

# Wasserolympiade

Eine Wasserolympiade im Schwimmbad ist eine gute Möglichkeit, um auch fremde Kinder auf unsere Jung-schar aufmerksam zu machen.

Die nachfolgenden Spiele können alle im Nichtschwimmerbecken durchgeführt werden.

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, die gegeneinander «kämpfen». Jede Gruppe hat wenn möglich einen Leiter. Die erreichten Punkte könnten zum Beispiel mit Murmeln gewertet werden. Wer ein Spiel gewonnen hat, erhält so viele Murmeln wie Gruppen an der Olympiade teilnehmen. Bei fünf Gruppen also fünf Murmeln. Der Zweitplatzierte erhält vier, der Dritt platzierte drei, usw.

## Tischtennisball fischen

Es werden ganz viele Tischtennisbälle ins Wasser geworfen. Alle Kinder stehen am Rand des Beckens. Auf los geht es los! Die Kinder springen ins Wasser und holen sich einen Tischtennisball und bringen ihn ihrem Gruppenleiter. Dieser hält die Anzahl der gefischten Bälle fest und wirft sie immer sofort wieder zurück ins Wasser. Achtung: Es darf nur ein Ball auf einmal gebracht werden! Wer mehrere gleichzeitig bringt, erhält für jeden Ball der zuviel ist einen Minuspunkt! Nach 2 - 3 Minuten wird abgepiffen und ausgewertet, welche Gruppe am meisten Bälle gebracht hat.

## Kampf um die Bälle

Hier spielt jede Gruppe gegen jede. Zwei Leiter halten ein Tau im Wasser. Es bildet die Trennungslinie zweier Spielfelder. Auf jede Seite werden gleich viele Tischtennisbälle gegeben. Sobald der Leiter das Startzeichen gibt versuchen die zwei Mannschaften ihre Bälle auf die gegnerische Hälfte zu werfen. Nach einer festgelegten Zeit wird abgepiffen und die Bälle gezählt. Die Mannschaft, welche weniger Bälle hat, ist Sieger.

## Tau ziehen

Dies sollte man einmal schwimmend versuchen! Turniermodus: Jede Gruppe gegen jede, Sieger gegeneinander, ...

## Wettschwimmen

Ein Leiter steht am Ende der Strecke die schwimmend (oder durch das Wasser laufend) zurückgelegt werden soll. Er hält ein Plastikbecken mit Tischtennisbällen darin in den Händen. Auf der anderen Seite stellen sich die Gruppen in einer Reihe auf. Wenn der Leiter das Zeichen zum Start gibt, springen die Vordersten der Gruppe ins Wasser, schwimmen zum anderen Leiter und holen sich dort einen Ball. Mit dem Ball schwimmen sie zurück. Sobald sie aus dem Wasser sind, darf der nächste der Gruppe starten, usw. Wer seinen Ball unterwegs verliert, muss ihn holen. Welche Gruppe steht zuerst wieder in der Reihe und alle haben einen Ball?

Tipp: Der Leiter könnte auch Äpfel im Becken haben. So können sich die Kinder etwas zum Zvieri holen.

## Tauchen

Pro Gruppe einen Gegenstand ins Wasser geben (Tauchstäbe, Ringe,

Tuch, sauberer Stein...). Wie beim Wettschwimmen vorgehen. Wer nicht tauchen kann, darf den Gegenstand mit dem Fuss hochheben und dann in die Hand nehmen. Bitte macht einen Test, was man mit den Füßen hochheben kann! Ein Leiter ist dafür verantwortlich, dass immer genügend Tauchgegenstände im Wasser sind.

## Transport durch das Wasser

- Handtuch auf dem Kopf durch das Wasser zum Ziel und wieder zurück transportieren. Das Tuch muss trocken bleiben!
- Kerze und Streichholz durch das Wasser zum Ziel transportieren, dort die Kerze anzünden. Erst wenn die Kerze brennt, darf der Nächste starten!
- Auf einer Seite wird für jede Gruppe eine nasse, kurze Hose mit Elastikbund und ein nasses T-Shirt deponiert. Die ersten der Gruppe schwimmen hinüber, ziehen die Sachen an und schwimmen so zurück. Dort ziehen sie die Sachen aus und der Nächste zieht sie an. Der schwimmt nun hinüber, zieht die Sachen aus, legt sie hin und schwimmt zurück. Welche Gruppe ist zuerst fertig?
- Für Schwimmer: Einfache Art eine Person zu transportieren erlernen.

Ein Kind legt sich auf den Rücken und hält mit beiden Händen ein Tuch fest (etwa in Brusthöhe). Das zweite Kind hält das andere Ende des Tuches in einer Hand und schleppt nun in Seitenlage schwimmend das auf dem Rücken liegende Kind zum Ziel. ●

## INFO-BOX

### Stichwort:

- Spiele im Wasser
- Olympiade
- Wasser

### Autorin:

Mirjam Leuenberger ist verheiratet mit Thomas. Sie haben drei Mädchen, die gerne im Wasser sind.