Bielefelder Bäder

Fietes Spiele-Geburtstag »mit großer Spielebox«

Spiele, Anleitungen und Spielvarianten

Ishara Badewelt

Bielefelder Bäder

Das ist alles in unserer Spielebox

Mit diesen Spielsachen könnt ihr ganz viele unterschiedliche Spiele erleben oder neue selbst erfinden.

Viele Spaß!

- **1 × Unterwasserpuzzle**
- **1 × Memory**
- **2 × kleine Eimer / 2 × Becher**
- **4 × Splash Disc**
- **4 × Tauchbögen**
- **10 × Tauchringe in Tierform**
- **1 × Set Tauchdiamanten**
- **10 × Wasserball (Aquaball)**
- **2 × Kickboard**
- **1 × Wasser-Uno**

Spiele

Außerdem haben wir ein paar Spielvorschläge in diesem Heftchen für euch gesammelt, die man mit mehreren zusammen machen kann:

1. **Kettenfangen** Seite 4
2. **Brückenfangen** Seite 4
3. **Fischer, Fischer – wie tief ist das Wasser** Seite 5
4. **Tauchwettbewerb** Seite 5
5. **Staffel (mit oder ohne Wasser-Eimer)** Seite 6
6. **Unterwasser-Puzzle** Seite 6
7. **Memory im Wasser** Seite 7
8. **Bällesammeln** Seite 7
9. **Zehner Ball** Seite 8

Bielefelder Bäder

1. Kettenfangen

Ziel:
Als letztes Kind übrig bleiben.

So geht's:
- Ein Kind ist der Fänger.
- Wird jemand gefangen, nimmt der Fänger ihn an die Hand und sie bilden gemeinsam eine Kette.
- Je mehr Gefangene zusammenkommen desto länger wird die Kette. Die Kette darf nur zusammen weitere Kinder fangen.

Gewonnen hat der letzte freie Spieler.

2. Brückenfangen

Ziel:
Als letztes Kind übrig bleiben.

So geht's:
- Ein Kind ist der Fänger.
- Gefangene stellen sich breitbeinig hin → sie werden zur Brücke.
- Ein Kind, das zur Brücke wurde, kann befreit werden, wenn ein noch freies Kind durch die Beine/Brücke hindurchtaucht.

Der Fänger versucht alle frei laufenden Spieler zu erwischen.

3. Fischer, Fischer – wie tief ist das Wasser?

Ziel:
Als letzter „Fisch" übrig bleiben.

So geht's:
- Ein Kind ist der Fischer und steht auf einer Seite des Beckens.
- Die Kinder auf der anderen Seite rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?"
- Der Fischer nennt eine Tiefe, z. B. „20 Meter!"
- Dann fragen die Fische: „Und wie kommen wir darüber?"
- Der Fischer nennt eine Bewegungsart z. B.: hüpfen, gleiten, rückwärts laufen oder tauchen
- Alle Fische müssen nun auf diese Art auf die Seite des Fischers wechseln – dieser versucht sie dabei zu fangen.
- Gefangene werden auch Fischer.

Wichtig: Wer am Fischer vorbei ist, darf **nicht mehr** gefangen werden.

4. Tauchwettbewerb

Ziel:
Die meisten Gegenstände sammeln.

So geht's:
- Viele Tauchobjekte liegen auf dem Boden.
- Pro Tauchgang darf ein Gegenstand geholt werden.

Wer am Ende die meisten Stücke hat, gewinnt.

Materialideen:
Tauchringe, Tauchtiere, Diamanten, Puzzleteile ...

5. Staffel

Ziel: Das schnellste Team gewinnt.

So geht's:

- Zwei Teams werden gebildet.
- Das erste Kind transportiert einen Gegenstand (z. B. einen Ball, Becher, Eimer) auf einem Brett ohne diesen festzuhalten auf die gegenüberliegende Seite.
- Anschließend muss das Kind mit Brett zurückschwimmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Fällt der Gegenstand herunter → muss das Kind neu starten.
- **Das Team, das zuerst alle Gegenstände im Ziel hat, gewinnt.**

Variante: Wasser-Eimer-Staffel

- Jedes Team transportiert einen kleinen Becher mit Wasser auf dem Brett und kippt das transportierte Wasser in einen großen Eimer
- **Wer seinen großen Eimer zuerst voll hat, gewinnt.**

6. Unterwasser-Puzzle

Ziel: Das Puzzle soll unter Wasser fertiggebaut werden.

So geht's:

- Die Puzzleteile liegen am Beckenboden.
- Die Kinder tauchen immer wieder runter und setzen die Teile zusammen.
- **Gewonnen hat, wer zuerst fertig ist.**

Variante: Puzzleteile aus dem Wasser holen und am Beckenrand puzzlen.

7. Memory im Wasser

Ziel: Die meisten Paare finden.

So geht's:

- Alle Karten werden verdeckt ausgelegt.
- Immer zwei Karten werden umgedreht.
- Stimmen Zahl oder Farbe überein → gehört das Paar dem Kind und es darf noch einmal zwei Karten umdrehen.
- **Wer die meisten Paare hat, gewinnt.**

8. Bällesammeln

Ziel: In einer bestimmten Zeit die meisten Bälle sammeln.

So geht's:

- Die Bälle liegen im Wasser verteilt.
- Auf Start sammeln alle einen Ball nach dem anderen ein.
- Das Spiel endet nach einer bestimmten Zeit oder wenn alle Bälle weg sind.

Varianten:

- nur bestimmte Farben
- Staffel

9. Zehner Ball

Ziel: Im Team 10 Pässe schaffen,
ohne dass das andere Team den Ball bekommt.

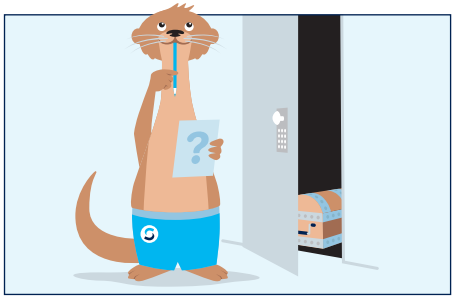
So geht's:

- Zwei Teams treten gegeneinander an.
- Die Kinder passen sich einen Ball zu und zählen laut jeden Wurf.
- Das andere Team versucht den Ball abzufangen.
- Bei Ballverlust wechselt der Ballbesitz und das Zählen beginnt von vorn.

Gewonnen hat das Team, das als erstes 10 Pässe schafft.

Weitere Kindergeburtstags-Angebote

Fietes Abenteuer-Geburtstag
»Findet Fietes Schatztruhe«



Fietes Action-Geburtstag
»Unterwasserscooter-Erlebnis«

Mehr dazu erfahrt ihr bei den

Bielefelder Bäder

Badewelt Ishara
Europa Platz 1
33613 Bielefeld
Telefon (0521) 51-1400
info@bielefelderbaeder.de
www.bielefelderbaeder.de