

**RATGEBER FÜR ELTERN,
LEHRER- UND TRAINER*INNEN**

SCHWIMMEN



7

LERNEN

AUFWÄRMÜBUNGEN & ATÖMCHENSPIEL

Arbeitskarten für den Einsatz in der Schwimmhalle
Atömchenspiel für Kinder ab 4 Jahren



VA-Verlag • www.va-verlag.de • www.kinder-lernen-schwimmen.de

**RATGEBER FÜR ELTERN,
LEHRER- UND TRAINER*INNEN**

SCHWIMMEN



7

LERNEN

AUFWÄRMÜBUNGEN & ATÖMCHENSPIEL

Arbeitskarten für den Einsatz in der Schwimmhalle
Atömchenspiel für Kinder ab 4 Jahren



VA-Verlag • www.va-verlag.de • www.kinder-lernen-schwimmen.de

SCHWIMMEN LERNEN 7: Aufwärmübungen / Atömchenspiel

ISBN unlaminierte Ausgabe: 978-3-944824-51-2

ISBN laminierte Ausgabe: 978-3-944824-63-5

2022 © VA-Verlag • www.va-verlag.de • Germany

Spielanleitung

Spaß haben und gleichzeitig auch noch lernen – das geht mit diesen Aufwärmübungen. Im Becken mit Bodenkontakt: Sich mit einem Spiel aufwärmen und auch noch Spaß haben – diese Karten können in verschiedenen Varianten angewendet werden:

Das Atömchenspiel: Lassen Sie die Kinder im Nichtschwimmerbecken durcheinander laufen. Entnehmen Sie dem Kartensatz eine Karte und nennen Sie laut die Zahl. Daraufhin müssen sich die Kinder in entsprechender Gruppenstärke finden. Zeigen Sie ihnen nacheinander das Bild der Übung. Beobachten Sie, welche Gruppe die Aufgabe schnell oder gut umgesetzt hat und vergeben Sie ggf. Punkte.

Aufwärmübungen: Der Lehrer macht vor, die Kinder machen nach.

Stationenzirkel: An verschiedenen Stationen des Nichtschwimmerbeckens liegen die Karten aus. Verteilen Sie die Kinder an den unterschiedlichen Stationen. Gemeinsam beginnen sie diese Aufgaben zu erfüllen. Danach geht es zur nächsten Station, bis eine Runde geschafft ist.

Inhalt

[Die Zahl 1](#)

[Die Zahl 2](#)

[Die Zahl 3](#)

[Die Zahl 4](#)

[Die Zahl 5](#)

[Die Zahl 6](#)

[Große Gruppe](#)

[Aufwärmübungen mit der Pool-Nudel](#)

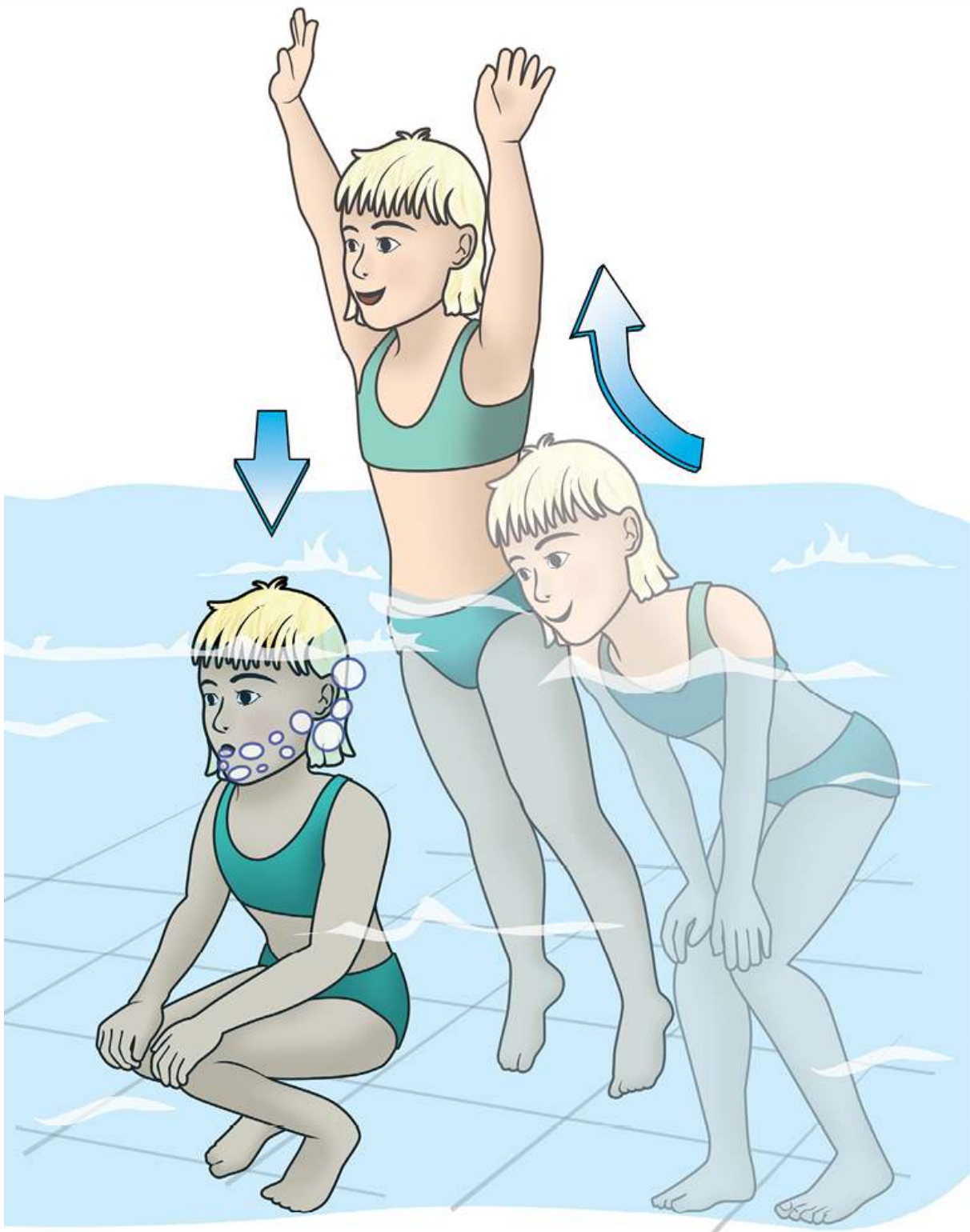
[Weitere eBooks / Schwimmkarten](#)

[Impressum](#)

Die Zahl 1

1 Person, Übung 1

- Hüpfе wie ein Känguru auf und ab!
- Wenn du kannst, tauche auch mit dem Kopf unter.



1 Person, Übung 2