

Universität Karlsruhe (TH)
Institut für Sport und Sportwissenschaften

Spielfit
Kurs A, SS06
Fr. Dr. M. Knoll, S. Wenninger

Thema: Wasserspiele

Tag der Abgabe: 27.06.2006

Vorgelegt von: Oliver Stiesch
Mat.: 1265092
LA, Semester 2

Thomas Bosch
Mat.:
LA, Semester 2

Steffen Schmidt
Mat.:
LA, Semester 2

Inhaltsverzeichnis

1	<i>Rahmenbedingungen</i>	3
2	<i>Didaktisch-methodische Analyse</i>	4
3	<i>Konkretisierung der Unterrichtspräsentation</i>	5
3.1	Wasserbombentreten	5
3.2	Wasser abmessen	5
3.3	Schwammstaffel	7
3.4	Bombenstechen	7
3.5	Die Befüllung	7
3.6	Wasserschlacht	8
3.7	Flasche schießen	8
3.8	Wasserbecher weitergeben	9
3.9	Wasserparcours	9
4	<i>Literaturverzeichnis</i>	11

1 Rahmenbedingungen

- **Teilnehmer:** 26 Teilnehmer im Alter zwischen ca. 20 und 30 Jahren, männliche und weibliche Studenten des Sportinstitutes.
- **Gruppensituation:** Schulklasse oder Freizeitgruppe die betreut werden soll. Möglich wären alle Altersklassen sowie gemischte oder getrennte Gruppen, da kaum technische Anforderungen gestellt werden. Es erfolgt im Verlauf eine Gruppeneinteilung, da dadurch die Schüler oder Kinder hinreichend aktiv sein können.
- **Örtliche Gegebenheiten:** Roter Hartplatz des Sportinstituts der Universität Karlsruhe. Gesamter Platz steht zur Verfügung.
- **Zeit:** ca. 40 min

2 Didaktisch-methodische Analyse

Ziel dieser Stunde ist es den Studenten Grundideen zu geben, welche Spielmöglichkeiten man mit dem Element Wasser hat.

Beim Spielen mit Wasser steht der Spaß im Vordergrund, es bietet alternativen und Abwechslungen gerade im Sommer zu den regulären Spielen und dem Unterricht an der Schule. Die Schüler lernen dabei spielend ihre Geschicklichkeit und Koordination zu verbessern. Zudem ist bei den Staffelspielen sehr viel Kooperation gefragt. Die Gemeinschaft und das Gemeinschaftsgefühl werden dadurch gestärkt. Zudem müssen die Schüler sich selbstständig überlegen wie sie das vorgegebene Ziel am besten erreichen. Das fördert dann natürlich die Kreativität der Schülergruppe. Zu beobachten ist dann wie sie dabei vorgehen, oder welche Entwicklung sie damit durchmachen. Entscheidend ist es diese Lernprozesse zu fördern und Anreize zu setzen um geeignete Lösungen zu finden.

3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

3.1 Wasserbombentreten

Es werden jedem Schüler eine Wasserbombe an das Fußgelenk gebunden. Ziel ist es die Wasserbomben der anderen kaputt zu treten ohne dass seine eigene zerstört wird. Derjenige dessen Bombe zerplatzt ist, fliegt raus. Am Ende hat der gewonnen, dessen Bombe noch ganz ist.

Nun werden 4 Gruppen eingeteilt mit 6-7 Schülern. Als Alternative zu dem üblichen durchzählen könnte man auch Karten erstellen auf denen vier Symbole oder Wörter stehen die zu einer Gruppe gehören (z. B. 4 Karten mit Tieren, 4 mit Pflanzen...)

3.2 Wasser abmessen

Jede Gruppe erhält Flaschen mit verschiedenem Volumen (0,3l und 0,5l). Es soll nun genau 0,2 (0,1; 0,4) Liter abgemessen werden. Das Wasser darf umgeschüttet und verworfen werden. Die Flaschen dürfen bei Neubefüllung Jedoch nur komplett gefüllt werden!

Lösung:

0,2l:

den 0,5 Liter Behälter füllen und damit den 0,3 Liter Behälter füllen

im 0,5 Liter Behälter sind genau 0,2 Liter drin

0,1l:

den 0,3 Liter Behälter voll füllen

die 0,3 Liter in den Leeren 0,5 Liter Behälter umfüllen

den 0,3 Liter Behälter erneut füllen

den 0,5 Liter Behälter mit dem Wasser aus dem 0,3 Liter Behälter voll füllen

0,1 Liter bleibt als Rest im 0,3 Liter Behälter

0,4l :

Möglichkeit Nr1

0,5 Liter Behälter voll füllen

damit dann den 0,3 Liter Behälter voll füllen

0,2 Liter bleiben im 0,5 Liter Behälter übrig,

den 0,3 Liter Behälter leeren und die

0,2 Liter aus dem 0,5 Liter Behälter umfüllen

den 0,5 Liter Behälter voll füllen

mit dem Wasser des 0,5 Liter Behälters den 0,3 Liter Behälter auffüllen

im 0,5 Liter Behälter sind jetzt 0,4 Liter drin

Möglichkeit Nr2

den 0,3 Liter Behälter voll füllen

die 0,3 Liter in den Leeren 0,5 Liter Behälter umfüllen

den 0,3 Liter Behälter erneut füllen

den 0,5 Liter Behälter mit dem Wasser aus dem 0,3 Liter Behälter voll füllen

0,1 Liter bleibt als Rest im 0,3 Liter Behälter

den 0,5 Liter Behälter leeren

dann den 0,1 Liter vom 0,3 Liter Behälter in den 0,5 Liter Behälter umfüllen

den 0,3 Liter Behälter wieder füllen

und die 0,3 Liter dann in den 0,5 Liter um füllen

im 0,5 Liter Behälter sind jetzt 0,4 Liter drin

3.3 Schwammstaffel

Ein Schwamm wird in einen Eimer getaucht und anschließend durch eine Wurfkette wird der Schwamm von einer Person zur nächsten geworfen. Man kann die verschiedenen Durchgänge variieren, indem man sie dann durch die Grätsche werfen, oder über den Kopf weiter geben. Der letzte drückt den Schwamm dann in einem Eimer aus. Der Schwamm wird wieder nach vorne geworfen. Alternativ rückt der Schüler mit dem Schwamm um eine Position auf.

3.4 Bombenstechen

Es spielen immer 2 Gruppen gegeneinander. An der Stirn der Schüler wird mit Klebeband eine Reißzwecke befestigt (oder ein Nagel). Die Schüler müssen versuchen Wasserbomben welche von den Betreuern gehalten werden mit der Reißzwecke zum platzen zu bringen. Alternativ können die Bomben auch an einer Schnur befestigt werden falls nicht genug Betreuer zum halten anwesend sind.

3.5 Die Befüllung

Eine 0,5l Plastik-Flasche mit Wasser gefüllt wird dem leichtesten Mitglied der Gruppe seitlich an den Oberschenkel gebunden. Die anderen Gruppenmitglieder müssen ihn stützen oder sich eine Technik einfallen lassen, wie sie ein am Boden stehendes Gefäß mit dem Wasser aus der Flasche füllen, ohne die Flasche oder das Gefäß zu berühren. Als schwierigere Variation könnte man das untere Gefäß zusätzlich auf eine Erhöhung stellen (z.B. einen Hocker). Gewonnen hat die Gruppe, die am ende am meisten Wasser in das untere Gefäß gefüllt hat.

3.6 Wasserschlacht

Es wird ein Stück Küchenpapier oder eine Serviette mit Klebeband an der Brust des Schülers befestigt. In einem abgesteckten Feld werden Wassereimer aufgestellt. Jeder bekommt einen kleinen Schnapsbecher aus Plastik, mit dem er Versuchen muss das Papier der anderen so zu befeuchten dass es dadurch zerstört wird. Wessen Tuch kaputt ist, der ist diese Runde draußen. Es können auch noch die vorherigen Gruppen zu Beginn zusammenspielen oder jeder ist auf sich alleine gestellt. Gespielt werden beide Varianten. Zudem können die Becher verändert werden. So kann man zum Beispiel große Becher nehmen die ein Loch im Boden haben.

Alternative Spiele:

3.7 Flasche schießen

Es spielen 2 Mannschaften gegeneinander. Jede Mannschaft bekommt eine mit Wasser gefüllte Plastikflasche, welche in 10 Meter Entfernung auf einem Brett steht. Nun versucht jede Mannschaft mit jeweils einem Ball die gegnerische Flasche umzuschießen. Der geworfene Ball wird vom Werfer anschließend geholt und dem nächsten Schützen übergeben (oder ein Mitspieler steht hinter der Flasche und wirft den Ball dem nächsten Werfer zu). Getroffene Flaschen werden von der gegnerischen Mannschaft so schnell wie möglich wieder aufgestellt. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach vereinbarter Zeit noch das meiste Wasser in ihrer Flasche hat.

3.8 Wasserbecher weitergeben

Ein mit Wasser gefüllter Plastikbecher ist mit den Zähnen von einer Person zur nächsten weiter zu geben. Die letzte Person füllt das Wasser in einen Messbecher. Der Becher wird dann wieder nach vorne gegeben mit Wasser gefüllt und legt die Strecke ebenfalls wieder wie zuvor zurück.

Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb einer bestimmten Zeit das meiste Wasser transportieren konnte, oder deren Messbecher als erstes voll ist.

3.9 Wasserparcours

Es wird ein Parcours aufgebaut durch den die Schüler Wasser von einem Eimer zum nächsten transportieren müssen. (Stühle, Bänke Tische, Sprungstellen...) Es wird mit verschiedenen Gegenständen das Wasser transportiert.

Zeit	Unterrichtsinhalte	Kommentar	Organisationsrahmen	Geräte
5 min	Wasserbombentreten	Aufwärmen	Jeder eine Wasserbombe ans Fußgelenk, wer am Ende noch eine Wasserbombe hat, hat gewonnen	Wasserbomben, Schnur
10min	Wasser abmessen		2 Behälter mit 0,5 l und 0,3 l sind zur Verfügung Es sollen genau 0,2 l (0,1l; 0,4 l) abgemessen werden	Behälter, Eimer
5min	Schwammstaffel		Wassertransport mit Schwämmen	Schwämme, Eimer
5min	Bombenstechen		Reißzwecke wird am Kopf befestigt, es muss damit die Wasserbombe kaputt gemacht werden	Wasserbomben, Schnur Klebestreifen, Reißzwecke
5 min	Die Befüllung		Flasche mit Wasser wird am Oberschenkel befestigt, muss dann von der Gruppe in anderes Gefäß befüllt werden	Flaschen, Gefäße
8min	Wasserschlacht	Abschlusspiel	Küchenpapier an der Brust befestigt, wird mit Wasser "abgeworfen". Der Spieler scheidet dann aus.	Küchenpapier, Becher, Klebestreifen

4 Literaturverzeichnis

Internet:

- <http://www.gruppenspiele-hits.de/spiele-sitemap.html> (Stand: 29.06.06)
- <http://www.kikisweb.de/gruppen/gruppen.html> (Stand: 29.06.06)
- <http://www.tibs.at/spn/pdf/wasserspiele.pdf> (Stand: 29.06.06)
- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-nass-dreckig-spass.html>
(Stand: 29.06.06)