

# Kleine Spiele im Wasser

(bearbeitet – Christina Schmidt)

## 1. Herr Fischer, wie tief ist das Wasser

Material: kein

Spielidee: Ein "Fischer" (Fänger) steht am Beckenrand, die Gruppe auf der gegenüberliegenden Seite. Die Gruppe ruft: "Herr Fischer wie tief ist das Wasser?" Der Fischer antwortet mit einer ausgedachten Zahl. Die Klasse ruft: "Wie sollen wir hinüberkommen?" Der Fischer gibt die Art der Fortbewegung (laufen, schwimmen, tauchen usw.) an. Beim Seitenwechsel kann der Fischer Kinder abtippen, die dann auch "Fischer" sind.

Wertung: Der Letzte, der übrig bleibt, ist der nächste Fischer.

Organisation: Die Aufgabe kann erschwert werden, indem nur der abgeschlagen wird, der sich oberhalb der Wasseroberfläche befindet.

## 2. Seitenwechsel

Material: kein

Spielidee: Zwei Mannschaften sitzen sich gegenüber auf dem Beckenrand. Die Seiten werden gewechselt und dabei Aufgaben des Spielleiters gelöst (laufen, schwimmen, tauchen, in 2er.Gruppen, Hand am re./li., Fuß usw.)

Wertung: Welche Mannschaft sitzt zuerst auf dem Beckenrand? Punkte?

## 3. Spritzschlacht

Material: kein

Spielidee: Jeder Mitspieler sucht sich einen Partner. Sie stehen sich gegenüber und spritzen sich an. Verloren hat, wer sich zuerst wendet. Partnerwechsel

## 4. Bäumchen, Bäumchen wechsele dich

Material: Gymnastikreifen

Spielidee: Auf dem Wasser liegen die Reifen. Jedes Kind steht in einem Reifen. Der Spielleiter ruft: "Bäumchen, Bäumchen wechsele dich!" Sie tauchen aus dem Reifen heraus und suchen sich einen neuen Reifen, in den wieder eintauchen.

Wertung: Wem gelingt es, immer einen Reifen zu finden?

Varianten:

1. Die Kinder fassen beim Ein- und Austauchen nicht am Reifen an. Es ist günstig, den Kindern zu sagen, dass ihre Hände den Po festhalten.
2. Die Kinder springen mit Delfinsprung in den Reifen rein und raus. Sofort nach dem Eintauchen des Kopfes das Kinn nach oben nehmen, damit nicht das Gesicht den Boden berührt. "Kopfsteuerung" unbedingt besprechen.

## 5. Feuer, Wasser Sand

- Material: kein
- Spielidee: Der Spielleiter ruft und die Kinder erfüllen Aufgaben, z.B.
- Feuer: spritzen
  - Wasser: schwimmen
  - Sand: tauchen
  - Sonne: gleiten in der Rückenlage
  - Sturm: laufen

## 6. Steh Bock – Lauf Bock

- Material: kein
- Spielidee: Eins, zwei oder drei Fänger (je nach Anzahl der Kinder) tippen die Kinder mit dem Ruf "Steh Bock" ab. Diese bleiben stehen und heben die Hände über den Kopf. Alle anderen können sie mit einem Tipp und dem Ruf "Lauf Bock" wieder "befreien". Das erlöste Kind kann wieder am Spiel teilnehmen.
- Wertung: Die Fänger zählen wie viele Kinder sie getippt haben. Die "Befreier" zählen die erlösten Kinder.
- Organisation: Die Spielzeit wird auf Minuten begrenzt. Die Fänger werden gewechselt.
- Variante: Die Kinder können nur dann befreit werden, wenn durch ihre gegrätschten Beine hindurchgetaucht wird

## 7. Komm mit – Lauf weg

- Material: kein
- Spielidee: Die Kinder stehen in 3er oder 4er Gruppen in Kreisauflistung. Ein Läufer bestimmt durch tippen des Letzten mit einer entsprechenden Aufforderung "Komm mit" oder "Lauf weg", in welcher Richtung die Gruppe einmal um den Kreis laufen muss und wieder Ausgangsstellung einnimmt. Der Letzte ist der nächste Läufer.
- Wertung: keine

## 8. Spiele mit Gießgegenständen

- Material: Becher, Frisbeescheiben, Kannen u.ä.
- Spielidee: Die Kinder finden sich paarweise. Ein Kind sitzt auf dem Beckenrand und hat eine Frisbeescheibe in der Hand. Vor ihm steht der Partner, ihm mit dem Gesicht zugewandt. Der Spielleiter nennt Situationen, die die Kinder spielen sollen, z.B. ganz feiner Nieselregen tropft, Platzregen, Wasserfall, ... Das sitzende Kind versucht, mit der Frisbeescheibe Wasser in der geforderten Intensität über den Kopf des stehenden Kindes zu gießen. Das stehende Kind hält seine Hände auf dem Rücken fest. Dann werden die Rollen gewechselt.  
**Großer Regen:** Alle Kinder schleudern das Wasser über ihre Köpfe.

## 9. Spiele mit der Frisbeescheibe

- Material: Frisbeescheiben
- Spielidee: **Whirlpool:** Ein Kind hockt sich ins Wasser und das andere drückt mit der senkrecht gestellten Frisbeescheibe das Wasser an den Körper des anderen. Das Wasser muss schnell bewegt werden. Partnerwechsel  
**Kutscher und Pferd:** Die Kinder fassen beide an der Frisbeescheibe an. Einer zieht den anderen in verschiedenen Lagen durch das Wasser. Partnerwechsel  
**Wellenbad:** Die Kinder mit der Frisbeescheibe stehen nebeneinander am Beckenrand. Die anderen verteilen sich im Becken, hocken sich schultertief ins Wasser. Auf ein Signal des Spielleiters erzeugen die Kinder mit der Frisbeescheibe durch schnelle Vor- und Rückwärtsbewegungen mit der senkrecht aufgestellten Frisbeescheibe vor ihrem Oberkörper Wellenbewegungen. Mutige Kinder legen sich aufs schaukelnde Wasser.

## 10. Froschkönig

- Material: zwei Reifen, ein "Zauberstab"
- Spielidee: Ein oder zwei Kinder sind Froschkönige. Sie verzaubern, in dem sie mit ihrem "Zauberstab" die Kinder berühren. Diese müssen versteinert stehen bleiben. Die "Prinzessinnen" legen den Reifen um den "Versteinerten". Er kann sich wieder erlösen, indem er durch den Reifen taucht.
- Wertung: Wie oft wurdest du versteinert?
- Variante: Befreiung geschieht durch einen Hechtsprung aus dem Reifen. Auf die "Kopfsteuerung" hinweisen.

## 11. Einfache Hasche mit Freimal

- Material: kein
- Spielidee: Ein Fänger wird bestimmt. Mit Abschlag übernimmt der nächste die Fängeraufgabe. Freimal wird vorher bestimmt z.B. "Wer taucht, ist frei!" oder "Wer auf dem Rücken liegt, ist frei!" usw.
- Wertung: Eine bestimmte Spielzeit angeben. Wer wurde in dieser Zeit kein Fänger?

## 12. Paarhasche

- Material: kein
- Spielidee: Alle Kinder fassen sich paarweise an. Der Spielleiter bestimmt das erste Fängerpaar. Das Paar, das getippt wird, übernimmt die Fängeraufgabe. Trennt sich ein Paar, muss es Fängerpaar sein.
- Wertung: Welchem Paar gelingt es, niemals Fänger sein zu müssen?

## 13. Kettenhasche

- Material: kein
- Spielidee: Der Spielleiter bestimmt einen Fänger. Kinder, die getippt werden, bilden mit dem Fänger eine Kette. Der Erste und der Letzte darf abschlagen. Die "Kette" darf nicht abschlagen, wenn sie gerissen ist.
- Wertung: Der Letzte ist der Sieger.

#### **14. Schwarz – Weiß**

- Material: kein
- Spielidee: Zwei Mannschaften stehen sich in der Mitte des Beckens (an der Seite Markierungspunkte zur schnellen Orientierung festlegen) gegenüber. Der Spielleiter legt fest, welche Mannschaft "Schwarz" und welche Mannschaft "Weiß" ist. Ruft der Spielleiter eine Farbe, läuft diese Mannschaft ins "Haus" (Beckenrand) und die anderen fangen.
- Wertung: Die gefangenen Kinder verstärken die Gegnermannschaft. Nach mehreren Durchgängen entscheidet die höhere Anzahl der Spieler den Gewinner.

#### **15. Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann**

- Material: kein
- Spielidee: Aufstellung wie beim Spiel "Herr Fischer,..." Der Fänger ruft: "Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?" Nach der Antwort: "Niemand!", ruft der Schwarze Mann: "Und wenn er kommt?" Mit ihrer Antwort: "Dann reißen wir aus!", leiten die Kinder den Seitenwechsel ein. Dabei fängt sich der Schwarze Mann seine Mitstreiter.
- Wertung: Der Letzte ist der nächste Schwarze Mann.
- Organisation: Es empfiehlt sich auch hier die Möglichkeit, dass die Kinder unter Wasser "frei" sind.

#### **16. Piratenball oder Hase und Jäger**

- Material: Wasser- oder Schaumgummibälle (für eine Klasse ca. 2 Stk.)
- Spielidee: Schüler (Matrosen) verteilen sich im Wasser. Piraten versuchen, mit dem Ball die Matrosen zu treffen. Wer sich unter Wasser befindet, kann nicht getroffen werden.
- Wertung: Wie viel Treffer hatte jeder Pirat? Wer konnte sich immer retten?
- Organisation: Eventuell Piratenwechsel nach jeweils 2 Minuten.

#### **17. Ein Schiff (Titanic) geht unter**

- Material: für den 2. Teil "Rettungsgeräte" (Bretter, Nudeln, Bälle...)
- Spielidee: Der Spielleiter ist der Kapitän. Er lädt die "Passagiere" auf die Titanic ein. (Die Kinder tummeln sich im Wasser.) Der Spielleiter ruft: "Die Titanic geht unter!" Es gibt nur Rettung, wenn alle Passagiere z.B.: sich anfassen, in die Ecken laufen, den Kopf unter Wasser tauchen, auf der Treppe stehen, auf dem Beckenrand sitzen, etwas Rotes anfassen, 2er/3er/4er Gruppen bilden, usw. Zwischen den "Rettungsaufgaben" gibt der Spielleiter Entwarnung: "Die Gefahr ist vorüber!" Die Passagiere dürfen z.B.: spazieren gehen, Sport treiben, essen, sonnen, schwimmen usw.; Im 2. Teil können Geräte ins Spiel gebracht werden, mit denen sich die Passagiere retten können: ins Rettungsboot (Reifen) einsteigen, am Rettungsring festhalten, Ring vom Grund holen, am Stab/ am Brett/ am Ballen festhalten usw.
- Wertung: Am Ende wird nur kurz ausgewertet, wer sich immer retten konnte.
- Organisation: Vorsicht, wenn mit Geräten gespielt werden soll. Beim Hineinwerfen befindet sich niemand im Wasser.

## 18. Magnetspiel

Material: kein

Spielidee: Aufstellung beliebig im Becken. Der Beckenboden ist ein Magnet. Der Spielleiter ruft: "Der Magnet wird eingeschaltet!" und nennt ein Körperteil, das am "Magneten" festklebt (z.B. Knie, Hände, Po, Rücken, Nase,...). Mit dem Spruch: "Der Magnet löst sich!", ist die Anziehungskraft beendet. Die Kinder tummeln sich im Wasser, bis der Spielleiter erneut ein Körperteil nennt.

Wertung: Im Gespräch äußern sich die Kinder dazu was ihnen leicht und was ihnen schwer gefallen ist. Auf die "Kopfsteuerung" und Wirkung der Atmung hinweisen.

## 19. Herr Fischer willst du mich fangen

Material: Gymnastikreifen

Spielidee: 2–3 Fischer (je nach Gruppenstärke) laufen mit Angeln (Gymnastikreifen) durchs Wasser. Die Fische rufen: "Herr Fischer, willst du mich fangen?". Wird ein Reifen um das Kind gelegt, zählt es als gefangen. Es spielt aber weiter. Wer unter Wasser ist, kann nicht gefangen werden.

Wertung: Wer hatte die meisten Fische gefangen? Wer ist am wenigsten gefangen worden?

## 20. Fischfang

Material: kein

Spielidee: Zwei Mannschaften stehen sich jeweils am Beckenrand gegenüber. Eine Mannschaft sind die Fische die anderen die Fischer. Die Fische versuchen, auf die andere Seite zu kommen. Die Fischer fassen sich an den Händen (bilden ein Netz) und gehen durch das Meer. Durch die Lücken können die Fische hindurchtauchen, wenn sie auftauchen, dürfen sie getippt werden. Nach 3 "Fischzügen", werden die Rollen gewechselt.

Wertung: Wer wurde nicht getippt?

## 21. Das Meer und die Fische

Material: kein

Spielidee: Die Kinder werden auf die vier Ecken des Beckens verteilt. Jede Gruppe erhält einen Fischnamen. Der Fänger befindet sich in der Mitte des Beckens. Der Spielleiter ruft nacheinander die Fische ins Meer. Die Fische laufen umher. Ruft der Spielleiter: "Das Meer ist ruhig!", tauchen alle Fische. Ruft der Spielleiter: "Das Meer ist stürmisch!", toben alle Fische im Wasser umher. Ruft der Spielleiter: "Die Ebbe kommt!", laufen alle in ihre Ecken und der Fänger darf sich Beute fangen. Die gefangenen Kinder sind mit Fänger.

Wertung: Welche Fische sind nicht gefangen worden?

## 22. Wir turnen im Wasser

Material: kein

Spielidee: Die Schüler erfüllen Bewegungsaufgaben aus dem Turnen, z.B. Rolle vorwärts, rückwärts, Handstand, Hampelmann, um die eigene Achse drehen, Kopfstand, Standwaage, Kniewaage, verschiedene Schritte und Sprünge u.ä. Kreativität der Schüler einbeziehen.

### **23. Weihnachtsmannspiel**

- Material: Rutsche, Tauchgegenstände, Poolnudeln
- Spielidee: Die Schüler ertauchen einen "Sterntaler" und kaufen sich dafür ein Rentier (Poolnudel). Damit reiten sie zur Himmelsleiter (Treppe) gehen zur Himmelsrutsche, legen das Rentier im Stall ab, rutschen wieder in den Himmel, ertauchen einen "Sterntaler" usw. Das Spielende wird vom Lehrer bestimmt. Solange immer wieder die Tauchgegenstände ins Wasser geworfen werden, läuft das Spiel selbständig.
- Wertung: Muss nicht unbedingt sein, wenn aber gewünscht, zählen die Kinder, wie oft sie ein Rentier gekauft haben.
- Organisation: Die Aufteilung der Spielgeräte muss einen fließenden Verlauf ergeben.

### **24. Tauchertreff**

- Material: kein
- Spielidee: Die Schüler finden sich paarweise zusammen. Sie entscheiden, aus welchem Abstand sie aufeinander zu tauchen. Wenn sie sich treffen, klatschen sie sich.

### **25. Piraten**

- Material: kleine Gegenstände
- Spielidee: Auf dem Beckenrand (Schatzinsel) liegen viele Gegenstände nebeneinander. Die Polizei (zwei Schüler) bewachen das Meer (stehen im Becken). Die Piraten sitzen auf dem Piratenschiff (gegenüberliegender Beckenrand). Auf Signal beginnt das Spiel. Die Piraten versuchen, immer nur einen Schatz auf ihr Schiff zu holen. Wenn sie von der Polizei dabei angetippt werden, müssen sie den Schatz abgeben. Unter Wasser sind die Piraten sicher. Die Piraten können so viele Versuche starten, bis keine Schätze mehr auf der Insel liegen. Die Polizisten sammeln ihre Beute jeder in einem Korb. Die geschmuggelten Schätze sammelt jeder Piraten auf seinem Platz (eventuell Frisbeescheibe) auf dem "Schiff".
- Organisation: Achten auf Einhaltung der Spielregeln. Jeder darf z.B. immer nur einen Schatz holen. Beim Erklären ist die knappe aber sehr genaue Wortwahl wichtig.
- Variante: Um das Streckentauchen zu üben, sind die "Piraten = Unterseeboote" und legen den Rückweg immer tauchend zurück. Sind wenig Kinder und viel Spielmaterial vorhanden, können auch mehrere Schätze auf einmal transportiert werden.

### **26. Schnappi das Krokodil**

- Material: kein
- Spielidee: Die Kinder sitzen auf beiden Seiten des Nils (Beckenrand). Schnappi liegt in der Mitte des Beckens in Rückenlage. So lange der Spielleiter ruft: "Schnappi schläft!", können die Kinder die Seiten auf beliebige Art wechseln. Wenn der Spielleiter ruft: "Schnappi wacht auf!", kann Schnappi solange die Kinder fangen, wie sie sich im Wasser befinden. Der Beckenrand ist das Freimal. Die gefangenen Kinder sind auch Schnappi. Sind alle Kinder gefangen, ist das Spiel beendet. Der Letzte ist Sieger.

## 27. Säuberung des Unterwasserwaldes

- Material: Tauchgegenstände, Seil
- Spielidee: Zwei Spielfelder (Unterwasserwald) mit je einer Mannschaft. Auf dem Grund liegen Tauchgegenstände (Müll) verstreut. Auf Signal müssen die Mannschaften die Gegenstände ertauchen und tauchend im Spielfeld des Gegners ablegen. (Natürlich wird darauf hingewiesen, dass es nur ein Spiel ist und man in Wirklichkeit so nicht handelt)
- Wertung: Es wird eine Spielzeit bestimmt. Die Mannschaft hat gewonnen, in deren Spielfeld weniger Tauchgegenstände sind.
- Organisation: Nach dem Signal für das Spielende setzen sich die Kinder sofort auf den Beckenrand. Man kann variieren, indem man jeweils nur einen oder so viele wie möglich Tauchgegenstände zum Gegner bringt.

## 28. Übungen mit dem Rundtau / Schwungtuch

- Material: Rundtau / Schwungtuch
- Spielideen: Kreisaufrstellung im Wasser, beide Hände umfassen parallel das Tau/Schwungtuch. Es werden verschiedene Aufgaben gestellt:
- Kinder bleiben stehen und geben das Seil/Tuch durch die Hände, Richtungswechsel
  - das Seil/Tuch hochhalten, auf Zeichen gemeinsam das Seil/Tuch aufs Wasser klatschen – 1-, 2-, 3-mal hintereinander
  - re./li. Hand fasst im Wechsel an das Seil/Tuch, mit dem Seil/Tuch im Kreis laufen
  - Bewegungsaufgaben lösen
  - einer wird gefangen: der Fänger fasst nicht am Seil/Tuch an, er läuft in die gleiche Richtung wie der Kreis
  - Seil/Tuch in die Mitte pusten, in und aus dem Kreis tauchen
  - das Seil zwischen die Beine nehmen und vorwärts/rückwärts reiten
  - Karussell: jeder Zweite legt sich in Bauch- oder Rückenlage aufs Wasser, die anderen ziehen im Kreis, Richtungswechsel, Wechsel der "Zieher"
  - unter dem Seil/Tuch hindurchtauchen mit verschiedenen Aufgabenstellungen, z.B. Platzwechsel

## 29. Ball über die Schnur

- Material: Wasserball oder ähnliches, Schnur
- Spielidee: Zwei Spielfelder mit je einer Mannschaft. Der Ball wird immer über die Schnur zum Gegner geworfen. Wenn der Ball nicht gefangen wird, bekommen die Werfer einen Punkt. Geht der Ball ins "Aus" bekommt der Gegner einen Punkt.
- Wertung: Entweder man gibt eine bestimmte Punktzahl vor – Gewinner ist die Mannschaft, die diese Punktzahl zuerst erreicht, oder man spielt eine vorgegebene Zeit – Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.
- Variante: Mit mehreren Bällen spielen. Für jeden Ball einen Zähler bestimmen, die Punkte nach einer vorher bestimmten Spielzeit addieren.

### **30. Bakterienspiel**

- Material:** Kleinmaterial als "Bakterien" (Tischtennisbälle, u.ä.), Matten, Rutsche
- Spielidee:** Zwei Kinder verteilen "Bakterien", indem sie Kinder antippen und ihnen eine "Bakterie" geben. Diese Kinder rufen einen Krankentransport (Matte, die von zwei Kindern geschoben wird). Der Krankentransport bringt die Kranken mit ihren Bakterien zum Krankenhaus (Treppe). Dort wird die Bakterie vernichtet – in einen Korb werfen – und über die Rutsche geht's wieder ins Wasser und das Spiel beginnt von neuem. Die Bakterienverteiler nehmen sich immer wieder neue aus dem Korb, bis der Spielleiter das Spiel beendet.
- Wertung:** Nicht unbedingt erforderlich. Wenn gewünscht, könnte man am Ende auswerten: Wer war am wenigsten krank?
- Organisation:** Standpunkt der Rutsche und des Bakterienkorbes so wählen, dass das Spiel flüssig läuft.

### **31. Hundehütte**

- Material:** kein
- Spielidee:** Die Kinder stehen paarweise hintereinander im Kreis. Auf ein Signal laufen alle Kinder im Außenkreis eine Runde bis sie wieder bei ihrem Partner angekommen sind und stellen sich vor ihn. Das letzte Paar ist "abgegluckert", darf aber weiterspielen.
- Wertung:** Nach einer angegebenen Spielzeit wird das Paar ermittelt, welches niemals letztes war.
- Organisation:** Wenn die Kinder über genügend Taucherfahrung verfügen, kann das Spiel so abgewandelt werden, dass man durch die Beine seines Partners durchtauchen muss.

### **32. Herr Meister gib uns Arbeit auf**

- Material:** kein
- Spielidee:** Ein Kind ist der Meister. Es steht am Beckenrand. Die Gruppe legt eine Bewegung fest, die eine Tätigkeit oder einen Beruf darstellt. Die Gruppe geht bis auf einen Meter an den Meister heran und ruft gemeinsam: "Herr Meister gib uns Arbeit auf!" Der Meister antwortet: "Welches Handwerk soll es sein?" Daraufhin führen die Kinder ihre Handbewegung aus und wenn der Meister die Tätigkeit oder den Beruf erraten hat, darf er die Kinder fangen. Die laufen schnell zu ihrem Freimal und denken sich erneut eine Tätigkeit mit entsprechender Handbewegung aus. Die gefangenen Kinder sind mit Meister.
- Wertung:** Das Kind, welches übrigbleibt, ist Sieger.
- Organisation:** Bei der Auswahl der ersten Tätigkeiten helfend unterstützen.

### 33. Wind – Sturm – Orkan

- Material: Tischtennisbälle, von "Überraschungseiern" die kleinen Plastdöschen
- Spielidee : Die Hohlkörper befinden sich in der Mitte des Beckens. Die Schüler sitzen Mannschaftsweise auf dem Beckenrand.  
**Der Wind kommt:** Schüler strampeln – dabei schwimmen und tanzen die Hohlkörper in der Beckenmitte auf dem Wasser.  
**Der Sturm kommt:** Die Schüler stehen im Wasser am Beckenrand und halten sich mit beiden Händen am Beckenrand fest. Sie pusten gegen das Wasser und versuchen damit die Bälle auf die gegenüberliegende Seite zu schieben.  
**Der Orkan kommt:** Die Schüler haben die gleiche Ausgangsposition. Sie pusten mit ins Wasser getauchtem Mund so kräftig, dass die Bälle sich wieder auf die Gegenseite bewegen.
- Wertung: Die Mannschaft gewinnt, die die Bälle am weitesten zum Gegner treibt.
- Organisation: Zwischen Spielteil zwei und drei erst mal wieder einen "Wind" wehen lassen, damit die Bälle sich in der Mitte wieder sammeln. Darauf achten, dass die Schüler immer eine Verbindung zum Beckenrand haben. Dieses Spiel zwingt die Schüler zum kräftigen rhythmischen Ausatmen.

### 34. Kronentauchen

- Material: kleine Tauchringe
- Spielidee: Die Tauchringe liegen auf beiden Seiten auf dem Beckenboden. Auf jeder Seite steht eine Mannschaft. Abwechselnd tauchen die Mannschaften zur gegenüberliegenden Seite auf dem Beckenboden entlang, bis sie einen Ring gefunden haben. Den setzen sie auf den Kopf (Krone), laufen zurück und legen den Reifen wieder unter Wasser ab. Der Spielleiter bestimmt die Spiellänge.
- Wertung: Hatte immer jeder eine Krone gefunden?

### 35. Auf Tauchstation

- Material: 2 Körbe oder Plastkästen, Tauchgegenstände, 2 große Tauchreifen der Tauchsteine, Tauchreifen
- Spielidee: Zwei Mannschaften stehen jeweils am Beckenrand im Wasser und haben jeweils eine Kiste mit gleichviel "Schätzen". Der Weg zur Schatzkiste des Gegners führt am Beckenrand entlang durch mehrere Tauchreifen. Sind sie dort angekommen, dürfen sie einen Schatz mitnehmen und durch alle Tauchreifen zu ihrer Schatzkiste bringen. Die Kinder starten alle zugleich hintereinander. Die Spielstrecke ist wie ein großer Kreis. Schnellere können überholen.
- Wertung: Nach einer bestimmten Spielzeit wird ausgewertet, welche Mannschaft die meisten Schätze hat.
- Organisation: Ein ausreichend schwerer Tauchstein muss die "Schatzkiste" beschweren, damit sie nicht zur Wasseroberfläche schwebt.

### 36. Tanzen im Wasser

Nach der Tanzanleitung des Buches: "Tanzen in der Grundschule", Fidlaverlag

- Zamarhoded
- Siebensprung
- Ku-tschi-tschi
- Rösselsprung

### 37. Wassergymnastik – Wasseraerobic

Rhythmisches Bewegen nach Musik; viele Elemente verwenden, bei denen gespritzt wird.

### 38. Domino

Material: kein  
Spielidee: Kinder sitzen nebeneinander auf dem Beckenrand. Der Erste fällt ins Wasser und zieht die anderen nacheinander mit. Verschiedene Sitzpositionen: an den Händen angefasst, Hände auf den Schultern des Nachbarn liegend, mit dem Rücken zum Beckenrand, eingeschachtelt rechte/linke Körperseite zum Beckenrand, in der Hockstellung, ...

### 39. Tauchschule

Material: kein  
Spielidee: Vom Beckenrand aus verschiedenen Positionen ins Wasser **fallen** lassen. Immer darauf achten, dass nicht gesprungen wird.  
Sitzend: gestreckte Beine parallel zum Beckenrand, Oberkörper aufrecht, linke/rechte Seite, Rücken zum Beckenrand  
Gestreckt liegend zum Beckenrand: auf dem Bauch/Rücken, Seitenwechsel  
Hockend: rechte/linke Seite/ Rücken zum Beckenrand  
Kniend: rechte/linke Seite vorwärts eintauchen  
Organisation: Genaue Anweisungen geben: wenn seitwärts gesessen wird, auch seitwärts eintauchen, nicht den Körper verdrehen, immer auf ausreichend tiefes Wasser achten – besonders beim kopfwärts eintauchen

### 40. Kleine Wasserflöhe

Material: kein  
Spielidee: Der Spielleiter spricht das Gedicht und die Kinder reimen mit und erfüllen die Aufgaben:

- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe wollen nicht mehr gehen – müssen jetzt mal drehen!
- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe fallen auf den Bauch – tu du das auch!
- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe suchen schnell das Weite – und fallen auf die Seite!
- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe wollen sich nicht streiten – und müssen deshalb gleiten!
- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe sind nicht mehr zu gebrauchen – müssen jetzt mal tauchen!
- kleine Wasserflöhe hüpfen heute in die Höhe!  
kleine Wasserflöhe wollen jetzt bestimmen – wir gehen alle schwimmen!