



Schwimmverband NRW



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



# Inhalt



1. Regeln
2. Schiedsgericht
3. Material
4. Joker
5. Spielübersicht
6. Spielkarten Albert Einstein
7. Riegenkarte
8. Auswertung

# REGELN



## Mannschaftgröße:

Mindestens 6 Personen

Es gibt bei jedem Spiel aktive und passive Spieler in der Mannschaft.

Bei mehr als 10 Teilnehmern pro Mannschaft kann die Anzahl aktiver Spieler paarig erhöht werden.

Alle Teilnehmer fühlen sich der Fairness und Ehrlichkeit verpflichtet.

## Punktesystem:

- Die höchste zu erreichende Punktezahl pro Spiel sind  $x$  Punkte ( $x = \text{Anzahl der Teams}$ ).
- Die Mannschaft die das Spiel bzw. den Spiellauf zuerst beendet oder die meisten Punkte erzielt, erhält die volle Punktezahl. In der weiteren Rangfolge wird jeweils 1 Punkt abgezogen. Bei mehreren Spielläufen gilt dies für jeden Spiellauf.

Jede Mannschaft hat 2 Joker die in eigenem Ermessen vor einem Spiel gesetzt werden können. Die Joker verdoppeln die in dem gesetzten Spiel erreichte Punktezahl. Es kann nur ein Joker pro Spiel gesetzt werden!

**Die Mannschaft mit der höchsten Punktezahl am Ende aller Spiele gewinnt die Water Games.**

Bei mehreren Spieldurchläufen wird vor jedem Spiel gelost, welche Mannschaften in den Läufen gegeneinander starten.

# SCHIEDSGERICHT



**Die Mannschaften müssen die Durchführungsbestimmungen der Spiele genauestens beachten. Die Sicherheitsregeln beim Tauchen sind einzuhalten. Den Weisungen des Teamers ist Folge zu leisten.**

Schwimmtechniken unterliegen keiner Bewertung, jedoch muss die Schwimmfähigkeit der Teilnehmer mindestens der Qualität eines Schwimmanfängers entsprechen (Seepferdchen)!

Wie die Spiele von den einzelnen Mannschaften durchgeführt werden (Personeneinsatz), bleibt der Kreativität der Mannschaftsführer überlassen. Pro Mannschaft wird ein Teambetreuer, der auch gleichzeitig Spielrichter ist, seitens des Ausrichters eingesetzt.

Der Teambetreuer kontrolliert während des Spiels die ordnungsgemäße Durchführung. Bei Unregelmäßigkeiten informiert er den Schiedsrichter der dann über einen eventuellen Punkteabzug entscheidet.

**Bei nicht Nichteinhaltung der Spielregeln werden Strafpunkte oder Strafminuten verhängt.**

**Grobe oder vorsätzliche Verstöße werden mit dem Ausschluss von den weiteren Spielen geahndet.**

# MATERIAL



*pro Mannschaft*

<b>Fangender Eimer:</b>	Eimer, Plastikbälle
<b>Ball-/Luftballonstaffel:</b>	1 Ball und 1 Luftballon
<b>Kleiderstaffel:</b>	1 Mütze, 1 kurze Trainingshose, 1 T-Shirt
<b>Fährmann:</b>	1 Seil, 1 Floß
<b>Inselpost:</b>	4 Poolnudeln je Mannschaft diverses Material als Post
<b>Parcours:</b>	Matten, Tauchringe, Poolnudel
<b>Albert Einstein:</b>	Tauchteller oder Tauchringe mit Zahlen
<b>Der schiefe Turm von Pisa:</b>	1 großes Floß 6 Pull-Buoys 4 Schwimmbretter
<b>Feuer und Wasser:</b>	1 Bretter 1 Teelichter 1 Streichholzschachtel
<b>Schnelle Retter:</b>	Leine und Gurt

# JOKER



Schwimmverband NRW



**swim**pool  
Schwimmverband NRW

Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



## Fangender Eimer

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Eimer, Plastikbälle

### Spielablauf:

Ein Teilnehmer ist der Fänger und bringt den Eimer nach dem Startpfeiff schwimmend auf die andere Seite des Beckens. Nachdem der Fänger auf der anderen Seite ist und am Beckenrand steht, starten die anderen Mannschaftsmitglieder jeweils mit 1 oder 2 Bällen, schwimmen bis ca. 2 Meter vor dem Beckenrand (markiert) und werfen dem Fänger die Bälle zu, der sie mittels des Eimers auffangen muss. Die Bälle verbleiben während des gesamten Spiels im Eimer. Herausgefallene Bälle werden nicht gezählt und dürfen nicht wieder in den Eimer gelegt werden.

Die Mannschaft mit den meisten im Eimer verbliebenen Bällen hat das Spiel gewonnen.

Dieses Spiel ist ein Zeitspiel und wird nach 4 Minuten beendet.

# SPIELÜBERSICHT



## Ball- / Luftballon-Staffel

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Ball und Luftballon

### Spielablauf:

Fünf Spieler bilden eine Reihe hintereinander. Auf Kommando wirft ein weiterer Mitspieler einen Ball dem ersten Spieler zu, welchen er zwischen den Beinen weitergeben muss. Der letzte Spieler schwimmt nach vorn und gibt den Ball wieder weiter. Nach komplettem Durchlauf des Balles folgt der Ballon.

Das Spiel ist beendet wenn Ball und Ballon komplett einmal durchgespielt wurden.

# SPIELÜBERSICHT



## Kleiderstaffel

### Mannschaftgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Eine Mütze, eine kurze Trainingshose, ein T-Shirt

### Spielablauf:

Auf beiden Seiten des Beckens stehen jeweils 3 Spieler einer Mannschaft. Auf Kommando zieht eine(r) alle Kleidungsstücke an und schwimmt auf die andere Seite. Dort übergibt er/sie die Kleidungsstücke an einen weiteren Mitspieler der wiederum die Kleidung anzieht und auf die andere Seite schwimmt. Die Mitspieler können beim An- und Ausziehen der Kleidungsstücke mithelfen.

Dieses Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler einmal geschwommen sind.

# SPIELÜBERSICHT



## Fährmann

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Ein Seil, ein Floß

### Spielablauf:

Das Seil wird von den Mitspielern gespannt von einer Seite zur anderen gehalten. Auf jeder Seite stehen je drei Spieler. Auf Kommando hangelt sich ein Mitspieler knieend oder liegend auf dem Floß zur anderen Seite. Dort übergibt er das Floß an seinen Mitspieler.

Das Spiel ist beendet wenn alle 6 Spieler einmal gefloßt haben, d.h. dass die Seil haltenden Spieler einmal von einem aktiven Mitspieler abgelöst werden.

# SPIELÜBERSICHT



## Inselpost

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

2 Pool-Noodles, diverses Material

### Spielablauf:

Je 2 Spieler verteilen sich beidseitig des Beckens, der 5. und 6. Spieler besetzt je eine Pool-Noodle. Die Spieler sind auf der Bahn verteilt. Nach Startpfeiff wird den „Inselbewohnern“ (auf den Pool-Noodle sitzenden Spielern) von einer Seite die „Post“ zugeworfen, die sie durch Weiterwerfen auf die andere Seite transportieren.

Wer die meiste Post auf die andere Seite gebracht hat, hat gewonnen.

Dieses Spiel ist ein Zeitspiel und wird nach 2 Minuten beendet.

# SPIELÜBERSICHT



## Parcours

### Mannschaftsgröße:

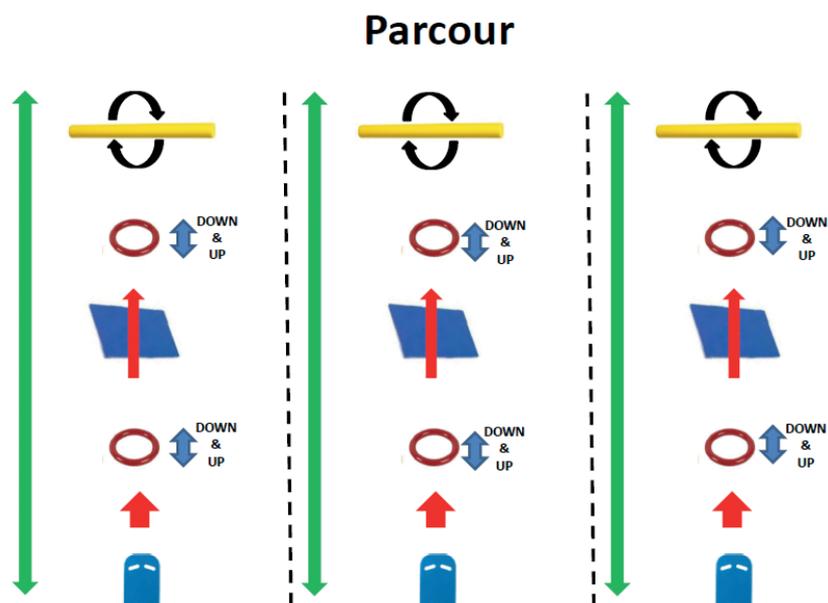
6 Teilnehmer

### Material:

diverses

### Spielablauf:

Die Spieler müssen den Parcours nach Anweisung durchschwimmen.



# SPIELÜBERSICHT



## Albert Einstein

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Tauchteller

### Spielablauf:

Der Mannschaft werden Wörter gezeigt deren einzelne Buchstaben gemäß dem Alphabet eine Zahl ergeben, z.B. Baum:

$B = 2$

$A = 1$

$U = 21$

$M = 14$

$Gesamt = 38$

Diese Zahl steht auf den Tauchtellern oder ähnlichem, die in einem bestimmten Bereich auf dem Beckenboden verteilt sind. Ein Spieler muss den Teller mit dem richtigen Ergebnis heraufholen.

Gezählt wird die Menge der Tauchteller mit dem richtigen Ergebnis.

Dieses Spiel ist ein Zeitspiel und wird nach 5 Minuten beendet.

## Der schiefe Turm von Pisa

### Mannschaftsgröße:

10 Teilnehmer

### Material:

Ein großes Floß, 6 Pull-Buoys, 4 Schwimmbretter

### Spielablauf:

Das Material Pull-Buoy, Floß und Schwimmbrett liegen auf einer Seite des Beckens, die Mannschaft steht auf der anderen Seite. Nach dem Startpfeiff schwimmt ein Spieler auf die andere Seite und holt zuerst das Floß. Danach schwimmen die restlichen Spieler und holen die restlichen „Bauteile“.

Mit den Bauteilen wird ein Turm nach folgendem Schema aufgebaut: ein Schwimmbrett, darauf 2 Pull-Buoy hochkant, darauf das Schwimmbrett, dies wiederholt sich bis alle Teile verbaut sind.

Wenn der Turm aufgebaut ist sichert ein Mitspieler den Turm auf dem Floß d.h. er sitzt, steht, liegt ebenfalls auf dem Floß, während die anderen Mitspieler das Floß auf die andere Seite transportieren. Sollte der Turm während des Transportes zusammenbrechen muss er an Ort und Stelle neu aufgebaut werden. Das Floß darf dabei nicht weiterbewegt werden.

Das Spiel ist beendet wenn eine Mannschaft den kompletten Turm unbeschädigt auf die andere Seite gebracht hat



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

# SPIELÜBERSICHT



## Schneller Retter

### Mannschaftsgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

Leine mit Gurt

### Spielablauf:

Je 3 Spieler stehen sich auf den Beckenseiten gegenüber. Eine Seite hat einen Schwimmer mit Leine und Gurt verbunden. Nachdem der Startpfeiff erfolgt ist, schwimmt der Schwimmer schnellstmöglich auf die andere Seite und nimmt einen Spieler in einen Schlepplgriff. Die Spieler mit der Leine ziehen jetzt den Retter mit dem Spieler schnellstmöglich zurück. Der Retter muss während des Spieles einmal ausgetauscht werden!

Es hat die Mannschaft gewonnen deren Mitglieder zuerst alle auf einer Seite stehen.

# SPIELÜBERSICHT



## Feuer und Wasser

### Mannschaftgröße:

6 Teilnehmer

### Material:

6 Bretter, 6 Teelichter, 6 Streichholzschachteln

### Spielablauf:

Alle Spieler bringen je ein Brett auf die andere Beckenseite.

Nachdem die Bretter auf der anderen Seite liegen, bringen die Spieler die Streichhölzer und Teelichter auf die andere Seite und zünden die Kerzen an.

Gewonnen hat die Mannschaft deren Kerzen als erste alle brennen.

# BERECHNUNG ALBERT EINSTEIN



Schwimmverband NRW

A 1	B 2	C 3	D 4	E 5	F 6	G 7	H 8	I 9
J 10	K 11	L 12	M 13	N 14	O 15	P 16	Q 17	R 18
S 19	T 20	U 21	V 22	W 23	X 24	Y 25	Z 26	

**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Baum



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Sonne



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Wasser



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



# SPIELKARTE ALBERT EINSTEIN



Schwimmverband NRW

# Nixe



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



# Band



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Tasche



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Leine



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# schlau



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



**SPIELKARTE  
ALBERT EINSTEIN**



Schwimmverband NRW

# Fisch



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“  
des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESSPORTBUND  
NORDRHEIN-WESTFALEN



# RIEGENKARTE



Mannschaft: \_\_\_\_\_

	Punkte	Zeit	Platzierung
Fangender Eimer			
Ball-/Luftballonstaffel			
Kleiderstaffel			
Fährmann			
Inselpost			
Parcour			
Albert Einstein			
Der schiefe Turm von Pisa			
Schnelle Retter			
Feuer und Wasser			
Gesamtpunktzahl			



Im Rahmen des Programms „Bewegt ÄLTER werden in NRW!“ des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen.

Gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESPORTBUND NORDRHEIN-WESTFALEN



# AUSWERTUNG



Schwimmverband NRW

Mannschaft								
Fangender Eimer								
Ball-/Luftballonstaffel								
Kleiderstaffel								
Fährmann								
Inselpost								
Parcour								
Albert Einstein								
Der schiefe Turm von Pisa								
Schnelle Retter								
Feuer und Wasser								
<b>Gesamtpunktzahl</b>								