

## **Bäderanimation in der Stadt Salzburg**

Mobile und stationäre Projekte im und rund ums Wasser  
durchgeführt vom Verein Spektrum  
Veronika Valtiner / Thomas Schuster

### • **Grundsätzliches**

Freizeitbedürfnisse und Freizeitverhaltensweisen haben sich in den letzten fünfzehn Jahren grundlegend gewandelt. Insbesondere die Komfortansprüche sind rapide gestiegen. Die deutliche Zunahme der Reiseintensität hatte unter anderem das Kennenlernen abwechslungsreicher und komfortabler Freizeitbäder in den Ferienorten zur Folge. Nach der Rückkehr von der Urlaubsreise verlieren die heimischen, weitgehend genormten, mehr funktional und zweckmäßig als atmosphärisch und anregungsreich ausgestattete Schwimmbäder an Attraktivität.

Noch dazu kommt, daß Kinder und Jugendliche als Nutzer von Frei- und Hallenbädern im Vergleich zu anderen Altersgruppen stark überrepräsentiert sind. Deshalb stellen für sie ganz besonders Bäder wichtige freizeitkulturelle Infrastruktureinrichtungen dar.

Der Verein Spektrum führt seine Einrichtungen (Siedlungszentrum, Abenteuerspielplatz und Jugendzentrum) und Mobile Animation vor allem in dichtbesiedelten und infrastrukturell armen Stadtteilen durch. Die Kinder und Jugendlichen, die ganzjährig von uns betreut werden, halten sich während der Sommermonate vorwiegend in jenen städtischen Freibädern auf; (zu geringe finanzielle Ressourcen für lange Auslandsurlaube!). Weiters sind die städtischen Freibäder infrastrukturell auf dem Niveau der 60iger Jahre; d. h. sie entsprechen keineswegs den modereren oben genannten Ansprüchen.

Dies war für uns die Motivation einen Teil unserer mobilen Programmangebote auch in die städtischen Freizeitanlagen zu verlegen. Aber nicht nur in den Bädern führten wir Wasserprojekte durch, sondern adaptieren auch in den jeweiligen Stadtteilen die Lehrschwimmbäder der Schulen unter dem Motto „Eroberung des Öffentlichen Raumes auch in den Ferienmonaten“

Wasser war immer schon ein anziehendes Element für Kinder. Wasser ist Erfrischung und Spaß. Wenn es im Sommer richtig heiß ist, gibt's nichts Schöneres, als über die Wasserrutsche zu rutschen oder in ein Planschbecken zu springen, mit dem Schlauch herumspritzen – oder sich einfach unter die Dusche zu stellen.

### • **Organisation und Planung**

Wie bei vielen unserer Projekte sind zunächst einige behördliche Hürden zu meistern.

Spezielle Antragsformulare an diverse Ämter werden verschickt.

Gleichzeitig passiert vorbereitend Medien- und Öffentlichkeitsarbeit.

Kinder und Jugendliche werden befragt, welche Angebote erwünscht („trendy“) sind.

Gespräche mit dem Amtsleiter der städtischen Bäderverwaltung über Sinn und Ziele der Animationsprojekte. Diese Sitzungen sind wichtig, um Ängste und Verunsicherungen aus dem Weg zu räumen. Die gezielte Kooperation mit den Bademeistern / Schulwarten trägt zum Gelingen der Aktionen wesentlich bei.

Die BetreuerInnen werden speziell geschult und wenn Sie bereits den Rettungsschwimmerschein besitzen – umso besser.

Budgetplan erstellen (evtl. Sponsoring)

Neben der freizeitpädagogischen Animation wollten wir nachhaltig die Bäderpolitik der Stadt Salzburg verändern. (dazu näheres: in Popp R.: Freizeiteinrichtungen in der Stadt Salzburg.

Planungsunterlagen und Planungsperspektiven mit besonderer Berücksichtigung

freizeitpädagogischer Einrichtungen für Kinder und Jugendliche, Sbg. 1988, Bd 1 - 7)

- **Wasserak`tschn - 5 Beispiele aus der Praxis**

### **Wasserolympiade**

geeignet für: von 7 bis 99 Jahren, 6 Spielstationen für 3 bis 8 Teams mit jeweils 3 bis 4 TeilnehmerInnen

#### **Spielverlauf:**

Auf einem Schwimmbrett wird mit zwei Augwürfeln reihum gewürfelt und immer wenn eine Doppel 1, 2, ...startet das jeweilige Team zur Station und erledigt die Aufgabe der Spielstation.

Die Spielstationen 1 bis 6 befinden sich gut gekennzeichnet im Wasserbecken, am Beckenrand oder außerhalb des Wassers (je nach Möglichkeit: Größe des Beckens, der Anlagen, ..).

Jenes Team, das alle Spielstationen in kürzester Zeit, in originellster Weise – falls Jurie Noten verteilt - absolviert, erhält die Urkunde der besten Wasserratten.

#### **Ideen von Spielstationen:**

##### Kleiderschwimmen: „Al Bundy geht baden!“

Am Beckenrand befindet sich ein Altwarenkontainer mit Sakkos, Hosen, Brillen, Schuhe, Kravatten, ...

Die TeamspielerInnen verkleiden sich, schwimmen gemeinsam zur markierten Schatzinsel (vorzugsweise ein Schwimmbrett oder eine Luftmatratze); entkleiden sich dort und schwimmen wieder zur nächsten Würfelrunde.

##### „Füttert das Wasserungeheuer“:

Bei diesem Spiel werfen die Kinder vom Beckenrand Bälle in einen Schwimmreifen / alten Autoschlauch oder Hullahupreifen. Die Anzahl der getroffenen Bälle bringt Punkte: Die Punkte können in + oder – Sekunden umgerechnet werden.

##### „Der steife Butler“

Ein/e TeammitarbeiterIn liegt auf dem Rücken im seichten Wasser, auf dem Bauch ein mit Wasser gefüllter Becher. Jemand vom selben Team zieht diesen „steifen Butler mit vollem Wasserglas“ von einem Beckenrand zum anderen.

Ist der Becher am Ende noch mit Wasser voll, so gibt's viele + Punkte; wenn nicht – Punkte. Die Punkte können - wie oben erwähnt - wieder in Zeit umgewandelt werden.

##### „Tischtennis im Wasser“

Das Team steht im brusttiefen Wasser nebeneinander und pustet nach dem Startzeichen einen Tischtennisball vor sich her. Nach einer bestimmten (gemessenen) Zeit hat der Ball den gegenüberliegenden Beckenrand erreicht; je nachdem wie lange die Puste der SpielerInnen ausreichte.

##### „Wasserquiz“

Zum Thema Wasser werden dem Team verschiedene Fragen gestellt; bzw. in Folie eingeschweißte Texte können die Fragen auch im Wasser / unter Wasser beantwortet werden. Das tolle daran ist, daß man unter Wasser mit Bleistift schreiben und zeichnen kann!

##### „Juwelen tauchen“

10 bis 15 Kieselsteine in Alufolie gewickelt, werden im Schwimmbad für jedes Team untergetaucht. Auf ein Startsignal tauchen alle TeammitarbeiterInnen gleichzeitig unter und

sammeln in einer begrenzten Zeit möglichst viele Juwelen. Juwelen sind Punkte; bzw. Zeiteinheiten.

**Besondere Hinweise:**

Findet die Wasserolympiade in einem Hallenbad statt, so müssen die Kinder davon in Kenntnis gesetzt werden, daß die Fliesen bei Nässe sehr rutschig sind.  
Vorschlag: jedes Laufspiel wird zum Geh- bzw. Schneckentempospiel, Wasseraaleschlängeln.

Die Spielideen können beliebig fortgesetzt werden.

Es hat sich aus unserer Erfahrung eine Mischung aus versch. Anforderungen (Schnelligkeit, Kreativität, Intelligenz und Geschicklichkeit) als vorteilhaft erwiesen.

**Materialliste:**

Würfel, Schwimmbrett, Kiste mit Verkleidungsklamotten, Luftmatratzen, diverse Softbälle unterschiedlicher Größe, Hulla Hup Reifen, Schimmreifen oder alte Autoschläuche, Plastikbecher, Tischtennisbälle, Kieselsteine, Alufolie, Taucherbrillen, vorbereitete Quizfragen, Bleistifte, Trommel / Pfeife / Triangel als Startsignal; in Hallenbädern ein Mikrophon, Erste Hilfe Kasten.

**Wasserrutsche – Ein Spiel für heiße Sommertage!**

Eine Plastikplane (bevorzugt LKW-Planenabdeckung) wird flach auf die Wiese, schräg den Hang hinunter gelegt und mit abgerundeten Haringen fixiert. Eine Absperrung auf den Längsseiten der Rutsche erweist sich als vorteilhaft, um gewisse Versetzungen durch Querrutschen zu vermeiden.

Ein Wasserhahn muß in unmittelbarer Nähe vorhanden sein, an diesen wird ein Gartenschlauch angeschlossen und zur Plane geführt. Das Wasser aufgedreht, und die „Rutsch-Party“ kann beginnen!

**Materialien:** Plastikplane (ideale Größe 10 x 3 m), Gartenschlauch, Spritzdüse, Wasseranschlußmöglichkeit.

**Wasserbomben – Volleyball**

Der Volleyball stellt in diesem Fall ein mit Wasser gefüllter Luftballon dar. Zwei Teams mit drei bis zwölf SpielerInnen werden gebildet. Die „Wasserbombe“ (Volleyball) wird im eigenen Feld (Team A) dreimal hin und hergeschupft und dann von unten ins Feld des anderen Teams (B) geworfen. Fällt die Wasserbombe im Feld auf den Boden, bekommt das Team A einen Punkt; zerplatzt die Wasserbombe am Boden gibt's drei Punkte. Wird der Ball aber vom Team B gefangen, muß dieser wiederum dreimal im eigenen Feld hin und hergespielt werden, um ihn dann wieder ins andere Feld zu spielen. Gespielt wird bis 20 Punkte.

**Materialien:**

Viele Luftballons mit Wasser gefüllt; wenn kein Volleyballfeld zur Verfügung steht, eine Volleyballnetz mit Stehern und Abgrenzungsbänder, Haringe.

## **Kerzen-Duell; ein tolles Wasser-Sommer-Partyspiel**

Hüte aus Karton + / Pappe basteln; auf die Hutkrempe ein bis vier Kerzen kleben und Müllsäcke verkehrt rum anziehen.

Jede/r MitspielerIn erhält eine Spritzpistole. Wenn die Kerzen angezündet sind, kann das Duell beginnen. Der / Die als erste/r ohne Licht dasteht, hat verloren.

Das Spiel kann zu zweit oder in Gruppen durchgeführt werden. Zur dramatischen Untermalung eignet sich Musik wie „Spiel mir das Lied vom Tod“ oder ähnliches.

Falls keine Hüte vorhanden sind, werden die brennenden Kerzen in 3 m Entfernung von den SpielerInnen fixiert und ausgespritzt..

### **Materialien:**

Hüte aus Filz; bzw. Kartons, Stanlymesser, Kleber, Schere, Kerzen, Zündhölzer oder Feuerzeug, Müllsäcke (100 Liter), Spritzpistolen, CD- oder MC-Abspielmöglichkeit.

## **Luftballonrennen und Sauerkraut bringen das Wasser zum Sprudeln**

Alle SpielerInnen erhalten einen Luftballon, der aufgeblasen, zugeknotet und beschriftet wird. Die SpielerInnen sitzen am Beckenrand, den Luftballon vor ihren Füßen im Wasser haltend. Auf ein Startzeichen hin versuchen alle ihren Luftballon möglichst weit dem gegenüberliegenden Rand zu trampeln. Nach kurzer Zeit wird das Spiel unterbrochen, und nachgesehen, welcher Ballon von den Wellen am weitesten getrieben wurde.

Sauerkraut: Die SpielerInnen stehen eng nebeneinander im Wasser, die Hände am Beckenrand. Auf ein Startzeichen hin, bewegt sich die Menschenlinie in gleicher Bewegung vor und zurück. Bei „Sauer“ die Bewegung nach hinten, bei „kraut“ nach vorne. Um den Takt und die Bewegung bei vielen MitspielerInnen gleich zu halten, wird auch noch akustisch „Sauer- kraut“ gerufen. Es entstehen bei gleichen Bewegungen große Wellen im Schwimmbad, die zum „Wellenreiten“ einladen.

Zu den AutorInnen:

Veronika Valtiner: diplomierte Sozialarbeiterin und Sonderschullehrerin, 35 Jahre, langjährige Mitarbeiterin am Abenteuerspielplatz beim Verein Spektrum.

Thomas Schuster: 31 Jahre, diplomierter Sozialarbeiter, Leiter der mobilen Animation beim Verein Spektrum.

Literaturhinweise:

Fluegelman, A.: New Games, Bd. 1 und 2

Verein Spektrum: Soziokultur und Stadtteilarbeit. Methoden – Modelle – Management. Sbg. 1993.

Wasserspiele: (genauer Literaturnachweis folgt Montag!)