

Leuke spelletjes voor in het zwembad

1. Wassen

We beginnen met het wassen van het gezicht. Maak van je handen een kommetje en wrijf het water door het gezicht. Doe hetzelfde met de haren. Als dat goed gaat, leg je eerst het ene oor in het water, en dan het andere.

2. Watertrappelen

De kleuters hun vast aan de boord van het zwembad en stampen met hun benen in de water.

3. Spetterstrijd

De kleuter staan in twee rijen tegen elkaar en spetteren om ter hardst.

4. Bellen blazen

De kleuters houden hun hoofd tot juist onder de mond in het water. Ze blazen bellen op het wateroppervlak.

5. Dierenparade

In het water leven niet alleen vissen, maar ook heel wat andere dieren. Misschien kennen de kleuters er een aantal. Hoe springt een kikker? Hoe stapt een ooievaar? Doe de verschillende bewegingen voor en spoor de kleuters aan om ze na te bootsen.

6. Waterdans

Materiaal: cassetterecorder, zachte muziek, rock
Laat de kleuters op de verschillende ritmes dansen.

7. Ballenjacht

Materiaal: bal
Werp een bal in het ondiepe water en moedig de kleuter aan om deze terug te halen. Dit spelletje is vooral leuk als het met een aantal kleuters gespeeld wordt, die allemaal proberen de bal te bemachtigen.

8. Waterrat

Materiaal: lapjes stof

Alle kleuters, behalve de waterrat, hebben ergens op hun lichaam een lapje stof bevestigd, bijvoorbeeld aan hun zwembroek of een riempje van hun badpak. Nu is het aan de waterrat om zoveel mogelijk lapjes te bemachtigen.

9. Ballonnenjacht

Materiaal: ballonnen aan touwtjes

Bind met een touwtje een ballon aan de rug van een van de kleuters. Hij krijgt wat voorsprong, en dan beginnen de andere kleuters op hem te jagen. Wie de ballon kan laten ploffen, krijgt in de volgende ronde zelf een ballon omgebonden.

10. Blaasbal

Materiaal: pingpongballetje

De kleuters staan in een kring. Een van hen krijgt een pingpongballetje, dat hij zo krachtig mogelijk over het water naar de volgende speler moet blazen. Komt het balletje niet bij de medekleuter terecht, dan mag hij ernaartoe gaan en vandaar opnieuw proberen. Zo gaat het voort tot het balletje de buur bereikt.

11. Helikoptertje

De kleuters hurken in het water (dat tot hun heupen reikt), zodat hun schouders onder water komen. Dan strekken ze hun armen zijwaarts en draaien ermee als de schroef van een helikopter, eerst langzaam en dan alsmat sneller. Wie wil, kan proberen om eerst een been en vervolgens beide benen van de grond los te maken..

12. Rij maar door het poortje heen

Materiaal: 2 ballen

Bij dit spelletje staat een kleuter met gespreide benen in het water (dat tot zijn heupen reikt). Een tweede kleuter schuift langs achter een bal door het poortje zodat die voor de staande kleuter weer opduikt. Als verschillende kleuters meespelen, kunnen twee groepen gevormd worden die zich elk in een rij opstellen. Het laatste kind schuift de bal door het poortje van zijn voorganger, die op zijn beurt hetzelfde doet. Zo gaat het voort tot de bal voor de eerste van de rij opduikt. Welke groep is het snelst?

13. Pompen

Twee kleuters staan tegenover elkaar in het water en houden elkaar bij de handen vast. Dan duikt een van beiden tot aan de hals in het water en staat op terwijl de ander door de knieën gaat. Afwisselen is de ene, en dan weer de andere boven water.

14. Waterballon

Materiaal: ballonnen

Dit spelletje is niet alleen leuk op het land, maar ook in het water: vul langzaam een ballon met water en knoop hem dicht als hij middelgroot is. Gooi de ballon naar elkaar toe. Bij wie spat hij open? Een spel voor kinderen die geen angst meer hebben voor spatten in het gezicht.

15. Zoekactie

Materiaal: speeltje dat zinkt

Laat binnen een vooraf afgesproken zone van het bad een speeltje naar de bodem zinken terwijl de kleuters niet toekijken. Vervolgens gaan alle kleuters op zoek naar de gezonken schat. Wie schat van de bodem kan rapen, heeft gewonnen en mag de volgende schat verstoppen. Of men dit zoekspelletje speelt in water dat tot aan de knieën ofwel de heupen reikt, hangt af van de leeftijd en de kunde van de kleuters.

16. Jagersspel

Materiaal: kleine bal per kleuter

Dit raadselspelletje vinden de kleuters altijd leuk. Alle kleuters krijgen een bal, behalve één. De rader heeft sowieso een bal en keert zich om terwijl alle kleuters zich opstellen en hun bal onder water drukken. De kleuter zonder bal doet alsof hij een bal onder water houdt? Daarop mag de rader zich omkeren en zijn bal gooien naar het kind van wie hij denkt dat het geen bal heeft. Is het vermoeden juist, dan mag het betrapte kind in de volgende ronde de jager zijn. Heeft de jager gefaald, dan mag hij zijn geluk nogmaals beproeven.

17. Witte zwanen, zwarte zwanen

Dit oude spelletje kan makkelijk wat aangepast worden, zodat het ook in het water heel plezierig is om te spelen.

De kleuters stellen zich per twee tegenover elkaar op en een koppel bouwt met de armen een brug in de lucht. De andere paartjes trekken eronderdoor. De kinderen die op het woordje "kan" van onderstaand versje onder het brugje door gaan, worden tussen de armen gevangengenomen. Als er maar weinig spelers zijn, kan het spel gewijzigd worden: een kind legt beide handen op de rand van het zwembad en vormt zo een brug. De andere kleuters trekken afzonderlijk onder de brug door. Verder verloopt het spelletje hetzelfde.

*Witte zwanen, zwarte zwanen
wie wil er mee naar Engeland varen.
Engeland is gesloten,
de sleutel is gebroken,
is er dan geen smid in 't land,
die de sleutel maken kan?*

18. Kopje-onder

Een wilde jacht in water dat tot aan de heupen van de kleuters reikt. Een speler probeert een andere te vangen. Wie getikt wordt, is de nieuwe jager. Tikken is echter niet toegestaan als de speler kopje-onder gaat, want onder water is hij veilig voor de jager.

19. In een klein stationnetje

Na het horen van het laatste zinnetje zakken de kleuters tot aan hun hals in het water. De dapperen onder hen gaan misschien wel helemaal kopje-onder!

*In een klein stationnetje,
's morgens in de vroegte,
stonden zeven wagentjes,
netjes op een rij.
'k Zag het machinistje
draaien aan een wieleke,
akke, akke tuut tuut, weg zijn wij!*

OF

*Parapluutje, parasolletje,
eentje voor de regen,
en eentje voor de zon,
pardon!*

20. Zakdoek leggen

Materiaal: lapje stof of waterspeeltje

Tijdens het lied loopt een kleuter rond de kring en heft een lapje stof (een waterspeeltje kan ook) bij zich. Bij het woordje 'neer' laat hij het lapje stof of het speeltje vallen achter de kleuter dat hij net passeert. Wie merkt dat het voorwerp achter hem ligt, vist het op en wel voor de boeman terug bij hem is. Lukt het hem niet het voorwerp tijdig op te vissen, dan wordt hij de nieuwe boeman.

21. Schipper mag ik overvaren?

Schipper mag ik over varen is een algemeen bekend spel, waar het er om gaat om aan de overkant te komen zonder getikt te worden. Dit wordt moeilijker gemaakt door te bewegen zoals de schipper heeft gezegd. Voor iedere oversteek wordt er een liedje gezongen.

*Schipper mag ik overvaren?
Ja of nee?
Moet ik dan een cent betalen?
Ja of nee?*

22. Hengelen

Materiaal: bal

Alle kleuters staan in een kring in het water dat tot aan hun heupen reikt. Ze mogen echter niet bewegen. In het midden van de kring staat de hengelaar. Hij werpt bij dit spel geen hengel uit maar een bal waarmee hij de medekleuters moet proberen te raken. Om zich te verdedigen mogen de kleuters snel in elkaar duiken of zelf kopje-onder gaan. De eerste die geraakt wordt, moet in de volgende ronde de plaats van de hengelaar innemen.

23. Kopbal

Materiaal: bal

In water dat tot aan de heup of de borst van de kleuters reikt, laat een kleuter een bal naar een van de andere kleuters toe drijven. Hij mag daarvoor alleen zijn hoofd gebruiken; zijn armen moet hij op zijn rug houden of zijwaarts gestrekt om beter zijn evenwicht te houden. Wie de bal krijgt, moet hem op zijn beurt tot bij een andere kleuter voortduwen.

24. Drijfkracht

Materiaal: bal voor elke kleuter

Leg voor elke kleuter een bal op het water. Ze moeten nu de bal naar de overkant krijgen zonder de bal aan te raken. De eerste die de overkant heeft bereikt is de winnaar.

25. Aflossing

Materiaal: één zwemband per twee kleuters

Bij dit spel hangt een kleuter in zijn zwemband, en een andere kleuter probeert hem voorwaarts te schuiven. Natuurlijk worden de rollen eens omgedraaid!

26. Hoelahoep

Materiaal: hoelahoep

Houd de hoelahoep verticaal en laat de kleuters erdoor zwemmen. Laat de hoelahoep alsmaar dieper in het water zakken tot de doorgang boven water nog zo klein is, dat de kleuters wel kopje-onder moeten gaan.

27. In doel springen

Materiaal: hoelahoep gemaakt van twee zwembuizen en koppelstukken
Laat de kleuters vanaf de boord van het zwembad in de hoelahoep springen die horizontaal op het water drijft.

28. Door de tunnel duiken

Ga met gespreide benen in het water staan. Durven de kleuters al door deze tunnel duiken?

29. Diepzeeduiken

Materiaal: waterbestendig speeltje
Werp een speeltje in het water en laat dit naar de bodem zinken. Voelen uwe kleuters zich al voldoende zeker om het speeltje helemaal alleen op te duiken?

30. Als dolfijnen

De kleuters duiken als dolfijnen naar de andere kant van het zwembad. Dit steeds even met hun hoofd onder water.

31. Koprol

Kunnen uw kleuters al een koprol maken in het water? Ook al kunnen ze al tuimelen op hun bed of op de vloer, help ze bij hun eerste poging in het water toch maar een handje.

32. Kleine springer

Start deze oefening aan het laddertje van het zwembad. Het water reikt tot aan de knieën van de kleuter. Neem de beide handen van de kleuter vast en moedig hem aan om in het water te springen. Laat hem een beetje ondergaan. Is hij niet meer bang, laat de kleuter telkens van een sport hoger springen. Uiteindelijk zal hij vanaf de rand van het zwembad in het water durven springen.

33. Tussenstation

Deze oefening is ideaal voor kleuters die nog niet vanaf de rand van het bad in het water durven springen. Zet de kleuter boven op een watermat en laat hem van daar in het water springen.

34. Dierenspel

De kleuters mogen om de beurt een dier opnoemen wie ze vervolgens nadoen, vb. kikker, dolfijn, olifant, ... Door de dieren na te doen wordt er veel water gespetterd, gevallen, ...

35. Stoelendans

Materiaal: zinkende bloemen of ander (zinkend) hulpmiddel (1 minder als aantal kleuters)

Alle kleuters doen hun ogen dicht. Gooi de bloemen verspreid door het water. Op het afgesproken signaal laat je de kleuters ze opduiken. De kleuter zonder bloem is valt af. Steeds haal je één bloem weg en zo doen we verder tot er slechts één kleuter over is. Deze is de winnaar.