

**Universität Karlsruhe (TH)**  
Institut für Sport und Sportwissenschaft

**Spiel-fit (Kurs B)**  
Dr. Michaela Knoll, Silke Wenninger

# Wasserspiele

Tag der Abgabe:

27. Juni 2006

vorgelegt von:

Manuel Merkle  
Matrikelnummer: 1198536  
e-mail: [manuel.merkle@gmx.de](mailto:manuel.merkle@gmx.de)

Florian Neugebauer  
Matrikelnummer: 1253592  
e-mail: neuge83@web.de

Christof Merz  
Matrikelnummer: 1253581  
e-mail: christof.merz@web.de

Lehramt, 4. Semester

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Stundenziel .....	3
3	Didaktisch/Methodische Aspekte .....	3
4	Übungen.....	4
5	Stundenverlaufsplan .....	5
6	Literaturverzeichnis .....	6

## **1 Einleitung**

„Kleine Spiele“ haben sich seit Jahren im Schul- und Vereinssport etabliert, sei es als Aufwärmspiel, als Förderung des sozialen Verhaltens oder als Heranführung an die großen Sportspiele. Der Begriff „Kleine Spiele“ bezeichnet im Allgemeinen „eine von einem bestimmten Spielgedanken bzw. einer Aufgabe ausgehenden Folge von lustbetonten und freudvollen Handlungen, die in anregender und unterhaltender Form die körperlichen und geistigen Kräfte entwickeln und üben“ sollen. (Döbler, S. 31)

## **2 Stundenziel**

Den Teilnehmern werden einige Anregungen für Spiele mit Wasser gegeben, die in der Schule, auf Freizeiten oder Ähnlichem angewandt werden können. Außerdem soll den Teilnehmern gezeigt werden, dass hier bei motivierten Gruppen ein sehr großer Spaßfaktor erzielt werden kann.

## **3 Didaktisch/Methodische Aspekte**

Wasserspiele sind eine Besonderheit im sonstigen Schulalltag. Hier soll den Schülern auch außerhalb eines Schwimmbads das Element Wasser näher gebracht werden, um mögliche Ängste abbauen zu helfen. In der Stunde sollte grundsätzlich der Spaßfaktor eine Hauptrolle spielen und keine Höchstleistungen. Auch der Teamgeist und die Kooperation untereinander sollte einen wichtigen Stellenwert einnehmen. Bei der Vorbereitung auf diese Stunde ist es wichtig, den Schülern im Voraus mitzuteilen, was in dieser Stunde ansteht, damit diese geeignete Kleidung mitbringen. Die Spiele sollen die Kooperation und Kommunikation der Schüler untereinander anregen, weniger das Gewinnen oder Verlieren. Somit kann eine große Spielfreude entfacht werden. Ein weiteres Ziel der Stunde ist die Kinder für die

Bewegung zu begeistern. In der heutigen Zeit sitzen die meisten Kinder lieber am Computer, als draußen mit Gleichaltrigen zu spielen.

## **4 Übungen**

### **4.1 Parteiball**

Die Gruppe wird in vier Teilgruppen aufgeteilt, von denen jeweils zwei miteinander spielen. Es wird ein Feld festgelegt, in dem nach bekannten Parteiballregeln mit einer Wasserbombe, die als Ball dient, gespielt wird. Für Ersatzbälle ist gesorgt!!!!

### **4.2 Strohhalmstaffel**

Die vier Gruppen stellen sich jeweils hinter einem Eimer, der mit Wasser gefüllt ist, auf. Im Abstand von ca. 15 Metern steht ein zweiter, leerer Eimer. Ziel ist es das Wasser mit Hilfe von Strohhalm und durchlöchernten Bechern in den zweiten Eimer zu befördern. Hierzu haben die Gruppen erst zwei Minuten um das Wasser mit den Strohhalm einzusaugen und nach einer einminütigen Pause zwei weitere Minuten mit den Plastikbechern. Sieger ist wer am Ende am meisten Wasser im Eimer hat.

### **4.3 Stirndart**

Die Gruppen bleiben wie beim vorherigen Spiel stehen. Jeder Teilnehmer erhält einen Reissnagel und ein Stück Klebeband, mit dem der Reissnagel auf die Stirn geklebt wird. Die Ersten in der Reihe müssen nun zehn Mal um den Eimer rennen, dann eine Strecke von etwa 15 Metern laufen und mit der Stirn, bzw. dem Reissnagel eine ihnen hingehaltene Wasserbombe zum Platzen bringen.

### **4.4 Wörter gurgeln (Pufferspiel, falls noch Zeit)**

Ein Teilnehmer der Gruppe bekommt eine Flasche Wasser und vor den anderen verdeckt Wörter gezeigt, die er /sie gurgeln muss und welche die Mitspieler erraten müssen. Der Gurgler/ die Gurglerin darf auch eine neue Karte fordern falls die Gruppe nicht auf das Wort kommt. Die Teilnehmer haben zwei Minuten Zeit, um möglichst viele Wörter zu erraten.

#### 4.5 Eimerkette

Alle Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf. Der Erste bekommt einen vollen Eimer den er über den Kopf nach hinten durchgeben muss (der nächste weiter so), möglichst so dass wenig Wasser verschüttet wird. Im zweiten Durchgang bekommt die Gruppe einen präparierten Eimer.

### 5 Stundenverlaufsplan

Dauer	Thema/Spiel	Ablauf	Material
5 Min	Begrüßung, Themavorstellung	Kurze Einführung in das Thema	Mundwerk
10 Min.	Parteiball	- Gruppe wird in vier Teilgruppen eingeteilt - zwei Spielfelder	Wasserbomben
10 Min.	Strohalmstaffel	- vier Gruppen gegeneinander - erst Strohalm, dann Plastikbecher	Strohhalme 8 Eimer Plastikbecher
10 Min.	Stirndart	- vier Gruppen bleiben	Wasserbomben Reisnägel Klebeband
5 Min.	Eimerkette	Alle Teilnehmer gemeinsam in Aktion	Eimer

## 6 Literaturverzeichnis

- Döbler, E & Döbler, H. (1980). *Kleine Spiele. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Sportgemeinschaft*. Berlin: Volk und Wissen.
- Fahnenmann, Albrecht (1981). *Die grossen Wasserspiele: neue Inhalte für Schule, Verein u. Freizeit*. Bockenem am Harz: Schwimmsport-Verlag.
- Rammler, Hubert & Zöller, Herbert (2000). *Kleine Spiele – wozu? (4. Auflage)*. Wiebelsheim: Limpert Verlag GmbH.
- Boden, Heike. <http://www.heike-boden.de/Urlaub/Wasserspiele/wasserspiele.html>, 18.06.2006