

Badewanne (1, 2)

Die Teilnehmer packen mit beiden Händen die Badekappe an. Bei neuen Badekappen sollte die Kappe zunächst mehrere Male vom Beckenboden nach oben gezogen werden. Nun gilt es, möglichst viel Wasser in die Kappe zu füllen. Die Hände der Teilnehmer müssen am Rand der Kappe Hand an Hand liegen.

Alternativ

mit 2 Helfern kann ein Mitspieler in die Badekappe gesetzt werden.

Bärenhöhle (1)

In einer Ecke des Beckens wird eine Höhle (z.B. Schwungtuch) dargestellt. In dieser Höhle ist ein Bär. Alle Mitspieler stehen vor der Höhle und rufen: Wo ist der Bär, wo ist der Bär. Plötzlich kommt der Bär aus seiner Höhle und holt sich einen Helfer. Auf dem Rückweg zur Höhle sind der Bär und das Opfer so müde, dass sie von allen Mitspielern gekitzelt werden können.

Belagerung (2, 3)

Versuche so viele Schwimmer wie möglich auf die Matratze zu bekommen.

Bobfahren (1)

Alle sitzen hintereinander am Beckenrand. Ein Bein hängt im Wasser. Mit einer Geschichte ist es das Ziel, dass alle gemeinsam ins Wasser fallen.

Bunte Reise (2)

Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Der Spielleiter liest eine Geschichte vor. Wenn die Farbe einer der beiden Mannschaften fällt ist diese der Fänger und die anderen sind die Gejagten. Die Teilnehmer, die gefangen wurden, sind bei der anderen Mannschaft. Am Beckenrand kurz warten, so dass sich alle wieder aufstellen können und die Geschichte weiter vorlesen.

(Abstand kleiner 10 Meter wenn möglich)

Alle gehen am Rand (Moderator) vorsichtig ins Wasser.

Kurt Langhaar und Egon Glatze verbringen ein gemeinsames Wochenende in der **Blauen** Lagune. Die **Blaue** Lagune ist ein Campingplatz im grünen, mit einer großen **roten** Felswand und einem schönen **blauen** See. Schnell hatten beide ihre **blauen** Zelte auf der grünen Wiese aufgebaut.

Ihre **rote** Karre mussten die beiden auf dem Parkplatz parken. Da Kurt keine Fahrpraxis mit einem Auto hatte, fuhr er die **rote** Karre gegen ein gelbes Motorrad. Die hübsche Blondine kam mit einem **roten** Kopf an und fragte Kurt ob er sie noch alle beieinander hätte. Egon musste den Streit schlichten und alle drei gingen nun ins Bistro, um sich bei einem **blauen** Engel wieder zu versöhnen.

Am Abend brachte die Blondine vom Vormittag ihre **rothaarige** Freundin mit und alle vier gingen in das Tanzlokal Regenbogen. An den gemütlichen Stehtischen kam man schnell ins Gespräch.

Bei Kerzenschein und leiser Musik setzten sich die vier in die **rote** Ecke des Lokals. Als dann der letzte **blaue** Engel ausgetrunken war, fuhr man mit Egons **roter** Karre zum Campingplatz **Blaue** Lagune zurück.

1 = Kleinkinder bis 7 Jahre

2 = Kinder bis 13 Jahre

3 = Jugendliche ab 14 Jahre



Delfinjagen (1, 2, 3)

Alle Spieler stehen in einem Kreis. Der Delfin befindet sich im Kreis und soll mit einem Ball getroffen werden.

Alternativ
mit dem Rücken zum Kreis

Drachenschwanzjagen (1, 2)

Alle Spieler bilden eine lange Kette und der Kopf dieser Kette soll versuchen den Schwanz zu fangen

Dracula (1, 2)

Ein Fänger steht im Wasser und alle anderen verteilen sich um den Fänger. Alle Mitspieler fragen gleichzeitig, wie spät ist es? Der Fänger (Dracula) antwortet wie er möchte
11 Uhr, 6 Uhr, Antwortet er mit Mitternacht darf er sich einen Helfer fangen. usw.

Halte Deine Seite frei (1, 2, 3)

Es wird ein Spielfeld markiert das in der Mitte nochmals unterteilt ist. In jeder Hälfte steht eine Mannschaft. Die Schwimmkörper werden gleichmäßig auf beide Spielhälften aufgeteilt. Nach dem Startzeichen muss jede Mannschaft versuchen, alle Schwimmkörper aus ihrer Hälfte heraus zu werfen. Nach einer vorher bestimmten Zeit wird das Spiel beendet und die Schwimmkörper gezählt.

Hol Dir was (1, 2, 3)

Alle Schwimmkörper ins Wasser werfen. Beide oder mehrere Mannschaften stehen am Beckenrand. Auf ein Signal springen alle ins Wasser und holen einen Gegenstand, bringen diesen zum Rand und holen den nächsten. Wer am Schluss die meisten Schwimmkörper hat, hat gewonnen.

Alternativ
Es werden nur zwei Farben von Schwimmgegenständen ins Wasser gelegt. Jede Gruppe muss versuchen, ihre Farbe so schnell wie möglich auf ihre Beckenrandseite zu bekommen.

Klettern (2, 3)

Am 1 oder 3 Meter Brett ein Seil befestigen wo die Schwimmer heraufklettern können um z.B. einen Ball herunter zu werfen.

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



Klettenfangen (1)

Einer fängt an und fängt sich einen Partner. Dieses Doppel fängt sich einen dritten und vierten Partner. Bei vier Personen werden daraus zwei Doppel gemacht die auch wieder fangen dürfen usw.

Laufmatte (1, 2, 3)

- Blind über die Matte laufen
- über die Matte Rollen oder Purzelbaum machen
- über die Matte ziehen
- im Entengan über die Matte gehen
- ...

Lokomotive (1, 2)

Alle packen beim Vordermann auf die Schultern und laufen durch das Wasser. Durch ständigen Wechsel der Richtung muss teilweise dann auch gegen die Strömung gelaufen werden.

Alternativ

Wenn sich ein neuer Sog gebildet hat, lassen sich alle Schwimmer auf ein Kommando nach hinten auf den Rücken fallen.

Menschenkette (3)

Es werden zwei Reihen gebildet. Die Gegenüberstehenden geben sich beide Hände. Nun legt sich ein Mitspieler auf die ersten Hände und die Gruppe versucht nun den Mitspieler durch die Reihe zu geben.

Schwimmender Fisch (1, 2)

Alle bilden einen Kreis. In die Mitte des Kreises wird ein Ball gelegt. Durch Ziehen versucht nun jeder den anderen mit dem Ball zu berühren.

Schießen (1, 2)

Wenn die Pylonenunterseite im Wasser gehalten wird, wird beim Herunterdrücken ins Wasser ein Wasserstrahl erzeugt. Dieser kann verschieden genutzt werden. Das Spiel kann als Wettkampfform ausgetragen werden, oder aber nur als Belustigung einer kleinen Gruppe.

Alternativ

- Eimer mit Wasser füllen, welchen ein Mitspieler festhält
- Übereinander gestellte Gegenstände umspritzen.

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



Tauziehen (2, 3)

Es werden 2 Luftmatratzen mit jeweils 3 Schwimmern besetzt. Diese Mannschaften sind mit einem Seil verbunden. Auf ein Zeichen des ÜL soll versucht werden die andere Mannschaft von der Luftmatratze zu bekommen, es ist fast alles erlaubt.

Ein schwimmfähiges Seil wird auf das Wasser gelegt. Auf ein Kommando springen beide Parteien ins Wasser und ziehen in ihre Richtung.

Ein schwimmfähiges Seil wird zusammengeknotet und als Kreis auf das Wasser gelegt. Jede Gruppe versucht in ihre Richtung das Seil zu ziehen.



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

