

# Download

Beate Büngers  
Kristin Rücker

## Fundgrube Sport- unterricht Schwimm- & Wasserspiele

Spiele mit dem Ball

 Auer

Grundsch

Beate Bün  
Kristin Rü



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

 Auer

Fundgrube Sportunterricht:  
Schwimm- und Wasserspiele



# **Fundgrube Sportunterricht Schwimm- & Wasser- spiele**

**Spiele mit dem Ball**


**Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel  
Fundgrube Sportunterricht Schwimm- & Wasserspiele  
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.**

**<http://www.auer-verlag.de/go/dl7674>**

## Kleine Spiele im Schwimmunterricht

Dieses Buch soll als Orientierung dienen, um den Kindern einen abwechslungsreichen und motivierenden Schwimmunterricht ermöglichen zu können. Bei der Auswahl der Spiele haben wir versucht, darauf zu achten, dass sie für eine flexible Gruppengröße sowie mit geringem Materialaufwand umsetzbar sind. Im Vordergrund stehen dabei die Orientierung im und unter Wasser, der Umgang mit dem Wasserwiderstand, Erfolgserlebnisse beim Bewegen im Wasser, das Reduzieren von Ängsten, das Fördern von Selbstständigkeit sowie das Vermitteln von Selbstvertrauen. Die Spiele sind flexibel in den Schwimmunterricht einzubauen und können unabhängig voneinander eingesetzt werden.

Die wichtigsten Informationen für jedes Spiel finden sich zur besseren Übersicht zudem in den Kopfzeilen oben auf den Seiten:

Zunächst werden die Nummer und der Name des jeweiligen Spiels aufgeführt. Das Uhrensymbol  steht für die **Dauer** der Spiele, die **5, 10 oder 15 Min.** betragen kann. Der Einfachheit halber folgt nun eine Einteilung der Spiele in **Schwimmer** bzw. **Schwimmanfänger**. So wird schnell ersichtlich, welche Schwimmfähigkeit Voraussetzung für das jeweilige Spiel ist. Mit Schwimmfähigkeit ist in diesem Falle die tatsächliche Schwimmfähigkeit gemeint, der Beckenbereich bzw. die Wassertiefe ist für jedes Spiel zusätzlich aufgeführt.

Folgende Symbole verdeutlichen die Einteilung:

**Schwimmanfänger:** 

**Schwimmer:** 

Die Spiele für Schwimmanfänger können natürlich auch von Schwimmern gespielt werden.

Auch der **Schwierigkeitsgrad** des Spiels ist angegeben:

**leicht:** 

**mittel:** 

**schwer:** 

Zudem sind die **Wassertiefe** (schultertief und tief) und die benötigten **Materialien** je Spiel übersichtlich aufgeführt.

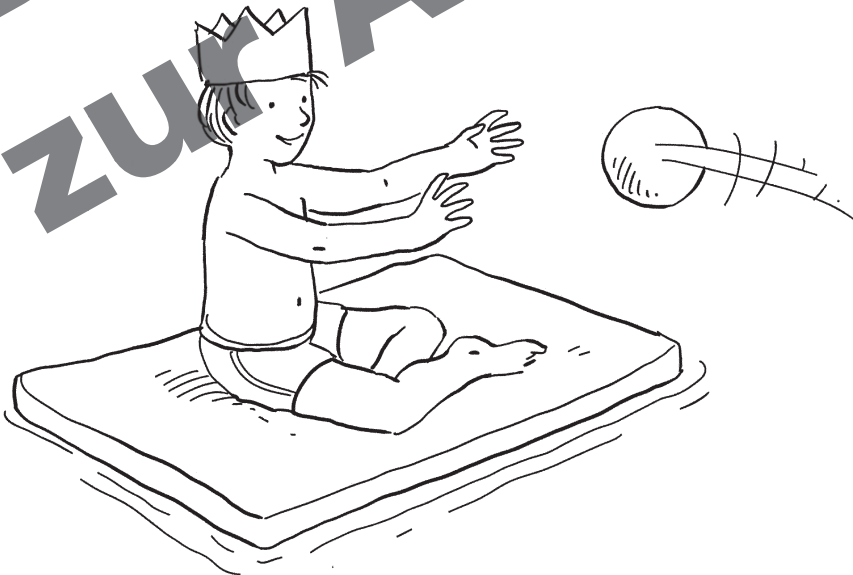


## Spiele mit dem Ball

Für den Schwimmunterricht der Grundschule ist es ebenfalls wichtig, auch unterschiedliche Spielformen mit Bällen anzubieten. Die Schüler lernen durch diese Spiele, sich im Raum zu orientieren, schwimmen teilweise bereits unbewusst bzw. instinktiv und haben vorrangig Spaß am Spielen. Aus diesen Gründen ist hier eine Auswahl an Spielen zusammengestellt, in denen der Ball das Hauptspielgerät ist. Diese Spiele müssen jedoch nicht unbedingt als Mannschaftsspiele gespielt werden.

Der Ball ist den Schülern ein vertrautes Sportgerät aus dem Sportunterricht. Sie kennen die Eigenschaften des Balles an Land und können nun ausprobieren, wie sich der Ball am und im Wasser verhält. Durch den Einsatz unterschiedlicher Bälle wie Wasserbälle, Softbälle oder Luftballons lernen die Kinder das Ab- und Einschätzen der Flugeigenschaften sowie des Tauchverhaltens der einzelnen Bälle und müssen sich je nach Ball immer wieder neu auf die Situation einstellen.

Alle Spiele eignen sich für Nichtschwimmer bzw. Schwimmanfänger, viele der Spiele sind allerdings durchaus auch für Schwimmer im tiefen Becken geeignet und können vom Lehrer entsprechend angepasst werden.





1

## Schneller Ball



10 Min.

**Materialien:**

1 Ball, 1 Tauchring pro Schüler

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Die Schüler stellen sich im Becken im Kreis auf und markieren ihre Position mit dem Tauchring, der vor jedem Kind im Wasser auf dem Beckenboden liegt.

1 Kind bekommt 1 Ball. Seine Aufgabe ist es nun, nachdem es den Ball an seinen Nachbarn weitergegeben hat, 1 Runde um den gesamten Kreis zu laufen, zu schwimmen oder zu tauchen. Die anderen Kinder im Kreis geben den Ball so schnell wie möglich weiter. Jedes Kind muss den Ball dabei in den Händen gehalten haben. In dieser Zeit versucht das Kind, das den Kreis umrundet, rechtzeitig zur nächsten Ballübergabe wieder an seinem Platz zu sein. Es läuft, schwimmt oder taucht also gegen den Ball. Anschließend ist das Nachbarkind dran.

**Variante:**

Schafft es das Kind nicht, wieder rechtzeitig an seinem Platz zu sein und den Ball in Empfang zu nehmen, muss es eine der folgenden Übungen durchführen, z. B.: 1-mal durch den Kreis tauchen, 1-mal durch den Kreis schwimmen, 1-mal auf beiden Beinen durch den Kreis hüpfen etc.

**Tipp:**

Bei einer geraden Anzahl an Kindern wird der Ball stets direkt an den Nachbarn weitergegeben. Bei einer ungeraden Anzahl an Kindern wird der Ball immer an den übernächsten Nachbarn weitergegeben, sodass der Ball erst nach 2 Runden wieder seine Ausgangsposition erreicht.



2

## Balltransport



10 Min.

**Materialien:**

1 Ball pro Mannschaft, Pfeife

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Die Schüler werden in 2 gleich große Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft stellt sich mit gegrätschten Beinen hintereinander im Becken auf. Der letzte Schüler in jeder Reihe bekommt 1 Ball und auf ein Startkommando durch den Lehrer wird der Ball durch die gegrätschten Beine nach vorne weitergereicht. Kommt der Ball beim vordersten Schüler an, schwimmt dieser mit dem Ball zum Ende der Reihe und stellt sich hinten an. Nun reicht er den Ball wieder durch die Beine nach vorne.

Gewonnen hat die Gruppe, bei der alle Schüler 1-mal dran waren und bei der alle Schüler am schnellsten wieder in ihren Ausgangspositionen sind (der letzte Schüler ist wieder der letzte in der Reihe etc.)

**Varianten:**

- Der Ball kann z. B. auch über die Köpfe der Schüler hinweg weitergereicht werden. Hierbei startet der Ball von vorne, hinten angekommen schwimmt der letzte Schüler mit dem Ball nach vorne und gibt ihn wieder nach hinten weiter.
- Sofern alle Schüler die verschiedenen Schwimmtechniken sicher beherrschen, können diese alternativ vorgegeben werden, z. B. kann der Lehrer vorgeben, dass die Kinder kraulend oder rückenschwimmend zum Ende der eigenen Reihe schwimmen müssen.



3

## Wasserfußball



10 Min.

**Materialien:**

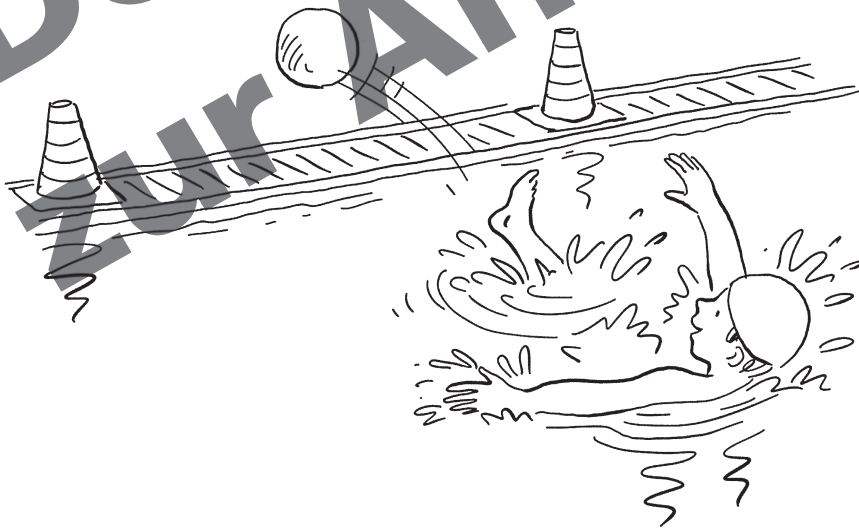
1 Wasserball, ggf. 4 Hütchen

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Es werden 2 Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. Als Tore werden bestimmte Bereiche im Becken festgelegt; diese können z. B. 2 sich gegenüberliegende Beckenrandkanten sein oder es wird ein Bereich mit 2 Hütchen, die am Rand stehen, als Tor markiert. Die Schüler müssen nun versuchen, mit den Füßen den Ball so zu treffen, dass sie Tore erzielen. Dabei sollten sie jedoch auf andere Schüler achten und Vorsicht beim Wasserfußball walten lassen.





4

## Königsball



10 Min.

**Materialien:**

2 Schwimmmatten, 1 Ball, Stoppuhr

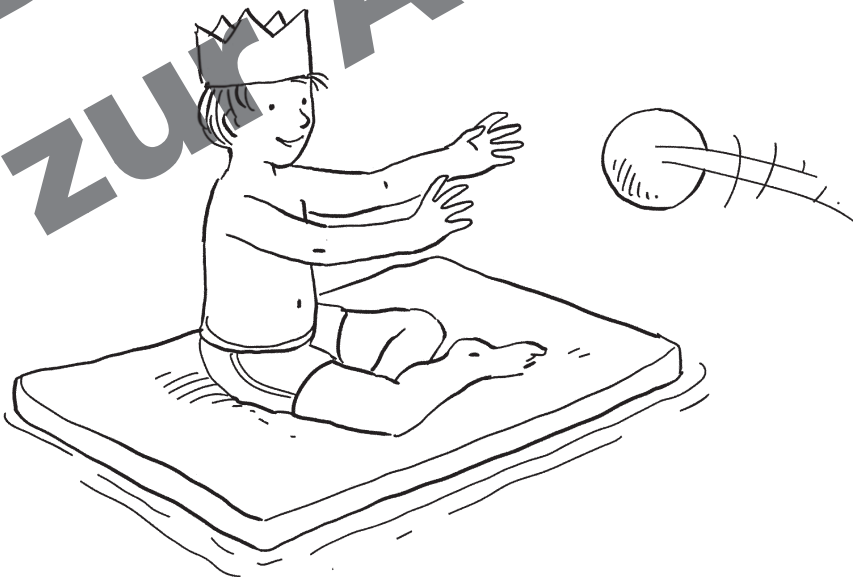
**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Die Schüler werden in 2 Gruppen unterteilt. Jede Gruppe bestimmt 1 König, der sich auf die jeweilige Schwimmmatte der Gruppe setzt. Ziel ist es, dem eigenen König den Ball zuzuwerfen. Fängt der König den Ball, erzielt die Mannschaft 1 Punkt. Die Matte des Königs darf auch bewegt werden, z. B. durch Ziehen, Schieben oder Wellenschlagen. Es zählen nur Würfe, die vollständig auf der Matte gefangen werden.

Um den Ball für die eigene Mannschaft zu erlangen, können die Spieler versuchen, sich gegenseitig den Ball abzunehmen und innerhalb der eigenen Gruppe zuzuspielen. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende des Spiels (vorgegebene Zeit) die meisten Punkte erzielt hat.







5

## Fängerball



10 Min.

**Materialien:**

1 Ball

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Alle Kinder befinden sich im Wasser, das Spielfeld sollte vorab vom Lehrer eingegrenzt werden. 1 Fänger wird bestimmt. Dieser versucht nun, die anderen Schüler zu fangen. Als Hilfsmittel steht den Kindern, die gefangen werden sollen, 1 Ball zur Verfügung. Diesen werfen sich die Kinder zu. Wer den Ball in der Hand hält, kann nicht gefangen werden. Allerdings darf der Ball nicht länger als 5 Sek. in der Hand gehalten werden und muss dann einem anderen Schüler zugeworfen werden. Wurde ein Kind gefangen, ist dieses nun der Fänger.

6

## Ball über die Schnur



10 Min.

**Materialien:**

1 Ball, 1 Schnur zum Abtrennen der Spielfeldhälften

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Der Lehrer teilt das Spielfeld mittels einer Schnur in 2 Hälften, in denen sich die beiden Mannschaften jeweils verteilen. Die Schüler dürfen sich den Ball höchstens 3-mal im eigenen Feld zuwerfen, danach muss er über die Schnur in das Spielfeld der anderen Mannschaft gespielt werden.

Punkte werden erzielt, wenn der Ball vom gegenüberliegenden Feld aus der Luft gefangen wird. Fällt er auf die Wasseroberfläche, wird kein Punkt erzielt und ein neuer Spielzug kann beginnen.



7

## Schulterball



10 Min.

**Materialien:**

1 Ball, für 1 Mannschaft Badekappen oder kleine Tüten

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Jeweils 2 Schüler bilden zusammen 1 Paar, wobei 1 Kind auf den Schultern des anderen Kindes sitzt. Aus diesen Paaren bildet der Lehrer jeweils 2 Mannschaften, die gegeneinander spielen. Zur besseren Unterscheidung sollten die Mannschaften z. B. durch Badekappen (1 Mannschaft trägt Badekappen, die andere nicht) oder kleine Tücher, die um die Arme gebunden werden, ausgestattet werden.


Die Kinder, die ihren Partner auf den Schultern tragen, sollen versuchen, im Wasser zu laufen. Der Lehrer gibt nun 1 Ball ins Spiel. Das obere Kind ist für das Werfen und Fangen des Balles zuständig.

Ziel ist es, den Ball innerhalb der eigenen Mannschaft so oft wie möglich hin- und herzuwerfen, ohne dass der Ball ins Wasser fällt. Die gegnerischen Paare können hierbei störend einwirken. Gewonnen hat das Team mit den meisten Würfen und Fängen nacheinander.

**Tipp:**

Nach einer gewissen Zeit sollten die Paare ihre Rollen tauschen.

8 Pyramidenwerfen

 5 Min.



**Materialien:**

je 3 Pullbuoys pro Pyramide, mehrere Bälle, ggf. Schwimmmatten

**Wassertiefe:**

schultertief

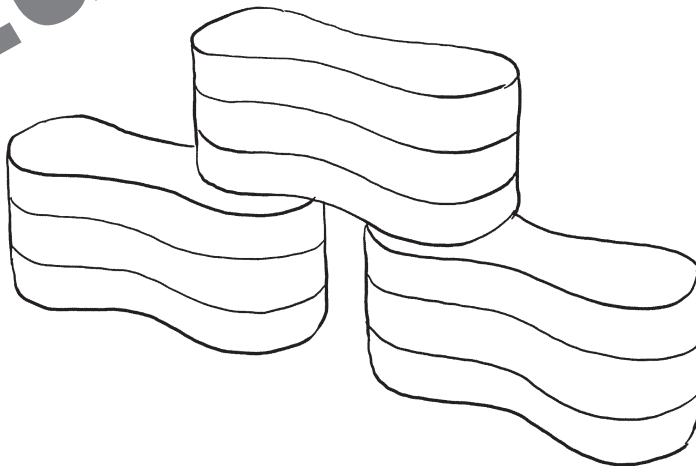
**Durchführung:**

Die Schüler bauen am Beckenrand aus jeweils 3 Pullbuoys mehrere Pyramiden. Wie beim Dosenwerfen versuchen die Schüler nun, die Pyramiden umzuwerfen. Hierbei geht es vorrangig um den Spaß, ähnlich wie auf einem Rummelplatz.

Wenn die Schüler möchten, können sie natürlich innerhalb ihrer Gruppe die Versuche zählen, die benötigt werden, um die Pyramide vollständig zu Fall zu bringen.

**Varianten:**

- Um das Treffen schwieriger zu gestalten, kann der Abstand zu den Pyramiden variiert werden.
- Um das Spiel noch schwieriger zu gestalten, können die Pyramiden auch auf Schwimmmatten im Wasser treiben.





9

## Wassermerkball



10 Min.

**Materialien:**

1 weicher Ball, z. B. 1 Wasserball

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Alle Schüler befinden sich im Schwimmbecken. Der Lehrer wirft 1 Ball in die Beckenmitte. Jeder Schüler darf sich nun den Ball nehmen und muss versuchen, einen Mitschüler abzuwerfen, bevor der Ball die Wasseroberfläche berührt. Gelingt dies, muss sich der getroffene Schüler an den Rand setzen und sich das Kind merken, das ihn abgeworfen hat. Dieses Kind darf erst dann wieder ins Wasser und mitspielen, wenn das Kind, das ihn aus dem Spiel geworfen hat, ebenfalls getroffen wurde.

**Tipps:**

Für dieses Spiel sollte ein möglichst weicher Ball, am besten ein Wasserball, verwendet werden.

Der Lehrer sollte darauf hinweisen, dass die Schüler beim Werfen möglichst vorsichtig sein sollen.



**10 Ballsammler**

5 Min.

**Materialien:**

viele Tischtennisbälle, Pfeife

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Alle Tischtennisbälle werden ins Schwimmbecken gegeben. Auf ein Kommando des Lehrers versuchen zunächst alle Schüler gleichzeitig, so viele Tischtennisbälle wie möglich auf einmal zu ergattern.

Nachdem alle Tischtennisbälle eingesammelt sind, haben alle Schüler in einer zweiten Phase nur 1 Versuch, ihre gesammelten Tischtennisbälle an Land zu bringen. Geht ein Ball unterwegs verloren, darf er nicht wieder aufgenommen werden. Am Beckenrand werden die Bälle dann gezählt und das Kind mit den meisten Tischtennisbällen an Land hat gewonnen.

**11 Robbenball**

10 Min.

**Materialien:**

1 Ball pro Team

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Jeweils 2 Schüler spielen gegeneinander. Als Robben stehen sie sich in der Beckenmitte gegenüber und versuchen nun, 1 Ball nur mit dem Kopf auf die gegenüberliegende Seite des Beckens zu befördern. Berühren die Kinder den Ball mit den Händen oder den Füßen, müssen sie wieder von vorne bzw. von ihrer Ausgangsposition beginnen.

**12 Tauchball**

10 Min.

**Materialien:**

1 weicher Ball, ggf. Stoppuhr, ggf. weitere Bälle

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Der Lehrer teilt die Schüler in 2 Mannschaften ein, die sich gegenüberstehen. Als sichtbare Feldtrennung kann über die Leinen, die die Schwimmbahnen voneinander abtrennen, gespielt werden. Die Mannschaftsmitglieder müssen nun versuchen, sich gegenseitig den Ball zuzuspielen, um in einem geeigneten Moment im gegnerischen Feld ein Kind abzuwerfen. Wer getroffen wurde, muss in die gegnerische Mannschaft wechseln. Retten können sich die Kinder, indem sie abtauchen. Es zählen nur Treffer, bei denen der Ball die Wasseroberfläche vorher nicht berührt hat. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende alle Spieler in ihrer Gruppe hat.

**Varianten:**

- Es kann z. B. auch auf Zeit gespielt werden.
- Um das Spiel lebhafter zu gestalten, können mehrere Bälle eingesetzt werden, die nacheinander zum Spiel dazugegeben werden.

**Tipps:**

Für dieses Spiel sollte ein möglichst weicher Ball verwendet werden.

Der Lehrer sollte darauf hinweisen, dass die Schüler beim Werfen vorsichtig sein sollen.

**13 Wasserball**

10 Min.

**Materialien:**

2 Tore, 1 Ball (je nach Ausstattung des Schwimmbades kann auch mit 1 Tor gespielt werden), ggf. Badekappen für 1 Mannschaft, ggf. Stoppuhr

**Wassertiefe:**

schultertief

**Durchführung:**

Der Lehrer teilt die Kinder in 2 Mannschaften ein. Jeweils 1 Kind pro Mannschaft wird als Tormann bestimmt. Die Kinder werfen sich nun innerhalb einer Mannschaft 1 Ball zu. Ziel ist es, so viele Tore wie möglich für die eigene Mannschaft zu werfen.

Folgende Regeln sollten die Kinder beim Spielen beachten:

- Es ist nicht erlaubt, den Ball unter das Wasser zu drücken.
- Es ist nicht erlaubt, den Gegenspieler zu berühren oder mit Wasser zu bespritzen.
- Der Ball darf sowohl mit 1 als auch mit 2 Händen geworfen und gefangen werden.

**Variante:**

Je nach Ausstattung des Schwimmbades kann auch mit 1 Tor gespielt werden. Hierfür wird ein neutraler Tormann bestimmt, der versuchen muss, die Bälle beider Mannschaften zu halten. Als Anreiz für den Tormann kann man die Spieldauer zeitlich begrenzen und z. B. nach 3 gespielten Min. den nächsten Tormann bestimmen, der versuchen muss, genauso viele oder mehr Bälle zu halten.

**Tipp:**

Zur besseren Unterscheidung kann eine Gruppe der Schüler Badekappen tragen.



## 14 Wasserballtreiben



5 Min.

**Materialien:**

1 Wasserball pro Kind, ggf. Stoppuhr

**Wassertiefe:**

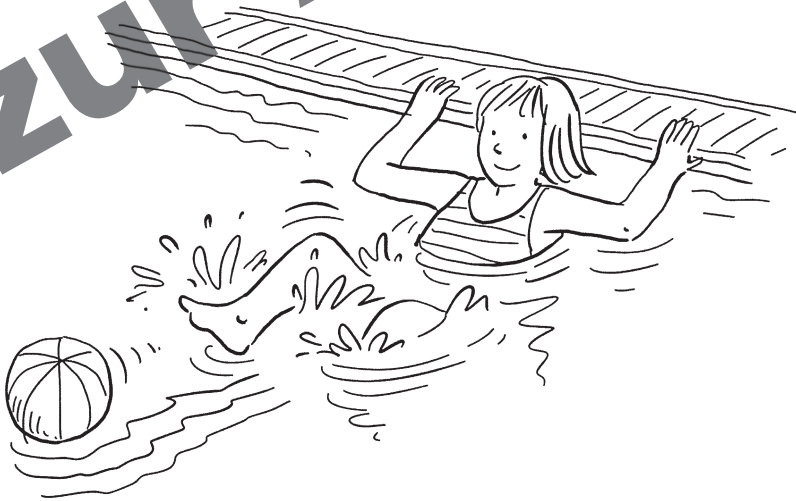
schultertief

**Durchführung:**

Alle Schüler liegen nebeneinander auf dem Rücken und halten sich mit beiden Händen am Beckenrand fest. Zu Beginn bekommt jedes Kind 1 Wasserball. Mit den Füßen versucht nun jedes Kind, durch Strampeln Wellen zu erzeugen, um so den eigenen Wasserball möglichst weit von sich weg zu treiben.

**Varianten:**

- Steht nicht für jedes Kind ein Ball zur Verfügung, können jeweils 2 Kinder Paare bilden und versuchen, ihren Ball gemeinsam anzutreiben.
- Es können auch 2 Gruppen gebildet werden, die gegenseitig versuchen, die Bälle möglichst weit von sich wegzutreiben. Bei dieser Variante kann auch auf Zeit gespielt werden.





Download  
zur Ansicht

## Impressum

© 2015 Auer Verlag  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Beate Büngers, Kristin Rücker  
Umschlaggestaltung: Sandra Strixner Grafik Design, Augsburg  
Illustrationen: Hendrik Kranenberg

[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)