

„Splish! Splash!“ Wasserspiele für den Sommer

Besonders im Sommer, an heißen Tagen, sind Wasserspiele für Jugendgruppen eine willkommene Abwechslung. Du kannst mit deiner Gruppe die Spiele als Wasserolympiade gestalten und in Teams einteilen. Oder alle Teilnehmer/innen spielen für sich und gehen von Station zu Station.

Achte darauf, dass die Teilnehmer/innen alte Kleidung anhaben und keine wertvollen Dinge, wie z.B. Uhren, Handys oder Ähnliches bei sich tragen und halte Verbandszeug für den Notfall bereit. Respektiere, falls jemand sich vor Wasserspielen fürchtet. Wasserspiele sollen Spaß machen und kein Zwang sein.

Dauer insgesamt: beliebig

Gruppengröße: 10 Teilnehmer/innen und mehr

„Wasser frei!“

Du brauchst:

- wasserfeste Tische
- Tischtennisbälle
- Wasserpistolen
- Stoppuhr

So geht's:

Es werden fünf Tischtennisbälle auf jeden Tisch gelegt, so dass sie nicht von alleine herunter rollen. Mit etwas Abstand stellt sich für jedes Team ein/e Spieler/in auf und versucht, die Tischtennisbälle nur mit dem Wasserstrahl vom Tisch zu bekommen.

Auf das Startzeichen „Wasser frei!“ anstatt „Feuer frei!“ spielen beide Teams gleichzeitig. Gewonnen hat das Team, das als erstes alle Bälle vom Tisch hat.

Seemeilen

Du brauchst:

- Wasserballons
- Maßband

So geht's:

Die Teams treten gegeneinander an und stellen sich auf einer Startlinie auf. Alle erhalten einen gefüllten Wasserballon und versuchen nacheinander diesen vom Stand aus so weit als möglich zu werfen. Die Entfernung von der Startlinie bis zu den Ballons wird mit dem Maßband gemessen und addiert. Nur jene Ballons werden gewertet, welche nicht geplatzt sind. Gewonnen hat das Team, welches am Ende die größere Entfernung erzielt hat.

Versenken

Du brauchst:

- Wasserballons
- Eimer

So geht's:

Alle Teilnehmer/innen eines Teams bekommen zwei Wasserballons und stehen an der Startlinie. In etwas Abstand steht ein Eimer entfernt. Ziel ist es die Ballons in den Eimer zu werfen. Das Team mit mehr Treffern hat gewonnen.

Durststrecke

Du brauchst:

- Plastikbecher
- Stoppuhr

So geht's:

Das Spiel wird als Staffel gespielt. Die Teams reihen sich jeweils hintereinander an der Startlinie auf. Der/die erste Spieler/in hat einen mit Wasser gefüllten Plastikbecher. Auf ein Startzeichen laufen die Spieler/innen eine bestimmte Strecke hin und wieder zurück. Sobald etwas Wasser verschüttet wird, muss der/die Spieler/in kurz in die Hocke gehen und darf danach erst wieder weiterlaufen. Gewonnen hat das Team, bei dem als erstes alle die Strecke absolviert haben und am Ende noch am meisten Wasser im Becher haben.

Regentanz

Du brauchst:

- Becher
- Eimer
- Messbecher
- Stoppuhr

So geht's:

Jedes Team wird eingeteilt: eine Hälfte bildet „Regenmacher/innen“, die andere Hälfte „Fänger/innen“. Alle haben einen Becher und stehen mit etwas Abstand voneinander entfernt. Auf ein Startzeichen versuchen die „Regenmacher/innen“ den „Fänger/innen“ des eigenen Teams mit den Bechern Wasser zuzuwerfen. Diese versuchen, soviel wie möglich Wasser mit den Bechern aufzufangen und es in den Mannschaftseimer zu gießen. Wer am Ende am meisten Wasser gesammelt hat, hat gewonnen.

Angeln

Du brauchst:

- Schüssel
- Äpfel
- Stoppuhr

So geht's:

In die mit Wasser gefüllten Schüsseln werden eine bestimmte Anzahl von Äpfeln gegeben. Auf ein Startzeichen versucht pro Team ein/e Spieler/in die Äpfel aus der Schüssel zu angeln. Dafür darf nur den Mund benutzt werden. Die Spielleitung stoppt die Zeit, wie lange dafür gebraucht wird. Das Spiel darf aber höchstens drei Minuten dauern.

Wasserfall

Du brauchst:

- Becher
- Messbecher

So geht's:

Alle bekommen einen Becher mit Wasser in die Hand und müssen das Wasser fünfmal aus dem Becher hoch werfen und wieder auffangen. Danach wird gemessen wie viel Wasser noch im Becher ist. Danach schütten die Mannschaften jeweils ihre Becher zusammen und es wird gemessen wie viel Wasser übrig bleibt. Die Mannschaft, die mehr Wasser gefangen hat, hat gewonnen.

Ideenbörse für weitere Spiele mit Wasser

- Wasserbomben zwischen den Knien transportieren
- gefüllte Luftballons durch Draufsetzen kaputt machen
- Wasserbomben zwischen die Oberkörper klemmen und einen Parcours ablaufen
- Alle stehen in einem Kreis, jeder zweite ist in derselben Mannschaft. Eine Wasserbombe wird jeweils zum Nächsten der eigenen Mannschaft weitergereicht. Ziel ist es, die Wasserbombe der anderen einzuholen.
- Wasserbomben werfen und fangen und nach jedem erfolgreichen Wurf einen Meter weiter auseinander gehen
- Auf der einen Seite befindet sich ein Eimer, in einiger Entfernung ein Auffangeimer. Mit Bechern wird Wasser von A nach B transportiert; alle x Meter (beliebig) steht einer aus der Gruppe, in dessen Becher wird das Wasser umgefüllt, der läuft zum nächsten Spieler usw.; der Letzte schüttet das Wasser dann ins Auffangbecken.
- Wassertransport mit den Händen

Entnommen aus: „SKJinfos“ Ausgabe Nr.4 2009/2010