

Regiemappe zur  
Informationsveranstaltung



# Kinder müssen schwimmen lernen

Eine bayernweite Kampagne des  
Bayerischen Schwimmverbandes



Capri-Sonne

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung – die landesweite Initiative .....	3
2.	Checkliste Pressearbeit .....	3
3.	Organisation .....	4
4.	Übungssammlung zur Praxis .....	4
5.	Tipps zu Informationsbörse .....	7
6.	Nachhaltigkeit .....	7
7.	Kontakt .....	8

### Quelle

In Anlehnung an die Regiemappe von NRW

### Anhang

- Elternflyer
- Broschüre **Kinder müssen schwimmen lernen**
- Bestellliste Schwimmabzeichen
- Teilnehmerliste



## 1. Einleitung – die landesweite Initiative

Zahlen belegen, dass der Anteil der Kinder unter 14 Jahren, die nicht schwimmen können, seit Jahren stetig zunimmt. Diese Entwicklung ist gesellschaftspolitisch nicht hinnehmbar. Kinder, die nicht schwimmen können, sind in ihrer Persönlichkeitsstruktur benachteiligt und haben Defizite in der Entwicklung ihres Selbstwertgefühls. Im Kindesalter, aber auch im späteren Leben, geht ihnen ein wichtiges Stück Lebensqualität verloren. Die Schwimmfähigkeit gerade unserer Jugend ist eine unverzichtbare Voraussetzung für nachhaltiges und erfolgreiches schwimmsportliches Arbeiten in unseren Schwimmvereinen und für alle weiteren Wassersportarten.

Der Bayerische Schwimmverband verfolgt mit seiner Kampagne **Kinder müssen schwimmen lernen** das Ziel, Abhilfe zu schaffen. Als Konsequenz sollen Infoveranstaltungen zum Anfängerschwimmen landesweit stattfinden.

Mit dieser Regiemappe möchten wir den Vereinen eine aktive Hilfestellung zur Durchführung dieser Veranstaltung geben.

---

## 2. Checkliste Pressearbeit

### Pressebetreuung vor Ort

Für das erfolgreiche Gelingen der geplanten Veranstaltung ist die Pressearbeit und -betreuung vor Ort wichtig. Deshalb muss eine Person bestimmt werden, die diese Aufgabe zuverlässig übernimmt.

Neben den Printmedien (Zeitungen) empfehlen wir auch das Lokalradio, lokales Fernsehen und die Homepages von Vereinen, Städten und Gemeinden zu nutzen.

Für die Fotografen sollte am Veranstaltungstag ein aussagekräftiges Motiv (z. B. spielende Kinder im Wasser vor dem Logo des Schwimmvereins mit dem Übungsleiter) präsentiert werden können. Bei selbst erstellten Aufnahmen müssen die Rechte am Bild (Einwilligung des Erziehungsberechtigten) vorhanden sein.

Ein kompetenter Interviewpartner soll zum vereinbarten Start der Veranstaltung anwesend sein.

### Organisationsplan für die Printmedien

1. Vorbereitungsphase
  - Liste der örtlichen Redaktionen erstellen
  - Informationsmaterial verteilen
2. Vier Wochen vor der Veranstaltung
  - Hinweis im Veranstaltungskalender der Zeitung
  - Erster Redaktionsbesuch, persönlichen Kontakt aufbauen
  - Bekanntgabe des Veranstaltungstermins und Treffen geeigneter Werbemaßnahmen
3. Zwei Wochen vor der Veranstaltung
  - Einladung zum Infotag **Kinder müssen schwimmen lernen** an Ehrengäste und Medien
  - Treffpunkt und Uhrzeit vor Ort vereinbaren
  - Vorberichterstattung
4. Zwei Tage vor der Veranstaltung
  - Nochmaliger Hinweis in der Tagespresse
5. Während der Veranstaltung
  - Pressebetreuung zur vereinbarten Uhrzeit und am Treffpunkt vor Ort
  - Hinweis auf die Bedeutung der Veranstaltung (für die Gesellschaft, für den Schwimmverein, für den Schwimmverband)
6. Ein bis zwei Tage nach der Veranstaltung
  - Abschlussbericht, Besucher- und Teilnehmerzahlen, umfassendes Resümee

### 3. Organisation

Folgende Voraussetzungen sollten für die Veranstaltung gegeben sein:

<b>Wasserfläche</b>	ein Lehrschwimmbecken oder Nichtschwimmerteil in einem Kombibecken mit deutlicher Absperrung zum tiefen Teil
<b>Personal</b>	Mindestanforderung: 1 Übungsleiter und mehrere Helfer für die praktische Durchführung Beratung am Infostand: 2 Personen
<b>Teilnehmer</b>	Kinder aus den umliegenden Kindergärten und Grundschulen zwischen vier und elf Jahren, wobei bei der Spieldurchführung Nichtschwimmer und Schwimmanfänger getrennt werden sollen; ideal sind parallel spielende Gruppen (hierzu wird allerdings die doppelte Helferzahl benötigt)
<b>Durchführung</b>	30 Minuten spielerische Wassergewöhnung / Wasserbewältigung; viele Praxisvorschläge befinden sich in dieser Regiemappe; im Anschluss 15 Minuten freies Spiel, auch mit den Eltern

**Dieser Ablauf kann je nach Bedarf beliebig oft wiederholt werden.**

Zusätzlich kann die Abnahme von Schwimmbzeichen angeboten werden. Einen Bestellschein für die offiziellen Abzeichen finden Sie im Anhang.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Capri Sonne Delphin-Schwimmbzeichen in das Programm einzubinden. Diese Abzeichen können unter folgender Internetadresse bestellt werden:

**<[www.schwimmoffensive.de](http://www.schwimmoffensive.de)>**

**Informationsbörse** Zeitgleich während der gesamten Veranstaltung empfehlen wir eine Infobörse in einem geeigneten Raum in der Nähe des Lehrschwimmbeckens. Als Informationsmaterialien können Vereinsinformationen und Infomaterial des Bayerischen Schwimmverbandes (siehe Anhang) verteilt werden.

**Sicherheit** Jeder kann beim Praxisteil mitmachen. Es ist wichtig, den Interessierten zu Beginn mitzuteilen, unter welchen Bedingungen sie **NICHT** an der Schnupperstunde bzw. generell an einem Wassertraining teilnehmen sollen.

Diese sind z. B.:

- Erkältungen
- Offene Wunden
- Akute Infekte und Entzündungen

---

### 4. Übungssammlung zur Praxis

#### Allgemeines zur Wassergewöhnung / Wasserbewältigung

<b>Wasserfläche</b>	<b>Übungsleiter Anzahl/Qualifikation</b>	<b>Teilnehmer</b>	<b>Inhalte</b>
Lehrschwimmbecken oder Nichtschwimmerbecken mit Absperrleine	1 – 3 Übungsleiter und mindestens 3 Helfer aus dem Bereich Anfängerschwimmen	Kinder aus Kindergärten und Grundschulen im Alter von 4 bis 11 Jahren, die keine oder wenig Vorerfahrung haben.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aufwärmen</li><li>• Atmen</li><li>• Tauchen</li><li>• Auftrieb</li><li>• Springen</li><li>• Gleiten</li><li>• Ausklang</li></ul>

Diese Spielauswahl soll Ideen für den Spielnachmittag liefern; natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl möglicher Spiele für Anfänger.

Spiele für Nichtschwimmer können auch für Schwimmanfänger durchgeführt werden, wobei dann eine Intensitätssteigerung (z. B. durch Wettkampfformen) erfolgen sollte.

Für Nichtschwimmer ist darauf zu achten, dass möglichst oft Bodenkontakt und Festhaltungsmöglichkeit (am Partner durch Handfassung, am Beckenrand, an einem Gegenstand ...) gegeben sind.

## Aufwärmen

Was	Erläuterungen	Material	Zielgruppe
Schwarz – Weiss	Zwei Mannschaften gleicher Anzahl stehen sich in der Mitte eines Spielfeldes im Abstand von etwa 1 bis 2 Metern gegenüber. Eine Mannschaft ist die Weiß-Mannschaft, die andere die Schwarz-Mannschaft. Der Übungsleiter wirft eine Scheibe (oder Würfel, Münze etc). Liegt die schwarze Seite oben, muss die Schwarz-Mannschaft vor der Weiß-Mannschaft weglaufen. Die Weiß-Mannschaft muss die Schwarz-Mannschaft vor einer gesetzten Ziellinie erreichen. Gefangene der Schwarz-Mannschaft wechseln die Seiten und gehören jetzt zur Weiß-Mannschaft. Ziel ist es, möglichst viele Teilnehmer der Gegnermannschaft zu fangen oder die Gegnermannschaft ganz aufzulösen.		Schwimm-anfänger
Atomspiel	Die Kinder laufen kreuz und quer durch das Becken. Musik läuft im Hintergrund. In Abständen wird die Musik abgeschaltet und der Übungsleiter ruft eine Zahl in den Raum, worauf hin sich alle Spieler schnellstmöglich zu Gruppen dieser zahlenmäßigen Größe zusammenfinden müssen. Am besten fassen sich die Spieler dabei an den Händen, um zu demonstrieren, dass eine Gruppe komplett ist. <b>Hinweis:</b> Das Spiel eignet sich auch, um am Ende zu einer bestimmten Gruppengröße zu kommen.		Schwimm-anfänger
See-schlange	Die gesamte Gruppe bildet per Handlegung auf die Schultern des Vordermanns eine lange Schlange. Es muss nun von allen das nachgemacht werden, was sich der „Schlangenkopf“ ausdenkt und vornimmt. Dabei darf die Verbindung untereinander nicht abreißen. Nach ca. einer Minute wechselt der „Schlangenkopf“ und das nächste Kind ist an der Reihe.		Nichtschwimmer
Eisenbahn	Alle Teilnehmer bilden einen Zug und halten sich an den Schultern des Vordermannes fest. Ein ÜL / Helfer ist die Lok, die weiteren ÜL / Helfer befinden sich in der Mitte der Schlange bzw. einer am Schluss. Nun fährt der Zug durch eine Landschaft (= ein ÜL erzählt eine Geschichte, wobei der Zug schnell / langsam / vorwärts / rückwärts /... fährt)		Nichtschwimmer
Autofahren	Alle Teilnehmer haben einen Tauchring als Lenkrad und fahren Auto; als Motorgeräusch wird ins Wasser geblubbert; je höher der Gang, desto lauter wird das Blubbern; alle laufen durcheinander, aber es darf kein Unfall passieren; je nach Ansage gibt es Stau, Rückwärtsgang, schnelles / langsames Fahren, Wettfahrt, Fahren mit Anhänger ....	Pro Teilnehmer ein Tauchring	Nichtschwimmer

## Atmen + Tauchen

Was	Erläuterung	Material	Zielgruppe
Eierklau	Die Kinder treiben Tischtennisbälle nur durch Pusten vor sich her, die Hände sind dabei im Rücken verschränkt. Zum Eierklauen dürfen die Hände benutzt werden, wobei das geklaute Ei zusätzlich vor sich hergetrieben werden muss.	Tischtennisbälle	Schwimm-anfänger
Luftstaffel	TT-Bälle werden über das Wasser gepustet: - Wettsegeln z. B. halbe Bahn - Segelstaffel in gleichgroßen Gruppen - Regatta bei Sturm, einige der Kinder dürfen leichte oder große Wellen oder auch einen Orkan erzeugen.	Tischtennisbälle	Schwimm-anfänger
Zahlen-künstlerin	Ohne das Tragen einer Schwimmbrille zeigen sich zwei Kinder abwechselnd unter Wasser mit dem Finger Zahlen. Sobald der Partner die Zahl erkennt, stößt er entsprechend viele Ausatmungsstöße aus.		Schwimm-anfänger
Schatz-suche	Es werden Teams gebildet, die jeweils eine bestimmte Farbe von Wäscheklammern hoch tauchen sollen; es darf immer nur eine Klammer hoch getaucht werden; wer hat seinen Schatz als Erstes geborgen? ( <b>wichtig:</b> gleich viele Klammern pro Team!)	Verschiedenfarbige Plastikwäscheklammern	Nichtschwimmer
Feuerweh-rpumpe	Zwei Partner fassen sich an den Händen. Nun geht der eine Partner in die Hocke und atmet dabei unter Wasser aus. Wenn er wieder auftaucht, geht der andere Partner in die Hocke, um unter Wasser auszuatmen.		Nichtschwimmer
Wasch-straße	Die Kinder bilden eine Waschstraße. Nach dem Nassmachen des Autos, das von einem Kind gespielt wird, wird das Fahrzeug eingeseift (ins Wasser blubbern) und anschließend trocken gepustet. Der Autofahrer hat einen Tauchring als Lenkrad.	Pro Teilnehmer einen Tauchring	Nichtschwimmer

## Auftrieb + Gleiten

Was	Erläuterung	Material	Zielgruppe
Rodeo	In einem Müllsack eingeschlossene Luftballons dienen als Bulle zum Rodeoreiten. Tipp: mehrere „Bullen“ bereithalten!	Müllsäcke Luftballons	Schwimm-anfänger
Hexenritt	Jedes Kind reitet auf einem Besen (= Nudel) → wer reitet am weitesten? (Abstoß vom Boden, von der Treppe, vom Beckenrand).		Schwimm-anfänger
Seestern – Qualle – Krebs	Drei Meerestiere sind Kommandos für unterschiedliche Positionen, die die Kinder im Wasser einnehmen müssen.		Schwimm-anfänger
Abschlepp-wagen	Jeweils zwei Kinder erhalten eine Nudel; ein Kind ist der Abschleppwagen und läuft, das andere Kind ist das defekte Auto und lässt sich abschleppen	Eine Nudel für jeweils 2 Teilnehmer	Schwimm-anfänger
Delfinshow	Der UL erzählt eine Geschichte von der Delfinshow, wobei die Delfine miteinander und nacheinander über Nudeln, Schwimmsprossen, durch Ringe ... springen.	Ringe, Nudeln, Schwimmsprossen ...	Schwimm-anfänger
Rettungs-schwimmer	Zwei Kinder schleppen ein Drittes mit selbstentwickelten Transportformen ab.		Nichtschwimmer
Wild-wasserkanu	Alle Kinder stellen sich in Gassenform auf. Nun legt sich ein Kind an den Gassenanfang und wird von den anderen durch diese Gasse geschoben (zur Erleichterung: Brett oder Nudel in Vorhalte).	Eventuell Brett oder Nudel	Nichtschwimmer

Was	Erläuterung	Material	Zielgruppe
Fliegender Teppich	Die Kinder laufen angefasst im Kreis. Auf Kommando hebt jedes zweite Kind (vorher abzählen) die Beine vom Boden ab (→ Hocke, Bauchlage, Rückenlage ...). Richtung wechseln.		Nichtschwimmer
Tunnel	Alle stellen sich in einer Reihe auf. Ein Ball muss durch die Beine nach hinten durchgegeben werden. Ist der Ball hinten angekommen, rennt das Kind schnell nach vorne und weiter geht's!	Ball	Nichtschwimmer

## Springen

Bei Sprüngen vom Beckenrand soll das Wasser bei Nichtschwimmern nur schultertief sein!

**Generell vom Beckenrand keine Kopfsprünge!**

Was	Erläuterung	Material	Zielgruppe
Tiershow	Jedes Kind präsentiert bei seinem Sprung vom Beckenrand ein Tier, das erraten werden soll.		Schwimm-anfänger
Ziel-springen	Die Kinder springen auf Ansage fußwärts in Reifen oder zu einem Ring (unter Wasser), die in unterschiedlicher Entfernung zum Beckenrand verteilt sind. Die Kinder schätzen im Vorfeld, welche Ringe sie treffen.	Reifen oder Ringe	Schwimm-anfänger

### Quellen:

Schwimmen lernen – Handbuch zur Kursleiterausbildung; dsv-Jugend; <[www.dsv-jugend.de](http://www.dsv-jugend.de)>

## 5. Tipps zur Informationsbörse

Nach oder während der Praxiseinheit, für Eltern, Lehrer/innen und Erzieher/innen

- Präsentation der DVD
- Infowand
  - Auszüge aus der Elternbroschüre
  - Vereinsinformationen
- Infomaterial zum Mitnehmen
  - Elternflyer
  - Broschüre **Kinder müssen schwimmen lernen**
- Beratung durch kompetente Übungsleiter
  - Ansprechpartner für Eltern, Lehrer/innen und Erzieher/innen
  - Möglichkeit des Informationsaustausches

## 6. Nachhaltigkeit

Publikation von Berichten:

- Presse
- (Vereins)-Homepage
- Fotos



## 7. Kontakt

Weiterführende Informationen zu den aufgeführten Angeboten, zur Übungsleiterausbildung und -qualifikation und zur Zertifikatsausbildung „Schwimmen lernen“ der dsv-Jugend sowie Hilfestellung bei der Organisation einer Infoveranstaltung **Kinder müssen schwimmen lernen** erhalten Sie bei:



### **Bayerischer Schwimmverband**

Georg-Brauchle-Ring 93

80992 München

Tel. 089 15702312, Fax 089 15702580

eMail <[rautert.bayer.schwimmverband@t-online.de](mailto:rautert.bayer.schwimmverband@t-online.de)>

<[www.bayerischer-schwimmverband.de](http://www.bayerischer-schwimmverband.de)>



## Bayerischer Schwimmverband

Bayerischer Schwimmverband e. V.  
Georg-Brauchle-Ring 93

Fax 089 15702580

80992 München

Ansprechpartner im Verein \_\_\_\_\_

Telefon-Nr. \_\_\_\_\_ eMail \_\_\_\_\_

### Kinder müssen schwimmen lernen

#### Bestellung von Schwimmabzeichen

Für die Aktion am \_\_\_\_\_

im Schwimmbad \_\_\_\_\_

bestelle ich folgende Schwimmabzeichen

Stückzahl	Abzeichen	Stückpreis	Gesamtpreis
	Seepferdchen *)	€ 1,70	€
	Vielseitigkeitsabzeichen „Trixi“ *)	€ 2,20	€
	Jugendschwimmabzeichen Bronze *)	€ 2,-	€
	Bayerisches Ausdauer-Schwimmabzeichen, 1. Stufe *)	€ 1,50	€
	*) bestehend aus Web-Abzeichen und Urkunde	Porto und Verpackung	€ 3,-
		<b>Gesamtpreis</b>	

#### Lieferanschrift

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Datum / Unterschrift des Auftraggebers \_\_\_\_\_



## Bayerischer Schwimmverband

Bayerischer Schwimmverband e. V.  
Georg-Brauchle-Ring 93

Fax 089 15702580

80992 München

An der Aktion teilgenommene Grundschule / Kindergarten

Ansprechpartner im Verein \_\_\_\_\_

Telefon-Nr. \_\_\_\_\_ eMail \_\_\_\_\_

### „Kinder müssen schwimmen lernen“ – Teilnehmerliste

(für jede teilnehmende Grundschule / Kindergarten bitte getrennte Liste ausfüllen)

Bei unserer Aktion am \_\_\_\_\_

im Schwimmbad \_\_\_\_\_

haben folgende Kinder teilgenommen (Vorname + Nachname)

1		14	
2		15	
3		16	
4		17	
5		18	
6		19	
7		20	
8		21	
9		22	
10		23	
11		24	
12		25	
13		26	

27		49	
28		50	
29		51	
30		52	
31		53	
32		54	
33		55	
34		56	
35		57	
36		58	
37		59	
38		60	
39		61	
40		62	
41		63	
42		64	
43		65	
44		66	
45		67	
46		68	
47		69	
48		70	

Unterschrift des für die Veranstaltung Verantwortlichen \_\_\_\_\_