

Kai Boldt

Der Animator im Wasser

Spielanimationen in
tiefem Wasser

Band 2



DER ANIMATEUR IM WASSER

[Spielanimationen in tiefem Wasser 1](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 2](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 3](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 4](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 5](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 6](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 7](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 8](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 9](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 10](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 11](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 12](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 13](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 14](#)

[Spielanimationen in tiefem Wasser 15](#)

[Literaturverzeichnis](#)

[Impressum](#)

SPIELANIMATIONEN IN TIEFEM WASSER 1

Aufwärmspiel

SCHWIMMER AUF SEINER BAHN ABWERFEN

2 Schwimmer schwimmen von A nach B. Die restlichen Gruppenmitglieder werfen mit weichen Gegenständen auf die Beiden. Welcher der beiden Schwimmer lässt sich am wenigsten treffen? Treffer gegen eine abwehrende Hand gelten nicht.

Kleine Grüppchen

SANITÄTER

Es werden 3er Gruppen gebildet. Einer jeder Gruppe begibt sich in die Mitte des Beckens und stellt einen Verletzten dar. Seine Partner schwimmen hintereinander auf ihn zu und halten zwischen sich 2 Poolnudeln, die eine Trage darstellen. Am „Verletzten“ angekommen, begibt dieser sich auf die „Trage“. Welche Gruppe bringt ihren Verletzten als erstes zum Beckenrand?

Staffelform

RING UNTER WASSER SCHIEBEN

Es werden Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft stellt sich hintereinander auf. Innerhalb einer Mannschaft wird eine Tauchreihenfolge festgelegt. Der erste Taucher beginnt, den Tauchring unter Wasser vorwärts zu schieben. Von dort, wo er auftaucht startet Taucher Nummer 2 usw.. Welche Mannschaft schiebt den Ring zuerst über eine vorgegebene Markierung?

Tauchspiel

SCHWIMMER DÜRFEN ABGESCHLAGEN WERDEN, TAUCHER NICHT

2 Gruppen stehen sich an den Beckenrändern gegenüber. Auf Kommando wechseln sie tauchend die Seiten. Während des Auftauchens, um Luft zu holen, dürfen die Teilnehmer von dem Fänger in der Mitte des Beckens abgeschlagen werden. Jeder, der abgeschlagen wurde, hilft dem Fänger, indem er die Tauchenden zum Auftauchen zwingt, indem er ihnen den Weg versperrt. Er darf sie aber nicht festhalten oder am Schwimmen an der Wasseroberfläche hindern.

Mannschaftsspiel

LUFTBALLON VERFOLGEN

Ein Schwimmer bindet sich einen Luftballon auf den Rücken und startet ins Wasser. Einige weitere Schwimmer starten mit einigem Abstand zu ihm und versuchen den Luftballon zum Platzen zu bringen.

BALL TREIBEN

Ein großer, aufgeblasener Ball soll mit Wasserbällen gegen die Beckenwand der gegnerischen Mannschaft bewegt werden.

Der Ball darf von keinem Spieler berührt werden.

Springspiel

WER SPRINGT AM MERKWÜRDIGSTEN INS WASSER?

Wie Supermann, Bruce Lee, ein Butler, ein eitler Mann, ein weibliches Model, mit Drehungen und Schrauben, Hände berühren vorgegebene Körperteile, ...

BALL FANGEN BEIM SPRINGEN

Ein Ball, der von verschiedenen Positionen aus geworfen wird, soll im Sprung gefangen werden.

BEDINGUNGEN VORGEBEN

Beim Eintauchen soll es viel oder wenig spritzen. /Der rechte Ellenbogen soll zuerst eintauchen./ Es soll ins Wasser hineingebissen werden,...

MATERIAL

- weiche Wurfgegenstände
- Poolnudeln
- Tauchringe
- Luftballon inkl. Befestigungsmaterial
- großer Ball
- Wurfbälle