

# **LEHRPROBE**

**Erstellt für die Prüfung zum  
„Fachangestellten für Bäderbetriebe“  
am 25.01.2001  
im Stadtbad Essen**

Ausbilder:	Jürgen Bußmann
Prüfungsnummer:	100
Datum:	25.01.2001
Ausbildungsort:	Stadtbad Essen
Thema:	Spielnachmittag
Anzahl der Teilnehmer:	3 – 5 Personen
Alter der Teilnehmer:	6 – 8 Jahre
Hilfsmittel:	1 Trillerpfeife, 1 Stoppuhr, 6 Tischtennisbälle, 1 Würfel, 50 Wäscheklammern, ca. 10 Luftballons, 1 Folienschreiber (Wasserfest), 1 Wasserball, 6 Esslöffel, Belohnungen für die Sieger
Zeit:	45 Minuten

## **Gliederung**

1. Anthropogene Voraussetzung
2. Sozialkulturelle Voraussetzung
3. Sachanalyse
4. Methode
5. Stundenverlaufsplan, Ausführung
6. Literaturnachweis

## **1. Anthropogene Voraussetzungen**

Das Stadtbad in Essen, in welchem der Unterricht erteilt wird, hat ein Mehrzweckbecken mit den Maßen: 25 m x 16,6 m. Dieses Becken hat einen Nichtschwimmerteil mit einer Wassertiefe von ca. 90 cm, welches für viele Spiele gute Voraussetzungen bietet. Für die Erklärungen der Spielregeln steht mir der Beckenumgang zur Verfügung. Für Spiele, die tieferes Wasser voraussetzen, kann ich auf den Schwimmerteil des Beckens ausweichen. Die Wassertemperatur beträgt ca. 28 °C.

## **2. Sozialkulturelle Voraussetzungen**

Die Gruppe, die unterrichtet werden soll, besteht aus 3 - 5 Personen im Alter zwischen 8 - 10 Jahren. Die Gruppenmitglieder sind miteinander bekannt und haben Vorkenntnisse im Bereich des Schwimmens. Unter den Gruppenmitgliedern befinden sich keine Nichtschwimmer.

Alle Gruppenmitglieder haben eine gute Auffassungsgabe, es handelt sich um eine homogene Gruppe.

### **3.Sachanalyse**

Jeder von uns kennt die Faszination, die Wasser auf uns ausüben kann. Bedauerlicherweise ist das Spiel mit dem Wasser in unseren erwachsenen Augen, eben nur eine Angelegenheit für Kinder. Bereits Babys lieben das Patschen und Spritzen im Wasser. Aber auch Erwachsene empfinden das Wasser als wohlige Entspannung und Befreiung vom Alltagsstress. Leider scheuen sich Erwachsene viel zu oft, ihre Phantasie, Kreativität und Spaß frei auszuleben. Dabei ist Wasser ein einfaches, ein aufregendes, ein fast überall verfügbares und mit Sicherheit eines der kostengünstigsten Spielmittel. Wasserspiele bieten durch ihre Abwechslungsreichtum nicht nur für begabte Wassersportler eine große Auswahl an Möglichkeiten. Es gibt Spiele, die sowohl das Denkvermögen als auch die Kreativität und die Phantasie anregen.

Langjährige Erfahrungen haben gezeigt, dass Spiele mit Wasser durch ihre entspannende Wirkung die Spieler von Konflikten entlastet, das Selbstvertrauen stärkt und somit zur Überwindung von seelischen Problemen beitragen kann. Außerdem, und das ist wohl der wichtigste Aspekt, machen Wasserspiele einfach Spaß und bieten Anregung zu kreativem Tun.

Wasser ist nicht in unendlichen Mengen vorhanden und gerade in unserer Zeit durch viele Umweltvergehen ständig der Verschmutzung ausgesetzt. Auch hier zeigt sich die Wichtigkeit der Wasserspiele. Wer die Faszination Wasser mit dem eigenem Körper erfährt, wer den Spaß beim Spielen im Wasser erfährt, der wird das Wasser als schützenswertes Element für jedes Leben erfahren und sich dafür verantwortlich fühlen.

## **Spiele im Wasser**

### **a) Luftballonrennen**

Jeder Spieler erhält einen aufgeblasenen Luftballon. Entweder haben die Ballons verschiedene Farben oder man schreibt seinen Namen darauf, um sie anschließend noch unterscheiden zu können.

Die Spieler sitzen am Beckenrand und lassen den Luftballon vor sich ins Wasser. Auf das Startzeichen hin strampelt nun jeder so stark es geht, um seinen Ballon möglichst weit in das Becken zu treiben. Nach etwa einer Minute wird abgepfiffen und ermittelt, wer am weitesten gekommen ist.

### **b) Tischtennis im Wasser**

Alle Spieler stehen in einer Linie nebeneinander. Das Wasser reicht ihnen bis zur Brust. Nun erhält jeder Spieler einen Tischtennisball, den er auf ein Startzeichen hin vor sich auf die Wasseroberfläche legt. Die Spieler kauern ein wenig nieder, so dass ihnen das Wasser nun bis an den Mund reicht. Jetzt wird so kräftig wie möglich gepustet und der Ball auf diese Weise bis an den gegenüberliegenden Beckenrand getrieben.

### **c) Das nasse Würfelspiel**

Die Spieler sitzen am Ufer im Kreis. Im Wasser schwimmen etwa 50 Wäscheklammern.

Abwechselnd darf jeder Spieler einmal würfeln. Sobald ein Spieler eine sechs gewürfelt hat, stürzt er sich ins Wasser und sammelt so viele Wäscheklammern wie möglich ein. Er befestigt die Klammern an seiner Badekleidung. Die übrigen Spieler würfeln möglichst schnell weiter. Hat ein anderer Spieler eine sechs, ruft er „Halt“! Sofort muss der

Wäscheklammernsammeler seine Arbeit einstellen und mit den bereits gefischten Wäscheklammern wieder an Land schwimmen und sich auf seinen Platz setzen. Inzwischen durfte der zweite Spieler, der eine sechs erwürfelte, im Wasser Wäscheklammern sammeln, bis er wieder von einem anderen Sammler unterbrochen wird. Beim erneuten Hineinspringen ins Wasser, mit schon an der Badekleidung befestigten Klammern, ist darauf zu achten, dass keine verloren geht.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Wäscheklammern eingesammelt worden sind. Jetzt werden die Wäscheklammern gezählt und ermittelt, wer die meisten Klammern erbeutete hat.

#### **d) Wasserschlange**

Die Spieler stehen hintereinander im hüfttiefen Wasser und halten ihre Arme um den Bauch des Vordermannes. Ein Spieler, der Schlangentöter, steht etwas abseits. Seine Aufgabe besteht darin, den Schwanz der Schlange zu fassen zu bekommen, ohne von der Schlange selbst gebissen zu werden. Selbstverständlich kann eine Schlange immer nur mit dem Kopf, also mit dem vordersten Spieler, zupacken. Wichtig ist, und das muss man den Spielern ausdrücklich sagen, dass die Schlange natürlich nirgends auseinanderreißen darf, denn das wäre selbstverständlich auch ihr Verderben.

Ein sehr lustiges und sehr nasses Spielerlebnis!

#### **e) Berührungsangst**

Alle Spieler bilden im seichten Wasser einen Kreis und halten sich während der gesamten Spielzeit fest an den Händen. In der Kreismitte schwimmt ein Wasserball. Wer mit dem Ball in Berührung kommt, scheidet aus.

Der Ball nimmt durch das aufwühlende Wasser seinen eigenen Weg und so findet das Spiel oftmals einen unerwarteten Verlauf.

**f) Fußball im Wasser**

Es werden zwei Mannschaften gebildet die versuchen in hüfhtiefem Wasser einen Luftballon oder Wasserball zu der Beckenseite des Gegners zu befördern. Dabei dürfen nur die Füße benutzt werden.

**g) Löffelball**

Die Spieler stehen in zwei Riegen hintereinander. Der Vorderste in jeder Riege bekommt einen Suppenlöffel. Auf den Löffel legt er einen Tischtennisball.

Auf das Startzeichen hin schwimmt nun jeweils der Gruppenerste mit dem Löffel im Mund zu der Gegenüber liegenden Seite und zurück, übergibt den Tischtennisball an den Zweiten und stellt sich selbst am Riegenende wieder auf. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst wieder in ihrer Ausgangsposition steht.

#### **4. Methode**

Zu Beginn der Unterrichtsstunde stelle ich mich, und der Gruppe mein Thema, vor. Meine Stunde ist zeitlich auf 45 Minuten festgelegt und besteht aus:

- Einleitung mit Information und dem 1. Spiel zur Erwärmung
- Hauptteil mit weiteren Spielen zur Unterhaltung
- Schluss mit Regeneration des Herzkreislaufsystems

In der Einleitung bereite ich die Gruppe theoretisch auf mein Thema vor und gebe die Spielregeln für das 1. Spiel bekannt.

Im Hauptteil gebe ich weitere Spielregeln für die nächsten Spiele vor, die von der Gruppe angewendet und umgesetzt werden sollen.

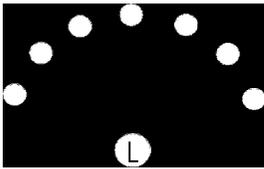
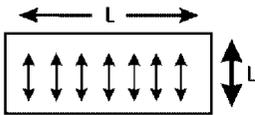
Die Pausen zwischen den einzelnen Spielen werden für die Belohnung des Siegers aus dem letzten Spiel, zur Erholung und zum Erklären des nächsten Spieles genutzt.

In der Spielstunde wende ich den sozialintegrativen Führungsstil an, um eine kameradschaftliche Beziehung zur Gruppe zu haben.

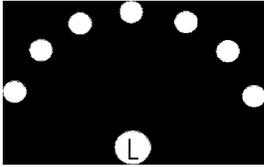
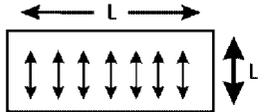
Da die Gruppe in erster Linie Spaß haben soll und schnell zum nächsten Spiel gefunden werden kann, werde ich die Spielregeln deduktiv vermitteln.

Sollten die Spiele nicht nach meinen Vorgaben ausgeführt werden, werde ich als Schiedsrichter eingreifen und wohlwollend für die Gruppe entscheiden.

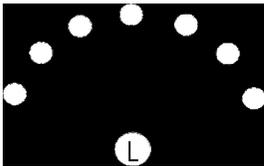
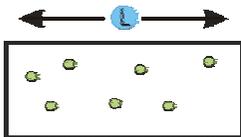
### 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 5 Min.	Kurzer Überblick über den Unterrichtsverlauf	Begrüßung der Teilnehmer, Erklärung des 1.Spiels	Halbkreis 	Fragen der Teilnehmer werden kurz und sachlich beantwortet	
ca. 3 Min.	Aufwärmen und lockern der Muskulatur. Kontakt mit dem Wasser aufnehmen.	<b>Luftballonrennen:</b> Es werden Ballons, durch Wellenschlag mit den Füßen, vom Beckenrand wegbewegt.	Linie am Beckenrand 	Vorbereiten des Körpers auf die spätere Belastung. Kann in tiefen als auch im flachen Wasser stattfinden	Für jeden Mitspieler einen Luftballon

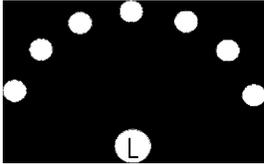
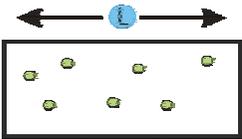
### zu 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 5 Min.	Spielerisch die Atmung im Wasser üben	Erklärung des Spiels <b>Tischtennis im Wasser:</b> Ein Tischtennisball wird durch pusten durchs Becken getrieben. (Eine Querbahn u. zurück)	Halbkreis  Linie am Beckenrand 	In Hüft- bis Knie tiefem Wasser ausführen. Darauf achten, dass niemand Hyperventiliert.	Für jeden Mitspieler einen Tischtennisball

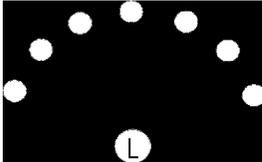
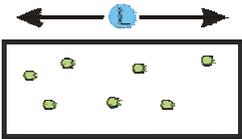
### Zu 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 10 Min.	Spielerisch das Springen ins Wasser üben. Dabei die Übersicht nicht verlieren, um die Klammern zu finden. Augen im Wasser öffnen.	Erklärung des Spiels <b>Das nasse Würfelspiel:</b> Es werden ca. 50 Wäscheklammern ins Wasser gegeben. Wer eine 6 würfelt muss so viele Klammern wie möglich herausholen u. an Land bringen. Würfelt in der Zwischenzeit jemand anderes eine 6 ist dieser an der Reihe. Er wartet bis der andere aus dem Wasser ist.	<p style="text-align: center;">Halbkreis</p>  <p style="text-align: center;">Freie Anordnung</p> 	Darauf achten, dass das Wasser tief genug ist. Es müssen alle Klammern eingesammelt werden.	ca. 50 Wäscheklammern. 1 Würfel

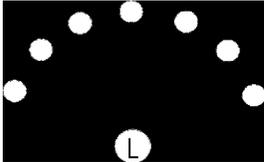
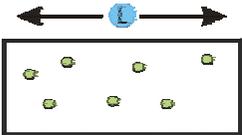
**zu 5. Verlaufsplan**

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 3 Min.	Üben sich in der Mannschaft zu bewegen und den Teamgeist anzuregen.	Erklärung des Spiels <b>Wasserschlang:</b> Die Spieler halte sich an den Hüften fest. Ein freier Spieler muss versuchen den "Schwanz" der Schlange zu fangen. Reist die Schlange auseinander oder der Kopf der Schlange (Der vorderste Spieler) fängt den Jäger wird g	<p align="center">Halbkreis</p>  <p align="center">Freie Anordnung</p> 	Wird in Knie- bis Hüfttiefem Wasser ausgeführt	

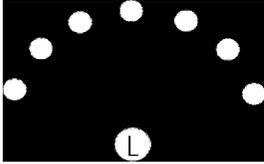
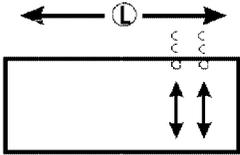
### zu 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 3 Min.	Lernen, dass Wasser seine eigene Dynamik hat. Der Ball springt, durch das aufgewühlte Wasser, nicht immer dorthin, wo man ihn gerne hätte.	Erklären des Spiels <b>Berührungsangst:</b> Die Spieler halten sich an den Händen und bilden einen Kreis, der nicht gelöst werden darf. Ein Wasserball befindet sich in ihrer Mitte. Berührt der Ball einen Mitspieler scheidet dieser aus.	Halbkreis  Freie Anordnung 	Wird in Knie- bis Hüfttiefem Wasser ausgeführt. Die Arme bleiben über Wasser. Am Beckenrand sollte unbedingt ein Schiedsrichter stehen.	1 Wasserball

### Zu 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 11 Min. Die Spieldauer wird dem Zeitverlauf der Stunde angepasst.	Eine Strategie entwickeln, wie man den Gegner überlisten kann. Dabei das in dem letzten Spiel erlernte umzusetzen.	Erklärung des Spiels <b>Fußball im Wasser:</b> Die Spieler bilden zwei Mannschaften und versuchen den Luftballon oder Ball, jeweils über den gegnerischen Beckenrand zu schießen.	Halbkreis  Freie Anordnung 	Es dürfen nur die Füße benutzt werden.	Ein Luftballon oder einen Wasserball

### Zu 5. Verlaufsplan

Zeit	Ziel	Methodisch gegliederte Inhalte	Organisationsform	Bemerkungen Hinweise	Hilfsmittel
ca. 5 Min.	Regeneration des Herz-Kreislaufsystems, da in diesem Spiel eine langsame Bewegung gefordert wird.	Erklärung des Spiels <b>Löffelball:</b> Die Spieler stehen in 2 Reihen hintereinander. Der jeweils 1. Spieler geht ins Wasser und nimmt einen Löffel, mit einem Tischtennisball darauf, in den Mund, schwimmt oder geht eine Strecke u. übergibt den Ball an den 2. Sp	Halbkreis  Staffel 	Wird in Knie- bis Hüfttiefem Wasser gespielt. Wenn der Ball herunter fällt, darf er wieder auf den Löffel gelegt werden.	Für jeden Spieler einen Löffel und für jede Gruppe einen Tischtennisball

## **6. Fehler / Korrektur**

Mögliche Fehler bei den Spielen:

Fehler	Korrektur
Die Regeln sind nicht richtig verstanden worden	Nochmaliges erklären der Spielregeln
Die Spielregeln können nicht korrekt umgesetzt werden	Die Möglichkeiten der Gruppe ausnutzen u. gegebenenfalls die Regeln der Gruppe anpassen
Es wird gemogelt	Den „Täter“ darauf aufmerksam machen, dass es ein Spiel ist und man die Regeln beachten muss

## **7. Literaturverzeichnis**

- Johannes Haase
  - Spiele • im • am • unter Wasser
  
- Almut und Manfred Bartl
  - Wasserspiele