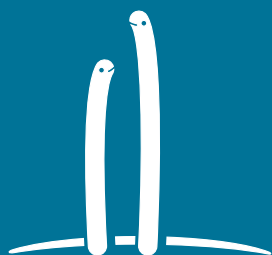
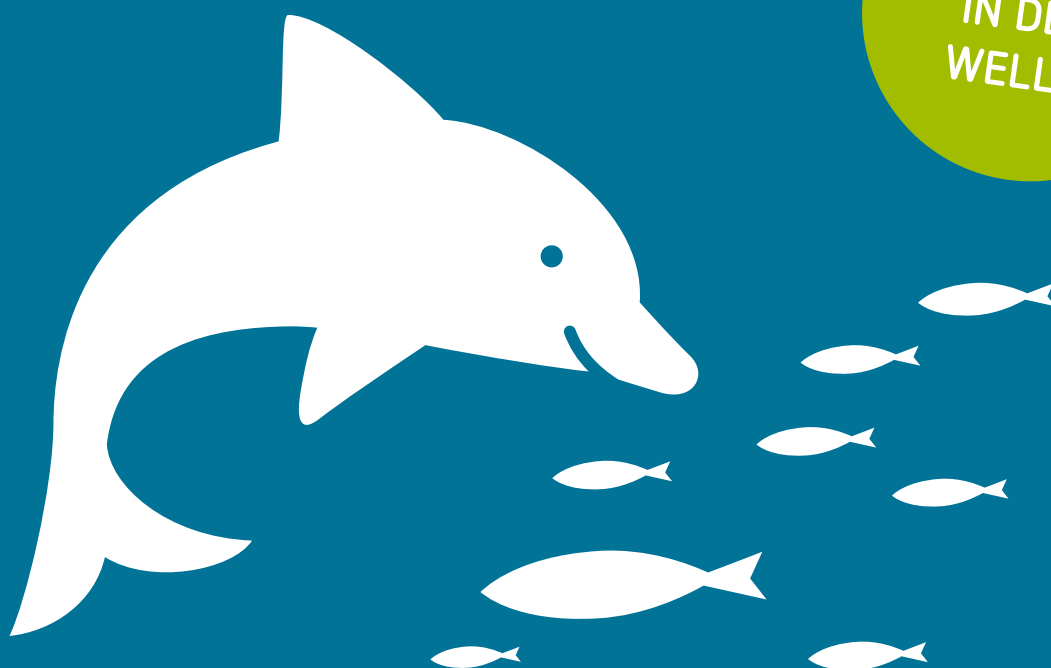


Spielekatalog

DEIN TAG
IN DER
WELLE!



Viele tolle Spielideen für deinen
Delfin-Geburtstag in der Welle.

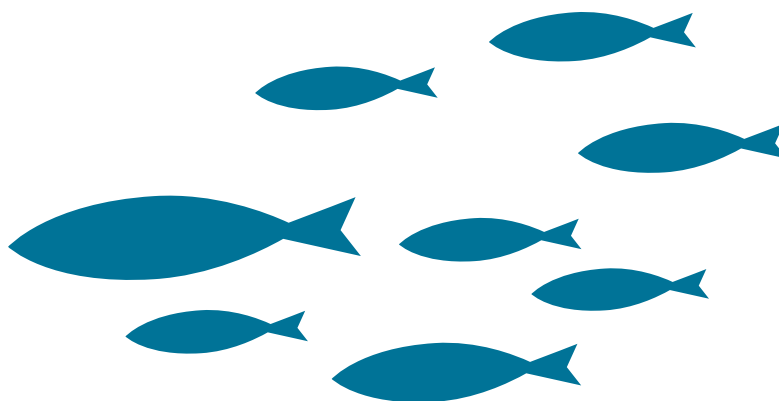


WELLE

Ein Angebot der Stadtwerke Gütersloh

Inhaltsverzeichnis

Wunderball	Seite 3
Brennball	Seite 4
Basketball	Seite 5
Discscheibe	Seite 6
Tauchringe schieben	Seite 7
Memory	Seite 8
Streckentauchen	Seite 9
Wettpaddeln	Seite 10
Puzzeln	Seite 11



Wunderball

Materialien

Hopsball

Und so geht's

- Aus der Gruppe wird ein Fänger (Hai) ausgewählt.
- Der Hai versucht die anderen Kinder (Fische) zu fangen.
- Jetzt kommt der Wunderball (Hopsball) ins Spiel.
- Die Fische können sich den Wunderball zuwerfen, wer den Wunderball in der Hand hat, darf nicht von dem Hai gefangen werden.
- Der Wunderball muss nach spätestens 10 Sekunden weitergegeben werden.
- Wird ein Fisch vom Hai gefangen, so wird er auch zum Hai, und fängt ebenfalls die Fische.
- Der Fisch der am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

Variationen

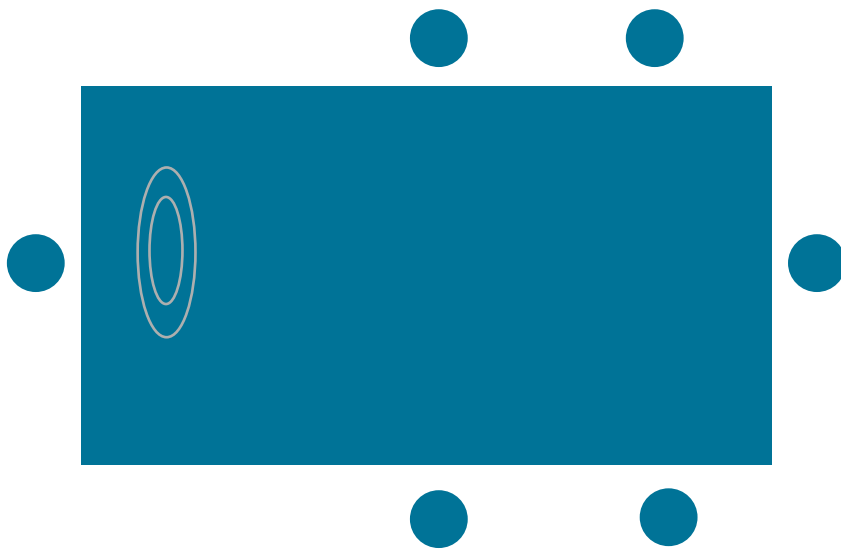
- Das Spiel kann durch verschiedenen Wassertiefen erschwert oder vereinfacht werden.



Brennball

Materialien

Hops- oder Wasserball, Tauchringe (5x) und Basketballkorb



Und so geht's

- Es werden zwei Teams gebildet.
- Das eine Team steht in einer Reihe am Beckenrand.
- Der erste Spieler wirft den Hopsball bzw. den Wasserball ins Becken, springt ins Wasser und schwimmt am Beckenrand entlang, bis das gegnerische Team den Ball in den Basketballkorb geworfen hat.
- Die Tauchringe am Beckenrand bilden Checkpoints, an denen man nicht „verbrennen“ kann.
- Landet der Ball in dem Basketballkorb und der Schwimmer befindet sich nicht an einem Checkpoint, so ist er „verbrannt“ und muss sich erneut in die Schlange seines Teams stellen.
- Nach 10 Minuten tauschen die Teams ihre Positionen. D.h. das Wurf- bzw. Schwimmteam geht in die Spielfeldmitte und das Team aus der Spielfeldmitte geht an den Beckenrand.

Variationen

- Das Spiel kann schwimmend oder laufend gespielt werden.
- Das Spiel kann im Tief- oder Flachwasser gespielt werden.



Basketball

Materialien

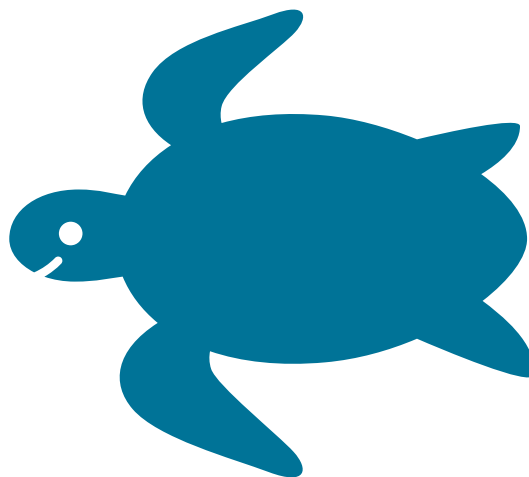
Basketballkorb, Ball

Und so geht's

- Der Basketballkorb schwimmt auf dem Wasser.
- Es werden zwei Teams gebildet, die gegeneinander spielen.
- Die Teams versuchen Körbe zu werfen. Jedoch muss der Ball mindestens fünf Mal zugespielt werden, bis er in den Korb geworfen werden darf.

Variationen

- Um das Spiel zu vereinfachen kann der Korb an einem festen Ort platziert werden z.B. dem Beckenrand.
- Um das Spiel schwerer zu gestalten kann das gegnerische Team den Korb während des Angriffs verschieben.



Discscheiben

Materialien

Discscheiben (2x), Ball

Und so geht's

- Es werden zwei Mannschaften gebildet.
- Jede Mannschaft wählt einen „König“. Jeder König bekommt eine Discscheibe.
- Die Könige dürfen sich nur an den Stirnseiten des Beckens aufhalten.



- Die anderen Teammitglieder befinden sich im Spielfeld (Mitte des Beckens).
- Ziel ist es, sich den Ball innerhalb des Teams mindestens fünf Mal zuzuspielen, ohne dass ein Teammitglied des anderen Teams dazwischen kommt und zuletzt die Discscheibe des gegnerischen Königs zu treffen.
- Fällt der Ball auf den Beckenrand, ist er im Aus und das andere Team hat den Ball.



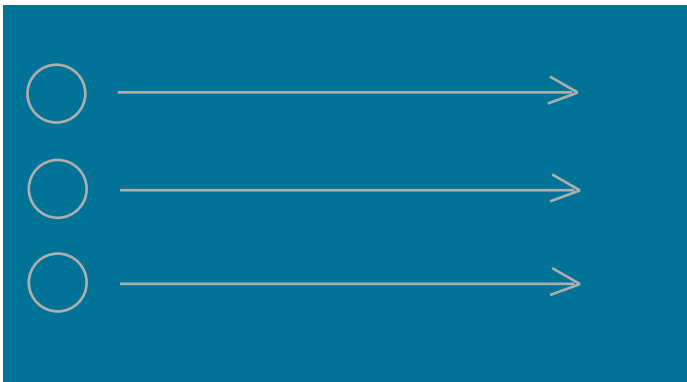
Tauchringe schieben

Materialien

Tauchringe (5x)

Und so geht's

- Es werden Zweierpaare gebildet.
- Jedes Paar bekommt einen Ring.
- Ziel ist es, den Ring am Beckenboden entlang von der einen Seite des Beckens auf die andere Seite zu schieben. Dabei darf der Ring nur geschoben werden. Ein Kind ist unter Wasser und schiebt den Ring. Mindestens eine Hand muss am Ring sein. Nur das tauchende Kind darf den Ring schieben. Der Wechsel der Kinder findet unter Wasser statt.
- Jetzt geht es darum, welches Paar den Ring am schnellsten von der einen Seite des Beckens auf die andere Seite schieben kann.



Variationen

- Das Spiel kann vereinfacht oder erschwert werden, indem die Wassertiefe verringert oder erhöht wird
- Das Spiel wird schwieriger, wenn eine Person immer am Ring bleiben muss und sich somit mit dem Atmen über Wasser abgewechselt werden muss.

NUR UNTER AUFSICHT EINES ERWACHSENEN TAUCHEN !!!



Memory

Materialien

Memory – Karten

Und so geht's

- Die Memory – Karten werden mit dem Bild nach unten auf dem Beckenboden verteilt.
- Es werden zwei Team gebildet, die sich an der Stirnseite des Beckens in zwei Schlangen aufstellen.



- Ein Spieler pro Team darf ins Wasser und je zwei Karten umdrehen.
- Deckt ein Spieler zwei gleiche Symbole auf, so werden die Karten mit an den Beckenrand genommen. Der nächste Spieler darf los, wenn er abgeklatscht wurde.
- Werden zwei ungleiche Symbole aufgedeckt, werden die Karten wieder umgedreht und der Spieler geht oder schwimmt zurück zu seinem Team, klatscht den nächsten Spieler ab und der nächste ist an der Reihe.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Pärchen gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Variationen

- Das Spiel kann im Flach- oder Tiefwasser gespielt werden.



Streckentauchen

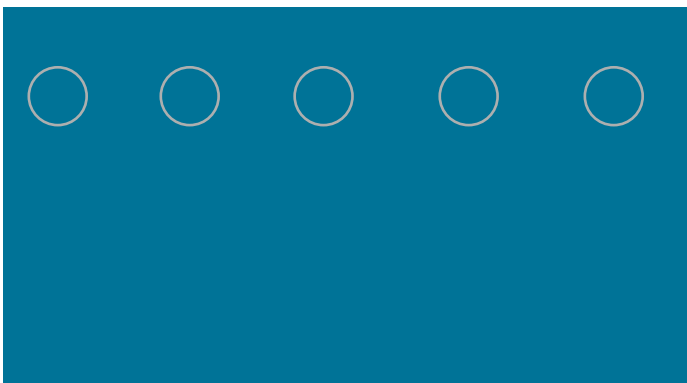
Materialien

Tauchringe (5x)

Und so geht's

- Die Tauchringe werden über die komplette Länge des Beckens verteilt.
- Je nach Entfernung werden pro Ring 10 – 50 Punkte vergeben.

10 20 30 40 50



- Jetzt taucht immer ein Kind (EINZELN) los und versucht so weit wie möglich zu tauchen.
- Je nachdem, bis zu welchem Ring das Kind getaucht ist, bekommt es die entsprechenden Punkte.
- Erst, wenn das Kind das Becken verlassen und sich seine Punkte gemerkt hat, darf das nächste Kind los tauchen.
- Wer nach drei Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

NUR UNTER AUFSICHT EINES ERWACHSENEN TAUCHEN !!!



Wettpaddeln

Materialien

Schwimmbretter

Und so geht's

- Die Kinder setzen oder legen sich auf ihr Schwimmbrett und stellen sich nebeneinander an einer Seite des Beckens auf.
- Auf ein Startsignal paddeln alle Kinder los.
- Wer zuerst die gegenüberliegende Seite des Beckens erreicht, hat gewonnen.

Variation

- Es werden zwei Team gebildet und jedes Team wird nochmal in zwei geteilt und stellt sich gegenüber am Beckenrand auf.



- Auf ein Startsignal hin setzt oder legt sich der erste Spieler jedes Teams auf sein Bett und paddelt auf die andere Seite. Dort klatscht er seinen Teampartner ab und dieser kann lospaddeln.
- Das Team, das zuerst wieder so steht, wie es gestartet ist, hat das Spiel gewonnen.



Puzzeln

Materialien

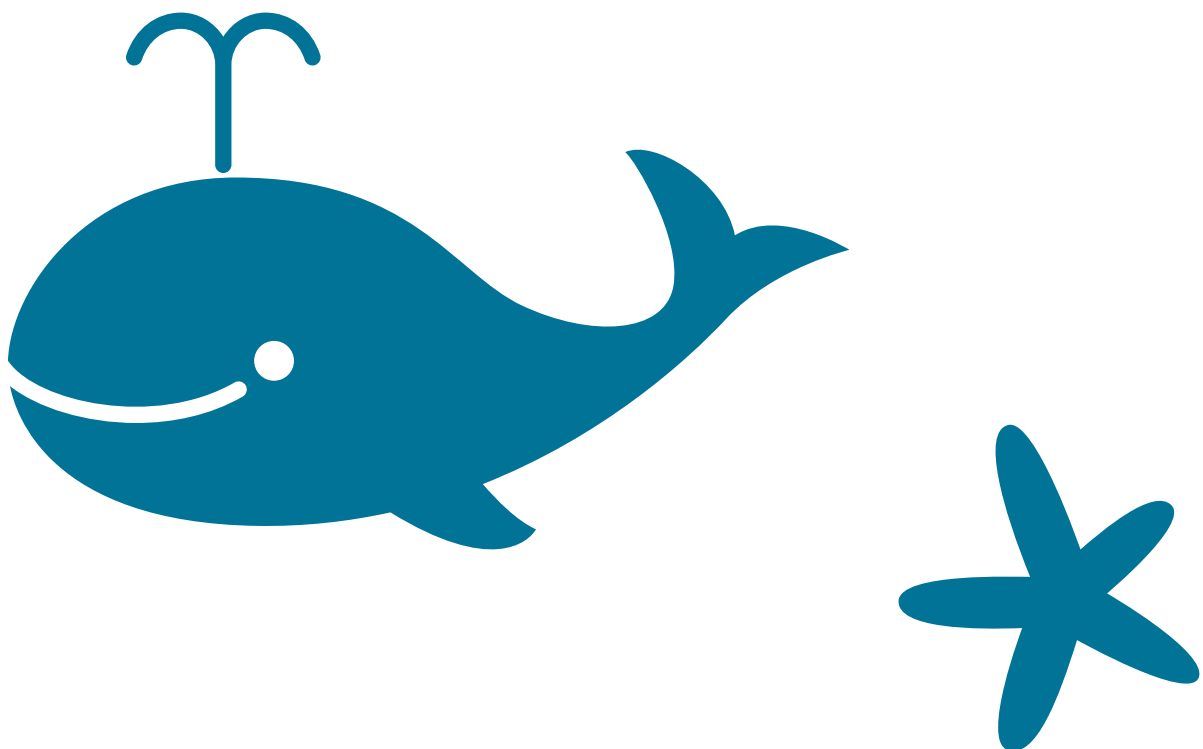
Puzzleteile

Und so geht's

- Die Puzzleteile werden auf dem Beckenboden verteilt und alle Kinder puzzeln gemeinsam.
Als Hilfe können Schwimm- oder Taucherbrillen verwendet werden.

Variationen

- Das Puzzle kann im Flachwasser, im Tiefwasser oder am Beckenrand gepuzzelt werden.



Welle
Stadtring Sundern 10
33332 Gütersloh

baederbetriebe@stadtwerke-gt.de
www.welle-guetersloh.de



WELLE

Ein Angebot der Stadtwerke Gütersloh