



## Kindergeburtstage im Bad!



DLRG präsentieren!  
Spaß am Wasser fördern!  
Attraktivität des Bades steigern!

Kindergeburtstage im Bad zu feiern erfreuen sich wachsender Beliebtheit und werden von vielen Bädern gegen Entgelt angeboten.

Mit dieser Sammlung von Spielen und Themenstunden für Flach- und Tiefwasser, sowie Hinweise für die Auswahl von Übungsleitern und Sicherheit, möchten wir die DLRG Gliederungen ermutigen Kindergeburtstage im Bad anzubieten.

Denn: Unsere Arbeit in der DLRG zu präsentieren, bei Kindern den Spaß am und im Wasser zu fördern und die Attraktivität des eigenen Bades zu steigern sind unsere Ziele.

## **Auswahl der Übungsleiter/Animateure:**

- Mindestalter: 18 Jahre
- DLRG Mitgliedschaft
- Gültiges Rettungsschwimmabzeichen Silber
- Gültiger 1. Hilfe-Nachweis
- Kenntnis des Bades und Sicherheitseinrichtungen
- Erfahrungen in der Anfänger- und Schwimmausbildung
- Fähigkeit Kinderanimation angemessen zu planen und durchzuführen

## **Haftung:**

Aufgrund der vielfältigen Badbetreibersituationen geben wir folgende Empfehlung an die Gliederungen:

Um eine ordnungsgemäße Haftung sicherzustellen bietet es sich an, dass jeder Vertrag zum Projekt „Kindergeburtstage im Bad“ der zwischen den DLRG-Gliederungen und den einzelnen Badbetreibern geschlossen wird, durch den Justiziar in der DLRG prüfen zu lassen.

## **Sicherheitshinweise für den Übungsleiter/Animateur:**

### **Vorher im Elterngespräch klären:**

- Alter der Kinder
- Schwimmfähigkeit
- Evtl. Erkrankungen oder Auffälligkeiten
- Gruppengröße festlegen und ggf. Helfer mit einzuplanen
- Dauer der Animation (Empfehlenswert: 60 - 90 Min.)
- Anwesenheit eines Elternteils aus der Kindergruppe

### **Im Bad:**

- Durch DLRG Kleidung für Kinder kenntlich machen
- Kinder kennzeichnen (buntes Armbändchen)
- Vorstellen
- gemeinsamer Treffpunkt
- Handzeichen absprechen
- Nicht Laufen im Bad
- Kein Entfernen aus der Gruppe
- Start und Ende der Spiele nach Anweisung des ÜL
- Bad vorstellen (Wassertiefe, div. Spielgeräte wie Rutsche etc.)
- Gemeinsames Duschen

- Am Ende der Maßnahme Kinder dem begleitenden Erwachsenen im Bad übergeben.

### **Kennenlernen:**

Mit Spiel, Spaß und ausgefallenen Ideen legen wir den Grundstein für einen unvergesslichen Kindergeburtstag im Bad.

Wir begnügen uns nicht mit der herkömmlichen Vorstellungsrunde: „Sag mir mal deinen Namen, und ich bin der/die...“ sondern bedienen uns eines Ice-Breakers, vielleicht auch bekannt als Wachmacher oder Warming-Ups.

Diese Spiele können auch außerhalb des Wassers, je nach Platzmöglichkeit gespielt werden. (Achtung: Rutschgefahr!)

Natürlich können die Ice-Breakers auch für Zwischendurch genutzt werden!

Was für die Kinder Spiel und Spaß ist, ist für uns ein Werkzeug:

- erfolgreiche Veranstaltung
- Ängste abzubauen
- Motivation
- Gruppendynamik fördern, etwas gemeinsam tun!
- Teamwork, Übungen durch Kooperation durchführen
- Kinder ermutigen, sich auf Neues oder spannende Aktionen einzulassen

### **Zeit:**

5 bis maximal 10 Minuten!

## ICE-Breaker

### Der Deckenball

#### Material:

1 oder 2 Decken, Laken oder Schwungtuch - optimal sind 6 Kinder an einer Decke!  
1 oder 2 Wasserbälle

Eine Übung, die schnell zu einem ausgelassenen Spiel wird.

Hierbei können sich die Kinder austoben. Das gemeinsame Agieren und Reagieren fördert die Gruppendynamik, baut Ängste ab und ermutigt, sich auf den Übungsleiter und seine Spiele einzulassen.

#### Ablauf:

Die Kinder und der Übungsleiter verteilen sich um die Decke und halten den Rand fest. Um auf das Spiel einzustimmen kann der Ball im Kreis gedreht werden, in Längs- oder Querbahnen laufen. Er kann in die Luft geschleudert und wieder aufgefangen werden.

Nun soll der Ball so bewegt werden, dass er auf jedes Kind zu rollt und dieses seinen Namen sagt.

Zwischendurch kommen immer wieder die Kommandos des Übungsleiters:

- Ball kreisen
- Ball hochwerfen und auffangen
- Ball läuft in Längsbahnen - Querbahnen
  
- Erneut Vorstellen: „Sag deinen Namen“

Bei einer großen Anzahl von Kindern (mehr als 6) sollte mit 2 Decken gespielt werden. Hier kann der Ball dann von einer Decke zur Anderen geworfen werden.

## Der Ring

Material: 1 Reifen oder 1 Seil, Länge ca. 1,5 m

Hier wird von den Kindern Bewegung und Kreativität gefordert. Gleichzeitig gibt der große Kreis und das sich an den Händen festhalten, das Gefühl, wir machen etwas zusammen und alle machen mit.

Förderung der Gruppendynamik und jeder ist mal an der Reihe.

Das Durchsteigen des Ringes erfordert kreative Bewegungen aber auch Zusammenarbeit und Hilfestellung.

Ablauf:

Alle Kinder und Übungsleiter und evtl. Helfer stellen sich im Kreis auf und fassen sich an den Händen, damit der Kreis sich schließt.

Jetzt lösen wir den Kreis bei dem Geburtstagskind und hängen ihm den Reifen über den Arm. Nun wird der Kreis wieder geschlossen.

Nun sagt das Geburtstagskind seinen Namen und muss durch den Reifen steigen ohne die Hände von seinem rechten oder linken Nachbarn zu lösen.

Ein Kind nach dem anderen versucht durch den Reifen zu steigen und nennt dabei seinen Namen.

Dieses Spiel kann auch gut im Lehrschwimmbecken durchgeführt werden.

Das Wasser sollte jedoch Bauchnabelhöhe nicht übersteigen.

## Die Schlange:

Material: Ball  
Schwimmbretter als Sitzunterlage

Hier finden wir bekannte Übungen aus dem Kinderturnen wieder.  
Bei diesem Spiel ist das Miteinander, Rücksichtnahme, Hilfestellung und teilweise ohne Augenkontakt zu spielen gefragt.  
Auch Koordination und Gleichgewicht sind hier wichtig.

Ablauf:

Kinder sitzen hintereinander, das Kind welches den Ball erhält nennt seinen Namen.

Variationen:

- Ball wird nach hinten weitergereicht
- Ball wird von hinten nach vorne gereicht
- Ball wird an das übernächste Kind gereicht. Das Kind, welches übersprungen wurde, muss sich zur Seite beugen.  
(wichtig: Reihenfolge einhalten!)

Kinder sitzen hintereinander, haben aber soviel Abstand, dass jedes Kind die Beine strecken kann.

Nun wird der Ball mit den Füßen weitergereicht.

Dieses Spiel kann mit Schwimmern und Unterstützung von Pool-Noodeln auch im Tiefwasser gespielt werden.

## **Sternenball:**

Material: Luftballon  
Schwimmbretter als Unterlage

Durch den großen sternförmigen Kreis und das Berühren mit den Zehen wird das Gemeinschaftsgefühl gestärkt. Ich bin nicht allein! Wir machen es zusammen! Bei diesem Spiel ist Geschicklichkeit, Rücksichtnahme und das richtige dosieren von Kraft gefragt.

### **Ablauf:**

Die Kinder sitzen in einem großen Kreis und es berühren sich nur die Füße/Zehen. Dies ergibt dann die Sternform.

Ziel ist es einen Luftballon solange wir möglich in der Luft zu halten.

Die Sternform, bzw. die Füße der Kinder müssen immer Kontakt haben.

Jedes Kind, welches den Luftballon anstößt und weiter spielt nennt seinen Namen.

### **Weitere Spielvariationen:**

- nur mit einer Hand
- nur mit der rechten/linken Hand
- mit dem Kopf
- mit der Schulter

**Nach der Kennenlernrunde geht's weiter mit Spiel und Spaß:**

**Spiele im Lehrschwimmbecken**

**Erlebnis-Geschichte Tierstunde**

Material: keins

Hier achten wir darauf, dass die Kinder immer die Möglichkeit des Bodenkontaktes haben!

- Wir hüpfen wie die Frösche.
- Wir stampfen wie der Elefant durch das Wasser.
- Wir gehen wie ein Storch durch das Wasser.
- Wir schlängeln wie die Schlangen durch das Wasser.
- Wir laufen wie die Krokodile (stützeln am Beckenrand)
- Wir springen wie die Delphine (evtl. durch Reifen unterstützen)



## **Schatztauchen:**

Material: Steine in farbiger Folie eingepackt, Autos, Gummitiere, Löffel, ect.

Dieses Spiel kann einzeln oder als Gruppe gespielt werden.

Der Übungsleiter versenkt die Schätze dort, wo die Kinder noch stehen können.

Nun muss jedes Kind nach einem Schatz tauchen. Der Schatz muss immer erst am Beckenrand abgelegt werden, bevor ein neuer Tauchgang startet.

Gewonnen hat das Kind oder Gruppe, welche (s) die meisten Schätze hat.

## **Walfänger:**

Material: Ball / Softball

Ein Teilnehmer wird ausgelost und ist der Walfänger. Die restlichen Teilnehmer stehen im Kreis um den Walfänger herum. Der Walfänger muss nun versuchen von seinem Platz aus die Wale durch Abwerfen zu fangen. Wer getroffen wird, scheidet aus. Die Wale dürfen sich nur durch untertauchen vor dem Ball in Sicherheit bringen. Wer jedoch untertaucht, ohne dass auf ihn gezielt wurde, scheidet ebenfalls aus. Wer sich am längsten hält, ist in der nächsten Runde der Walfänger.

## **Tauziehen:**

Material: starkes Tau  
3 -kg Ringe als Markierung

Ein Riesenspaß für Wasserratten aller Altersstufen. Es werden zwei in etwas gleichstarke Gruppen gebildet. Die 5-kg Ringe werden als Markierung (Übertritts-Linie) auf den Beckenboden gelegt. Auf Kommando geht es los mit dem um die Wette ziehen.

Gewonnen hat die Gruppe, die den Gegner zuerst über die Ring-Markierung zieht.

## **Strampelballon:**

Material: Luftballons, wasserfester Stift, Pfeife

Jedes Kind erhält einen Luftballon der aufgeblasen und mit seinem Namen beschriftet wird.

Nun sitzen alle Kinder nebeneinander am Rande des Pools. Die Beine sind im Wasser und der Luftballon wird in den Händen gehalten.

Wenn der Übungsleiter pfeift, das Startsignal gibt, setzt jeder seinen Ballon aufs Wasser und strampelt, was das Zeug hält. (Die Ballons dürfen nicht geworfen werden!) Mit dem Schlusspfeiff hören alle Kinder auf zu strampeln. Der Teilnehmer, dessen Ballon am Weitesten gekommen ist, hat gewonnen.

## **Spritzspiel / Kisten versenken**

Material: Kisten

Wir bilden zwei Mannschaften. Jede Mannschaft bildet einen Kreis. In diesen Kreis kommt eine Kiste.

Ablauf:

Die Kinder sollen nun mit den Händen die Kiste mit Wasser füllen und sie versenken.

## **Bewegungs-Parcour**

(mehrere Helfer notwendig!)

Material: Isomatten, Reifen, Bettbezug, Schwimmsprossen, Schwimmflöße

- Aus größeren Isomatten (3-Stück) die wir in Reifen stecken, bauen wir einen **Tunnel**.
- Wir füllen einen **Bettbezug** mit Bällen, Schwimmbrettern usw.
- Wir bauen ein **Fenster** aus Schwimmsprossen.
- 2-3 **Schwimmflöße** werden aneinander gelegt. (bitte gut sichern!)

Ablauf:

Die Kinder krabbeln durch den **Tunnel**.

Nun müssen sie **die Insel** erklettern. Hier darf jeder einen Augenblick verweilen.  
Helfer schaukeln vorsichtig an der Insel.

Nun steigen die Kinder über die Schwimmsprossen und tauchen durch das **Fenster**. (kurzes Abtauchen)

Nun krabbeln sie über **die Schwimmflöße** und springen dann ins Wasser.  
Es kann auch in eine Pool-Noodle gesprungen werden!

## **Karussell:**

Material: Planschbecken

Wir blasen ein Kinderplanschbecken auf.

Ablauf:

- Nun, wenn möglich, krabbeln die Kinder selbstständig in das Becken.
- Wir drehen jetzt das Becken langsam mal rechts oder links herum.
- Wir ziehen das Becken durch das ganze Lehrschwimmbecken.
- Nun machen wir vorsichtige Wellenbewegungen.
  
- Steigerung: hohe Wellen!
  
- Am Ende Krabbeln, bzw. mit Hilfe, springen die Kinder aus dem Becken.

## **Waschstraße**

(außerhalb des Beckens)

Material: Schwimmbretter, Schwämme, gelochte Eimer

Auf dem Boden außerhalb des Beckens werden mehrere Schwimmbretter hintereinander ausgelegt. Links und rechts davon verteilen sich die Kinder in einer Gasse und halten alle einen nassen Schwamm in der Hand.

Ablauf:

Ein Kind darf durch die Waschstraße (über die Schwimmbretter krabbeln) und sich dabei ein Waschprogramm (mit dem nassen Schwamm) wünschen:

- Vorwäsche: Mit einem Locheimer wird das Kind kurz nass gemacht
- Vollwäsche: den ganzen Körper waschen
- Teilwäsche: nur den Rücken und die Beine waschen
- Sanfte Wäsche: langsam und vorsichtig Voll- oder Teilwäsche
- Rubbelwäsche: kräftig, entweder Voll- oder Teilwäsche

Am Ende der Waschstraße kann mit einem Eimer Wasser nachgespült werden. Danach ist das nächste Kind dran.



## Waschstraße im Wasser

Material: Schwimmbretter, Schwämme, gelochte Eimer

Jetzt wird von den Kindern im Becken eine Gasse gebildet. Ein Kind fährt durch die Waschstraße. Die Art der Fahrt hängt von den schwimmerischen Fähigkeiten der Kinder ab.

Ablauf:

Möglich sind:

- Vorwäsche: leichtes nass spritzen durch die anderen Kinder
- Hauptwäsche: kräftiges nass spritzen durch die anderen Kinder
- Spülgang: Hände werden zum Wasserschöpfen zusammengenommen und das Kind welches durch die Gasse geht, wird von Kopf an abgespült.
- durch die Gasse gehen
- durch die Gasse tauchen
- durch die Gasse in Gleitlage gezogen oder geschoben werden

## **Seepferdchen-Spiel**

Material: Pool-Noodlen

Kinder reiten auf der Pool-Noodle kreuz und quer durch das Becken.

Sie sollen:

- hoch springen
- weit springen
- rückwärts und seitwärts reiten
- sich im Kreis drehen
- gemeinsam abtauchen

Eignet sich auch als Wettkampf bzw. Staffelspiel!

## **Feuer - Wasser - Blitz**

Material: keins

Kinder laufen kreuz und quer durchs Wasser.

Ablauf:

Bei den Kommandos Feuer - Wasser - Blitz werden folgende Übungen ausgeführt:

Feuer: abtauchen

Wasser: hüpfen auf der Stelle

Blitz: Flach aufs Wasser legen, ggf. Treppe Beckenrand festhalten.

Wurde ein Kommando gegeben und die Übung ausgeführt laufen die Kinder weiter durchs Wasser, bis ein neues Kommando gegeben wird.

## **Glitschiges Riff (im Flachwasser)**

Material: Reifen, Seile zum Zusammenbinden

Wer kommt alleine oder mit seinem Partner über das glitschige Riff bis an das andere Ufer?

Ablauf:

Mehrere Schwimmreifen ( 6-8 Stück) werden zusammengebunden.

Nun sollen die Kinder einzeln oder als Partnerübung über die Reifen klettern ohne runter zu rutschen.

Ist ein hervorragendes Wettkampfspiel für 2 Mannschaften. Jedoch benötigt man die entsprechende Anzahl an Schwimmreifen.

## Spiele für Tiefwasser!

### **Seepferdchen-Wettrennen**

Material: Pool-Noodle

Ablauf:

Kinder starten vom Startblock mit der Pool-Noodle zwischen den Beinen.

Nun sollen sie sich mit der Armbewegung des Kraul- oder Brustschwimmens an die andere Seite des Beckens begeben.

Sieger ist derjenige, der, wie kann es anders sein, zuerst ankommt.

## **Schlepperkampf:**

Material: 2 Luftmatratzen oder Gummiboote, Seil, 5-kg Ring als Markierung  
Stoppuhr für Spielzeitvorgabe (3 - 5 Minuten)

Zwei Teams (2-3 Kinder pro Team) treten zum Schlepperkampf auf 2 Luftmatratzen oder Gummibooten gegeneinander an. Die Luftmatratzen oder Gummiboote sind mit einem Seil miteinander verbunden. Alternativ muss ein Teilnehmer das Seil festhalten. Auf das Startsignal hin, fängt jedes Team an zu paddeln und versucht den Gegner - wie beim Tauziehen - über die Markierung am Beckenrand zu ziehen. Sieger ist, wer den Gegner über die Markierung gezogen oder in der vorgegebenen Zeit weiter von der Markierung weg ist.

## **Schatztauchen:**

**Material:** Ringe, Gummitiere, Autos, in bunter Folie eingewickelte Steine, Schwimmflöße oder Gummiboot für die Teilnehmer.

Dieses Spiel eignet sich für gute Schwimmer und Taucher. Die Schätze werden in der Beckenmitte versenkt. Nun paddeln die Teilnehmer auf den Schwimmflößen oder in den Booten sitzend zu dem Schatz hin. Auf Kommando hin, lassen die Kinder sich ins Wasser fallen und tauchen nach den Schätzen. Es darf immer nur nach einem Schatz getaucht werden. Sind alle Schätze geborgen, klettern die Kinder wieder in die Boote und Paddeln zum Beckenrand.

Dieses Spiel kann auch in zwei Teams als Wettkampfspiel gespielt werden! Gewonnen hat dann die Mannschaft, welche die meisten Schätze geborgen hat.

## Haifisch jagen:

Material: kleines Schwimmbrett oder Pool-buoy, Schur oder Tuch zum Befestigen.

Ein Teilnehmer bekommt ein kleines Schwimmbrett oder Pool-Buoy als Haifischfloße auf dem Rücken festgebunden, so dass sie nach oben raus steht. Mit einem kleinen Vorsprung schwimmt dieses Teilnehmer jetzt los, bevor die anderen Mitspieler versuchen, den Haifisch zu jagen und zu erlegen. Taucht der Haifisch unter, so ist er unberührbar, d.h. er kann nicht erlegt werden. Gefangen werden kann der Hai nur an der Wasseroberfläche. Das Erlegen des Haifisches geschieht, indem man dem Hai die Rückenfloße rauszieht. Der Teilnehmer der den Hai erlegt hat, ist der nächste Haifisch.



## **Kleiderstaffel:**

Material: Alte Klamotten pro Team: Schlafanzug mit langen Armen und Beinen, Sonnenhut oder Kappe, Socken und Wollhandschuhe

2 oder mehrere Teams treten gegeneinander an. Je nach Kondition der Teilnehmer wird eine oder zwei Bahnen in voller Bekleidung geschwommen. Ist der 1. Teilnehmer angekommen so muss er im Wasser sich ausziehen und die Kleidung an den nächsten Schwimmer übergeben, der sich im Wasser anziehen muss.

## **Seepferdchen-Wettrennen kombiniert mit Schatzsuche**

Material: Pool-Noodle, „Schätze“, „Schatzkästchen“

Wie vorher, starten die Kinder mit der Pool-Noodle vom Block.

Ablauf:

Nun sollen sie zusätzlich nach Schätzen tauchen. Dies können Ringe, Spielsachen, bunte Steine etc. sein.

Die Kinder bewegen sich auf der Pool-Noodle durch das Becken. Wenn sie einen Schatz entdecken, steigen sie von der Noodle ab und tauchen nach dem Schatz. Es darf immer nur ein Gegenstand geborgen werden.

Mit dem Schatz geht es dann wieder auf die Noodle und es wird an den Beckenrand geritten.

Dort wird der Schatz abgelegt. Jedes Kind hat sein eigenes Schatzkästchen. Die Schätze können hinterher, nach vorheriger Absprache mit den Eltern, in Süßigkeiten oder andere kleine Geschenke getauscht werden.

## **Pool-Noodle-Basketball (Mannschaftsspiel)**

Material: Pool-Noodle, Ball, Tor (z.B. Wäschekörbe)

Ablauf:

Kinder reiten auf den Pool-Noodlen und sollen wie im Basketball einen Ball ins gegnerische Tor (dies kann ein Wäschekorb sein) spielen.

## **Pool-Noodle-Basketball mit vielen Bällen**

Material: Pool-Noodle, bunte Bälle,

Ablauf:

Wie vorher, jedoch sind jetzt viele bunte Bälle im Wasser.

Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Bälle im Korb hat.

## **Luftmatratzen-Schwimmen (Staffelspiel)**

Material: Luftmatratzen

Es werden zwei Mannschaften gebildet.

Ablauf:

Es startet jeweils von jeder Mannschaft ein Schwimmer auf der Luftmatratze. Wenn dieser am Ende der Bahn, bzw. die Bahn hin und zurück geschwommen hat, ist der nächste dran.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am ehesten fertig ist.

## **Klettern**

Material: dickes Seil mit Knoten

Am 3-Meter-Brett wird ein dickes, mit Knoten versehenes Seil befestigt.  
Die Knoten dienen als Kletterhilfe.

Ablauf:

Nun müssen die Kinder aus dem Wasser versuchen an dem Seil hochzuklettern.  
Oben angekommen lassen sie sich ins Wasser fallen.

## **Bewegungs-Parcour**

Material: Pool-Noodle, Schwimmsprossen, Tauchringe, bunte Bänder, Betttuch, Bälle, Schwimmbretter, Pool- buoys

Sollte uns ein großer Teil des Beckens zur Verfügung stehen, bauen wir einen Parcour auf.

Wir bauen aus Pool-Noodlen oder besser noch Schwimmsprossen ein **Fenster**.

Wir markieren Tauchrichtungen mit **bunten, versenkbaren Bändern**.

Ein **Betttuch** wird mit Bällen, Schwimmbrettern, Pool-buoys, etc. gefüllt. (Soll eine Insel darstellen)

Aus Schwimmflößen bauen wir **einen Tunnel**.

Aus Schwimmsprossen bauen wir Vierecke die wir zusammenstecken. (Sieht dann aus wie eine **lange Fensterreihe**.)

Wir versenken eine **Kiste** mit Ringen.

Ablauf:

Gestartet wird mit einem Sprung vom Block durch das Fenster.

Nun tauchen wir im Zick-Zack durch die bunten Bänder.

Jetzt klettern wir über die Insel.

Nun tauchen wir durch einen Tunnel (unter den Schwimmflößen tauchen).

Nun ist die Fensterreihe dran, wir tauchen unter den Sprossen her und tauchen in einem Feld auf um Luft zu holen.

Anschließend tauchen wir nach Ringen die in einer Kiste versenkt sind.

## **Glitschiges Riff (im Tiefwasser)**

Material: Schwimmreifen

Wer kommt alleine oder mit seinem Partner über das glitschige Riff bis an das andere Ufer?

Ablauf:

Mehrere Schwimmreifen (6-8 Stück) werden zusammengebunden.

Nun sollen die Kinder einzeln oder als Partnerübung über die Reifen klettern ohne runter zu rutschen.

Ist ein hervorragendes Wettkampfspiel für 2 Mannschaften. Jedoch benötigt man die entsprechende Anzahl an Schwimmreifen.



## Thema: Piratenstunde

Zielgruppe: Seepferdcheninhaber

Ort: Randbahn-Tiefwasser

Material: Matten, Rettungsleine (Seil), Pool-Noodle, Bälle, Korb

- **Die Piraten segeln über die Meere**  
Kinder liegen, sitzen auf den Matten und paddeln.
  
- dto. als Staffelspiel, jeweils 2 Matten sind auf der Bahn. Erst wenn die eine Matte angekommen ist, darf die nächste Matte starten.  
(Sehr schön wenn 2 oder mehr Bahnen belegt werden)
  
- **Die Piraten geraten in ein Unwetter, unser Boot (Matte) kentert im Sturm.**  
Wir schaukeln so lange auf den Matte bis wir ins Wasser fallen.
  
- **Die Piraten retten sich auf Holzplanken (Pool-Noddle)**  
Hier muss eine Strecke von 25 m geschwommen werden, ehe wir eine Noodle erreichen.
  
- **Das Wetter ist sehr stürmisch!**  
Wir schaukeln auf den Pool-Noodlen. Wir sind einmal in Bauch- und Rückenlage.  
Wir klettern über die Pool-Noodle.  
Wir tauchen unter der Noodle her.  
Wir machen eine Rolle vorwärts mit der Noodle.
  
- **Der Sturm lässt nach.**  
Wir sitzen im Reitersitz auf der Pool-Noodle und schwimmen nur mit der Armbewegung  
Je 2 Bahnen Kraularmzug und Brustarmzug an Land.
  
- **Wir sind gestrandet und entdecken auf der Insel eine Schutzhöhle.** Um ihn sie hineinzukommen müssen wir durch einen Wildwasserkanal. (Seil spannen über die Länge der Bahn, oder diagonal durch das ganze Becken)  
  
wir ziehen uns in Bauchlage am Seil entlang.  
wir ziehen uns in Rückenlage am Seil entlang  
wir tauchen unter dem Seil durch, mal links mal rechts auftauchen

### **Wir geraten in einen Strudel**

Wir drehen uns in gestreckter Lage um das Seil.

- **Wir sind in der Schatzhöhle angekommen.**

Wir ruhen uns aus, entweder „Toter Mann“ oder am Seil in Rückenlage festhalten.

- **Wir sammeln die Schätze (Bälle) ein, die mitten auf dem Höhlensee schwimmen.**

Brust oder Kraulschwimmen, jetzt werden die Bälle eingesammelt und in den am Beckenrand stehenden Korb gelegt.

- **Wir haben einen Ausgang gefunden und fahren mit den Schätzen auf Flößen nach Haus.**

Alle Kinder sitzen auf den Matten, wenn möglich die Bälle mitnehmen und paddeln eine Bahn.

Zum Schluss:

Diese Seiten sollen euch ermutigen und helfen Kindergeburtstage im Bad anzubieten.

Diese Sammlung wird als Download auf der Internet-Seite der DLRG des Landesverbandes Nordrhein, Ausbildung zur Verfügung gestellt.

Bitte lasst eurer eigenen Kreativität freien Lauf und teilt uns eure Ideen mit, damit diese Spielesammlung wachsen kann.

DANKE

Referat: Schwimmen:  
Monika Eenhoorn  
Regina Thomas

Referat: Breitensport  
Ralf Reisgen



Düsseldorf, den 01.04.2006