Spiele für einen Schwimmbadbesuch

Hast Du vor mit deiner Jungschargruppe dem Schwimmbad einen Besuch abzustatten und suchst nach ein paar Spielen, die ihr machen könntet? Hier findest Du einige Ideen.

Aber bitte beachtet auch die Sicherheitsregeln!

Spiele

AUF ZU NEUEN UFERN

Material: keines

- Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen eingeteilt. Die Gruppen setzen sich jeweils auf den gegenüberliegenden Beckenrand.
- Der Spielleiter gibt eine Aufgabe vor, welche die Spieler zu lösen haben, während sie so schnell wie möglich versuchen, auf die andere Seite zu gelangen.
- Mögliche Aufgaben: laufen, auf dem Rücken schwimmen, tauchen, in 2er Gruppen, Hand am linken Fuß etc.
- Die Gruppe, die zuerst wieder vollständig auf dem Beckenrand sitzt, erhält einen Punkt.
- Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

REISE NACH JERUSALEM MAL ETWAS ANDERS

Material: Gymnastikreifen

- Die Reifen werden auf dem Wasser verteilt. Jeder Spieler stellt sich in einen Reifen.
- Auf ein Signal des Spielleiters hin, müssen die Spieler aus ihrem Reifen heraustauchen und in einen neuen Reifen hineintauchen.
- Die Spieler dürfen die Reifen nicht mit ihren Händen festhalten oder berühren.
- Nach jedem Wechsel wird ein Reifen aus dem Wasser genommen.
- Findet ein Spieler keinen Reifen, so scheidet er aus.
- Derjenige, der am Ende den letzten Reifen erobert, gewinnt.

(K)EINEN BOCK!

Material: keines

- Es werden ein oder mehrere Fänger bestimmt (je nach Teilnehmerzahl).
- Sie versuchen möglichst viele ihrer Mitspieler abzuschlagen. Wenn sie die Person berühren, müssen sie dabei "Steh, Bock!" rufen.
- Die abgeschlagene Person bleibt nun stehen und hebt die Hände über den Kopf.
- Die Mitspieler können die Person wieder befreien, indem sie sie antippen und "Lauf, Bock" rufen. Sie kann sich dann wieder frei bewegen.
- Die Fänger zählen, wie oft sie jemanden abschlagen. Die anderen Spieler zählen, wie oft sie jemanden befreien.
- Das Spiel wird zeitlich begrenzt.
- Hat der Fänger mehr Personen abgeschlagen, als die restliche Gruppe befreit hat, so gewinnt er das Spiel. Ist es anders herum, so gewinnen die "Befreier".

Variation: Befreit wird, indem man durch die gegrätschten Beine des Abgeschlagenen hindurchtaucht.

BLACK & WHITE

Material: keines

- Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe ist weiß, die andere schwarz.
- Lege einen Orientierungspunkt fest, der die Mitte des Beckens anzeigt.
- Die beiden Gruppen stehen sich in der Mitte des Beckens gegenüber.
- Der Spielleiter ruft nun eine der beiden Farben auf.
- Die Spieler dieser Farbe versuchen nun so schnell wie möglich auf ihre Seite des Beckens zu kommen, ohne von den Spielern der anderen Farbe abgeschlagen zu werden.
- Die Spieler, die von der gegnerischen Mannschaft gefangen wurden, müssen nun zu dieser Gruppe wechseln.
- Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Spielern.

ES WEIHNACHTET SEHR

Material: Rutsche, Tauchgegenstände, Poolnudeln

- Auf dem Beckenboden sind viele "Sterntaler" (Tauchgegenstände) verteilt. Die Spieler müssen sich einen Sterntaler ertauchen, um sich davon ein Rentier (Poolnudel) zu kaufen.
- Mit ihrem Rentier begeben sie sich zur Himmelsleiter (Treppe), reiten zur Himmelsrutsche, bringen ihr Rentier im Stall unter und rutschen wieder zurück in den Himmel (Becken).
- Hier beginnt alles wieder von vorn: die jeweiligen Spieler holen sich einen Sterntaler, kaufen sich ein Rentier etc.
- Nach einer beliebigen Zeit signalisiert der Spielleiter das Ende. Will man das Spiel auswerten, so kann derjenige Spieler zum Sieger erklärt werden, der am meisten Rentiere gekauft, also die meisten Runden geschafft hat.
- ***Achtung***: Es müssen immer genügend Sterntaler auf dem Beckenboden liegen und genügend Poolnudeln zum Kauf bereitstehen, um einen flüssigen Spielverlauf zu gewährleisten.

PIRATENANGRIFF

Material*:* kleine Gegenstände**,** pro "Pirat" eine Frisbeescheibe, zwei Körbe o.ä.

- Die Gegenstände liegen verteilt auf dem Beckenrand (Schatzinsel).
- Zwei Spieler werden zu Polizisten ernannt, dessen Aufgabe es ist, diese Schätze zu bewachen. Sie stehen im Becken, nahe der Schatzinsel.
- Die übrigen Spieler sind Piraten. Ihr Schiff befindet sich am gegenüberliegenden Beckenrand (Piratenschiff). Jeder Pirat erhält eine Frisbeescheibe, die er auf dem Schiff platziert.
- Der Spielleiter signalisiert den Spielbeginn.
- Das Ziel der Piraten ist es, einen Gegenstand zu klauen, ohne von der Polizei erwischt zu werden. Befinden sie sich unter Wasser, können sie nicht gefangen werden.
- Erwischt ein Polizist einen Piraten, so muss dieser seinen Gegenstand abgeben. Der Polizist kann dann die Beute in seinen Korb legen. Aus dem Korb dürfen keine Gegenstände geklaut werden.
- Jeder Pirat darf immer nur einen Gegenstand transportieren.
- Gelingt es ihm, einen zu klauen, darf er seine Beute in seine Frisbeescheibe auf dem Schiff legen.
- Derjenige, der am Spielende die meisten Gegenstände in seinem Behälter hat, gewinnt.

VERZAUBERT

Material: zwei Reifen, zwei "Zauberstäbe"

- Zwei Spieler sind Fänger (Froschkönige). Mit ihrem Zauberstab können sie ihre Mitspieler durch Berührung versteinern.
- Zwei Spieler übernehmen die Rolle der Prinzessin. Sie können ihre versteinerten Mitspieler befreien, indem sie ihren Reifen um sie legen.
- Die Gefangenen können sich befreien, indem sie unter dem Reifen hindurchtauchen.
- Es gewinnt derjenige Spieler, der am seltensten versteinert wurde.

IM KREUZFEUER

Material: ein oder mehrere Wasser- oder Schaumgummibälle

- Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Ein Team bildet die Matrosen, die sich im Wasser verteilen. Das andere Team ist die Piratenbesatzung.
- Die Piraten befinden sich ebenfalls im Becken. Ihnen stehen je nach Gruppengröße mehrere Bälle zur Verfügung (pro 10 Spieler ein Ball).
- Sie versuchen nun mit den Bällen möglichst viele Matrosen abzuwerfen. Dabei ist natürlich auch Teamarbeit gefragt.
- Die Matrosen können nicht abgeworfen werden, wenn sie sich unter Wasser befinden.
- Es werden die Treffer der Piraten mitgezählt.
- Nach etwa 2 Minuten wechseln die Teams ihre Rollen. Die Matrosen werden zu Piraten und die Piraten zu Matrosen.
- Dasjenige Team, das am Ende die meisten Treffer hat, gewinnt.

TITANIC

Material: für den 2. Part "Rettungsgegenstände" (Poolnudeln, Bälle, Bretter etc.)

- Die Gruppe wird vom Spielleiter, dem Kapitän, zu einer Reise auf der Titanic eingeladen.
- Die Spieler verteilen sich im Wasser und dürfen sich frei und nach Lust und Laune bewegen (spazieren gehen, Sport treiben, sonnen, schwimmen etc.).
- Wenn der Spielleiter ruft "Die Titanic geht unter!", müssen die Passagiere versuchen, sich innerhalb von 15 Sekunden zu retten.
- Die Rettungsmöglichkeit wird vom Spielleiter vorgegeben, z.B.: alle Passagiere halten sich an den Händen, auf dem Beckenrand sitzen, 4er Gruppen bilden etc.
- Im 2. Part können Geräte mit einbezogen werden. Man kann sich retten, indem man ins Rettungsboot (Reifen) steigt, einen Ring vom Boden holt, sich am Rettungsring festhält etc.

- Es gewinnt derjenige Spieler, der sich immer rechtzeitig retten konnte.

BAKTERIENSPIEL

Material: Tischtennisbälle o.ä., Matten, Rutsche, Korb o.ä.

- Zwei Spieler verteilen "Bakterien". Sie versuchen ihre Mitspieler anzutippen und geben ihnen dann eine "Bakterie" (Tischtennisball).
- Je nach Gruppengröße gibt es mehrere Krankentransporte. Ein Krankentransport besteht aus einer Matte, die von 2 Kindern geschoben wird.
- Die erkrankten Spieler rufen einen Krankentransport, der sie dann auf der Matte zur Krankenstation (Treppe) bringt.
- Dort wird die Bakterie unschädlich gemacht (in den Korb gelegt).
- Der wieder gesunde Spieler kommt über die Rutsche wieder zurück ins Spielfeld.
- Die Spieler, welche die Bakterien verteilen, können sich immer wieder neue aus dem Korb holen.
- Mögliche Auswertung: Es gewinnt der Spieler, der am seltensten mit Bakterien infiziert wurde.
- ***Hinweis***: Standpunkt der Rutsche und des Korbes so wählen, dass ein flüssiger Spielablauf gewährleistet ist.

PAARLAUF

Material: keines

- Die Hälfte der Gruppe bildet einen Kreis. Nun stellt sich hinter jeden Spieler dieses Kreises jeweils einer der übrigen Spieler.
- Die jeweils hintereinanderstehenden Spieler bilden ein Paar.
- Gibt der Spielleiter das Startsignal, so müssen alle außen stehenden Spieler im Uhrzeigersinn eine Runde um den Innenkreis rennen bis sie wieder bei ihrem Partner sind.
- Der zuletzt an seinem Platz ankommende Spieler hat verloren. Das Paar "geht unter".
- Das Paar, das am Ende am seltensten "untergegangen" ist, gewinnt das Spiel.

Variation: Statt um den Kreis zu rennen, müssen die äußeren Spieler durch die Beine ihres Partner tauchen. So wechselt man gleichzeitig auch den äußeren Kreis und den inneren Kreis.

MÜLLTRENNUNG

Material: Tauchgegenstände, Seil

- Die Mitte des Spielfeldes wird mit dem Seil markiert.
- Auf beiden Seiten des Feldes werden etwa gleich viele Gegenstände (Müll) verteilt.
- Auf das Startsignal hin, tauchen die Spieler der beiden Gruppen nach dem Müll in ihrer Hälfte, nehmen einen Gegenstand und transportieren ihn ins gegnerische Feld. Dort müssen sie ihn wieder tauchend ablegen (nicht einfach nur loslassen).
- Nach Ablauf der Spielzeit hat die Mannschaft gewonnen, in deren Feld weniger Müll liegt.

SCHÄTZE SAMMELN

Material: 2 Körbe; 2 schwere Gegenstände, um die Körbe am Beckenboden zu halten; Tauchgegenstände; Tauchreifen

- Es werden zwei Mannschaften gebildet.
- Sie stehen jeweils an einem Beckenrand im Wasser. Beide Gruppen besitzen einen Korb mit gleichvielen Gegenständen (Schätze).
- Um zur Schatzkiste des Gegners zu gelangen, muss durch die am Beckenrand platzierten Tauchreifen getaucht werden.
- Dann darf ein Gegenstand aus dem gegnerischen Korb genommen werden. Der Weg zur eigenen Kiste führt wieder durch die Tauchreifen hindurch.
- Die Spieler starten alle zur gleichen Zeit, aber hintereinander her schwimmend.
- Die Spielstrecke ist wie ein großer Kreis. Die Spieler schwimmen sozusagen alle in eine Richtung. Schnellere Schwimmer können langsamere überholen.

Variation: Hat man nicht genügend Tauchgegenstände, so wird die Schatzkiste auf den Beckenrand gestellt und mit normalen, für das Wasser geeigneten Gegenständen gefüllt.

KROKODIL

Material: keines

- Ein Spieler wird zum Krokodil ernannt.
- Die übrigen Spieler sitzen auf beiden Seiten des Beckens.
- Das Krokodil liegt in Rückenlage in der Mitte des Beckens.
- Der Spielleiter ruft: "Schnappi schläft!" Die Spieler können nun solange die Seiten nach Lust und Laune wechseln, wie der Spielleiter diese Aussage wiederholt.
- Sobald der Spielleiter ruft "Schnappi wacht auf!", kann das Krokodil die sich im Wasser befindenden Spieler fangen. Wer sich an den Beckenrand retten kann, ist vor dem Krokodil sicher.
- Die gefangenen Spieler werden nun auch zum Krokodil und gehen im nächsten Durchlauf auf Jagd.
- Der zuletzt übrig bleibende Spieler gewinnt.

HIMBEERZÄLTLI

Material: keines

- Zu Beginn gibt der Spielleiter einen Punkt vor, zu dem die Spieler hin und zurückschwimmen müssen.
- Die Spieler sind am Rand im Becken.
- Der Spielleiter beginnt nun eine Geschichte zu erzählen. Sobald das Wort Himbeerzältli fällt, müssen alle Spieler zum definierten Punkt und zurück schwimmen.
- Der zuletzt ankommende Spieler ist draussen.
- Der letzte Spieler, welche übrig bleibt, hat gewonnen.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES