

Das große Piratenspiel

Spiele im Hallen- und Freibad (2. Folge)

Individual-
sportarten

9/99

Schwimmen

Vorbemerkungen / Ziele

Wie bereits angekündigt (Wir im Sport, August 1999) werden in dieser zweiten Folge weitere Spiele beschrieben, die je nach Belieben des Spielers/der Spielleiterin in die große Piratengeschichte eingebaut werden können. Der Rahmen der Geschichte (Einleitung, Ausklang) bleibt unverändert (siehe „Wir im Sport“, August 1999).

Die organisatorischen Rahmenbedingungen (Zeit, Teilnehmer/innen, Material und Ort):
siehe „Wir im Sport“, August 1999.

Spielideen

● = Inhalte

○ = Organisation

● Korallentaucher

„Unter Wasser ist ein Riff mit wunderschönen Korallen. Um der Seemannsbraut zu imponieren, wollen wir nach Korallen tauchen.“

● Seepferdchenrennen

„Um uns die Zeit auf dem Schiff zu vertreiben, veranstalten wir ein Seepferdchenrennen.“

● Wer bekommt eine Koje?

„Auch Piraten möchten eine bequeme Schlafkoje für die Nacht. Es ist aber eine zu wenig vorhanden. Deshalb werden die Kojen ausgelost und wer übrig bleibt, muss auf den harten Holzplanken nächtigen.“



● Wettpaddeln

„Der Ausguck meldet ein feindliches Schiff, das auf Piratenjagd ist und dazu noch doppelt so groß wie unseres und schwer bewaffnet ist. Unsere einzige Chance ist, schnell davon zu fahren und kräftig dabei zu paddeln.“

● Enterhaken werfen

„Das feindliche Schiff hat uns nach zweitägiger Wettfahrt eingeholt. Nun gehen wir in die Offensive und wollen das Schiff entern. Mit dem Enterhaken umzugehen ist aber gar nicht so einfach. – Wer wirft am zielsichersten?“

● Plankenspringen

Weil wir nicht genügend Proviant haben, schicken wir die Gefangenen und ein Teil der eigenen Mannschaft auf die Planke. Dies geschieht natürlich mit verbundenen Augen.

Absichten/Gedanken

● = Absichten/Gedanken

➤ = Hinweis

➤ Die Kinder sollen nun nacheinander oder gegeneinander Tauchringe heraufholen.

➤ Die Reiterpaare (Huckepack oder auf den Schultern) laufen im Wasser (ca. 1,30 m Tiefe) um die Wette.

➤ Entlang dem Beckenrand werden in Abständen Markierungen (eine weniger als Mitspieler vorhanden), z. B. Tauchringe gelegt. Wenn die Musik stoppt, sollte jedes Kind an einer Markierung sein, natürlich bis auf ein Kind, welches ausscheidet und eine Markierung für den nächsten Spieldurchlauf entfernt. Praktisch handelt es sich bei diesen Spiel um eine modifizierte „Reise nach Jerusalem“, bekannt von Kindergeburtstagen. Hierbei wird den Kindern einiges abverlangt, da sie sich im Wasser bewegen müssen.

➤ Einzel oder in Paaren soll nun in mehreren Durchgängen auf Schwimmmatten eine 25 m Bahn um die Wette zurückgelegt werden.

➤ Die Kinder sollen nun einzeln nacheinander jeweils drei Tauchringe auf ein Ziel (z.B. ein Pin) werfen und versuchen zu treffen.

➤ Die Kinder sollen nun mit verbundenen Augen stilvoll vom 1-3 m Brett (Planke) ins Wasser springen.



PRAKTISCH für die PRAXIS

● **Seemannsbart**
„Bei der langen Seefahrt wächst so manchem Seemann ein kräftiger Bart, mit dem er bald keine Suppe mehr essen kann. Wir nehmen den Läusen das Zuhause und dem Piraten den Bart weg.“

● **Ein Sturm kommt auf**
„Ein Sturm kommt auf und entwickelt sich langsam zum Orkan. Wer hält sich am längsten auf dem Schiff, ohne in das Wasser zu fallen?“

● **Das Schiff sinkt**
„Das Schiff droht durch einen Sturm an den Klippen zu zerbersten. Die Mannschaft will fluchtartig an dem Kapitän vorbei in die Rettungsboote stürmen, doch er versucht sie aufzuhalten: Das Schiff ist noch nicht verloren! An mir kommt keiner vorbei“

● **Flaschenpost**
„In Seenot schicken wir noch eine Flaschenpost los.“



● **Rette sich wer kann!**
„Das Schiff geht schließlich doch unter. Die Mannschaft läßt sich an den Seilen zu den Rettungsbooten hinab und paddelt zu einer kleinen Insel mit einer Palme. Wer schafft es am schnellsten?“

● **Regenschirmschwimmen**
„Diejenigen, die nicht unter der Palme Schutz finden, müssen sich mit dem aufgespannten Schirm in der Hand, auf den Rücken schwimmend, sich selber Schatten spenden.“

● **Wer bringt Wolf, Schaf und Heuballen vom sinkenden Schiff sicher ans Ufer?**
„Im Boot haben nur Du und entweder ein Wolf, ein Schaf oder ein Heuballen Platz. Wie bringst Du alles nacheinander sicher von dem sinkenden Schiff an's Ufer, ohne dass der Wolf mit dem Schaf bzw. das Schaf mit dem Heuballen alleine ist? Auf die richtige Reihenfolge kommt es an!“

● **Hai in Sicht**
„Ein Hai wird gesichtet und der Kapitän möchte unbedingt Haifischflossensuppe zum Abendessen. Also müssen wir den Hai fangen, und zwar von hinten, wo er keine Zähne hat. Aber Vorsicht! Auch der Hai greift an“.

➤ Die Kinder malen auf den prall aufgeblasenen Luftballons Gesichter und diese werden mit Rasierschaum eingeschmiert. Anschließend soll der Schaum mit Nassrasierern abgekratzt werden, ohne dass die Ballons platzen.

➤ Während die anderen zuerst leicht, dann kräftig an der Matte rütteln, heißt es für ein Kind möglichst lange auf dieser stehen zu bleiben.

➤ Die Kinder versuchen auf der Schwimmmatte am Kapitän vorbeizukommen. Ist keine ausreichend große Matte vorhanden, kann auch ein Teil des Beckens abgetrennt werden, durch das die Kinder schwimmen sollen, ohne vom Kapitän berührt zu werden.

➤ Die Kinder setzen sich dicht an dicht an den Beckenrand, die Füße ins Wasser baumelnd. Die Ballons (Flaschenpost) werden vor den eigenen Füßen platziert. Auf „Los“ strampeln alle kräftig mit den Füßen und wessen Ballon am weitesten kommt, hat gewonnen.

➤ Die Kinder seilen sich nacheinander vom Sprungbrett auf eine Schwimmmatte ab und paddeln zum Beckenrand. Die Zeiten werden evtl. gestoppt.

➤ Es soll mit dem aufgespannten Regenschirm ein Rückenwett- bzw. staffelschwimmen stattfinden; um die Insel herum oder eine 25 m-Bahn.

➤ Hinweg mit Schaf, Rückweg leer. Hinweg mit Heuballen, Rückweg mit Schaf. Hinweg mit Wolf, Rückweg leer. Hinweg mit Schaf.



➤ Einer der Teilnehmer ist der Hai und trägt dabei Schwimfflossen. Er schwimmt auf die anderen zu, diese müssen ihm ausweichen und versuchen von hinten an den Hai heranzukommen, um ihm die Flossen abzunehmen.

Autor:
Dietmar Koll
Zeichner:
Scott Krausen