

Staffel

- Material:** je nach Art der Staffel, z. B. Bretter, Jogurtbecher etc.
- Spielfeld:** 2-4 Bahnen oder Querbahnen
- Vorbereitung:** Gruppeneinteilung mit Nummern
- Beschreibung:** Die Gruppen müssen auf Kommando möglichst schnell die Staffel schwimmen. Die schnellste Gruppe hat gewonnen.
Auf Einhaltung der Regeln (Wechsel, keine Arme...) achten!

Mögliche Staffeln:

- 2 Bahnen beliebig
- "Rettungsschwimmen"
- Brettsitzen
- Kellnern (1-3 mit Wasser gefüllte Jogurtbecher müssen auf einem Brett transportiert werden)

Tauchfangen

Material: keines

Spielfeld: flaches Becken

Vorbereitung: Einige Kinder werden zu Fängern bestimmt.

Beschreibung: Die Fänger haben die Aufgabe, die anderen Kinder zu fangen. Wenn der ganze Körper eines Spielers unter der Wasseroberfläche ist, kann der Spieler nicht gefangen werden.
Wenn ein Spieler gefangen wird, scheidet er aus.

Versteinern

Material: keines

Spielfeld: flaches Becken

Vorbereitung: Es werden einige Kinder als Fänger bestimmt.

Beschreibung: Die Fänger müssen die anderen Kinder fangen. Wenn ein Kind gefangen wurde, stellt es sich hin (Beine auseinander -> Tunnel zum Durchtauchen) und hält die Beine auseinander (wie ein Tunnel). Ein Gefangener kann befreit werden, wenn ein anderes Kind zwischen den Beinen des Gefangenen durchtaucht.

Kettenfangen

Material: keines

Spielfeld: flaches Becken

Vorbereitung: Ein Kind wird zum Fänger bestimmt.

Beschreibung: Die Spieler verteilen sich. Der Fänger versucht die Spieler zu fangen, wer vom Fänger gefangen wurde, bildet mit diesem eine Kette (an der Hand anfassen) und diese fangen zusammen. Sobald die Kette aus 4 Kindern besteht, wird die Kette in der Mitte geteilt (also 2x 2 Kinder) und die beiden Ketten fangen weiter. Wer als letzter gefangen wurde, ist für die nächste Runde der neue Fänger.

Fischer, wie tief ist das Wasser

Material: keines

Spielfeld: flaches (oder tiefes) Becken

Vorbereitung: Ein Kind wird zum Fischer bestimmt

Beschreibung: Der Fischer steht auf der einen Spielfeldseite, die restliche Gruppe auf der gegenüberliegenden Seite.
Gruppe: "Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?"
Fischer: "2m tief" (statt 2m kann sich der Fischer hier beliebig was ausdenken)
Gruppe: "Und wie kommen wir da rüber?"
Fischer: "Tauchen/Kraulen/Brust/ohne Arme/Hundepaddeln/..." (hier kann sich der Fischer eine beliebige Fortbewegung im Wasser ausdenken)
Jetzt versucht die Gruppe auf die gegenüberliegende Seite zu kommen, in der vom Fischer vorgegebenen Fortbewegung. Umgekehrt bewegt sich der Fischer in der gleichen Art auch auf die gegenüberliegende Seite und versucht dabei möglichst viele aus der Gruppe abzuschlagen. Jeder der abgeschlagen wurde, geht auf die Seite des Fischers.
Es geht wieder von vorne los "Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?"...
Jeder, der bereits abgeschlagen wurde und nun auf der Seite des Fischers ist, hilft diesem ab der nächsten Runde dabei, die andere Gruppe abzuschlagen.

Schwarz und Weiß/Haifische-Delfine

- Material:** einen schwarzen und einen weißen Gegenstand (z.B. Schwimmbretter)
- Spielfeld:** flaches Becken
- Vorbereitung:** Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt: Eine weiße Gruppe und eine schwarze Gruppe.
- Beschreibung:** Die weiße Gruppe stellt sich auf einer schwarzen Bahnmarkierung auf, die schwarze Gruppe rechts davon auf die nächste Bahnmarkierung. Jeder muss sich so hinstellen, dass er mit beiden Füßen die Bahnmarkierung berührt. Der Spielleiter hält den weißen Gegenstand in der linken Hand, den schwarzen in der rechten Hand, mit den Armen nach unten. Hebt der Spielleiter nun den weißen Gegenstand, muss die weiße Gruppe fangen, und die schwarze Gruppe versucht sich in Sicherheit zu bringen. Die Kinder der schwarzen Gruppe sind in Sicherheit, wenn sie an der rechten Wand/Leine. Wer dagegen von der weißen Gruppe gefangen wurde, wechselt in die weiße Gruppe. Es beginnt von vorne und die Kinder stellen sich wieder in der Mitte des Spielfelds an die Bahnmarkierung. Hebt der Spielleiter den schwarzen Gegenstand, fängt schwarz, und weiß bringt sich an der linken Wand/Leine in Sicherheit.
Statt "Schwarz und Weiß" kann das Spiel auch "Gelb und Blau" heißen, je nachdem, was für Gegenstände im Bad vorhanden sind.
- Variante:** Die Kinder stellen sich in 2 Reihen entlang der Bahnmarkierungen auf. Eine Gruppe sind die Haifische, die anderen die Delfine. Der Spielleiter ruft nun entweder "Haifische" oder "Delfine", und die genannte Gruppe muss versuchen, die anderen zu fangen.

Käseklau

- Material:** Teller (Schwimmbretter) und Käse (Pullboy, Paddle, etc.)
- Spielfeld:** beliebig
- Vorbereitung:** Jeder Spieler (Maus) erhält einen Teller (Schwimmbrett) und auf den Teller ein Stück Käse.
- Beschreibung:** Die Mäuse verteilen sich im Spielfeld. Ziel ist es, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Stücke Käse auf seinen Teller zu bekommen. Dabei gilt: Es darf nur der eigene Teller angefasst werden, nicht die Käsestücke auf diesem. Lediglich zum Klauen darf man kurz den gegnerischen Käse anfassen und auf dem eigenen Teller legen.

Panzerknacker

Material:	viele Gegenstände (Schwimmbretter, Pullboys, Nudeln, Bälle), ca. 3-4 mal so viele Gegenstände wie Kinder
Spielfeld:	ganzes Becken
Spieldauer:	ca. 30min (wenn einmal die Rollen getauscht werden)
Vorbereitung:	Es werden zwei Gruppen eingeteilt: Panzerknacker und Polizei. Die Gegenstände (Goldbarren) werden am seitlichen Beckenrand in der Mitte deponiert (=Bank).
Beschreibung:	Bei den Startblöcken ist die Polizeistation, auf der Wendenseite ist das Versteck der Panzerknacker. In der Mitte der Bahn ist auf dem Rand die Bank. Die Polizei geht in die Polizeistation, die Panzerknacker ins Versteck. Die Panzerknacker schwimmen zur Bank. Sobald der erste Panzerknacker einen Goldbarren berührt, geht die Alarmanlage (Trillerpfeife) los, und die Polizei schwimmt los. Die Panzerknacker klauen die Goldbarren aus der Bank und versuchen möglichst viele ins Versteck zu bringen. Die Polizei versucht den Panzerknackern möglichst viele Goldbarren abzunehmen und auf die Polizeistation zu bringen. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Goldbarren mehr in der Bank sind. Gewonnen hat, wer die meisten Goldbarren hat. Danach können die Rollen vertauscht werden, und ein neues Spiel beginnt.
Regeln:	Jeder Gegenstand ist ein Goldbarren. Die Goldbarren sind so schwer, dass jeder (sowohl Polizei als auch Panzerknacker) immer nur einen tragen kann. Die Goldbarren dürfen nicht geworfen oder in der eigenen Gruppe weitergegeben werden. Die Polizei kann einem Panzerknacker den Goldbarren abnehmen, wenn dem Panzerknacker vorsichtig auf den Rücken geklopft wird. Der Panzerknacker muss dann den Goldbarren abgeben. Panzerknacker können der Polizei keine Goldbarren abnehmen. Die Polizei darf keine Goldbarren aus der Bank nehmen. Die Goldbarren im Versteck und in der Polizeistation sind sicher und können nicht mehr geklaut werden.
Tipps:	Die Panzerknacker sollten gleichzeitig in die Bank einbrechen. Falls die Polizei Katzenwache vor der Bank machen sollte: Nicht lange als Panzerknacker warten (dann kommen nur noch mehr Polizisten) und der Polizei einfach Goldbarren geben. Diese muss den nun auf die Polizeistation bringen und ist damit weg und der Panzerknacker kann sich seinen Goldbarren schnappen und ins Versteck bringen.

Wer hat Angst vorm weißen Hai

Material: keines

Spielfeld: flaches Becken

Vorbereitung: Ein "weißer Hai" wird bestimmt, der sich auf eine Seite des Beckens stellt, alle anderen Kinder stellen sich auf der anderen Seite des Beckens auf.

Beschreibung: Weißer Hai: "Wer hat Angst vorm weißen Hai?"
die anderen antworten "Niemand!"
weißer Hai: "Und wenn er aber kommt?!"
"Dann schwimmen wir davon!"
Dann schwimmen alle los zur jeweils anderen Seite des Beckens. Der weiße Hai versucht dabei so viele Kinder wie möglich zu fangen. Gefangen ist, wer vom Hai berührt wurde. Wer gefangen ist, wird auch zum weißen Hai und darf in der nächsten Runde mitfangen.
Der letzte, der noch nicht gefangen wurde, ist der weiße Hai für die nächste Runde.

Meer voller Gefahren

Material: keines

Spielfeld: ganzes Becken

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Die Kinder sind die Fische im Becken (=Meer). Die Fische schwimmen im Meer herum. Der Spielleiter ruft eine Gefahr, worauf die Fische entsprechend reagieren müssen.

Krokodil: Schnell zu einer vorher festgelegten Beckenseite schwimmen

Eisbär: mit den Händen auf dem Wasser platschen

Riesenkralke: Paket im Wasser (kann uns so nicht packen)

Fischreiher: Abtauchen

Piranhas: Vertreiben durch kräftige Beinbewegungen

Hai: Tot stellen (toter Mann)

Hai und kleinster Fisch

Material: keines

Spielfeld: flaches oder tiefes Becken

Vorbereitung: Ein Kind wird zum Hai ernannt. Alle anderen Kinder sind Fische.

Beschreibung: Die Fische bestimmen geheim den "kleinsten Fisch". Die Aufgabe des Hais ist es, die Fische per Abschlagen zu fangen. Diese scheiden aus.
Der Hai hat das Spiel gewonnen, sobald er den kleinsten Fisch gefangen hat. Der Hai hat verloren, wenn nur noch er und der kleinste Fisch übrig sind. Deshalb sollten die anderen Fische versuchen sich selbst zu opfern, damit der Hai nicht den kleinsten Fisch abschlagen kann.

Seitenwechsel

Material:	keines
Spielfeld:	flaches oder tiefes Becken
Vorbereitung:	Zwei gleichgroße Mannschaften einteilen.
Beschreibung:	Die beiden 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 rechten Fuß usw.) Welche Mannschaft sitzt zuerst auf dem Beckenrand?

Froschkönig

Material: zwei Reifen, 2 "Zauberstäbe"

Spielfeld: flaches Becken

Vorbereitung: Zwei Kinder sind Froschkönige, zwei Kinder Prinzen/Prinzessinnen

Beschreibung: Die Froschkönige verzaubern die Kinder, in dem sie diese mit ihrem "Zauberstab" berühren. Diese müssen versteinert stehen bleiben.
Die "Prinzen" legen einen Reifen um den "Versteinerten". Befreiung geschieht durch einen Hechtsprung aus dem Reifen.

Krokodilspiel

Material: keines

Spielefeld: flaches Becken

Vorbereitung: Ein Spieler wird zum Krokodil bestimmt und legt sich in der Mitte des Beckens auf den Rücken

Beschreibung: Die Kinder sitzen auf beiden Seiten des Nils (Beckenrand). Solange der Spielleiter ruft: "Das Krokodil schläft!", können die Kinder die Seiten auf beliebige Art wechseln. Wenn der Spielleiter ruft: "Das Krokodil wacht auf!", kann das Krokodil solange die Kinder fangen, wie sie sich im Wasser befinden. Die gefangenen Kinder werden auch zu Krokodilen. Sind alle Kinder gefangen, ist das Spiel beendet. Der Letzte ist das nächste Krokodil.