


Personale
Kompetenz

Soziale
Kompetenz

Sach-
kompetenz

Methoden-
kompetenz

<p><u>Bewegungsfeld:</u> „Bewegen im Wasser“ <u>Standard:</u> Sich sicher und kontrolliert im Wasser in mindestens einer Schwimmtechnik bewegen</p>	<p>Querverbindungen zu den einzelnen Lernbereichen</p>	<p>Leistungsfeststellung Leistungsbeurteilung Förderung</p>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Wassergewöhnung - vielseitiges und spielerisches Bewegen im Wasser</p> <p><u>Übungen am Beckenrand/von der Treppe ins Wasser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitzposition, Füße im Wasser Wassertreten, Wasserschöpfen, mit den Füßen strampeln, Gesicht und Haare waschen, es regnet Wasser, mit den Händen klatschen, Wasserfontäne mit den Füßen • Ins Wasser gehen (Variationen) • Am Beckenrand stehen Wellenbewegungen mit dem Körper (eine Gruppe sitzt am Beckenrand und schlägt mit den Beinen ins Wasser, andere Gruppe macht die Wellen im Wasser) • Am Beckenrand gehen, bzw. laufen (eine Runde, verschiedene Geschwindigkeiten, Autospiel 1,2,3,4 Gang - Rückwärtsgang) </div> </div>	<p>Lernbereich Sachunterricht - Gestaltung des „Kann-Buches“</p>	<p>Die beiden Klassen werden bis zu den Herbstferien noch nicht in Nichtschwimmer und Schwimmer eingeteilt.</p>

Übungen im Wasser mit Bodenkontakt

- **Freies Bewegen im Wasser**
Laufen, hüpfen, springen, drehen, auf den Zehen, Hampelmann, Wasserschlacht, Fontäne, etc. (mit Armeinsatz, ohne Armeinsatz)
- **Partnerübung (ängstliche Kinder)**
Einer macht eine Übung vor, der „Schatten“ macht die gleiche Übung nach.
Variation: Man versucht den Schatten abzuschütteln. Wenn die Übung nicht mehr nachgemacht werden kann, ist der Schatten abgeschüttelt!

Fangspiele im Wasser mit Bodenkontakt

- **Detektivspiel**
Alle laufen durch das Wasser und verfolgen unauffällig einen Partner. Auf Pfiff schnell zum „Opfer“ hinlaufen und eine Aufgabe lösen.
z.B. Wassers schöpfen, Haare waschen, mit Handfassen tanzen, abwechseln unter Wasser gehen, etc.
- **Atomspiel**
Auf ein Kommando laufen immer eine bestimmte Anzahl als Gruppe zusammen und lösen eine Aufgabe
 - (10) schnell im Kreis laufen,
 - (5) regnen lassen,
 - (2) Huckepack,
 - (3) Partner im Wasser schaukeln
 - (alle) abtauchen

Die Bewegungsspiele werden im Sportunterricht vorbereitet.

„Kann-Buch“
Selbsteinschätzungsbögen
„Das kann ich schon im **brusthohem** Wasser“

Gruppenspiele im Wasser mit Bodenkontakt

- **Lokomotive**

Kinder stehen hintereinander, ihre Arme sind gebeugt, die Hände umfassen den Oberarm des Vordermanns, Dann setzt sich die Lokomotive in Bewegung.

Variation 1: Berg und Talfahrten (möglichst weit aus dem Wasser, möglichst tief ins Wasser)

Variation 2: Auf Zuruf, übernimmt der letzte die Zugspitze

Variation 3: Auf Zuruf läuft man zu einem anderen Zug.

- **Lokomotivewaschstraße**

Zwei Lokomotiven fahren in den Bahnhof ein und bleiben auf den Gleisen stehen (mit dem Gesicht zueinander- Abstand ca. 2m).

Die anderen Lokomotiven müssen durch die Waschstraße. Gründlich mit Wasser nass spritzen

- **Habicht, Henne, Küken**

Die Gruppe bildet eine Kette, der Erste ist die Henne, der letzte ist das Küken. Der Habicht steht vor der Kette und versucht das Küken zu fangen.

- **Feuer, Wasser, Blitz**

Das Meer wimmelt von Gefahren! Die Kinder laufen durch das Becken. Auf Zuruf führen die Kinder folgende Bewegungsaufgaben durch:

Krokodil: Da hat man keine Chance mehr, schnell weg zum Beckenrand

Eisbär: Der hat ganz empfindliche Augen, alle Kinder platschen mit den Händen stark auf das Wasser.

Riesenkraake: Damit die Riesenkraake uns nicht packen kann, machen wir schnell ein Paket im Wasser.

Hai: Wir stellen uns tot, d.h. wir holen Luft, strecken die Arme und Beine weg und treiben bewegungslos auf dem Wasser.

Fischreiher: Da hilft nur noch abtauchen.

Piranhas: Ganz schnell vertreiben, wir strampeln mit den Armen und Beinen.

- **Wer hat Angst vor dem weißen Hai?**

- **Das Meer und die Fische**

Die Fische bewegen sich im Wasser um den Hai. Der Hai ruft: das Meer ist ruhig - untertauchen,
das Meer ist stürmisch - toben,
die Ebbe kommt - Fische laufen in
die Ecken, der Hai fängt!

- **Wie spät ist es Herr Hai?**

Der Hai steht in der Mitte. Die anderen sind die Fische. Sie fragen immer:

Herr Hai wie spät ist es? Der Hai antwortet: z.B. ein Uhr! Bei Fressenszeit fängt der Hai die Fische.

- **Kettenfangen**

- **Ungeheuer von Loch Ness**

(je zwei abgeschlagene ergeben ein weiteres Ungeheuer - Huckepack)

- **Zauberspiel (mit Noodle)**

Der Zauber berührt die Fische mit der noodle.

fliegende Tiere (z.B. Möwe) - Hände schlagen aufs Wasser

	schwimmende Tiere (Hai) - Gesicht aufs Wasser legen Landtiere (z.B. Pferd) - an den Beckenrand setzen.						Urkunde „kleiner Seeräuber“	
	<ul style="list-style-type: none"> • Knall, knall, knall Planet der Delphine, Seesterne, Qualen, Seeschlangen, Taucher, Steine, Spiele mit Bällen Freies Spielen, haltet die Seiten frei, Zombie, Wasserbasketball • Spiele mit dem Luftballon Freies Spielen 							
Lernausgangslage, Vorerfahrungen	Sportförderunterricht		Bronze		Anzahl der Schüler		Zeitraum je nach Leistungsstand	Verantwortliche Lehrkräfte
	Nichtschwimmer		Silber		männlich	weiblich		
	Frühschwimmer		Schwimmverein					