

**BUNTE  
ABENDE  
GESTALTEN**

Bewährte Spiele und Ziele von  
Wolfgang Schmid

1

**Ziele**

- Förderung der Gemeinschaft
- Persönlichkeitsentwicklung der Kinder
- Förderung kultureller und sozialer Akzeptanz
- Unterhaltung, Freude und Identitätsfindung
- Förderung der Eigeninitiative

2


**DER  
SCHÖNSTE  
AUGENBLICK  
IST JETZT!**

DEIN HANDY MAG DICH  
NÄHER AN DIE LEUTE BRINGEN,  
DIE WEIT WEG VON DIR SIND.  
ABER ES BRINGT DICH AUCH  
WEITER VON DEN MENSCHEN  
WEG, DIE NEBEN DIR SIND.

**VS''**

3

**Clownnasenspiel**



4

## Förderung der Gemeinschaft

Stärkung des Zusammenhalts innerhalb des Teams  
zwischen neuen und erfahrenen Schwimmerinnen und Schwimmern  
zwischen den Trainern und den Kindern und Jugendlichen

→ Alle machen mit!

Ziel: Eines positiven Trainingsklima durch gemeinsame Erlebnisse außerhalb des Wassers

5

## Beispiele für Spiele zur Förderung der Gemeinschaft

Keulenspiel mit Poolnoodle – lustige Lisa, wilder Wolfgang

Gordischer Konten

Schatztransport, Tischtennisballtransport

Luftballontanz

Bewegungspantomime

6

## Stärkung der Persönlichkeitsentwicklung

- Förderung von Kreativität und Selbstbewusstsein
- Ermutigung zur Teamarbeit und Verantwortungsübernahme

7

## Spiele zur Stärkung der Persönlichkeitsentwicklung

Komplimenterrunde – Wärme Dusche

Perspektivwechselspiele im Streif und im Erfolgsfall:

- - Trainer – Schwimmer, Mutter – Sohn, Vater – Tochter, Opa- Enkel

Projekt-Challenge:

- So viele Gegenstände in schwarz, die eine Person anziehen kann
- So viele Schwimmgegenstände wie möglich suchen

Lieblingsbewegungen – in einen Koffer packen

- Klatschen, Springen, etc.

Einminutenreden

- Warum ist Schokolade wichtig?
- Wasser ist doof!
- Wasser ist toll!

8

## Förderung kultureller und sozialer Akzeptanz

- Vermittlung von Wertschätzung für Vielfalt und unterschiedliche Talente in der Gruppe
- Üben von sozialen Fähigkeiten wie Rücksichtnahme, Zusammenarbeit und gegenseitiger Unterstützung.

9

## Beispiele zur Förderung kultureller und sozialer Akzeptanz

### Challenge

- Weihnachtslieder in möglichst vielen verschiedenen Sprachen
- Verschiedene Begrüßungsrituale

### Gemeinsamkeiten und Unterschiede – sich zeigen!

<https://www.youtube.com/watch?v=Zvf-NiFPAuE>

10

## Unterhaltung, Freude und Identitätsfindung

- Schaffen einer entspannten, fröhlichen Atmosphäre für alle Beteiligten
- Fördern von Spaß und guter Laune abseits des Trainings
- Stärkung des Zugehörigkeitsgefühls im Team
- Schaffung von Erinnerungen

11

## Beispiele

### Gruppensong dichten

- Vor- und Nachgesang: Hurra wir Schwimmen

### Gruppentanz entwickeln

- Themen für jede Strophe vorgeben: Wasser, Seifenblase, leicht sein, schwer sein...

### Wahrheit oder Lüge


- Zwei Wahrheiten und eine Lüge

12

**Hurra, wir schwimmen** Text und Musik:  
Wolfgang Schmid

Refrain ♩ = 200


C F G



Har - ra, hur-ra wir schwin-men, Hur - ra, wir schwin-men los, Hur -  
ra, hur-ra wir schwin-men oh, yeah wir schwin-men los. Hur - los.


Strophe

C F G




1. Zu - erst ge - hen wir da - schen, hur - ra wir da - schen.

C F G




Dann ins Was - ser pos - ten hur - ra wir pos - ten

C F G



Wir ma - chen uns ganz nett, hur - ra wir platt - schen.

C F G C



Und hauf - ten nie-mem Spaß, oh yeah wir schwin-men los.

13

## Förderung der Eigeninitiative

- Entwicklung von Organisationstalent und Planungsfähigkeit durch die aktive Beteiligung der Kinder an der Vorbereitung und Durchführung.
- Motivation, Verantwortung für Teilprojekte zu übernehmen.

14

## Beispiele zur Förderung der Eigeninitiative

Erfindet eine Maschine, die ihr im Trainingslager brauchen könntet

Trainer für 10 min:

- Jeder TN bekommt konkrete Aufgaben, für die er/sie verantwortlich ist. Z.B. Kreatives Einschwimmen, lustiges Ausschwimmen, Koordinationsübungen erfinden, Gutenachtgeschichte erzählen etc.
- Keine Strafen wie z.B. Zimmer sauber halten

Eine Geschichte erfinden, in der jeder TN einmal vorkommt.

- Achtung! Diskriminierungsregeln beachten

15



16