

Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport

Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen

Band: 49 (1992)

Heft: 6

Artikel: Über das Spiel zur Technik

Autor: Wyss, Martin

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-993108>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kanu-Schülerspiele

Über das Spiel zur Technik

Martin Wyss, J+S-Fachleiter Kanu

Ein See oder zahmer Fluss, warmes Wasser – schon haben wir die Voraussetzungen um Wasser, Boot und Paddel zu entdecken. Es braucht kein spezielles Motivieren, um die Kinder zum Fahren, Kippen und Baden zu bringen.

Kanufahren mit Kindern ist eine Sportdisziplin, welche zum Spielen und Planschen rund ums Wasser geradezu einlädt.

Je jünger sie sind, um so mehr spielen wir am Ufer, auf dem Bootssteg, im seichten Wasser; der Anteil Bootfahren ist entsprechend klein. Je grösser und kräftiger die Kinder werden, um so mehr verlagern sich die Aktivitäten ins Boot; wir beginnen mit gezieltem «Schifflifahren». Das ideale Einstiegsalter zum Kanufahren liegt zwischen 8 und 12 Jahren. Die Übungsformen sol-

len dem körperlichen Entwicklungsstand jederzeit angepasst werden.

Warum Schülerspiele?

Es liegt im Wesen des Kindes zu spielen und zu wetteifern, sobald die ersten Paddelschläge erlernt sind. Mit einer Trainingsgruppe von Kleinen an einem Spieltag mitzumachen, stösst mit Sicherheit auf Begeisterung. Nicht nur innerhalb der eigenen Gruppe wetteifern, sondern als Gruppe gegen aussen auftreten zu können, wird den meisten gefallen. Als Vorbereitung auf die Kanuspiele kann somit die Ausbildung schon früh in Richtung Geschicklichkeit und Spielen gelenkt werden, d.h. das Techniktraining kann in Spiel und Wettbewerbsformen verpackt werden.

Ein Modell des Deutschen Kanuverbandes

Die Schülerspiele im DKV werden seit 1988 durchgeführt und sollen den Einstieg der 7- bis 12jährigen Mädchen und Jungen in den Kanusport auf spielerische Art und Weise ermöglichen. Zudem sollen in diesem Wettbewerb die wichtigsten Elemente des Grundlagentrainings angewandt werden:

Allgemeine Ausdauer, spezielle Ausdauer, koordinative Fähigkeiten, Geschicklichkeit und Bootsbeherrschung. Die Schülerspiele können von Vereinen und Schulen durchgeführt werden.

Kategorien

Es wird in sechs Jahrgangsklassen (7- bis 12jährige) gestartet.

Boote

In ganz Deutschland wird mit einem Einheitsboot gestartet.

Aufbau der Kanuspiele

Die Spiele setzen sich aus drei verschiedenen Wettbewerben zusammen:

Dauerlaufen

Im Dauerlauf wird die allgemeine Ausdauerleistungsfähigkeit geprüft. Die Laufzeit sollte zwischen 15 und 20 Minuten liegen, das heisst die Laufstrecke ist 3 bis 4 Kilometer lang. Hinweis: Anstelle des Dauerlaufens kann auch ein Dauerschwimmen durchgeführt werden.

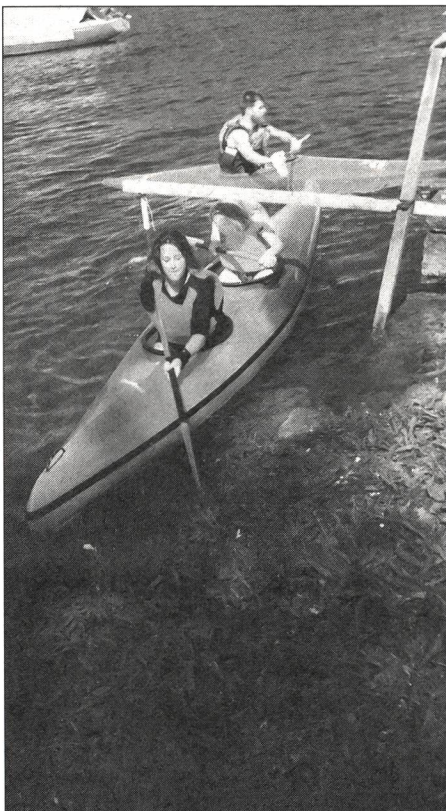
Dauerpaddeln

Mit dem Dauerpaddeln wird die spezielle Ausdauer bei Mädchen und Junglingen gefordert. Die Paddelzeit sollte zwischen 15 und 20 Minuten liegen. Es kann auf stehenden oder leicht fließenden Gewässern durchgeführt werden.

Wertung: In beiden Disziplinen wird kategorienweise mit Massenstart gestartet. Somit kann der erreichte Platz direkt als Punktzahl in die Wertungstabelle aufgenommen werden.

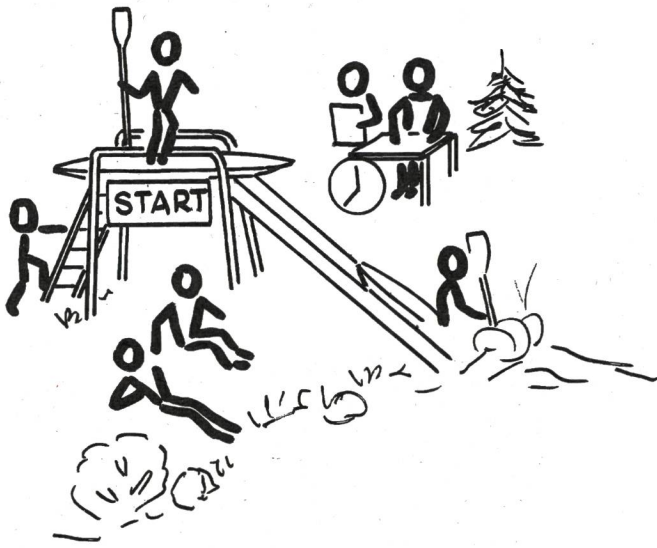
Geschicklichkeitstest

Der Geschicklichkeitstest ist das eigentliche Herzstück der Kanuspiele. Bei diesem Test sollen vor allem koordinative Fähigkeiten und Gleichgewichtsverhalten (Bootsbeherrschung) überprüft werden. Der Geschicklichkeitstest sollte mindestens sechs, höchstens acht Übungen enthalten.



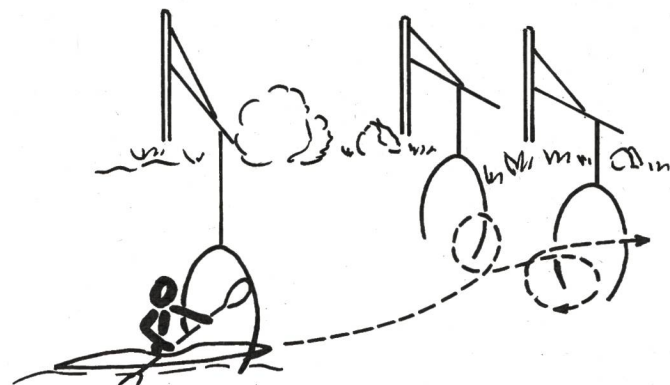
Eine Auswahl von Übungen

Startrutsche: Wer kentert, kann neu beginnen, erhält jedoch eine Minute Zuschlag.

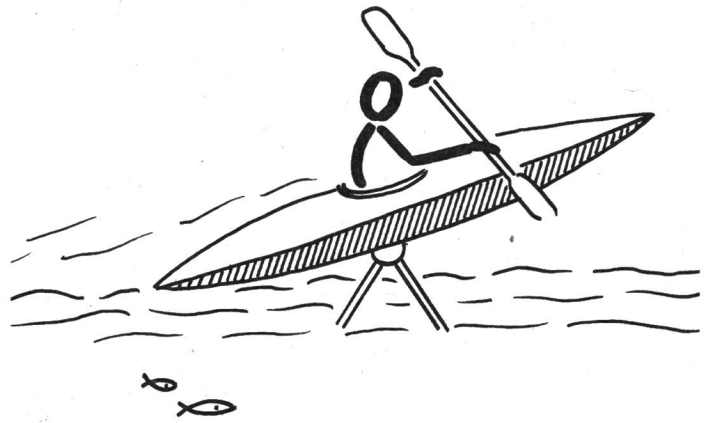


Umtragen: Auf eine Holzplattform wird ausgestiegen und das Boot auf die andere Seite übergesetzt. Dann einsteigen und weiterfahren.

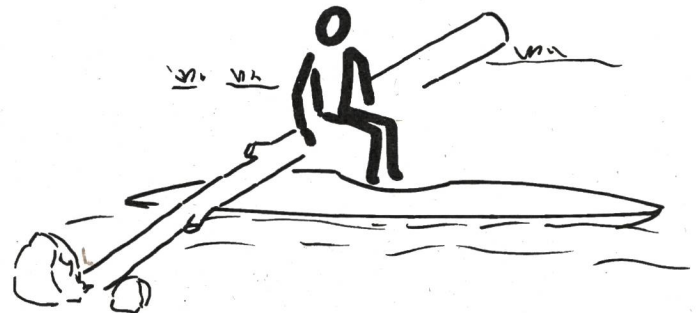
Tor- oder Reifendurchfahrt: Durch Tore, Reifen oder Bojen wird ein kleiner «Slalom» ausgesteckt, welcher nach vorgeschriebenem Parcours durchfahren werden muss.



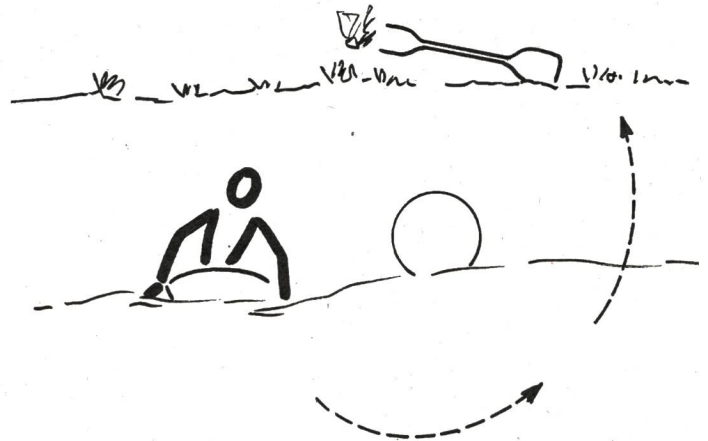
Bootswippe: Mit Schwung auf die Wippe fahren, damit sie kippt und auf der andern Seite heruntergerutscht werden kann.



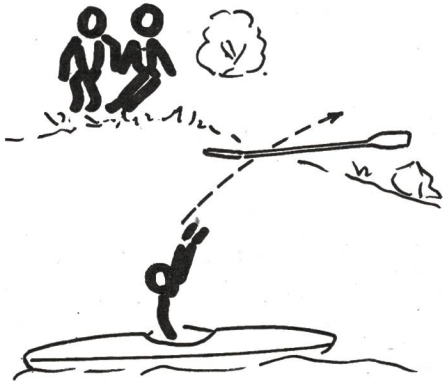
Weiterfahrt ist unmöglich: Das Hindernis muss knapp über der Wasseroberfläche sein.



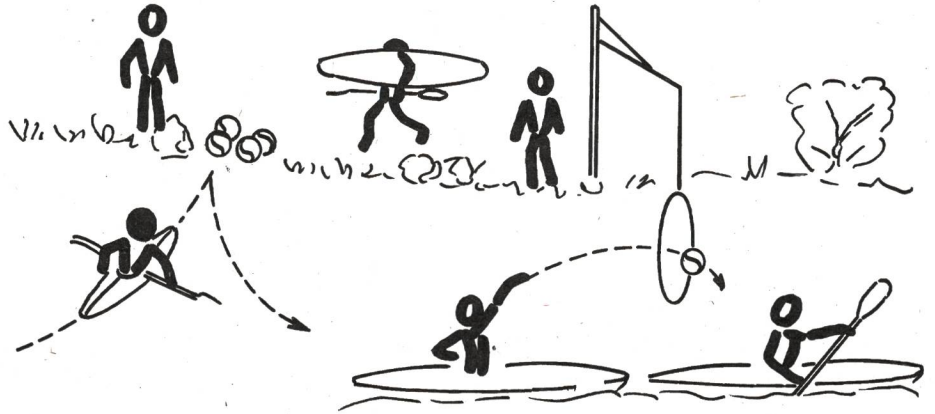
Fahrt ohne Paddel: Das Paddel wird ans Ufer gelegt und nur mit Hilfe der Hände um eine Boje gefahren.



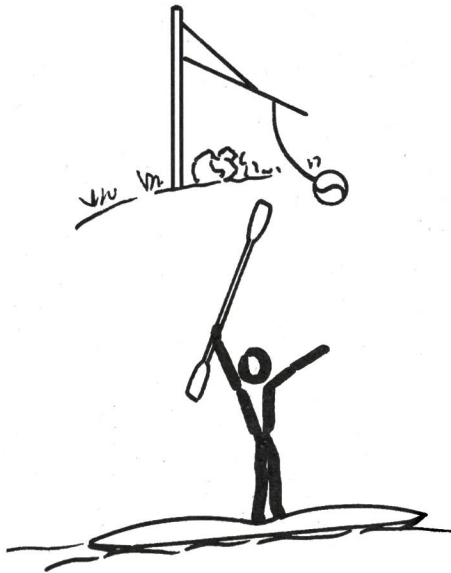
Paddelwurf: Aus der Vorwärtsfahrt wird das Paddel über die Schnur geworfen – und sofort weitergefahren.



Ballwurf: Zunächst muss ein Ball aus einem Eimer am Ufer geholt werden. Dann wird der Ball zum Reif transportiert und durch den Ring geworfen. Am Schluss wird der Fahrer den Ball wieder in den Eimer zurück.



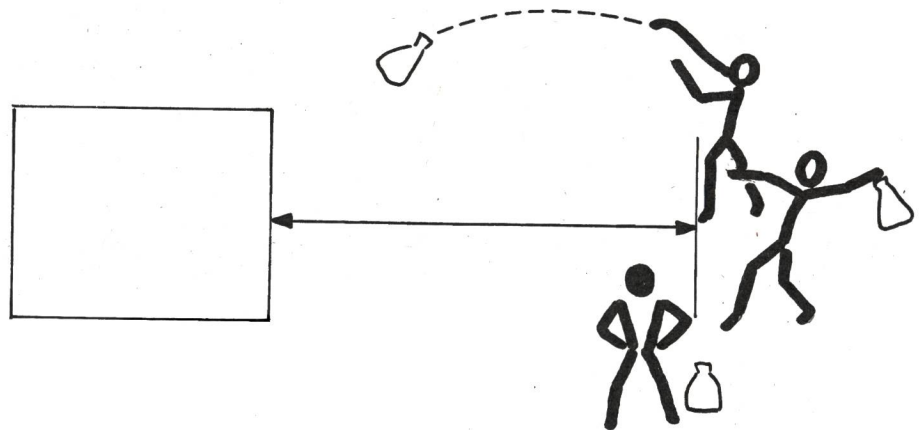
Ball anschlagen: Im Boot stehend muss ein Ball angeschlagen werden.



Aussteigen – «Landstation» – Einsteigen: Die Teilnehmer müssen sicher ein- und aussteigen können.

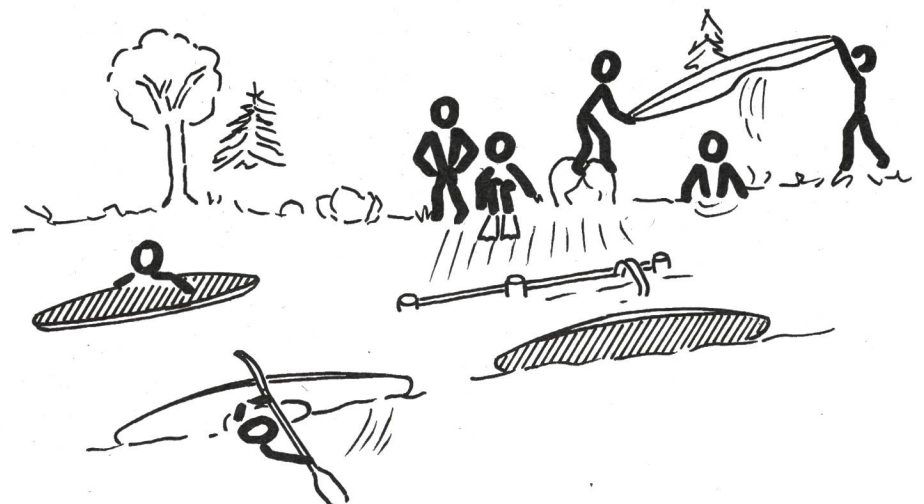
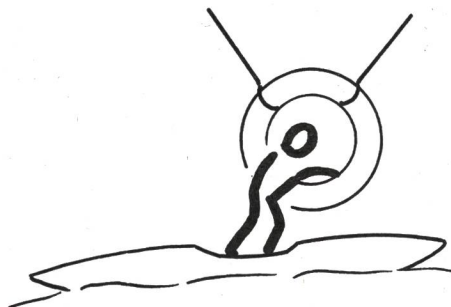
Mögliche Übungen an Land:

- Ballprellen
- Seilspringen
- Rettungssack – Zielwefen



Kenterübung: Sauberes Aussteigen; Boot bergen und leeren ist ebenso korrekt wie eine Eskimorolle.

Kletterpartie durch einen Autoschlauch: Der Reif muss vom Boot aus durchklettert werden.



Hinweise zur Organisation:

- An den einzelnen Wertungsstationen sollen Listen aufliegen, damit korrekt ausgeführte oder ausgelassene Übungen eingetragen werden können.
- Die Übungen und einzuhaltenden Regeln müssen gut verständlich beschrieben sein.
- Es sollten immer ein paar sehr leicht zu schaffende, aber auch einige kniffligere Übungen im Parcours eingebaut sein.
- Der Geschicklichkeitstest wird mit Einzelstart durchgeführt.
- Die korrekte Ausführung der Geschicklichkeitsübungen wird von Schiedsrichtern überwacht.

Wertung des Geschicklichkeitstestes

Einzelwertung

Gemessen wird die Fahrzeit vom Start bis ins Ziel. Bei korrektem Lösen aller Aufgaben ist die Fahrzeit = Gesamtzeit. Wenn jedoch einzelne Posten nicht erfüllt werden, gibt es Strafminuten, welche zur Fahrzeit addiert werden. Anhand der Gesamtzeiten wird die Platzierung ermittelt. Die erreichte Platzierung gilt als Punktzahl, und diese geht in die Wertung ein.

Mannschaftswertung

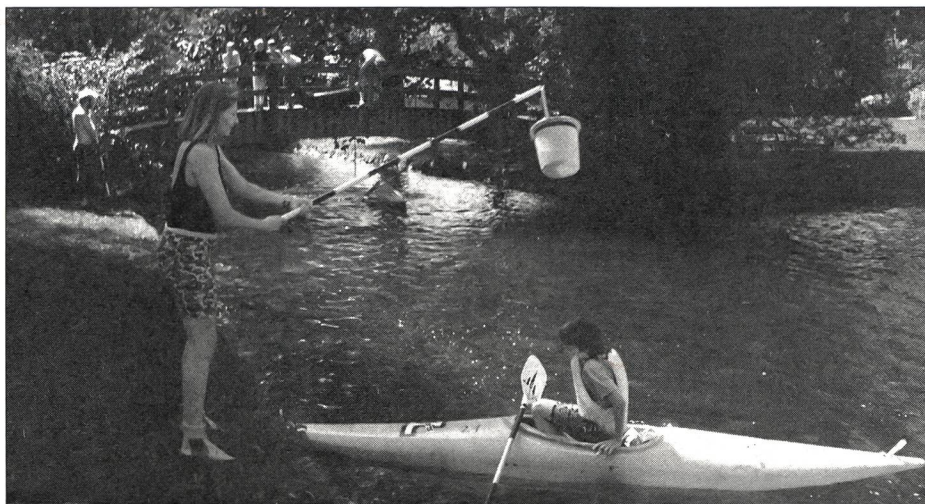
Eine Mannschaft besteht aus fünf Mitgliedern, die mindestens drei Jahrgangsklassen angehören müssen. Sie kann aus Mädchen und Jünglingen bestehen. Für die Mannschaftswertung werden die Punktergebnisse der Einzelwettbewerbe addiert. Es gibt keine Einzelrangliste, aber jeder Club erhält die Ergebnisse seiner Teilnehmer.

Kanu-Schülerspiele in der Schweiz

Wir haben Kinder aus zwei Schulklassen von Thun und Frutigen eingeladen. Sie alle waren blutige Anfänger, welche zum ersten Mal in einem Kanadier oder Kajak gesessen haben. Eine Gruppe von Experten gab den Kindern eine Einführung in die grundlegenden Paddeltechniken. Nach zweistündigem Üben waren alle soweit, dass sie ein Ziel ansteuern oder ein Hindernis umfahren konnten. Dies genügte, um die Spiele starten zu können. Nach einem gemeinsamen Lunch konnten wir beginnen.

Folgende Spiele standen auf dem Programm:

- Geschicklichkeitsparcours
- Orientierungsfahrt mit Aussteigen an verschiedenen Posten
- Streckenfahrt mit Massenstart



Impressionen eines Spieltages, beobachtet am Zentralkurs 1991 in Gwatt

- Landspiel mit verschiedenen Geschicklichkeitsaufgaben

Erkenntnisse aus diesem Spieltag

Sätze, wie: «Kinder lernen im Flug» oder «Niemand lernt so leicht wie Kinder», fanden volle Bestätigung. Innerhalb eines Tages wurden aus Anfängern kleine Kanufahrer.

- Ein Gruppenwettkampf ist eine sehr geeignete Form, um sich voll auszugeben, ohne Gefahr zu laufen, exponiert auf einer Rangliste zu erscheinen.
- Kinder haben grosse Freude am Wett-eifern und Kämpfen, wenn nicht alles tierisch ernst genommen wird.
- Nebst dem Kajak auch noch ein Mannschaftsboot einzusetzen, ist attraktiv.

Tips zur Organisation von Schülerspielen

Wo? Es ist sinnvoll, einen Spieltag regional unter benachbarten Kanuklubs zu organisieren. Die Absprache fällt viel leichter und Anfahrtswege bleiben kurz.

Für wen? Das Zielpublikum sind Anfänger aus Schulsport- und J+S-Kursen. Gleichzeitig könnte er auch als Animationstag zur Werbung von Mitgliedern ausgeschrieben werden.

Was? Der Fantasie beim Kreieren von Spielformen sind nur wenig Grenzen gesetzt. Trotzdem würde ich folgende drei Disziplinen für obligatorisch erklären:

- Geschicklichkeitsparcours
 - Dauerpaddeln
 - Mannschaftsspiel oder ein Mannschaftsboot-Fahren
- Diese drei Spiele können beliebig ergänzt werden, je nach Örtlichkeiten, Gegebenheiten, Teilnehmern, Wetterverhältnissen usw.

Zum Material

Es sollten möglichst einheitliche *Slalom-* oder *Tourenkajaks* sowie *Zweierkanadier* eingesetzt werden.

Das Tragen von *Schwimmwesten* ist in jedem Fall obligatorisch.

Wichtigste Baumaterialien sind:

- Autopneus
- Holzbalken und Bretter
- Schnüre, Seile
- Körbe, Netze, Bälle
- Bojen, Tore

Zur Durchführung:

Zeitpunkt: Der beste Zeitpunkt ist nach den Sommerferien, damit möglichst viele Kinder aus laufenden Sportfachkursen auf diesen Saisonhöhepunkt hineifern können. Daneben sind zu diesem Zeitpunkt die Wassertemperaturen am angenehmsten.

Dauer:

Es wäre schön, für diesen Anlass ein ganzes Wochenende einzusetzen, damit das Gemeinschaftserlebnis mit Zelten, Lagerfeuer und Spielen noch grösser wird.

Ausblick

Kanu-Schülerspiele werden wohl nicht gerade wie Pilze aus dem Wasser schießen. Trotzdem hoffe ich, einige Kinder- und Jugendleiter angesprochen zu haben, damit sie sich auf neue Pfade begeben bei der Ausbildung von jungen Kanufahrern. Das Ziel sollte sein, die Kanutechnik spielerisch leicht und mit Freude zu vermitteln. Denn – niemand lernt so leicht wie Kinder!

Literaturhinweise:

Deutscher Kanuverband. Kanu-Schülerspiele.

Gerlach J., Pohlen K., Schöffel Th. Rahmentrainingsplan für die Förderstufen 1 und 2. Kanuverband Nordrhein-Westfalen, 1988.

Schweizer K., Zahner L. Sport im Kindes- und Jugendalter. In: Magglingen Nr. 2, 4, 6, 9 (91).