

Das große Piratenspiel

Spiele im Hallen- und Freibad (1. Folge)

Individual-
sportarten

8/99

Schwimmen

Vorbemerkungen / Ziele

Bei dem großen Piratenspiel handelt es sich um Wett- und Geschicklichkeitsspiele im und am Wasserbecken. Umrahmt von einer spannenden Piratengeschichte, die von dem/der Spielleiter/in der jeweiligen Gruppe (Schwimmer/ Nichtschwimmer) problemlos angepasst werden kann, finden nacheinander verschiedene Spiele statt, die wahlweise miteinander oder gegeneinander gespielt werden können. Ohne den Spielverlauf unterbrechen zu müssen, können einzelne Spiele gemäß der Situation einfach ausgelassen werden oder deren Elemente variiert und miteinander kombiniert werden. Aufgabe des Spielleiters ist es, die verschiedenen Spiele in den Kontext einer Piratengeschichte einzubetten. Durch soll die Phantasie der Kinder angeregt und eine erhöhte Spielbereitschaft erzielt werden. Im Endeffekt heißt das: mehr Spaß am Spiel.

Zeit: 45-90 Minuten (oder auch mit Pausen über einen Nachmittag)

Teilnehmer/innen:
Mädchen und Jungen
(7-14 Jahre; Schwimmfähigkeit gemäß „Seepferdchen“)

Material:
ist zu jedem Spiel einzeln aufgeführt;
allgemeine Schwimmhilfen, Stoppuhr

Ort: im und am Schwimmbecken,
Hallen- und Freibad

Verlauf/Inhalte der Aktionen

- = Inhalte
- = Organisation

EINSTIMMUNG

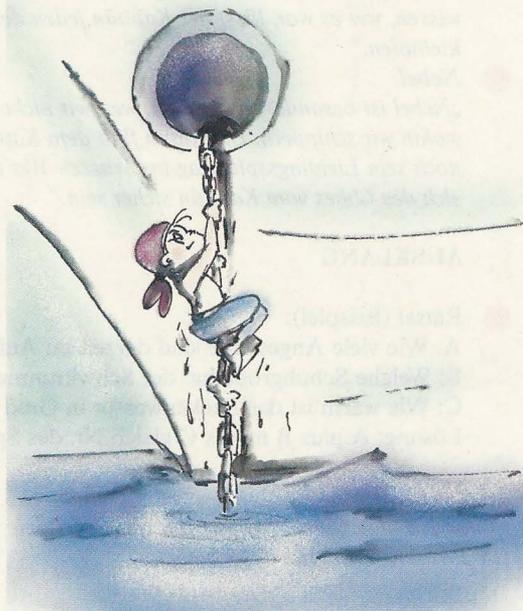
- Begrüßung und Erläuterungen
- „Hallo Kinder! Ich bin Knut Harmsen, euer Lotse (Spielleiter). Heute gehen wir als Piraten auf große Fahrt. Viele Abenteurer warten auf uns. Doch zuerst brauchen wir eine (zwei) Mannschaft(en): Kapitän, Steuermann, Schiffskoch, Matrosen.“ - „Nun kann die Reise losgehen. - Aber Moment, es fehlt ja noch das Schiff.“ - „Wo können wir uns bei Nacht und Nebel eins stibitzen?“
- „Richtig, im Hafen. Also auf zum Hafen.“

SCHWERPUNKT

- **Im Hafen ein Schiff erobern**
„Es ist eine klare Vollmondnacht. Die Schiffe liegen ruhig und unbewacht im Hafen. Aus Tavernen, den Hafenkneipen, klingt Musik und lautes Gegröle betrunkenere Seeleute. In den schmalen Gassen raufen sich ein paar Straßenköter um einen alten Fischkopf. Das ist unsere Chance, eins der Schiffe über die Ankerkette zu besteigen. Der Kapitän geht zuerst.“
- Die Kinder sollen nun an zusammengeknüpften Bettlaken (oder an einem verknotetem Seil) hochklettern und ein Sprungbrett (1-3 m) berühren.

Absichten/Gedanken

- = Absichten/Gedanken
- = Hinweis
- Transparenz
- **Material:** verschiedenfarbige Schwimmkappen/Kopftücher für die verschiedenen Gruppen
- Überleitung zum 1. Spiel



PRAKTISCH für die PRAXIS

Autor:
Dietmar Koll
Zeichner:
Scott Krausen

Verlauf/Inhalte der Aktion

● = Inhalte

○ = Organisation

● **Leinen los!**

„Was ist das? Schon gibt es die ersten Probleme: Der Anker hat sich festgesetzt und wir müssen jetzt mit vereinten Kräften an der Ankerkette ziehen.“

● **Nach Seeigeln schwimmen**

„Auf hoher See bekommt die Mannschaft Hunger. Der Kapitän hat die Idee, Seeigel sammeln zu lassen, die der Schiffskoch lecker zubereiten kann.“

● **Mann über Bord**

„Leider wurde das Trinkwasser in unseren Fässern faul und einige Mannschaftsmitglieder in der prallen Sonne vor Hitze verrückt und sprangen über Bord.“ – „Mann über Bord, werft den Rettungsring!“

● **Seemannslied**

„Bis wir zu einer Insel kommen, um unser Frischwasser aufzutanken, wollen wir uns an Bord die Zeit mit einem Lied vertreiben. – „Wir lagen vor Madagaskar, und hatten die Pest an Bord. In den Fässern da faulte das Wasser, und täglich ging einer über Bord. Ho-he, Kameraden, ho-he, ho-he. Ho-he, Kameraden, ho-he, ho-he.“

● **Eimerkette**

„Der Ausguck hat eine Insel gesichtet. - Wir gehen an Land, um unsere Frischwasservorräte aufzufüllen. Damit das schnell durchgeführt wird, bilden wir eine Eimerkette.“

○ „Wer (welche Gruppe) bekommt das Wasserfass in drei Minuten voll?“

● **Kielholen**

„Weil wir mit dem Trinkwasser sparsam umgehen müssen, darf jeder nur eine Kelle am Tag trinken. Jemand hat jedoch heimlich einen ganzen Eimer getrunken. Weil wir nicht wissen, wer es war, lässt der Kapitän jeden der Mannschaft kielholen.“

● **Nebel**

„Nebel ist besonders gefährlich, weil wir nicht sehen können, wohin wir schippern. Und dann fällt dem Kapitän auch noch sein Lieblingsspielzeug ins Wasser. Wer es findet, kann sich des Lobes vom Kapitän sicher sein.“

AUSKLANG

● **Rätsel (Beispiel):**

A: Wie viele Angestellte sind derzeit im Aufsichtsdienst?

B: Welche Schuhgröße hat der Schwimmmeister?

C: Wie warm ist das Beckenwasser in Grad Celsius?

Lösung: A plus B minus C gleich Nr. des Spindes.

In der 2. Folge (Sept. 99) werden weitere Spiele zur Piratengeschichte beschrieben.

Absichten/Gedanken

● = Absichten/Gedanken

➤ = Hinweis

➤ Die Kinder sollen nun vom Beckenrand aus zwei 5 kg-Tauchringe (o.ä.), an denen ein Seil befestigt ist, aus 3,8 m Tiefe hinaufziehen; einzeln auf Zeit.

➤ Die Kinder sollen nun einzeln auf Zeit oder im Wettkampf gegeneinander im Wasser treibende Gegenstände (z.B. Kunststoff-massageigel) einsammeln.

➤ Die Kinder sollen nun den Rettungsring gezielt werfen. Ein Kind in Seenot, d.h. im Wasser, bei kleineren Kindern der Spielleiter selbst, wegen der Gefahr, den Rettungsring vor den Kopf geworfen zu bekommen.

➤ Kinder singen gerne, wenn das Lied gut in eine Geschichte eingebettet ist, z.B. rauh gesungen, auf einer Schwimmmatte treibend, fördert die Gruppendynamik.



➤ Jeder der Teilnehmer wird von einem anderen der Gruppe mit der Rettungsleine (mit Schultergurt) eine Bahn kräftig durchs Becken gezogen.

➤ Zwei Kinder suchen mit verbundenen Augen zugleich nach einem Ball im Becken. Die Mannschaften rufen ihnen die Richtungen zu, wo sie suchen sollen.

➤ Der/Die Spielleiter/in hat einen Schokotaler-Schatz in einem Spind versteckt. Die Kinder müssen, bevor sie den Schlüssel zum Spind erhalten, das nebenstehende Rätsel lösen.

➤ Der Schwimmmeister wurde zuvor informiert, bzw. „eingeweiht“.