



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT



Badischer Schwimm-Verband e.V.  
Schwimmverband Württemberg e.V.



Landesverband Württemberg e.V.  
Landesverband Baden e.V.

# Schwimm Fidel.

... ab ins Wasser



*Schwimmbaderlebnisse gemalt von Josephine 6 Jahre*

## WASSERSPIELE IM KINDERGARTENALLTAG

Handreichung  
für Erzieherinnen und Erzieher

# IMPRESSUM

---

Autoren: Ursula Wendel, Cornelia Glatz, Tanja Lohfink, Britta Hetzel, Daniel Herrmann

Badischer Schwimm-Verband e.V.  
Tiergartenstraße 13/2  
69121 Heidelberg  
Tel: 06221 65760-0 (Fax:-29)  
eMail: info@bsvonline.de

Schwimmverband Württemberg e.V.  
Fritz-Walter-Weg 19 / SpOrt Stuttgart  
70372 Stuttgart  
Tel: 0711 28077-400  
eMail: info@svw-online.de

DLRG Landesverband Baden e. V.  
Werftstr. 8a  
76189 Karlsruhe  
Tel: 0721 91100-10 (Fax:-70)  
eMail: info@baden.dlrg.de

DLRG Landesverband Württemberg e.V.  
Mühlhäuser Str. 305  
70378 Stuttgart  
Tel: 0711 953950-0 (Fax:-95)  
eMail: info@wuerttemberg.dlrg.de

Titel: Wasserspiele im Kindergartenalltag- Handreichung für Erzieherinnen und Erzieher

1. Auflage 2022

Verlag: ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg

© by ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg

Copyright: Alle Rechte verbleiben bei ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung vom ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg.

Die Ratschläge in diesem Buch sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung von ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen. Rechteinhaber, die nicht ermittelt werden konnten, wenden sich bitte an ARGE Schwimmprojekt Baden-Württemberg.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>Jedes Waschbecken ein Abenteuer</b>	<b>6</b>
1. Pitsch und Patsch	7
2. Springbrunnen und Bälletanz	8
3. Der Zahnbürstenrock und das Waschlappengespenst	8
a) Zahnbürstenrock	8
b) Das Waschlappengespenst	9
4. Der Zahnputzbechersong	10
<b>Sommer, Sonne, Gartenabenteuer – Regen, Nebel, Regenspiele</b>	<b>11</b>
1. Regentanz und Pfützenwal – ganz ohne Regenschirm und Mütze	11
a) Regenspaziergang	11
b) Der Pfützenwal	12
2. Blumengießen	13
3. Planschbeckenstrudel und Blubberkrokodil	14
a) Planschbeckenstrudel	14
b) Das Blubberkrokodil	14
4. Wasserexperimente	15
a) Widerstände erfüllen	15
b) Das Kräfteressen	15
c) Experiment zum Auftrieb im Wasser	15
<b>Ab ins Schwimmbad!</b>	<b>16</b>
1. Die Eisenbahn	18
2. Die Treppenkrokodile	19
a) Das Treppenkrokodil	19
b) Treppenkrokodile auf Tauchkurs	19
c) Raketenkrokodile	19
3. Treppentauchen	20
4. Blubberpost- von geheimen Botschaften bis Körperteile erraten	21
a) Die Blubberpost	21
b) Der blubbernde Händler	21
5. Autowaschanlage	22
6. Die Löwen sind los	22

# INHALTSVERZEICHNIS

---

7. Hilfe ich bin in den Brunnen gefallen (Kreisspiel aus dem Kindergarten)	23
8. Alle die ...	23
9. Autoreifen „stechen“	23
10. Windmühle	23
11. Ende der Schwimmzeit	24
<b>Zusatzinfos für Wissbegierige</b>	<b>25</b>
Der Zahnputzbecherblues	25
Der Regentanz und der Pfützenwal	25
Archimedische Prinzip	25
<b>Hinweise zu den Spielen</b>	<b>26</b>
<b>Quellen</b>	<b>28</b>

## Vorwort

### Spielen, Spritzen, Toben

Ein vertrauter selbstverständlicher Umgang mit Wasser ist Voraussetzung für Sicherheit, richtige Selbsteinschätzung und Basis im Schwimmlernprozess. Das kann mit den Kleinsten begonnen werden. Im Kindergartenalltag lassen sich viele Gelegenheiten dafür schaffen – oft sehr einfach und niederschwellig.

Schwimmbadbesuche können in einem Jahresablauf für verschiedene Altersstufen einen festen Platz bekommen. Lassen Sie sich inspirieren, was Ihren Kindergarten bereichern kann. In dieser Handreichung finden Sie viele Ideen und Umsetzungsbeispiele genauso wie den Bezug zur Entwicklung des Kindes sowie zu konkreten Fertigkeiten für das Schwimmen.



### Jedes Waschbecken ein Abenteuer

Ob schüchterner Skeptiker, oder mutiger Draufgänger, im Kindergarten findet jeder Charakter seinen Platz und will auf seine Art gefördert und gefordert werden. Nehmen Sie sich die Zeit und gehen Sie mit den Kindern auf Entdeckungstour im Waschraum. Stellen Sie zunächst ein paar Regeln auf, z.B. ob die Kinder alleine oder nur in Begleitung auf Abenteuer tour gehen dürfen, denn ein fester Rahmen in dem die Kinder nach Herzenslust experimentieren und ausprobieren können, bietet nicht nur den Kindern sondern auch den Erwachsenen Sicherheit. Damit die Regeln gut angenommen werden können, werden diese gemeinsam mit den Kindern aufgestellt und immer wieder auf ihre Praxistauglichkeit überprüft und ggf. angepasst, denn nichts ist so variabel wie eine Regel.

#### Im Waschraum neue Erlebniswelten schaffen

Der Waschraum wird meist nur für die Notdurft und das Händewaschen betreten. Dabei bietet dieser Ort so viel mehr Möglichkeiten, sich zu beschäftigen und die ersten Erfahrungen im Umgang mit Wasser zu sammeln. Hilfreich ist eine klare Vereinbarung, wann Spielzeit im Waschraum ist und wann nicht. Dies kann zum Beispiel durch ein geeignetes Bild an der Tür gekennzeichnet werden. So weiß jedes Kind und jeder Erwachsene, ob gerade Spielzeit ist.



Die Waschbecken auf Kinderhöhe sind das reinste Kinderparadies. Sicherlich haben Sie auch schon des Öfteren leuchtende Kinderaugen erlebt, wenn die Kinder mal wieder etwas länger auf der Toilette waren und sie diese dann spielend am Waschbecken vorfanden.

Kinder wissen selbst am besten, welche Erfahrungen sie im Moment zur Weiterentwicklung benötigen. Lassen Sie diese zu. Die Gegebenheiten sind in den Einrichtungen vorhanden. Gehen Sie mit auf Entdeckungstour und begleiten Sie die Kinder bei ihren Erfahrungen und Erlebnissen und dem freien Experimentieren. Kleine Spiele, Versuche am und mit dem Wasser stärken den Forscherdrang der Kinder. Somit entwickeln sich Körper- und Sinneserfahrungen, die als Bildungselemente im Orientierungsplan verankert sind.

Klar, hier wird es durchaus nass, was dazu führt, dass der Putzlappen am besten griffbereit deponiert wird, dann ist nach der Spielaktion auch schnell alles wieder sauber. Beziehen Sie die Kinder in die Reinigung mit ein, dann wird auch diese Arbeit zu einem Erlebnis und Sie führen die Kinder von klein auf an das Element Wasser heran. Gerade in der frühen Entwicklungsphase von Kindern können Ängste in Bezug auf Wasser leicht abgebaut und Vertrauen geschaffen sowie Wassergewöhnung und -bewältigung in die Entwicklung mit einfließen.

Der nicht enden wollende Wissensdurst und die Neugierde der Kinder in Verbindung mit dem Element Wasser stellen eine sprudelnde Ideenquelle dar. Lassen Sie sich darauf ein, machen Sie mit und vertrauen Sie darauf, dass die Kinder Experten ihres Bildungserwerbs sind. Punktuell bedarf es sicherlich Impulse von Ihrer Expertise. Eine kleine Ideensammlung ist unten aufgelistet beziehungsweise sind ausführlichere Spielbeschreibungen in den Handreichungen für die Eltern zu finden.

## 1. Pitsch und Patsch

Wir füllen das Waschbecken mit Wasser und patschen im Rhythmus des Reims hinein. Begrüßungsspruch:

*„Schwimm, schwimm, schwimm,  
Das Wasser ist nicht schlimm,  
Das Wasser ist nur nass,  
Wir haben sehr viel Spaß.“*

*(aus: Kinder erleben das Wasser LUK; Landesunfallkasse Hamburg)*

# JEDES WASCHBECKEN EIN ABENTEUER



Quelle: Madhouse/Shutterstock.com

## 2. Springbrunnen und Bälletanz

Der Springbrunnen wird durch Aneinanderdrücken der Handflächen erzeugt und für den Bälletanz werden kleine Bälle unter Wasser gedrückt und losgelassen. Wer schafft den größten Springbrunnen?

## 3. Der Zahnbürstenrock und das Waschlappengespenst

### a) Zahnbürstenrock

Für den Zahnbürstenrock fahren wir mit dem Daumen so über die Borsten einer nassen Zahnbürste, dass es spritzt. Um noch mehr Spaß zu haben, rappen wir dazu, trommeln auf den Waschbeckenrand oder ins Wasser und lassen uns immer wieder einen neuen Reim einfallen:

*„Heute rocken wir mit großer Wonne,  
wir klatschen und rufen Sonne,  
wir ...“*



## b) Das Waschlappengespenst

Für das Waschlappengespenst fahren wir mit einem triefnassen Waschlappen über unser Gesicht, den Nacken, den Kopf, die Arme und wenn möglich den Bauch.

*„Fünf Gespenster, draußen vor dem Fenster,  
das Erste schreit: „Hahahahaha!“,  
das Zweite heult: „Hohohohoho!“,  
das Dritte brummt: „Huhuhuhuhu!“,  
das Vierte lacht: „Hihihihihi!“,  
das Fünfte schwebt zu dir herein  
und flüstert leise: „Woll’n wir Freunde sein?“  
(Verfasser: unbekannt)*



Quelle: Roman Sorokin/Shutterstock.com

## 4. Der Zahnputzbechersong

Wir pusten und blubbern kräftig in einen Zahnputzbecher hinein. Wer mag, verwendet einen Strohhalm. Blubbern wir gemeinsam ein Lied, z.B. „Alle meine Entchen“ von Ernst Anschütz. Wie klingt unser Chor? Oder wir blubbern uns gegenseitig Wörter oder kurze Sätze zu. Wer kann das Geblubberte erraten?

*Alle meine Entchen schwimmen auf dem See,  
schwimmen auf dem See,  
Köpfchen in das Wasser,  
Schwänzchen in die Höh.  
Alle meine Täubchen gurren auf dem Dach,  
gurren auf dem Dach,  
fliegt eins in die Lüfte,  
fliegen alle nach.  
Alle meine Gänse watscheln durch den Grund,  
watscheln durch den Grund,  
suchen in dem Tümpel,  
werden kugelrund.  
Alle meine Fische werden auch bald müde,  
werden auch bald müde,  
schlafen in der Tiefe,  
bis ich wecke sie.  
(Volkslied; Text: Ernst Anschütz)*

# Sommer, Sonne, Gartenabenteuer – Regen, Nebel, Regenspiele

Egal ob die Sonne scheint, oder ob es in Strömen regnet, es gibt immer etwas zu Entdecken und Wasser gehört zu jeder Jahreszeit dazu. Im Sommer bietet ein Wasserschlauch, eine Gießkanne oder ein Planschbecken viele Möglichkeiten, sich mit dem Wasser auseinander zu setzen. In der kühleren Jahreszeit oder bei Regentagen, ist ein Spaziergang im Regen oder eine Pfützenschlacht eine tolle Alternative.

Ermöglichen Sie den Kindern so oft es geht den Zugang zum Wasser im Außengelände. Je vielseitiger und häufiger mit Wasser experimentiert und gespielt werden darf, kann, ... umso intensiver und nachhaltiger sind die gesammelten Erfahrungen. Der Schwimmlernprozess kann dadurch beschleunigt und vor allem auf das eigene Können bezogen werden – „Das muss mir niemand beibringen, das kann ich“.

## 1. Regentanz und Pfützenwal – ganz ohne Regenschirm und Mütze

### a) Regenspaziergang

Wir tanzen gemeinsam im Regen und drehen uns mit weit ausgebreiteten Armen und zum Himmel gerichtetem Gesicht im Kreis, versuchen die Regentropfen mit dem Mund aufzufangen oder mit den Händen klatschend einzufangen.



# SOMMER, SONNE, ... – REGEN, NEBEL, ...

*Dreh dich, kleiner Kreisel,  
dreh dich immer zu,  
rundherum und rundherum  
und jetzt kommst Du.  
Regen, Regentröpfchen,  
fall nur auf mein Köpfchen,  
fall mir nicht daneben,  
dass ich lang soll leben.  
(Volkslied)*

## b) Der Pfützenwal

Der Pfützenwal springt mal mit einem, mal mit beiden Beinen in die Pfütze, je mehr der Schlamm zur Seite spritzt, desto mehr Spaß macht es. Im Sommer stapft der Pfützenwal gerne barfußig durch den Matsch.





Robert Krieschke/Shutterstock.com

## 2. Blumengießen

Bevor es los geht, müssen die Spielregeln festgelegt werden. Jede\*r darf selbst entscheiden, wie durstig sie/er als Blume ist und alle müssen sich daran halten. Statt nur mit der Gießkanne Blumen oder sich selbst und andere zu begießen, stellen wir uns in einem Kreis auf, bewaffnet mit einem Wassereimer. Ein Kind bekommt zusätzlich einen Waschlappen oder kleinen Schwamm. Der nasse und tropfende Schwamm wird nun von Kind zu Kind geworfen. Als Begrüßungsspiel kann das werfende Kind immer den Namen des Kindes, zu dem es den Schwamm wirft, rufen.

### Pitsch und Patsch

*Pitsch und patsch, pitsch und patsch,  
das Wasser macht die Haare nass;  
tropft von der Nase auf den Mund,  
und von dem Mund dann auf das Kinn,  
und von dem Kinn dann auf den Bauch,  
dort ruht sich das Wasser aus;  
und springt mit einem großen Satz  
auf den Boden, das es klatscht.*



### 3. Planschbeckenstrudel und Blubberkrokodil

#### a) Planschbeckenstrudel

Während sich ein Kind als Krokodil durch das Planschbecken in Bauchlage zieht, und so einen Strudel erzeugt, feuern die anderen Kinder das Krokodil an. Tanzende Bälle in der Mitte erhöhen den Spaßfaktor. Welches Kind kann den stärksten Strudel erzeugen?

#### b) Das Blubberkrokodil

Das Blubberkrokodil pustet ein tiefes Loch in das Wasser und geht Stück für Stück tiefer ins Wasser, bis die Lippen im Wasser sind und laute Blubberblasen entstehen. Das Krokodil ist dabei immer in Aktion, es schaut gespannt auf die Bälle im Wasser oder zieht sich durchs Wasser. Wer kann am längsten ins Wasser blubbern? Wer kann die meisten Bälle vor sich hertreiben

#### Teddybär

*Teddybär, Teddybär, dreh dich um;*

*Teddybär, Teddybär mach dich krumm.*

*Zeig einen Fuß;*

*Bestell einen Gruß;*

*Mach dich klein,  
denn du bist nicht allein.*

*Spring nun munter*

*rauf und runter.*

*(überliefert)*

## 4. Wasserexperimente

### a) Widerstände erfühlen

Wir bewegen unsere Hände und Arme in unterschiedlicher Position durch ein mit Wasser gefülltes Planschbecken oder Eimer. Wann bietet das Wasser den größten Widerstand? Wo muss die meiste Kraft eingesetzt werden?

### b) Das Kräfteressen

Wir führen das obige Experiment mit diversen Gegenständen durch, z.B. Waschlappen, Handtuch, diverse Spielgegenstände, usw. und testen auch hier, wann der Widerstand am größten und wann am kleinsten ist. Die Gegenstände werden anschließend in der Reihenfolge ihrer Widerstände hingelegt. Gibt es ein Muster zu erkennen? Gibt es einen Unterschied, wenn die Gegenstände anders durchs Wasser geführt werden?

### c) Experiment zum Auftrieb im Wasser

Um besser zu verstehen, wie wir auf dem Wasser treiben können ohne unterzugehen, führen wir folgendes Experiment durch, das den Wasserauftrieb besser begreifbar macht: Eine randvoll mit Wasser gefüllte kleine Schüssel wird in eine größere leere Schüssel gestellt. In die kleine Schüssel wird ein zur Kugel geformtes Stück (nicht schwimmfähige) Knete gegeben. Die Knete wird rasch untergehen und etwas Wasser aus der kleinen Schüssel in die große überlaufen. Das übergelaufene Wasser schütten wir in einen Messbecher und stellen diesen zur Seite. Nun wird aus der Knete ein Boot geformt und vorsichtig aufs Wasser der randvoll gefüllten kleinen Schüssel gesetzt. Auch dieses Mal wird Wasser aus der kleinen Schüssel in die größere überlaufen, aber das Boot wird nicht untergehen. Das übergelaufene Wasser wird in einen zweiten Messbecher geschüttet. Nun werden die Messbecher miteinander verglichen und geschaut, ob in beiden gleich viel, mehr oder weniger Wasser drin ist. Wenn der Versuch korrekt ausgeführt wurde, dann befindet sich im zweiten Messbecher mehr Wasser, als im ersten.

## Ab ins Schwimmbad!

Wann immer sich die Gelegenheit bietet, gehen Sie mit Ihrer Kindergartengruppe ins Schwimmbad. Auch hier ist es unerlässlich, vor dem Schwimmbadbesuch feste Regeln mit den Kindern zu vereinbaren und diese einzuhalten.

Im Vorfeld müssen mit dem Träger die organisatorischen Rahmenbedingungen abgeklärt werden.

Ein Elternabend, bei dem über den geplanten Schwimmbadbesuch informiert wird sowie die Erlaubnis der Eltern, dass ihr Kind mit ins Schwimmbad gehen darf, sind obligatorisch. Sprechen Sie beim Elternabend auch die Umkleidesituation an. Nicht alle Kinder und Eltern wollen Hilfe hierbei haben, achten Sie besonders darauf, beim Umkleiden strikt nach dem Geschlecht zu trennen. Ist dies nicht möglich, sprechen Sie dies offen an und suchen Sie gemeinsam nach Lösungen, die für alle Beteiligten akzeptabel sind.

Bei Ihren ersten Schwimmbadbesuchen nehmen Sie eine kleine Gruppe von Kindern mit, die bereits erste Wassererfahrungen, z.B. im Waschraum, sammeln konnten. Wie bei allen Ausflügen im Kindergarten, gehen Sie nicht alleine ins Schwimmbad und machen Sie sich vor dem Ausflug mit den Örtlichkeiten im Schwimmbad

vertraut. Zur eigenen Sicherheit und für die Sicherheit der Kinder, legen Sie vor dem Schwimmbadbesuch das Rettungsschwimmabzeichen, z.B. beim örtlichen DLRG, ab und wiederholen dieses mindestens alle zwei Jahre ebenso wie den Erste-Hilfe-Kurs. Empfehlenswert ist auch die Anmeldung Ihrer Kindergartengruppe einige Tage vor dem Ausflug beim Schwimmbad, ggf. kann für Ihre Gruppe ein Teil des Nichtschwimmerbeckens sowie eine Umkleide abgeteilt werden, dann haben Sie einen besseren Überblick über Ihre Gruppe und können noch besser mit Ihrer Gruppe spielen. Neben den üblichen Badeutensilien benötigen Sie keine oder nur wenige Materialien für die Spiele. Das wichtigste Material ist bereits im Schwimmbad vorhanden: WASSER! Zusätzlich sind kleine







Becher und Bälle sowie Schwämme oder Waschlappen nützlich. Als Schwimmhilfe können z. B. sogenannte Wasserkissen<sup>1</sup> eingesetzt werden, dies sind zwei mit einem Stoffband miteinander verbundene Stoffsäckchen, die über die Nacht aufgepustet werden und um den Bauch in Bauchnabelhöhe gebunden werden. Schwimmflügel sind für das Schwimmen lernen wenig hilfreich. Die Kinder haben dadurch eine schlechte Wasserlage und werden an den Armen in ihrer Bewegung stark eingeschränkt. Schwimmflügel vermitteln darüber hinaus ein Gefühl der falschen Sicherheit, die Aufmerksamkeit könne auch mal kurzzeitig von den Kindern abgewendet werden. Das kann jedoch zu fatalen Folgen führen: Beispielsweise können die Kinder je nach ihrem Körperschwerpunkt das Gleichgewicht verlieren und mit dem Gesicht beziehungsweise Kopf vorne über kippen, gegen den Auftrieb der Schwimmflügel nicht mehr selber hoch kommen und so ertrinken. Zudem ist es nicht möglich, mit Schwimmhilfen zu tauchen. Da für das sichere Schwimmen aber das Tauchen unbedingt gelernt werden muss, sind bei der Wassergewöhnung Schwimmhilfen nur bedingt sinnvoll (z.B. wenn es kein stehtiefes Becken für die Kinder gibt). Daher ist es bei der Wassergewöhnung unerlässlich, dass Sie zu jeder Zeit alle Kinder im Blick haben. Je jünger und unerfahrener die Kinder sind, desto

---

1 Alternativ können auch Schwimmgürtel oder Poolnudeln verwendet werden. Jede der Schwimmhilfen bietet Vor- und Nachteile.

# AB INS SCHWIMMBAD!

weniger Kinder können Sie gleichzeitig betreuen. Anfangs sind es meist ein oder zwei Kinder pro erwachsene Person!  
Genug der Theorie, wir wollen spielen!

*Pitsche, patsche,  
mit Geklatsche  
sitzen wir im warmen Wasser  
und wir werden immer nasser.  
Wir klatschen auf das Wasser  
Und werden immer nasser.  
Wir klatschen mit der rechten Hand,  
wir klatschen mit der linken Hand,  
mit beiden Händen sowieso:  
Das warme Wasser macht uns froh.*

## 1. Die Eisenbahn

Wir starten an der Treppe und gehen in Schlangenlinien hintereinander von einer Stufe zur nächsten immer tiefer ins Wasser hinein. An den Wendepunkten sind Haltestationen an denen wir die Bewegungsart für die Weiterfahrt wechseln, von Gehen, Hüpfen, Traben über rückwärts oder seitwärts Gehen ist alles erlaubt, Hauptsache es macht Spaß! Die Profis blubbern wie ein Goldfisch beim Laufen ins Wasser oder schaukeln wie große Elefanten behäbig zur nächsten Station.



## 2. Die Treppenkrokodile

### a) Das Treppenkrokodil

Wir ziehen uns bäuchlings auf der breiten Einstiegstreppe oder in einem flachen Kleinkinderbecken entlang immer tiefer ins Wasser. Dabei kann kräftig ins Wasser gepustet oder geblubbert werden oder ein kleiner Ball pustend vor dem Krokodil hergetrieben werden.

### b) Treppenkrokodile auf Tauchkurs

Mutige Krokodile ziehen sich bäuchlings durch einen Tunnel, welcher zum Beispiel durch ausgestreckte Arme oder Beine gebildet wird. Je dichter der Tunnel über dem Wasser ist, desto tiefer müssen die Krokodile ins Wasser eintauchen um durch den Tunnel hindurch zu kommen.

### c) Raketenkrokodile

Damit die Krokodile wie Raketen durch das Wasser schießen können, stellen sich die Krokodile bauchtief auf eine Stufe ins Wasser, strecken ihre Arme wie einen Pfeil weit nach vorne und drücken sich mit einem Fuß von der Treppe ab, legen dabei schnell ihr Gesicht ins Wasser und lassen sich in dieser pfeilförmigen Position durch das Wasser treiben. Bei den ersten Versuchen reichen wir den Kindern die Hand und ziehen sie in dieser Position ein Stück durchs Wasser. Sobald dies gut gelingt, lassen sich die Kinder in einem immer größer werdenden Abstand zu uns treiben. Sobald die Kinder uns erreichen, greifen wir ihre Hände und ziehen sie noch ein Stückchen durchs Wasser. Zum Abschluss schieben wir die Profis unter den Krokodilen wieder in Richtung Treppe.

### **Wir sind die kleinen Frösche**

*Wir sind die kleinen Frösche  
und hüpfen durch die Welt;  
wir hüpfen hin und hüpfen her,  
so wie es uns gefällt.*

*Wir sind die kleinen Fische  
und schwimmen durch die Welt;  
wir schwimmen hin und schwimmen her,  
so wie es uns gefällt.*

*Wir sind die kleinen Enten  
und tauchen tief hinab;  
wir tauchen hin und tauchen her;  
so wie es uns gefällt.*

# AB INS SCHWIMMBAD!



## 3. Treppentauchen

Beginnend bei der obersten Stufe werden Tauchgegenstände auf den Stufen verteilt und von den Kindern wieder aus dem Wasser geborgen, bis die unterste Stufe erreicht ist und die Kinder komplett untertauchen müssen. Tipp: dieses Spiel kann auch ohne Tauchgegenstand gespielt werden. Dann wird einfach die Treppenstufe berührt, oder eine im Vorfeld vereinbarte Fliese. Oder die Kinder müssen sich gegenseitig an den „Käsefüßen“ kitzeln.

Wer kann am tiefsten und wer am längsten tauchen? Wer kann am besten kitzeln und wer schafft dabei noch zu blubbern wie ein Goldfisch? Wichtig ist, dass die Augen nicht mit den Händen bedeckt werden, denn fürs Schwimmen brauchen wir beide Hände!

## 4. Blubberpost - von geheimen Botschaften bis Körperteile erraten

### a) Die Blubberpost

Wir stellen uns gegenüber und blubbern abwechselnd Wörter ins Wasser. Wer kann das geblubbert Wort erraten? Statt Wörtern können auch Körperteile, Sprüche, Lieder oder Sätze geblubbert werden. Wer kann alles erraten?

### b) Der blubbernde Händler

Beim geheimen Handel stellen wir uns gegenüber auf. Ein Spieler ist der Händler, der mehrere Gegenstände in der Hand hinter seinem Rücken hält. Dann wird gemeinsam getaucht. Der Händler zeigt unter Wasser einen Gegenstand und der Käufer blubbert den Namen des Gegenstandes ins Wasser. Kann der Händler das Wort erraten, dann ist der Handel vollzogen und der Käufer bekommt den Gegenstand. Anschließend ist ein neuer Händler an der Reihe.



# AB INS SCHWIMMBAD!



## 5. Autowaschanlage

Die Kinder sind die Waschanlage und stehen in einer Gasse. Ein Kind ist ein Auto und lässt sich durch die Waschanlage ziehen. (Förderband für das Auto) Das Kind darf entscheiden: Automarke, Farbe, Sauberkeit des Autos,... Je nachdem wie dreckig das Auto ist, darf mehr oder weniger gespritzt werden, während das Auto durch die Waschanlage gezogen wird.

## 6. Die Löwen sind los<sup>2</sup>

Zu Beginn des Spieles gibt es einen oder zwei Löwen. Diese schlafen an einer „Schwimmbadwand“. Die anderen Kinder sind die Touristen und gehen mit ihrem Fotoapparat ganz nah an die Löwen heran, um tolle Fotos zu machen. Es kann auch unter Wasser fotografiert werden. Manche mutigen Touristen streicheln die Löwen sogar. Plötzlich rufen die Löwen: „Die Löwen sind los“, dann wachen die Löwen auf und versuchen die Touristen zu fangen. Wer berührt wurde bevor er an eine vorher vereinbarte Safe Zone kommt, wird auch zum Löwen.

---

2 Quelle: Abenteuer Bewegung. 32 Stundenbilder für eine sportartübergreifende Grundlagenausbildung für die zweite Klasse. Meyer & Meyer Aachen 2017

## 7. Hilfe ich bin in den Brunnen gefallen (Kreisspiel aus dem Kindergarten)<sup>3</sup>

Alle Mitspieler stehen im Halbkreis. Ein Kind springt vom Beckenrand in diesen Halbkreis und ruft „Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen“. Die Gruppe fragt: „Wie tief denn?“, „... so und so viel Meter tief!“. „Wer soll dich den herausziehen?“. „Der am besten ... kann. Das Kind gibt irgendeine Anweisung und alle erfüllen diese Aufgabe. Das Kind im Brunnen hebt die Hand, wenn es jemand gesehen hat, der es besonders gut gemacht hat. Dieser darf das Kind aus dem Brunnen ziehen und ist als nächstes an der Reihe.

## 8. Alle die ...

Die Mitspieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen fest. Der Erzieher sagt: Hinlegen dürfen sich alle, die ... z. B. Nudeln gegessen haben ... Die anderen halten die Kinder während diese sich auf den Rücken legen.

## 9. Autoreifen „stechen“

Alle Mitspieler sind Autoreifen, die im Wasser „rumrollen“. Ein Mitspieler bekommt eine „Fantasienadel“ in die Hand. Dieser Spieler versucht möglichst viele „Autoreifen“ mit seiner „Fantasienadel“ (Hand) zu berühren. Wer berührt wurde, dem entweicht die Luft. Der Autoreifen ist platt und bleibt stehen. Andere Mitspieler dürfen den Autoreifen wieder „aufpumpen“. Dazu müssen sie fünf Mal ins Wasser pusten. Dann ist der Reifen wieder aufgepumpt und einsatzfähig.

## 10. Windmühle<sup>4</sup>

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen fest. Dann gibt der Spielleiter die Anweisungen und der Kreis beginnt sich zu drehen während alle laut mitzählen und den Anweisungen folgen:

„Ich zähle bis 10, die Mühle bleibt steh´n“ (alle gehen im Kreis, zählen bis 10 und bleiben dann stehen)

„Ich zähle bis 100, die Mühle geht unter“ (alle gehen im Kreis, zählen 10, 20, 30,... bis 100 und tauchen dann gemeinsam unter Wasser)

3 Quelle: Hegemann, E.: Die große Spielesammlung für Kinder. Riva Verlag München 2021

4 Quelle: Schwimmen mit Babys und Kleinkindern. TRIAS Verlag in MVS Stuttgart 2005

# AB INS SCHWIMMBAD!

„Ich zähle bis 1000, die Mühle geht sausend“ (alle gehen im Kreis, zählen 100, 200, 300,...bis 1000. und rennen dann ganz schnell im Kreis und lassen sich irgendwann los. So entsteht ein toller Strudel)

## 11. Ende der Schwimmzeit

Alle stehen im Kreis und klatschen mit den Händen aufs Wasser:

*„Ene, meine Mietze,  
Schluss mit dem Gespritze,  
Ene, meine Maus,  
11. Das Schwimmen ist jetzt aus.“*

*(Quelle: LUK Landesunfallkasse Hamburg (Hrsg.) (2013). Kinder erleben das Wasser. 3. überarbeitete Auflage. Hamburg: SoPunkt Agentur GmbH)*





## Zusatzinfos für Wissbegierige

### Der Zahnputzbecherblues

Je nachdem, wie tief der Strohhalm ins Wasser ragt, müssen wir mehr oder weniger stark pusten, um große Blubberblasen zu erzeugen.

### Der Regentanz und der Pfützenwal

Die Sinneseindrücke die bei dem zwanglosen Spiel im Regen und in Pfützen entstehen sind unvergesslich und regen viele Reize im Körper an und fördern so die Wahrnehmung. Besonders schön ist es, wenn die Kinder in der warmen Jahreszeit barfüßig die Wasserwelt erleben können.

### Archimedische Prinzip

Erklärung: Nach Archimedes können alle Dinge schwimmen, die eine geringere Dichte als Wasser aufweisen. Die Dichte sagt aus, wieviel Gramm ein Stoff mit dem Volumen von einem Milliliter aufweist. Wasser hat eine ungefähre Dichte von 1 g/ml. Wenn ein Stoff z.B. 2 g/ml wiegt, dann ist er schwerer als Wasser und geht unter. Damit dieser Stoff auf dem Wasser schwimmt, müsste sein Volumen vergrößert werden, ohne sein Gewicht zu verändern. Dies kann z.B. erreicht werden, indem in den Stoff ein entsprechender Hohlraum eingebaut wird, denn Luft wiegt extrem wenig und kann hier vernachlässigt werden. In unserem Beispiel müsste der Stoff sein Volumen verdoppeln, damit er genauso schwer wie Wasser wird. Bei einem Stück Knete kann dies erreicht werden, indem es in eine Schiffsform gebracht wird. Durch die geänderte Form wird die Dichte der Knete kleiner als die von Wasser. Die Knete verdrängt in dieser neuen Form noch so viel Wasser, bis sie exakt die gleiche Dichte wie Wasser erreicht hat. Beim zweiten Versuch läuft mehr Wasser in die größere Schüssel, als dies beim ersten Versuch der Fall war, da das Volumen der Knete durch die geänderte Form vergrößert wurde. Auf den menschlichen Körper übertragen bedeutet dies, dass die Dichte durch die Atmung verändert werden kann und, dass möglichst der ganze Körper ins Wasser gelegt werden muss, um genug Wasser zu verdrängen, damit die Dichte von Wasser erreicht wird und der Körper auf dem Wasser schwimmt. Der menschliche Körper besteht zum Großteil aus Wasser und seine Dichte liegt im ausgeatmeten Zustand nur wenig über der Dichte von Wasser. Um zu schweben genügt es bereits, gleichmäßig weiter zu atmen und den ganzen Körper ins Wasser zu legen.

Eine gute Körperspannung ermöglicht es, eine stabile Wasserlage zu erreichen und nicht zu trudeln.

### Hinweise zu den Spielen

#Warum haben wir diese Spiele gewählt? Es geht bei allen Spielen darum, den Kindern einen ungezwungenen Umgang mit Wasser näher zu bringen und gemeinsam schöne Stunden im wohl schönsten Element zu verbringen. Gerade in einer kleinen Gruppe mit anderen Kindern können die Kinder voneinander und miteinander Neues entdecken und den Umgang mit Wasser lernen. Ganz nebenbei lernen die Kinder mit diesen Spielen die ersten Fertigkeiten für das spätere Schwimmen lernen.

Da es nicht für alle Eltern selbstverständlich ist, mit ihren Kindern ein Schwimmbad aufzusuchen, sind die Erfahrungen, die die Kinder im Kindergartenalltag in Bezug auf Wasser machen können, für Ihre Schwimmausbildung und damit für Ihre eigene Sicherheit an Gewässern ungemein wichtig. Helfen Sie mit, die Ihnen anvertrauten Kinder ein Stück auf ihrem Weg zu sicheren Schwimmern zu begleiten. Gemäß dem Orientierungsplan hat ein Kindergarten als Bildungseinrichtung den Auftrag, Kinder in ihrer sozialen, emotionalen, kognitiven und motorischen Entwicklung zu fördern. Bei den motorischen Anteilen kann im Wasser eine „Rollenverteilung“ innerhalb der Gruppe „durcheinandergewirbelt“ werden, welches Kind was wie schnell kann. Vielleicht können plötzlich Kinder, die sich an Land mit manchen Dingen schwerer tun, den anderen in der Gruppe einen oder mehrere Schritte voraus sein. Das bietet viele Chancen – gerade für einen inklusiven Ansatz. Durch die neue Umgebung „Wasser“ wird die Beziehung zur\*m Erzieher\*in intensiver. Die Emotionen des Kindes werden angesprochen. „Draufgänger“ werden eher ruhiger, können zu sich selbst kommen. Die soziale Interaktion stellt im Bewegungsraum Wasser nochmals andere Anforderungen. Gegenseitige Rücksichtnahme, Helfen und Unterstützen sind eine wesentliche Voraussetzung. Durch die erzielbaren Lernfortschritte innerhalb eines Besuchs und von Schwimmbadbesuch zu Schwimmbadbesuch stellt sich ein positives Selbstbild ein. Sinnenserfahrungen, die im Wasser gemacht werden, können sich darüber hinaus positiv auf das Sprechen und später das Schreiben lernen auswirken.

## Quellen

Deutscher Schwimm-Verband e.V. (Hrsg.) (2015). Schwimmen lernen – Handbuch zur Kursleiterausbildung. 3. überarbeitete und ergänzte Auflage. Kassel: Digitaldruckzentrum

Lohfink, T. (2018). Spiel und Spaß beim Babyschwimmen – mit Babys und Kleinkindern schöne Momente im Schwimmbad erleben. CreateSpace Independent Publishing Platform

Lohfink, T. (2019). Spiel und Spaß beim Kinderschwimmen – Ein Handbuch für Eltern, Großeltern und Kursleitende. Norderstedt: Books on Demand

Schwimmverband NRW e.V./DLRG Westfalen e.V./DLRG Nordrhein e.V./Sportjugend LSB Nordrhein- Westfalen e.V. (2016). Wasser-Kibaz – Handbuch für den Schwimmsport. Broschüre. Dresden\_ Saxoprint

Straub, I., Fokken, I. (2020). Vermittlungsinhalte einer umfassenden schwimmerischen Grundbildung. In: Vogt, T. (Hrsg.). Vermittlungskompetenz in Sport, Spiel und Bewegung – Sportartspezifische Perspektiven. S. 129 – 148. Aachen: Meyer & Meyer

Wojciechowski, T. (2001). Schwimmen mit Kindergartenkindern - SVW Basics. Books on Demand

LUK Landesunfallkasse Hamburg (Hrsg.) (2013). Kinder erleben das Wasser. 3. überarbeitete Auflage. Hamburg: SoPunkt Agentur GmbH

Ahr, B., Augsburgener Kuenzi, I., Maringer-Zimmer, A. (2005): Schwimmen mit Babys und Kleinkindern. TRIAS Verlag in MVS Stuttgart

Memmert, D., Paatz, M., Veit, J. (2017): Abenteuer Bewegung. 32 Stundenbilder für eine sportartübergreifende Grundlagenausbildung für die zweite Klasse. Meyer & Meyer Aachen

Hegemann, E. (2021): Die große Spielesammlung für Kinder. Riva Verlag München

Graumann, D. (2006): Lied und Bewegung beim Säuglings- und Kleinkinderschwimmen. Gesund durch Schwimmen Band 16. Sportbuchverlag Dieter Graumann. Klausdorf 2. Auflage

Neuhaus, K., Seelig, R. (2008): Dreh dich, kleiner Kreisel. Aarau Sauerländer Verlag



Quelle: [Juanrio/Shutterstock.com](https://www.juanrio/shutterstock.com)

# Schwimm Fidel.

... ab ins Wasser

Diese Handreichung soll Erzieherinnen und Erzieher einen Überblick über mögliche Spiele für ihre Kindergartenkinder mit Wasser geben und Lust auf das nasse Element machen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Ausprobieren der Spielideen mit Ihren Kindern und Enkelkindern.

Ihre Ursula Wendel, Cornelia Glatz und Tanja Lohfink