

Workshop Wasser-Kibaz 2.0

1. Was ist das Wasser-Kibaz

- Parcours ohne Zeitbegrenzung
- 20 Bewegungsstationen
- Im und am Wasser möglich
- Abgestimmt auf die fünf Bereiche der kindlichen Persönlichkeitsentwicklung
- Kindern (3-6 Jahre) spielerisch den Zugang zum Element Wasser ermöglichen
- Nachhaltige Bewegungsförderung
- Erhöhung der Lebensqualität
- Stärken und Talente entdecken
- Kooperation zwischen Verein und Kita/Schule
- Gibt es auch für andere Sportarten, z.B. Judo, Reiten, Ballsportarten
- Material
 - es gibt ein Handbuch, Urkunden, Laufkarten, Stationskarten, Malbuch, Plakate
 - kostenfrei bestellen über den Schwimmverband NRW

2. Das Wasser-Kibaz bedeutet für...

... die Kinder

- Auseinandersetzung mit der Umwelt und sich selbst
- Vorlieben, Talente und Stärken entdecken
- Persönlichkeit entfalten
- Sportliche Bewegungsabläufe erleben
- Selbstsicherheit und -vertrauen entwickeln
- Gesundheitliche Förderung
- Lebenserfahrungen bewältigen
- Gefühl von Sicherheit zu erfahren

... die Eltern

- Gemeinsam in Bewegung kommen
- Leistung des Kindes wertschätzen
- Das Kind in einem anderem Umfeld beobachten können
- Talente und Stärken des Kindes erkennen und fördern
- Austausch mit Mitarbeitern des Sportvereins über das Kind
- Möglichkeit selber im Verein (mit dem Kind) aktiv zu werden

... den Verein/Kita/Schule

- Ein Angebot für die ganz Kleinen
- Eine Aktion mit hoher Außenwirkung
- Möglichkeit an ÜL - Tätigkeit heranzuführen
- Verbindung zwischen Kita und Verein herstellen oder bestehende Verbindungen vertiefen
- Einen Beitrag zur Bewegungs - förderung leisten

3. Neue Bewegungsaufgaben erstellen

psychisch-emotionaler Entwicklungsbereich

"Wasser von oben"

Aufgabe: Kinder bekommen Wasser von oben (Dusche, Gießkanne, ...)

Umsetzung: Kinder wählen Hilfsmittel und halten die über Kopf um unter dem Wasser her zu laufen

Sozialform: alle

Variation: verschiedene Hilfsmittel rückwärts, seitwärts, einzelne Körperteile

Zusatzaufg.: lustige Bewegungen (z.B. Tiere nachmachen wie Pinguin, Ente, ...)

Sportmaterial: Bretter, Nudeln, Poolbaux

Alltagsmaterial: Becher, Gießkanne, Schwämme, Tücher

Lokalität: Dusche, Land, Lehrbecken

Bemerkung: Bereitgestelltes Material ist Ideengeber für neue Ideen
FREIWILLIGKEIT

Kognitiv-Vorstellungsvermögen mit Tieren

Aufgabe: Jüngere: nach Würfeln Bewegung wie Tiere durchs Wasser

Ältere: inklusive Wasserbewältigungsaufgaben

Umsetzung: "Würfeln" der Tiere und nachahmen der Tiere

Sozialform: Alle

Bewegungsvariation: z.B. Krokodil (blubbern), Känguru (Springe weit), Seestern, Flamingo
• auch an Land möglich (Planschbecken)

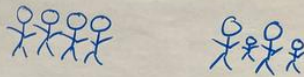
Zusatzaufgaben: Tier erraten (andere Kinder)

Material: Würfel, (Tierfiguren), (Planschbecken)

Lokalität: Wasser & Land

motorisch

Ringpiraten: Die Kinder bekommen ein Brett + Ring oä. und müssen durchs Wasser rennen, den Ring beschützen.



Laufen, Hüpfen, vorwärts/rückwärts, Schwimmen ...

Brett + Ring/Schwimmbreite oä.

Alttag: Schleichtiere, Becher

Land + Wasser

Augen zu... Sozial -und durch!

Aufgabe: Kind führt "blindes" Kind

Umsetzung: Kind 1 hält Kind 2 (blind) an einer Hand & führt es durchs Becken

Sozialform: 

Bewegungsvariation: die Kinder joggen, springen, laufen rückwärts/seitwärts/wie ein Tier

Zusatz-aufgabe: Erkasten von Gegenständen, Parcouselemente einbauen, Anleitungsformen einführen (zB 2x auf Schulter tippen: hüpfen)

Sportmaterialien: (abgeklebte) Schwimmbrille, Schwimmtmaterialien (zB Tauchringe)

Alltagsmaterialien: Schal, Schwamm, Eimer, Bälle, usw.

Lokalität: Wasser, Land

Bemerkungen: Sicherheit beachten, UL machen die Station zunächst vor ängstliche Kinder können sich die Augen/ein Auge zuhalten, Individualität der TN beachten

Sensorisch

> Kinder beider Altersstufen erfüllen das Wasser

→ Die Kinder ziehen verschiedene Materialien über die Hände und bewegen sich durch das Wasser
↳ alternativ auch in Eimer möglich → an Land



→ Im Wasser → Staffeln, auf der Treppe klettern, durchs Wasser laufen, ggf. Eimer zum Beckenrand/om Land

→ Alltagsmaterial: Socken, Waschlappen, Schal, Badelappen, Badelanzug, Einmal Handschuh ...

→ Im Becken, in der Dusche, Schwimmhalle ...

→ An Land, im Park, Turnhalle ...

1. Motorischer Entwicklungsbereich

*Gleichgewicht:

Planschbecken, Wanne, Alltagsmaterialien wie z.B. Steine

- Im Wasser um Dinge herumlaufen.
- Dinge mit den Zehen anheben.

*Schnell sein:

Wanne, Eimer, Becher

- Wasser von A nach B transportieren, im Eimer oder Becher
- Wie zuvor, aber mit Hindernissen

2. Wahrnehmungsentwicklungsbereich

*Unterschiede fühlen:

Alltagsmaterialien wie Bälle, Lego, Playmobil, Spielsachen, Wanne, Handtuch

- Gegenstände im Wasser unter einem Handtuch ertasten und benennen.
- Zwei gleiche Gegenstände ertasten und hervorholen.

*Bälle pusten:

Bälle, Strohhalm, Wanne

- Bälle pusten, erst mit dem Mund, dann mit dem Strohhalm.
- Zwei Kinder gegenüber versuchen dem anderen die Bälle zuzupusten. (hält das Feld frei).
Kann auch mit dem Strohhalm versucht werden.

*Zielgenau werfen:

Eimer, Planschbecken, Bälle

- Tennisball in einen Eimer mit Wasser werfen. Abstand erhöhen.
- Wasserball ins Planschbecken werfen. Abstand erhöhen.

3. Psychisch-emotionaler Entwicklungsbereich

*Talent zeigen: Bühne!

- Ein Kind führt ein (Wasser-) Tier vor. Die anderen raten.
- Zwei Kinder spielen sich gegenseitig Tiere vor. Nur das eine rät.

*Spieglein, Spieglein an der Wand: Bretter, Nudeln,
Wasserbälle u. ä.

- Zwei Kinder gegenüber. Das eine macht vor, das andere soll das gezeigte spiegeln.

-

4. Sozialer Entwicklungsbereich

*Becher Staffel:

Becher, Eimer

- Becher voll Wasser als Staffel transportieren. So wenig Wasser wie möglich verlieren.
- In einer Schlange von einer Wanne in eine andere.
- Beides geht auch mit zwei Staffeln gegeneinander.

5. Kognitiver Entwicklungsbereich

*Mengen bilden:

Eimer, viele Alltagsmaterialien, Planschbecken, Karten

- Gegenstände in die Eimer sortieren
 - Tiere an Land
 - Tiere im Wasser
 - Gegenstand geht unter oder schwimmt an der Oberfläche
- Im Planschbecken Karten verteilen und 2-3 Kinder nach Farben sortieren lassen.
Nur eine Karte umdrehen lassen.

*Merken und Wiederkennen: Planschbecken,

Wanne, Karten

- zwei Kinder spielen Memory. Je nach Alter 4-8 Paare verteilen.