



Vielseitige Schwimmspiele



4

Teufelsjagd

Ein Kind wird als Fänger bestimmt, welches sich ein Parteiband als Teufelsschwanz in die Hose steckt. Wer vom Teufel gefangen wurde, bleibt wie versteinert stehen, kann sich aber erlösen, indem es den vorbeilaufenden Teufel berührt. Die übrigen Kinder versuchen den Teufel zu entmachten, indem sie ihm das Schwänzchen zu rauben versuchen.

Material: 1 Parteiband
Weitere Anforderung: Orientierung, Ausdauer, Schnelligkeit
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

(93/111)



Vielseitige Schwimmspiele



5

James Bond 007

Zwei Kinder werden zu Polizisten. Die übrigen Kinder sind die Agenten. Die Agenten haben zwei kleine Bälle, die sie in der Hand verstecken. Diese Bälle werden weitergegeben oder behalten, je nachdem wo sich gerade die Polizisten aufhalten. Wer von der Polizei gefangen wurde, muss solange stehen bleiben, bis ein anderer Agent ihn mit Handschlag erlöst. Wenn ein Agent in Ballbesitz von der Polizei gefangen wurde, ist das Spiel zu Ende.

Material: 2 kleine Bälle
Weitere Anforderung: Orientierung, Ausdauer, Schnelligkeit
Geeignet für: Nichtschwimmer und Schwimmer

(94/111)