

Bausteine zum Unterrichtsvorhaben:

„Spiele im Wasser“

Inhaltsbereich: Bewegen im Wasser Klassen 3/4

Intention und Kompetenzbeschreibung laut Bildungsplan Grundschule 2016:

In überwiegend spielerischer Form steigern die Schülerinnen und Schüler ihre Sicherheit im Wasser. [...]

(Bildungsplan Grundschule 2016 – Bewegung, Spiel und Sport, 3.2.7 Bewegen im Wasser)

Je nach Auswahl der Bausteine und Unterrichtssequenzen, deren Variation und Intensität können Akzentuierungen der Stunde und Bezüge zu den anderen Inhaltsbereichen geschaffen werden.

Fangspiele im stehiefen Wasser

„ABC-Fänge“

Es werden Dreiergruppen gebildet. Jedem Kind wird ein Buchstabe zugeordnet: A, B und C. In jeder Gruppe gilt die folgende Regel: A fängt B, danach fängt B das Kind C, schließlich fängt C wieder A. Dann geht es wieder von vorne los.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

„Wer hat Angst vorm schnellen ...?“

Dieses Fangspiel ist aus der Sporthalle bekannt. Das Kind, welches Fängerin oder Fänger ist, darf sich ein Wassertier aussuchen.

Es befindet sich auf der einen Seite bzw. an einem Beckenrand. Die anderen Kinder befinden sich gegenüber auf der anderen Seite im Wasser. Die Fängerin/der Fänger ruft: „Wer hat Angst vorm schnellen (z.B.) Hai?“ Die andere Seite antwortet im Chor: „Niemand!“ Die Fängerin/der Fänger rufen: „Und wenn er kommt?“ Die Klasse antwortet: „Dann schwimmen wir!“ oder „Dann tauchen wir!“

Nun versuchen alle, auf die andere Seite zu kommen, ohne vom Fänger/von der Fängerin berührt zu werden. Wer gefangen wird, wird auch zum Fänger/zur Fängerin. Das Spiel läuft so lange, bis nur noch wenige Nicht-Gefangene übrig sind. Hier kann die Lehrkraft abbrechen und diese Schülerinnen/Schüler zu Siegern erklären.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

„Katz und Maus“

Die Klasse bildet einen Kreis. Alle halten sich an den Händen. Eine Schülerin/ein Schüler ist die Katze und versucht, eine bis drei Mäuse zu fangen. Die Mäuse dürfen in den Kreis und ihn jederzeit wieder verlassen. Dabei hilft der Kreis immer den Mäusen und versucht, die Katze nicht hinein- oder herauszulassen, sodass sie die Mäuse möglichst nicht fangen kann.

Variationen:

- Wird eine Maus gefangen, kann das Spiel beendet werden.
- Die gefangene Maus kann auch zu einer zusätzlichen Katze werden.
- Sie stellt sich zu den anderen in den Kreis, bis alle Mäuse gefangen sind.
- Der Kreis bewegt sich fort und dreht sich.
- Bei hoher Schülerzahl können auch zwei Kreise – ein größerer außen und ein kleinerer innen – gebildet werden.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

„Tigerball“

Die Klasse bildet einen Kreis. Darin befinden sich ein oder zwei Kinder, die „Tiger“ spielen. Die Außenstehenden werfen sich einen Ball zu. Die Tiger versuchen dabei, den Ball zu berühren. Gelingt das einem Tiger, muss die Werferin oder der Werfer als neuer Tiger in die Mitte.

Material: Ball

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Transportieren

Transportieren von Gegenständen

Es werden Gegenstände auf Brettern transportiert.

- z.B. Bälle, Ringe, Schwämme, Wasserbälle, Plastikbecher, Schwimmbrillen
- alleine, zu zweit, zu dritt, ...
- mit jeweils einem Brett oder mit mehreren

Material: z.B. Schwimmbretter, Bälle, Ringe, Schwämme, Wasserbälle, Plastikbecher, Schwimmbrillen

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Transportieren von Personen

Es werden Personen auf Brettern, Matten oder Luftmatratzen transportiert.

Material: Schwimmbretter, Matten oder Luftmatratzen

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Spiele mit Bällen oder Ringen

Wasserball

Es werden zwei gleich starke Gruppen gebildet. Diese stehen am gegenüberliegenden Beckenrand im Wasser. Auf Kommando der Lehrkraft dürfen die Kinder ins Wasser und zu den in der Mitte befindlichen Bällen schwimmen.

Die Gruppe, die es zuerst schafft, einen Ball auf der gegenüberliegenden Seite mit beiden Händen auf dem Beckenrand abzulegen („Touch-Down“), erzielt einen Punkt.

Nach jedem Punkt begeben sich beide Gruppen immer wieder auf ihren Ausgangspunkt zurück und setzen sich auf den Beckenrand. Die Lehrkraft wirft die Bälle beim Startkommando in die Mitte des Beckens.

Variation: Es wird auf schwimmende Körbe gespielt.

Material: 2 Bälle, evtl. schwimmende Körbe

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Unterwasserrugby mit Tauchringen

Es werden zwei gleich starke Gruppen gebildet. Diese stehen am gegenüberliegenden Beckenrand im Wasser. Auf Kommando der Lehrkraft dürfen die Kinder ins Wasser und zu den in der Mitte befindlichen Ringen tauchen.

Ein Ring darf nur unter Wasser weitergegeben werden. Die Gruppe, die es zuerst schafft, einen Ring auf der gegenüberliegenden Seite mit beiden Händen auf dem Beckenrand abzulegen („Touch-Down“), erzielt einen Punkt.

Nach jedem Punkt begeben sich beide Gruppen immer wieder auf ihren Ausgangspunkt zurück und setzen sich auf den Beckenrand. Die Lehrkraft wirft die Ringe beim Startkommando in die Mitte des Beckens.

Material: Tauchringe

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

„Jägerball – alle gegen alle“

Gespielt wird mit mehreren Bällen. Wer getroffen wird, setzt sich auf den Beckenrand. Regel: Es sitzen immer maximal drei Kinder dort in der „Warte-Zone“. Sobald sich ein viertes Kind dazu setzt, ist das erste Kind wieder frei.

Material: mehrere Bälle

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Gruppenaufgaben

„Rollende Kette“ Achtung – nur möglich bei niedrigem Beckenrand!

Die Klasse/Gruppe setzt sich ganz eng mit Körperkontakt hintereinander (d.h. seitlings zum Wasser) oder nebeneinander (mit dem Rücken zum Wasser) auf die Beckenkante. Alle halten sich gegenseitig fest oder haken sich ein.

Nun darf sich das erste Kind ins Wasser kippen lassen, ohne dass die Partnerin oder der Partner loslässt. Schafft es die Gruppe, die Reihe nicht abreißen zu lassen, bis das letzte Kind ins Wasser gleitet? Ziel ist es, dass nur die oder der Erste sich kippen lässt und die anderen sich mitziehen lassen.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel