

Richtung schwimmen. Der erste darf auf den Platz des Kreisspielers der andere ist nun der Pirat.

### **Hahnenkampf:**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Keines

Zwei Aktive sitzen auf den Schultern ihrer Partner und versuchen sich gegenseitig herunter zu stoßen.



als Heftchen aufbereitet: © 07.2011 C.W. [www.kjg-rules.de](http://www.kjg-rules.de)

## **Wasserspiele**

**gefunden bei:**

Deutsche Lebens-Rettungs-Gesellschaft

Jugendverband [www.bayern.dlrg-jugend.de](http://www.bayern.dlrg-jugend.de),

Kristin Bauer



### **Fische im Netz**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt. Die Mitglieder der einen Gruppe bilden das Netz, sie stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf und fassen sich an den Händen. Die Spieler der anderen Gruppe sind die Fische; sie müssen versuchen, dem Netz zu entweichen. Das Netz bewegt sich langsam auf die Fische zu und versucht sie einzukreisen. Gleichzeitig beginnen die Fische mit ihren Ausbruchsversuchen. Die gefangenen Fische werden zum Netz und das Spiel geht weiter, bis alle Fische gefangen sind.

### **Wasserkarussell**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Sechs bis acht Spieler stellen sich im Kreis auf, fassen einander an den Händen und setzen sich rundum in Bewegung. Dabei legt jeder zweite Spieler den Oberkörper zurück.

### **Robbenfangen**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** keines

Ein Spieler ist der Fänger und macht Jagd auf Robben. Dabei darf er aber nur solche Robben fangen, die den Kopf aus dem Wasser strecken. Alle tauchenden Robben sind vor ihm sicher.

## **Halt dein Feld frei**

**Spieleranzahl:** ab 8-15 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Schwimmbretter, Bälle, etc

In der Mitte des Beckens wird eine Leine gespannt und die Spieler in zwei gleich große Gruppen geteilt. Jede Mannschaft muss nun versuchen ihr Feld frei zu halten. Es werden nun Schwimmbretter, Ringe, ... ins Becken geworfen und jede Gruppe muss so schnell wie möglich die Dinge in ihrem Feld ins andere Feld schmeißen. Auf ein Signal des Spielleiters hin wird Bestandsaufnahme gemacht.

## **Wer hat Angst vor dem Schwarzen Mann?**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Keines

Wer schwarze Mann:" Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?"

Kinder: "Keiner, keiner"

Schwarzer Mann: " Und wenn er aber kommt?"

Kinder: " Dann laufen wir davon!"

Nach diesen Worten Versuchen die Kinder die andere Beckenseite zu erreichen. Der Schwarze Mann kommt ihnen entgegen und versucht möglichst viele Kinder zu fangen, die dann auch zum Schwarzen Mann werden.

Variation: Ein Tintenfisch wird bestimmt, der die Aufgabe hat, beim Seitenwechsel möglichst viele Fische zu fangen. Die Gefangenen Fische bleiben aber an Ort und Stelle stehen und helfen von ihren Standort aus die anderen Fische zu fangen, also ohne ihren Ort zu ändern

## **Vorsicht Eisberge!**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Keines

Einem Kind werden die Augen verbunden. Die anderen Kinder verteilen sich im Wasser. Der blinde Eisbär soll nun von einer Seite

## **Eulen und Raben**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Keines

Die Kinder stehen sich, mit ungefähr drei Metern Abstand, in der Mitte des Beckens, gegenüber. Eine Gruppe sind die Eulen, die andere n sind die Raben. Der Spielleiter stellt jetzt eine Behauptung auf, z.B.: Der Elefant ist grün...

Wenn die Behauptung richtig ist, müssen die Eulen die Raben fangen. Falls sie aber falsch ist, geht es andersrum. Jeder Gefangene gehört schließlich zur Gruppe der Fänger. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Gegner gefangen hat.

## **Tag und Nacht**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Keines

Die Kinder stehen sich, mit ungefähr drei Metern Abstand, in der Mitte des Beckens, in einer Reihe gegenüber. Eine Gruppe ist der Tag, die andere Gruppe ist die Nacht. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Immer wenn das Wort Nacht in dieser Geschichte vorkommt muss die „Nachtgruppe“ die „Taggruppe“ fangen und umgekehrt. Die Gefangenen gehören automatisch zu der Gruppe der Fänger. Sieger ist die Mannschaft, die als erstes alle Gegner gefangen hat.

## **Piratenspiel**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 6 Jahre

**Material:** Keines

Alle Kinder stehen in einem Kreis im Becken. Ein Kind ist der Pirat, der außerhalb dieses Kreises steht. Dieser Pirat schwimmt jetzt langsam um den Kreis herum, bis er irgend jemandem auf die Schultern tippt. Jetzt geht das Rennen los: Der Pirat und der Angetippte müssen jetzt um die Wette, in entgegengesetzter

- Transport eines Balles auf einem Tauchring auf einem Schwimmbrett zur anderen Seite. Wem der Ball herunterfällt, beginnt von vorne.
- Mit einer Hand ein Bein fassen und so schwimmen.
- Je drei Kinder bilden ein Schleppergespann. Davon schleppen zwei Kinder ein drittes, welches mit den Händen je einen Pull-boy hält, an den Beinen rückwärts durch das Wasser.
- In der Mitte der Bahn müssen zwei Purzelbäume gemacht werden.
- Verschiedene Schwimmstile
- Zwei Kinder stehen sich pro Bahn gegenüber. In der Mitte der Bahn liegt ein Tauchring. Wer hat den Ring zuerst und überbringt ihn seinem Mannschaftskameraden? Dieser deponiert ihn wieder unter Wasser usw.
- Auf einem Schwimmbrett werden Pull-Boies transportiert, diese müssen aber senkrecht übereinander stehen. Die Mannschaft darf selbst entscheiden, wie viele Pull-Boies sie transportieren will. Wenn Pull-Boies herunterfallen, muss wieder von vorne begonnen werden. Nach einer Zeit werden die Punkte gezählt.

## **Baywatch**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Schwimmbretter**

In einer Gruppe wird ein (oder mehrere) Kind(er) als Fänger („Hai“) ausgewählt. Ca. drei Kinder werden zu Rettungsschwimmern. Wenn der Hai einen Schwimmer gefangen hat, dann muss dieser seine Arme nach oben strecken, dass die Rettungsschwimmer sehen, wo sie helfen müssen. Die Rettungsschwimmer haben nun die Aufgabe, die Opfer an den Beckenrand zu transportieren. Erst dann dürfen diese sich wieder frei im Wasser bewegen. Ein Rettungsschwimmer muss vor dem Spiel mit einem Schwimmbrett oder ähnlichem kenntlich gemacht werden. Dieser ist dann auch für den Hai unantastbar.

zur anderen gelangen ohne an einen Eisberg zu stoßen. Dazu ruft er immer "Piep". In der Nähe eines Eisberges gibt der den Ton wieder.

## **Paarschwimmen Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Zwei oder drei Kinder halten sich an den Händen und versuchen um die Wette zu schwimmen.

## **Blindenstaffel Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Augenbinden**

Zwei Mannschaften stehen am Backenrand. Dem Starter werden die Augen verbunden. Blind schwimmen sie nun zur anderen Beckenrandseite. Dabei dürfen die anderen Kameraden durch Zurufe Orientierungshilfe leisten.

## **Brettkellner Wasserstaffel**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Schwimmbrett, Becher, Ring**

Bei diesem Staffelspiel müssen die Kellner auf ihrem Brett einen Becher Wasser und einen Ring schwimmend zur anderen Seite bringen. Dort stellen sie die Bretter mit den Ringen ab und schwimmen mit dem Ring auf dem Kopf zurück. Die nächsten machen dasselbe nur in umgekehrter Reihenfolge.

## **Feuer, Wasser, Sturm**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Kinder stehen in der Mitte des Beckens. Der Spielleiter zeigt auf eine Ecke zu der alle schwimmen sollen, wenn er Feuer ruft. Bei

Wasser sollen sich alle wie ein Toter Mann aufs Wasser legen, bei Sturm tauchen alle unter. Diejenigen, die als letzte die Aufgaben erfüllen, scheiden aus.

### **Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Kinder: Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?

Fischer: z.B. 10 Meter

Kinder: Und wie kommen wir hinüber?

Fischer nennt irgendeine Farbe Die Kinder mit der Farbe können nicht gefangen werden, die anderen müssen versuchen das Wasser zu durchqueren, ohne gefangen zu werden.

### **Das nasse Würfelspiel**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Würfel, Schwimmbretter, Bälle, etc.**

Die Spieler sitzen außerhalb des Beckens im Kreis. Im Wasser treiben verschiedene Gegenstände. Nun wird der Reihe nach gewürfelt. Wer eine sechs würfelt, darf ins Wasser springen und möglichst viele Gegenstände einsammeln. Sobald aber ein anderer eine sechs gewürfelt hat, muss der Spieler im Wasser mit dem Sammeln aufhören und der andere darf sein Glück versuchen. Wer hat zum Schluss die meisten Gegenstände?

### **Tauch Quiz**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: vorbereitete Luftballons**

Der Spielleiter überlegt sich einen bekannten Spruch oder ein bekanntes Lied und schreibt jedes Wort auf einen Zettel. Diese Zettel werden zusammen mit einem Stein in einen Luftballon (gleiche

### **Kaffeeklatsch**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die Kinder dürfen sich frei im Wasser bewegen. Auf eine Anweisung des Spielleiters müssen sie alle eine bestimmte Aufgabe erfüllen:

Lehrer. Kaffeeklatsch: Alle strampeln wie wild im Wasser

Feuer: Alle schwimmen in eine Ecke

Wasser: Alle tauchen unter

Luft: Alle springen hoch

Erde. Alle legen sich flach auf den Rücken ...

Das Kind, das als letztes reagiert oder die Aufgabe falsch löst, scheidet aus.

### **Staffeln**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: versch. Materialien für Schwimmtraining**

Verschiedene Staffelformen: Wegen der Übungsintensität sollten zu jeder Gruppe nicht mehr als fünf bis sechs Schüler gehören:

- Delphinsprünge

- Mit Brettern

- Tischtennisball vor sich her pusten.

- Tauchring mit dem Kopf transportieren.

- Wer bringt einen Ball am schnellsten zur anderen Seite? Der Ball muss immer mit dem Wasser in Berührung sein.

- Ball mit dem Kopf schieben.

- Sitzstaffel

- Ein Kind sitzt auf einem Schwimmbrett, ein anderes Kind schiebt. (Wechsel)

- Ein Kind zieht seinen Partner.

- Zu viert eine Matte transportieren, ohne dass sie nass wird.

Abwurf von der Seite. Fliegt der Ball aus dem Lehrbecken, gibt es Einwurf für die gegnerische Mannschaft, ebenso, wenn der Ball ins Tor geworfen wird. Freistoßregeln wegen Foulspiels können je nach Alter und Zusammensetzung der Gruppe vor dem Spiel mit den Schülern abgesprochen werden.

### **Figuren bilden**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Auf Zeit müssen von zwei oder mehreren Gruppen verschiedene Aufgaben ausgeführt werden, z.B.: Dreiecke, Kreise, Buchstaben, Wörter,.... Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, hat das Spiel gewonnen.

### **Tunneltauchen**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Eine Gruppe von Kindern steht mit seitgegrätschten Beinen hintereinander. Nun muss der hinterste Schüler versuchen durch die Beine der anderen nach vorne durch zu tauchen. Diese Form kann man auch leicht in eine Rennen einbauen. Hier müssen zwei oder mehr Mannschaften nun gegeneinander tauchen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste auf der anderen Beckenseite angelangt ist.

### **Türme bauen**

**Spieleranzahl: ab 4 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schwimmbretter**

Mehrere Mannschaften versuchen in einer bestimmten Zeit mit Schwimmbrettern Türme zu bauen. Die Mannschaft mit dem höchsten Turm hat gewonnen. Als Schwierigkeitsstufe kann man einbauen, dass sich am Schluss noch ein Kind auf den Bretterstapel setzen muss.

Farbe für die Wörter, die zu einem Spruch gehören) und verknotet ihn. Diese werden dann ins Wasser geworfen.

Die Gruppe wird nun in zwei Gruppen eingeteilt und von jeder Gruppe darf nur eine Person tauchen. Mit den herauf getauchten Ballon begibt er sich zur Gruppe und ein weiteres Mitglied springt ins Wasser. Während dieses Mitglied taucht, versuchen die anderen den Spruch heraus zu bekommen. Welche Gruppe schafft dies zuerst?

### **Wasserkreisel**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Läufer und ein Fänger werden bestimmt. Der Fänger steht außerhalb des Kreises, während der Läufer sich wieder im Kreis einreihet. Auf ein Startzeichen hin, versucht der Fänger den Läufer zu erwischen. Die Kreisspieler versuchen das natürlich zu verhindern, indem sie so schnell wie möglich im Kreis laufen und dabei gegebenenfalls die Richtung wechseln.

### **Im U-Boot nach Jerusalem**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Ringe, Kassettenrekorder**

Dieses Spiel funktioniert genauso wie Reise nach Jerusalem, nur das statt Stühle Tauchringe verwendet werden. Sobald die Musik aussetzt müssen alle Spieler nach den Ringen tauchen. Da ja ein Ring zuwenig vorhanden ist, muss derjenige Spieler ohne Ring ausscheiden. Dann wird wieder ein Ring weggenommen und eine erneute Runde beginnt.

### **Neues aus der Presse**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

### **Material: Zeitung**

Die Spieler treten in zwei Gruppen gegeneinander an. Jede Gruppe erhält einen Bogen Zeitung. Die Gruppenmitglieder überfliegen gemeinsam den Text und überlegen sich eine beliebige Frage, deren Antwort auf diesem Zeitungsblatt zu finden ist. Die Spieler wählen sich einen beliebigen Spieler der Gegenpartei aus und stellen ihm die Frage. Nachdem ihm die Zeitung überreicht wurde, springt er mit der Zeitung ins Wasser und muss während er in Rückenlage zu einem bestimmten Punkt hin und zurück schwimmt, die Antwort auf der Seite finden.

### **Korallenriff**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Spieler laufen durchs Wasser. Der Fänger versucht die Spieler zu fangen und die gefangenen Spieler verwandeln sich in ein Korallenriff. Sie müssen auf der Stelle stehen bleiben und können vorbeikommende Spieler festhalten. Berührt der Fänger diese Gefangenen Fische, so werden auch sie zum Korallenriff.

### **Die zwei wilden Fischer**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Wir teilen die Spielfläche in zwei große Teile ein und kennzeichnen die Mittellinie. Wir bilden zwei gleich große Gruppen und benennen die Fischer. Nun muss der Fischer möglichst viele Fische fangen und diese gefangenen Fische müssen so schnell wie möglich ins andere Spielfeld laufen. Welcher Spieler hat sein Feld zuerst frei gefischt.

### **Wer schläft als erster?**

**Spieleranzahl: 3 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Schlafanzüge**

### **„Steh, Bock! Lauf, Bock!“**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Die Gruppe ist aufgeteilt in Fänger und Läufer. Je mehr Fänger vorhanden sind, desto schneller ist das Spiel entschieden. Alle Schüler bewegen sich frei im Becken. Wird nun ein Schüler mit dem Wort „Steh“ von einem Fänger abgeschlagen, darf er sich solange nicht mehr vom Fleck rühren, bis ein anderer Läufer ihn mit dem Wort „Frei“ erlöst hat.

### **Henne und Habicht**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Die „Henne“ geht mit ihren „Küken“ durch das Lehrbecken. Ein „Küken“ umfasst dabei den Körper der „Henne“, das zweite den Körper des ersten „Kükens“ usw. Der „Habicht“ versucht nun das hinterste „Küken“ zu erwischen. Die „Henne“ jedoch schirmt ihre Kleinen ab, indem sie sich dem Räuber zuwendet, die „Küken“ immer hinter sich abdeckend.

### **Wasserball im Lehrbecken**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Wasserball, 2 Tore bzw. Ringe**

Zwei gleich starke Mannschaften stehen sich im Lehrbecken gegenüber. Ein leichter Wasserball soll von den Schülern einer Partei in das Tor der anderen gelegt (nicht geworfen) werden. Das Tor ist die Schmalseite des Beckens. Jeder Schüler, der in Ballbesitz kommt, muss den Ball nach spätestens drei Zügen weitergeben. Vor Beginn des Spiels stellen sich beide Parteien an der Schmalseite des Beckens auf. Jeder Schüler berührt mit einer Hand den Beckenrand. Auf Pfiff schwimmen beide Mannschaften zur Mitte des Spielfeldes, wohin der Lehrer den Ball geworfen hat. Nach jedem Tor macht ein Spieler

### **Haifischfangen:**

**Spieleranzahl:** ab 2 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Keines

A startet auf Startblock, B im Wasser. Sobald A gestartet ist (und in „schwächerer“ Lage schwimmt), versucht B ihn einzuholen und unterzutauchen.

### **Gefangenenschwimmen**

**Spieleranzahl:** ab 4 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Seile

Pendelstaffel mit zusammengebundenen Händen oder Füßen schwimmen.

### **Jägerball:**

**Spieleranzahl:** ab 5 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Ball

Der/Die Jäger steht/stehen am Beckenrand. Die anderen schwimmen kreuz und quer im Becken. Der/die Jäger versuchen ihre Opfer abzuwerfen. Wer getroffen wurde, scheidet aus.

### **Baumstammflößen**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Keines

Die Spieler stellen sich paarweise gegenüber auf und bilden eine Gasse. 1 Spieler legt sich am Ende der Gasse gestreckt und ganz steif auf den Bauch. Die Mitspieler schieben den „Baumstamm“ ans andere Ende.

Alle haben von zu Hause einen Schlafanzug mitgebracht. Die Schlafanzüge werden in Tüten gepackt und einfach ins Wasser geworfen. Die Spieler müssen nun so schnell wie möglich ihren Schlafanzug wiederfinden und ihn im Wasser anziehen. Wer den Schlafanzug angezogen hat, muss so schnell wie möglich aus dem Wasser kommen und sich auf einem ausgemachten Punkt schlafen legen. Wer schläft als erstes?

### **Rette-die Brut-Spiel**

**Spieleranzahl:** ab 6 Spieler

**Alter:** ab 8 Jahre

**Material:** Tischtennisbälle

Zwei oder mehrere Staffeln versuchen so gut es geht, rohe Eier durch das Becken zu transportieren: Mit einem Löffel im Mund muss das Ei balanciert werden, bis es der nächste Schwimmer an der Wende übernehmen kann.

### **Inschenjühr-Spiel**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Keines

Zwei „Inschenjöhre“ bauen um die Wette aus allen Anwesenden Maschinen zusammen, indem eine Person nach der anderen aneinander gestellt wird und irgendeine Bewegung ausführen muss. Das lustigere Endergebnis hat gewonnen.

### **Wasserfußball**

**Spieleranzahl:** ab 8 Spieler

**Alter:** ab 10 Jahre

**Material:** Ball, 2 Tore bzw. Ringe

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig den Ball in das Tor zu schießen. Wesentliche Bedingung: Der Ball darf nur mit dem Fuß nach vorne bewegt werden.

### **Roulett:**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Kassettenrecorder, Ball**

Alle Spieler sind im Kreis zusammen. Der Spielleiter lässt Musik laufen (Kassettenrecorder). Die Spieler werfen sich einen Ball zu, jeder versucht ihn so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Denn wenn der Spielleiter sein Lied stoppt, scheidet der Spieler mit dem Ball aus.

### **Wasserschlange:**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Keines**

3-5 Leute hintereinander, die rechte Hand hält den rechten Fuß des Vordermannes; welche Mannschaft schwimmt schneller.

### **große Schlange:**

**Spieleranzahl: ab 6 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Keines**

Alle Mitspieler machen eine große Schlange im Becken. Ein Vordermann leitet die „große Schlange“ in verschiedenen Formen durchs Becken.

### **Fischer wie tief ist das Wasser?**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Ein Kind ist der Fischer und steht den anderen Kindern in etwa 10m Abstand gegenüber. Die Kinder rufen „Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet „...Meter tief.“ Die Kinder fragen zurück „Wie kommen wir hinüber?“ der Fischer antwortet „Indem ihr wie ein Hund schwimmt, auf dem Rücken schwimmt, ...“

Auf diese Weise schwimmen die Kinder so schnell es geht auf die andere Seite und versuche, sich nicht vom Fischer fangen zu lassen. Wer gefangen wird, wird automatisch zum Gehilfen des Fischers.

### **Kettenfangen**

**Spieleranzahl: ab 8 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahre**

**Material: Keines**

Einer fängt an zu fangen. Jeder, der abgeschlagen ist, hält sich am Fänger (es ergibt sich eine Kette) fest, bis alle Mitspieler gefangen sind.

### **Herr Hai wie spät ist es?**

**Spieleranzahl: ab 10 Spieler**

**Alter: ab 6 Jahre**

**Material: Schwimmring**

Alle Kinder verteilen sich im Wasser. Ein Kind ist der Hai, die restlichen sind kleine Fische. In einer Ecke liegt der Schwimmring. Die Fische fragen „Herr Hai, wie spät ist es?“ Der Hai sagt irgendeine Uhrzeit oder Schulzeit, Schlafenszeit,... Währenddessen hüpfen die Fische um ihn herum und stellen immer wieder ihre Frage. Wenn der Hai ruft „Essenszeit!“ müssen alle Fische schnell versuche, den Schwimmring zu erreichen, um nicht gefressen zu werden. Der erste Gefangene wird nun der Hai.

### **Quallenspiel**

**Spieleranzahl: ab 5 Spieler**

**Alter: ab 10 Jahre**

**Material: Bälle**

Etwa 20 Bälle schwimmen im Wasser. Alle sollen sich in verschiedenen Varianten durch das Wasser bewegen, ohne die Bälle zu berühren. Wer sich an einem Ball verbrennt muss sich an dieser Stelle des Körpers selbst eine Hand auflegen und so weiter spielen.