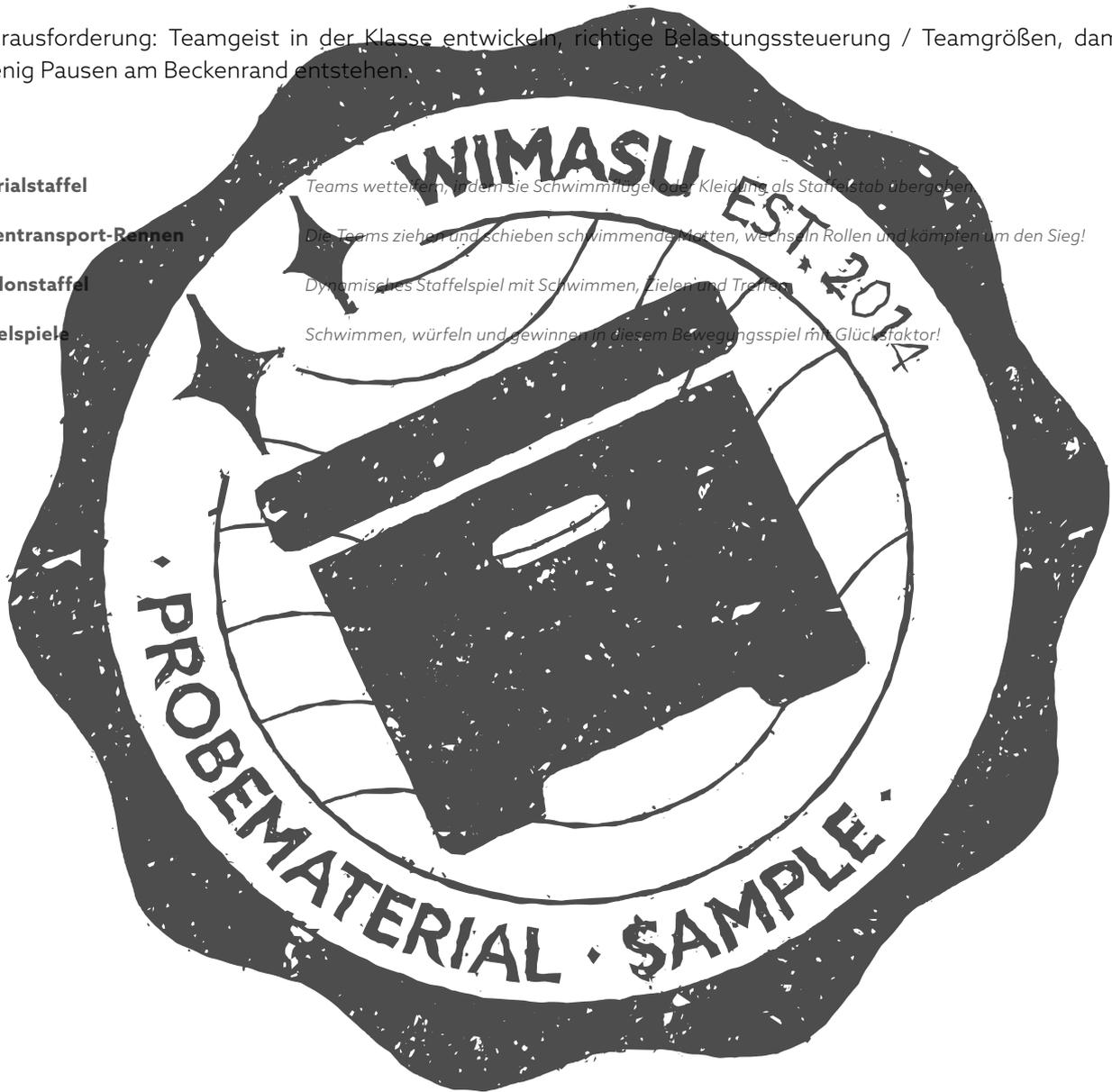
**Beispiele:** Frosch, Känguru, Ente, Löwe, Delphin, Haubentaucher, Nilpferd, Storch, Krokodil, Schlange, Drehwurm.



# STAFFELSPIELE

Herausforderung: Teamgeist in der Klasse entwickeln, richtige Belastungssteuerung / Teamgrößen, damit wenig Pausen am Beckenrand entstehen.

|                               |  |           |
|-------------------------------|--|-----------|
| <b>Materialstaffel</b>        | <i>Teams wetteifern, indem sie Schwimmflügel oder Kleidung als Staffelstab übergeben</i>           | <b>25</b> |
| <b>Mattentransport-Rennen</b> | <i>Die Teams ziehen und schieben schwimmenden Matten, wechseln Rollen und kämpfen um den Sieg!</i> | <b>26</b> |
| <b>Biathlonstaffel</b>        | <i>Dynamisches Staffelspiel mit Schwimmen, Zielen und Treffen</i>                                  | <b>27</b> |
| <b>Würfelspiele</b>           | <i>Schwimmen, würfeln und gewinnen in diesem Bewegungsspiel mit Glücksfaktor!</i>                  | <b>28</b> |



## MATERIALSTAFFEL

Schwimmflügel, Bretter, T-Shirts, Handtücher... 

Teams wetteifern, indem sie Schwimmflügel oder Kleidung als Staffelstab übergeben.

### BESCHREIBUNG

Zwei oder mehr Teams treten gegeneinander an. Je nach Becken und Niveau, können die Kinder vom aus dem Wasser, vom Beckenrand oder Startblock starten. Wechselzone sollte am Beckenrand oder im Flachwasser positioniert werden. Die Grundvariante ist eine „Schwimmflügelstaffel“. Als „Staffelstab“ wird ein Schwimmflügel verwendet, der über den Arm gezogen werden muss. Durch das An- und Ausziehen entstehen spannende Situationen beim Wechsel und das ganze Team ist gefragt, um gute Wechsel zu ermöglichen.

### VARIATION

**Variante 1:** Auch als T-Shirt-Staffel motivierend und andere Schüler:innen können in den Wechsel eingebunden werden.

**Eins meiner Top 3.** Besonders mit T-shirts und mehreren Schwimmflügeln, die an- und ausgezogen werden müssen, können die Teams Zeit bekommen, um Strategien für einen guten Wechsel und individuelle Wechseltechniken zu erarbeiten.

**Sicherheitshinweis:** Nur bei sicheren Schwimmern Auftriebsmittel an den Beinen / am Fuß verwenden! T-Shirt nicht alleine im tiefen Wasser über den Kopf ziehen, sondern immer an Land oder mit den Füßen am Boden. Bei Kleidungsstaffeln kann alles von Socken bis Mütze verwendet werden, aber kein Schal!

**Variante 2:** Zwei oder mehr Teams schwimmen gegeneinander. Als „Staffelstab“ wird ein T-Shirt in Größe XXL verwendet, das angezogen werden muss: Am Wendepunkt der Strecke steht ein Eimer. Das Team, das durch Auswingen des T-Shirts den Eimer zuerst zum Überlaufen bringt, gewinnt.

Alternativregel: Statt Kleidung kann auch ein Handtuch, ein Tafelschwamm oder ein Becher auf einem Schwimm Brett transportiert werden, das am Ende zum Befüllen des 5-10 Liter-Eimers dient.



**Quelle:** u.a.: Hammer, G., Mertens, M., Rehn, H. (2017). Rettungsschwimmen im Sportunterricht: Ideen für die Umsetzung eines kompetenzorientierten Schwimmunterrichts in der Sekundarstufe I (1. Aufl.). Deutsche Lebens-Rettungs-Gesellschaft e.V. – Präsidium.

# AUSKLANGSPIELE

Die Herausforderung bei der Organisation es als Lehrkraft den Fokus eindeutig zwischen den Polen Ruhe in die Gruppe bringen vs. Ausscheidesspiele zum Umziehen zu setzen. Beides gleichzeitig geht aus unserer Sicht nicht.

**Musikalischer Ausklang**

*Lausche der Musik und bewege dich entsprechend.*

30

**Umzieh-packen**

*Ein schnelles Fangspiel zum Stundenende.*

31

**Zeitschätzen**

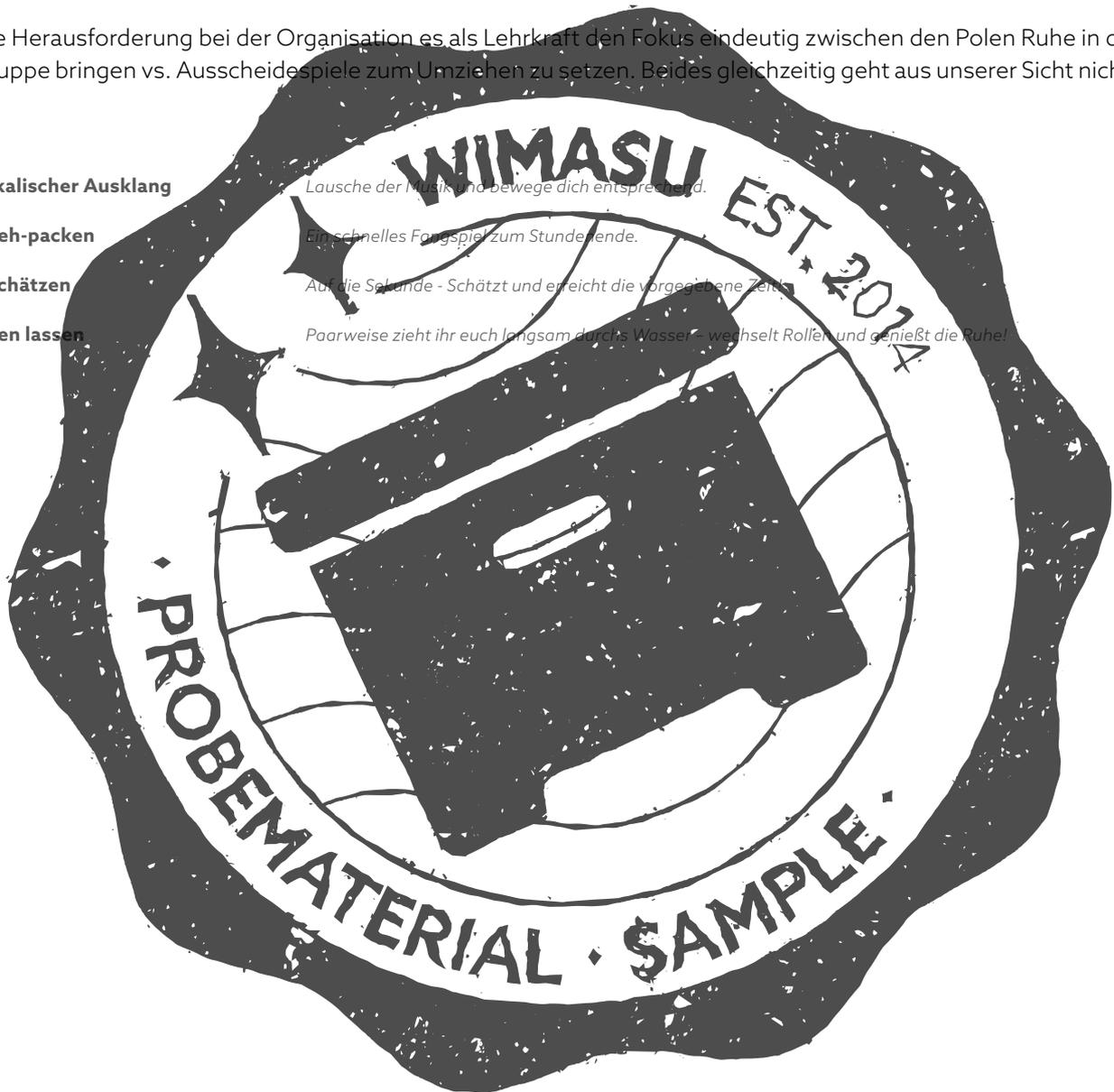
*Auf die Sekunde - Schätzt und erreicht die vorgegebene Zeit.*

32

**Treiben lassen**

*Paarweise zieht ihr euch langsam durchs Wasser - wechselt Rollen und genießt die Ruhe!*

33



## ZEITSCHÄTZEN

Stoppuhr 

Auf die Sekunde - Schätzt und erreicht die vorgegebene Zeit!

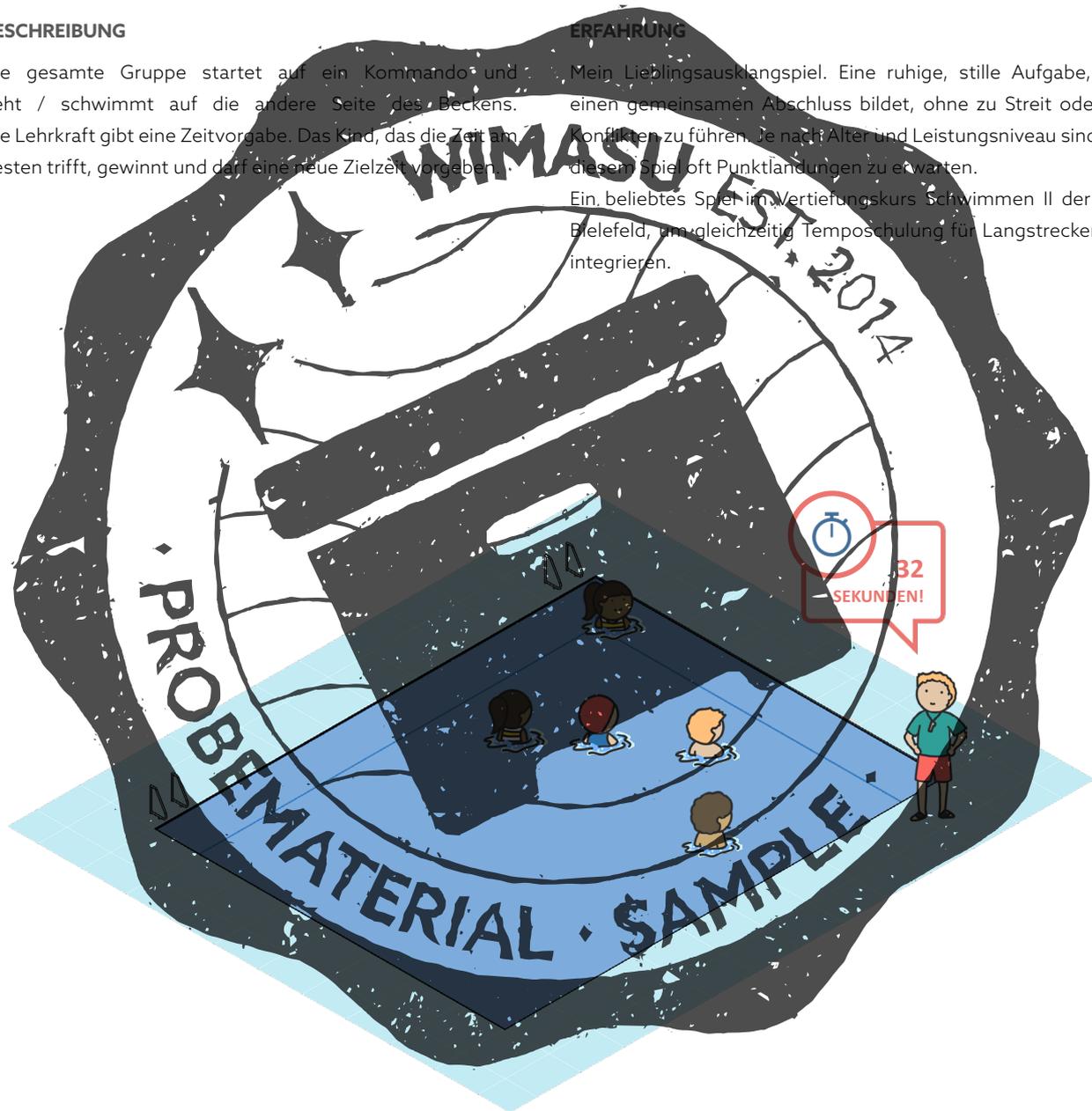
### BESCHREIBUNG

Die gesamte Gruppe startet auf ein Kommando und geht / schwimmt auf die andere Seite des Beckens. Die Lehrkraft gibt eine Zeitvorgabe. Das Kind, das die Zeit am besten trifft, gewinnt und darf eine neue Zielzeit vorgeben.

### ERFAHRUNG

Mein Lieblingsausklangspiel. Eine ruhige, stille Aufgabe, die einen gemeinsamen Abschluss bildet, ohne zu Streit oder zu Konflikten zu führen. Je nach Alter und Leistungsniveau sind bei diesem Spiel oft Punktlandungen zu erwarten.

Ein beliebtes Spiel im Vertiefungskurs Schwimmen II der Uni Bielefeld, um gleichzeitig Temposchulung für Langstrecken zu integrieren.



# ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Bissig, M., Gröbli, C., & et al. (2017).** Schwimmverft. Schwimmen lernen – Schwimmtechnik (5. Aufl.). Schulverlag bmv AG.
- Bracke, J. (2010).** Lernzettel Sport 6: Schwimmen lernen (1.–4. Klasse (9. Aufl.). Birk Bach Verlag Kempfen GmbH.
- Büngers, J., & Rücker, D. (2015).** Fundgabe Sportunterricht: Schwimm- & Wasser-Spiele: 80 Spiele zu Wassergewöhnung, Schwimmtechniken, Ausdauer, Springen, Tauchen & erstem Retten Kl. 1-4. Auer Verlag i.d.AAP LW.
- Frommann, B. (2007).** Wilde Spiele im Wasser (1. Aufl.). Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG.
- Hammer, G., Mertens, M., & Rehn, H. (2017).** Rettungsschwimmen im Sportunterricht: Ideen für die Umsetzung eines kompetenzorientierten Schwimmunterrichts in der Sekundarstufe I (1. Aufl.). Deutsche Lebens-Rettungs-Gesellschaft e.V. – Präsidium.
- Lange, A., & Sinning, S. (2011).** Spiel im Wasser. Limpert.

## DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Burmeister, F. (2023). Spiele im Wasser für den Sportunterricht. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/kleine-spiele-im-wasser-schwimmunterricht>

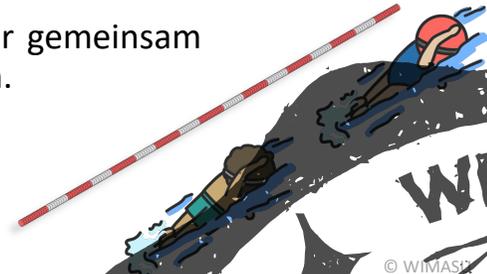
## Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER DIE GROÙE RUNDE

Als 2er-Team schwimmt ihr gemeinsam 1x (2x, 3x, ...) die eine Bahn.



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER DIE HAUBENTAUCHER

Als 2er-Team taucht ihr so weit ihr könnt. Jede:r startet 2x. Gebt auf einander acht und atmen langsam ein.



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER SYNCHRONSCHWIMMEN

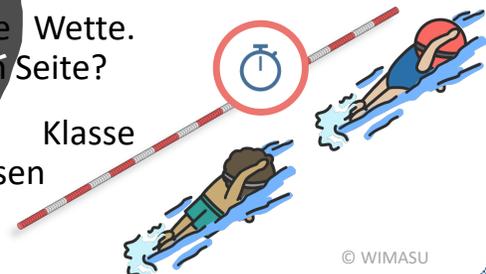
Als 2er-Team schwimmt ihr 2 Bahnen synchron nebeneinander her. Die Schwimmart ist euch überlassen.



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER WETTRENNEN

Als 2er-Team geht's um die Wette. Wer ist zuerst auf der anderen Seite?

**Variante:** Bestzeiten der Klasse stoppen und aufschreiben lassen



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER 3X SPRINGEN

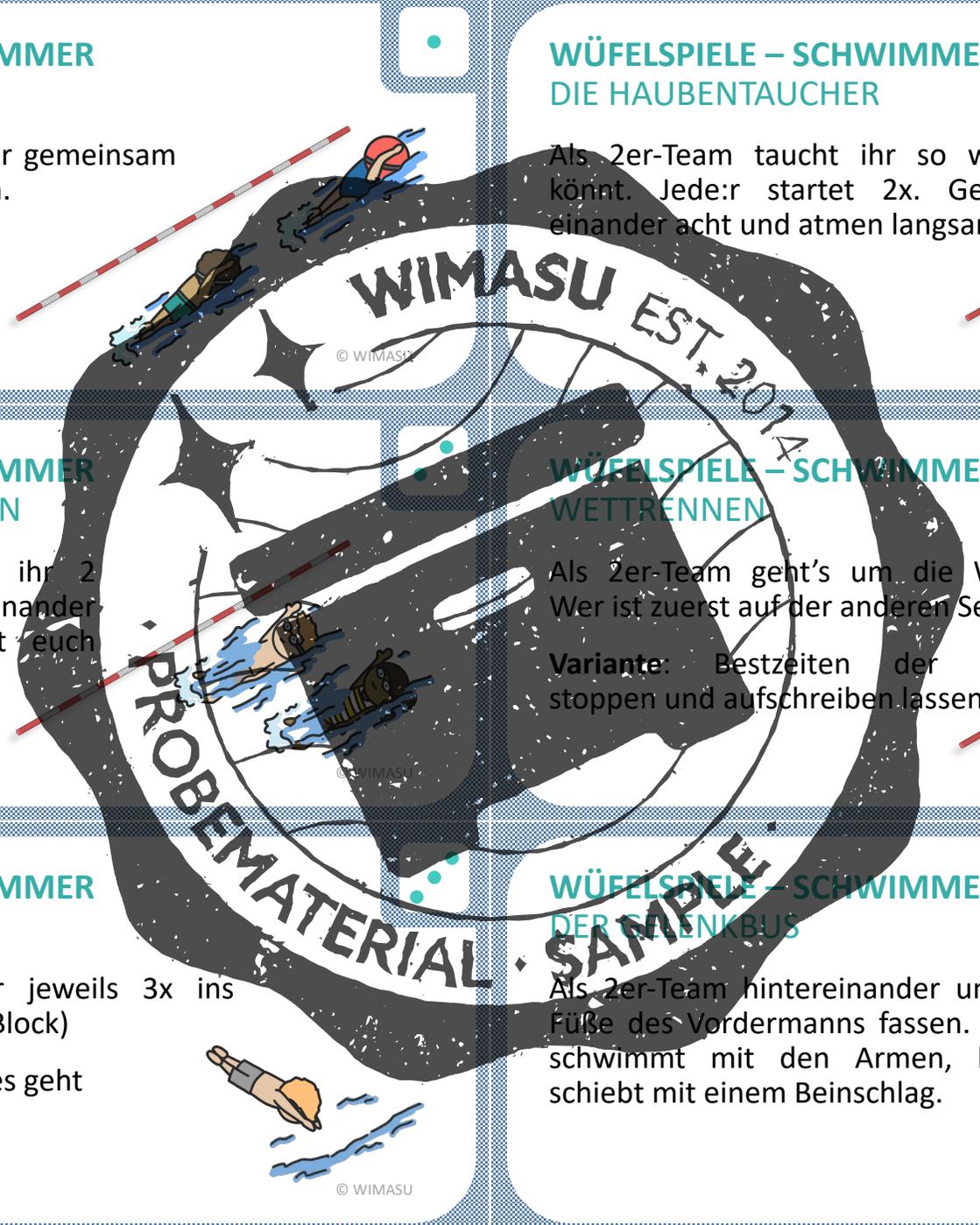
Als 2er-Team springt ihr jeweils 3x ins Wasser (Beckenrand oder Block)

1. So weit nach vorne wie es geht
2. ganz leise eintauchen
3. richtig viel spritzen



## WÜFELSPIELE – SCHWIMMER DER SALENKBUS

Als 2er-Team hintereinander und die FüÙe des Vordermanns fassen. Vorne schwimmt mit den Armen, hinten schiebt mit einem Beinschlag.



© WIMASU

© WIMASU

© WIMASU

© WIMASU

© WIMASU

© WIMASU