



## Wettbewerbsaufgabe

# 1-2-3-Tauchen



### Ablauf/Organisation

- Bei dieser Staffelform liegen am Beckengrund dem Team farblich zugeordnete Wäscheklammern.
- Nach einem Startkommando startet das erste Kind, sammelt eine dem Team farblich zugeordnete Wäscheklammer vom Beckengrund ein und legt sie im dafür am Beckenrand aufgestellten Sammelbehälter ab. Danach startet das zweite Kind, holt zwei Klammern aus dem Wasser und legt sie im Behälter ab. Das dritte Kind holt drei Klammern, das vierte Kind vier Klammern usw.
- Das Aufheben mehrerer Klammern in einem Tauchgang ist zulässig. Es sind mehrere Tauchgänge pro Kind erlaubt.
- Das jeweils nachfolgende Kind darf erst starten, wenn die zuvor eingesammelten Klammern abgelegt worden sind.
- Jedes Team muss acht Durchgänge absolvieren. Jedes Kind muss mindestens einmal starten.
- Durch die Helfer\*innen können beim Aufbau bewusst „falsche“ Fährten mit andersfarbigen Klammern gelegt werden.

### Leistungsermittlung

- Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Klammern des Teams im Sammelbehälter abgelegt sind.
- Es gibt einen Zeitaufschlag von 30 Sek., wenn ...
  - ein Kind eine Wäscheklammer mit den Füßen aufhebt.
  - eine „falsche Farbe“ im Sammelbehälter abgelegt wird.
- Es gibt einen Zeitaufschlag von 45 Sekunden, wenn ein Kind weniger oder mehr Wäscheklammern als vorgesehen von seinem Tauchgang mitbringt.

### Materialien

- 36 Wäscheklammern pro Farbe
- 1 Sammelbehälter pro Team (z. B. Plastikeimer, Schüssel)

### Sportstätte

- Schwimmbecken (Wassertiefe 0,80–1,20 m)

### Helper\*innen

- 1–2 Helper\*innen für die Kontrolle der korrekten Aufgabenausführung, das Startkommando, die Zeitnahme und die Protokollführung

### Wertung

- Die erzielte Staffelzeit ergibt das Teamergebnis.

### Weitere Hinweise zur Umsetzung

- Das Spiel sollte idealerweise mit zwei oder mehr Teams gleichzeitig durchgeführt werden.
- Im Wasser sollten Gegenstände mit greller Farbe und ggf. zusätzlichen Sinnesanreizen (z. B. Tönen) eingesetzt werden.