



7 Im Tauchparadies

Erproben vielfältiger Tauchgelegenheiten (Einzelstunde)

Ziele	Die Kinder orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus dem schultertiefen Wasser.
Material	Stationenkarten, Gymnastikstab, Tauchringe, Reifen, Schwimmnudel, Eimer; für zusätzliche Tauchstationen: Wanne, Stäbe, Wäscheklammern
Vorbereitung	Stationenkarten kopieren, ausschneiden und evtl. laminieren, evtl. ausgediente Hanteln besorgen
Sicherheitshinweise	Wahl des richtigen Lehrerstandorts ist wichtig, um alle Stationen beaufsichtigen zu können. Zum Abschluss: Die Wassertiefe für derartige Mutsprünge muss mindestens 1,20 Meter betragen. Das Brett sollte wenigstens einen Meter vom Beckenrand entfernt auf dem Wasser liegen.
Tipps und Tricks	Den einzelnen Stationen sollte ein eindeutiger Platz zugewiesen werden, damit die Kinder sich nicht gegenseitig behindern oder gefährden. Markierungspunkte wie Treppen, Geländer, farbige Striche (Markierungshütchen und Schwimmbretter sind auch denkbar) sind in jedem Schwimmbad vorhanden und reichen völlig aus.
Differenzierung	Siehe Unterrichtseinheit 3

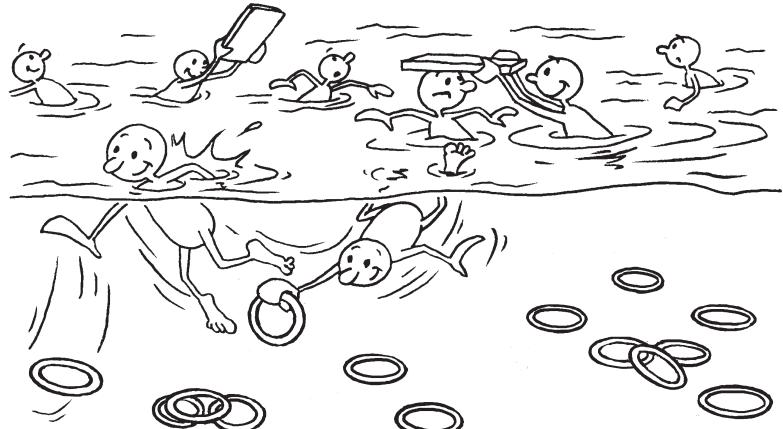
Stundenverlauf

Anfang

Knochentauchen

Einige Fänger (Anzahl abhängig von der Gruppengröße) berühren mit dem Schwimmbrett die Kinder. Gefangene Kinder tauchen so schnell wie möglich einen Gegenstand vom Grund hoch und lassen ihn anschließend wieder fallen. Dann sind sie wieder frei.

Variante: Die ertauchten Gegenstände werden an den Beckenrand gelegt. Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Gegenstand mehr auf dem Beckengrund liegt.



Hauptteil

Im Tauchparadies

Station 1: Feuerwehrpumpe

Station 2: Tiefseetaucher (am Stab nach unten tauchen)

Station 3: Perlentaucher (Auf den Beckenboden tauchen und jeweils 1 Ring hochholen und auf eine Schwimmnudel stecken)

Station 4: Brückentauchen (durch die Beine eines Partners tauchen und einen Ring vom Boden mitbringen)

Station 5: Zeichensprache (unter Wasser Zahlen zeigen)



7 Im Tauchparadies

Andere Stationen aus den bereits gelernten Bereichen (Auftrieb ...) können beliebig hinzugefügt werden, Tauchstationen können beliebig variiert oder auch weggelassen werden.

Weitere Tauchstationen:

- Station 6: Höhle (Ein Eimer liegt umgedreht auf dem Wasser. Kind A taucht in den Eimer und sagt einen Satz. Kind B soll ihn verstehen.)
- Station 7: Delfinsprung (Delfinsprung durch den auf dem Wasser liegenden Reifen/über einen Stab/vom Beckenboden einen Tauchring mitbringen)
- Station 8: Klammeräffchen (Wäscheklammern vom Beckenboden ertauchen und an die Schwimmkleidung heften)
- Station 9: Tunneltauchen (Mehrere Kinder stehen mit gebeugten Beinen hintereinander und bilden einen Tunnel, ein Kind taucht durch.)
- Station 10: Tiefseesessel (Luft unter Wasser aus der Lunge pusten und „Blasen blubbern“, bis man sich auf dem Grund hinsetzen kann)

Schluss

Fange den Ball

Zwei Kinder stehen jeweils dicht am Beckenrand.

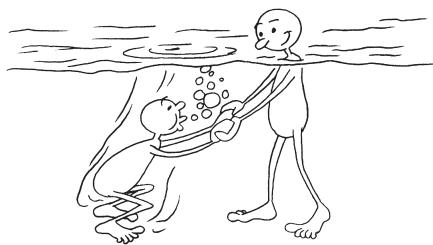
Kind A wirft einen Wasserball etwas vor Kind B in die Luft. Das Kind B fängt den Ball bei einem Sprung ins Wasser auf (Sprung fußwärts; das Kind muss darauf achten, dass es rechtzeitig losspringt).



7 Im Tauchparadies

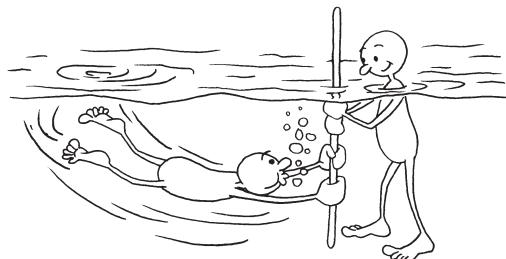
Stationenkarten „Im Tauchparadies“

Tauchparadies – Station 1



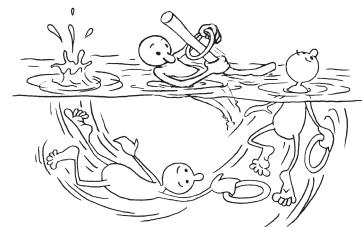
Feuerwehrpumpe

Tauchparadies – Station 2



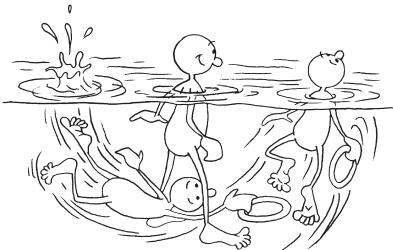
Tiefseetaucher

Tauchparadies – Station 3



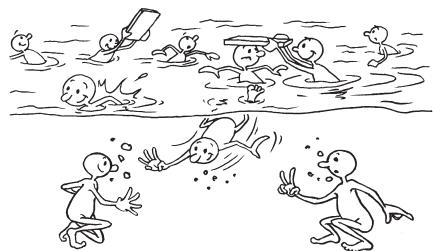
Perlentaucher

Tauchparadies – Station 4



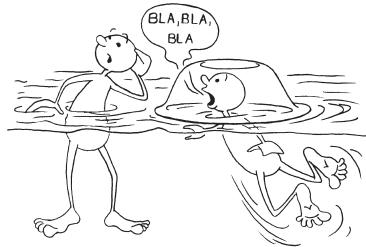
Brückentauchen

Tauchparadies – Station 5



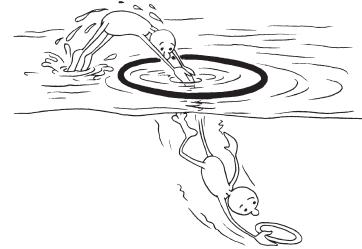
Zeichensprache

Tauchparadies – Station 6



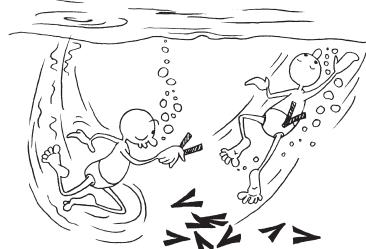
Höhle

Tauchparadies – Station 7



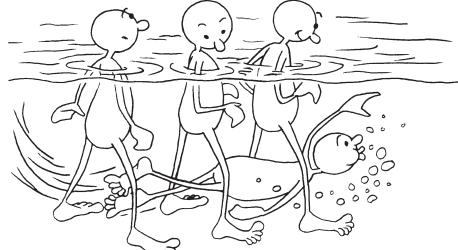
Delfinsprung

Tauchparadies – Station 8



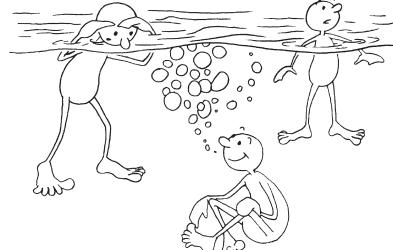
Klammeräffchen

Tauchparadies – Station 9



Tunneltauchen

Tauchparadies – Station 10



Tiefseesessel