

### Anziehstaffel (1, 2)

Verschiedene Kleidungsstücke (Schal, Handschuhe, Mütze, Jacke, ..) anziehen oder seinem nächsten Schwimmer übergeben.

### Dreierfahrt (2, 3)

Drei Personen sitzen gleichzeitig auf einer Luftmatratze und versuchen das Ziel zu erreichen.

### Eierschwimmen (1)

- kleine Bälle auf einem Löffel oder auf einem Schwimmbrett transportieren
- Tischtennisball mit Toilettenbürste weiter schlagen

### Entenstaffel (2, 3)

Die Enten werden mit den Angeln gezogen wobei der Schwimmer in Rückenlage liegt.

### Hindernisstaffel (1, 2)

Matten Tauchringe und ähnliche Dinge ins Wasser legen

### Hohe Hausnummer (2, 3)

Ein oder alle Schwimmer schwimmen zu einem Punkt und würfeln eine Zahl. Diese Zahl wird auf einen bestimmten Stellenwert (Einer, Zehner,..) gesetzt und darf nicht mehr verrückt werden.

### Kartenspiel (3)

Am Ende der Bahn werden pro Mannschaft 32 Karten (eingebunden) mit dem Gesicht nach unten hingelegt. Der erste Schwimmer darf bis zu 4 Karten umdrehen um eine 7 egal welcher Farbe zu bekommen. Die Karten bleiben umgedreht liegen. Mit dieser oder ohne Karte zurück zum Start. Die nächsten Schwimmer dürfen, wenn es passt, eine der vier Karten nehmen oder max. 1 neue Karte umdrehen.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



### Krankentransport (2, 3)

Eine Person wird auf der Luftmatratze / Autoreifen von allen Mannschaftsmitgliedern gleichzeitig geschoben.

#### Alternativ

- Es schiebt nur ein Teil der Mannschaft (1 oder 2 Schwimmer)
- Auf der Luftmatratze liegt ein Gegenstand (Ball o.ä.)

### Luftballons (1, 2)

Schwimme eine bestimmte Strecke und blase den Luftballon auf.  
(Für Kinder ist das Verknoten teilweise schwierig)

#### Alternativ

Schwimme eine bestimmte Strecke und bringe den Luftballon mit den Fingern oder einem Hilfsmittel zum Platzen. Das Platzen des Ballons kann als Startzeichen für den nächsten Schwimmer gelten.

#### Alternativ

Mannschaftsspiel: Den Ballon mit den Händen oder Füßen oder Kopf an den nächsten weitergeben.

### Mattenschieben (2, 3)

Zwei Matten stoßen aneinander und werden von den Schwimmern in Position gehalten. Ein Schwimmer sitzt auf der vorderen Matte. Die hintere Matte wird nun über dem Schwimmer nach vorne gebracht und dort an die Matte angelegt. Der Schwimmer geht nun auf die vordere Matte.

#### Alternativ

Matte unter die des Schwimmers nach vorne schieben.

### Notbrücke (2, 3)

Pro Mannschaft eine Matratze. Die Mannschaft muß versuchen alle Mitglieder und Luftmatratze an das Ziel zu bringen. In Zielrichtung muß der oder die Schwimmer sich auf der Matratze befinden. Fällt ein Schwimmer von der Matratze muß der Schwimmer zum Start zurückschwimmen.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



### Pendelfahrt (2, 3)

Ein Schwimmer muss mit der Luftmatratze eine bestimmte Strecke in möglichst kurzer Zeit schwimmen. (nur Hände, nur Beine, Freistiel)

#### Alternativ

Sitzend im Reifen vorwärts bewegen (auch mit Paddel möglich)

### Schwimmbretter (1, 2)

Schwimmbretter mit einer leeren Kunststoffflasche, Luftballon, Ball, Kerzen, Joghurtbecher

### Transportstaffel (1, 2)

Verschiedene Dinge von einem Ende ans andere bringen. Eventuell am Ziel aus den Gegenständen bauen lassen (Wasserpuzzle, Haus, ..)

#### Alternativ

Tischlein deck dich:

Alle Mannschaftsmitglieder verteilen sich auf einer Bahn. Die einzelnen Gegenstände werden nun nur noch von Teilnehmer zu Teilnehmer weitergegeben.

### Wackelbrücke (1, 2, 3)

Möglichst viele Luftmatratzen hintereinander legen (pro Matratze ca. 6 Personen zum Halten nötig) und diese dann als Laufsteg benutzen.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre

