

## Optimal im Sommer: Wasserspiele

Wasserspiele sind Spiele, die entweder im Wasser stattfinden oder viel mit Wasser zu tun haben.

Bei Spielen, die im Wasser stattfinden, muss immer ein Rettungsschwimmer bzw. Bademeister anwesend sein, denn auch bei Spielen in einem Nichtschwimmerbecken kann etwas passieren.

Auf Gruppenspiele in offenen Gewässern sollte wegen der erhöhten Gefahr verzichtet werden, es sei denn, die Teilnehmer sind alle volljährig und haben selber einen Rettungsschein.

Wasserspiele sollten immer an das schwächste Mitglied der Gruppe angepasst sein. Kann zum Beispiel ein Teilnehmer nicht schwimmen, ist er gleich bei allem ausgeschlossen, was nicht im Nichtschwimmerbereich stattfindet, es sei denn, er bekommt Schwimmhilfen angelegt.

Bei Wasserspielen außerhalb des Wassers, also bei Wasserschlachten, Wasserrutsche, etc. sollte man immer Verbandszeug vorrätig haben, weil es auch da immer mal zu Verletzungen kommen kann.

Man sollte auch darauf achten, dass die Teilnehmer bei den Wasserspielen alte Kleidung anhaben und keine wertvollen Dinge, wie z.B. Uhren, Handys oder Ähnliches bei sich tragen. Diese Geräte könnten nämlich durch das Wasser geschädigt werden.

Generell sollte man auch beachten, dass es Leute gibt, die Angst vor Wasser oder Wasserspielen haben. Das sollte man immer respektieren. Wer sich energisch und vielleicht sogar unter Tränen wehrt ins Wasser zu gehen oder die Wasserrutsche zu benutzen, der sollte auch in Ruhe gelassen werden.

Wasserspiele sollen Spaß machen und kein Zwang sein. Jeder sollte selber entscheiden können, ob er mitmachen möchte oder besser nicht.

### Schwimmstaffel

Du brauchst:

Das Spiel wird im Schwimmerbecken gespielt.

So geht's:

Die Teilnehmer werden in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt. Im Schwimmerbecken wird eine bestimmte Strecke vorgegeben, die einen Start- und einen Wendepunkt haben sollte. Die beiden Gruppen stellen sich hintereinander am Startpunkt auf. Nach einem Startsignal schwimmen die jeweils ersten der Gruppe los bis zum Wendepunkt und zurück. Danach schlagen sie den zweiten Spieler ab, der dann denselben Weg zurücklegt. Das Ganze geht so lange, bis alle Spieler die Strecke geschwommen sind. Die Mannschaft, von der als erstes alle Mitspieler die Strecke bewältigt haben, hat gewonnen.

Das Spiel eignet sich nur für Schwimmgruppen. Man kann als Startpunkt auch Startblöcke nehmen, allerdings sollten dann alle Teilnehmer einen Startsprung beherrschen.

Bei Schwimmanfängern kann man die Strecke auch so festlegen, dass die Teilnehmer quer durchs Becken schwimmen müssen.

### Nichtschwimmerstaffel

Du brauchst:

Das Spiel wird im Nichtschwimmerbecken gespielt.

So geht's:

Die Teilnehmer werden in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt. Es wird ein Start- und ein Wendepunkt festgelegt. Die Teilnehmer stellen sich jeweils hintereinander am Startpunkt auf. Für die Staffel gibt es verschiedene Durchgänge; jeder Durchgang ist mit einer neuen Aufgabe verknüpft.

Grundsätzlich geht es darum, dass die Teilnehmer nacheinander die Strecke bewältigen und dann den nächsten Teilnehmer abklatschen. Gewonnen hat immer die Mannschaft, von der als erstes alle Teilnehmer wieder am Startpunkt angekommen sind. Für jeden gewonnenen Durchgang gibt es einen Punkt.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger und kann z.B. einen Pokal bekommen.

Es sollte vorher festgelegt werden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Die Anzahl der Durchgänge sollte ungerade sein, damit es am Ende auch einen eindeutigen Sieger gibt.

Meist reichen vier bis fünf Durchgänge pro Spiel aus.

Die verschiedenen Durchgänge können z.B. so aussehen:

1. Einfach durch das Wasser laufen.
2. Mit einem Schwimmbrett schwimmen.
3. Rückwärts durch das Wasser laufen.
4. Eine Person durchs Wasser ziehen.
5. Laufen und mit den Armen ins Wasser schlagen.
6. Einen Ball vor sich herboxen.
7. Laufen und am Wendepunkt den Kopf unter Wasser tauchen.
8. Jemand anderen Huckpack tragen.
9. Sich an einem Seil entlang ziehen.
10. Eine Person auf dem Arm tragen.
11. Einen Tauchring mit dem Fuß bewegen.
12. Mit Kleidung am Körper laufen.
13. Mit den Händen über dem Kopf laufen.
14. Sich hüpfend fortbewegen.
15. So weit in die Hocke gehen, dass nur noch der Kopf aus dem Wasser guckt.

## Schatzjagd

Du brauchst:

- sehr viele schwimmende Sachen (z.B. Bälle, Entchen, Schiffe, Ringe, Ballons, etc.)
- Beutel (z.B. Plastiktüte, Einkaufsnetz, oder Ähnliches)

Das Spiel wird im Nichtschwimmerbecken gespielt.

So geht's:

Die Teilnehmer werden entweder in zwei gleich starke Gruppen eingeteilt oder jeder spielt für sich selber. Jeder Spieler bekommt einen Beutel. Die schwimmenden Sachen werden im Nichtschwimmerbecken verteilt. Es sollten möglichst viele Teile sein. Die Mitspieler sitzen auf den Stufen des Nichtschwimmerbeckens oder am Rand. Auf ein Startsignal dürfen sie ins Wasser und müssen so viele Sachen einsammeln, wie sie nur können. Die Sachen müssen sie in ihren Beutel stecken. Sobald alle Sachen eingesammelt sind, werden die einzelnen Teile gezählt.

Wird mit Gruppen gespielt, werfen alle Gruppenmitglieder ihre Schwimmteile zusammen. Die Gruppe mit den meisten Teilen hat gewonnen. Spielt jeder für sich selber, wird von jedem Einzelnen gezählt. Auch da hat derjenige gewonnen, der die meisten Teile eingesammelt hat.

Es darf nichts von anderen „geklaut“ werden und man darf auch nicht jemand anderem die Sachen aus der Hand nehmen. Es darf auch nicht gerempelt werden. Wer sich nicht an die Regeln hält, muss aus dem Wasser und muss für das nächste Spiel aussetzen.

## Verfolgungsjagd

Du brauchst:

Das Spiel wird in einem abgetrennten Teil des Nichtschwimmerbeckens gespielt.

Für dieses Spiel muss es die Möglichkeit geben, dass man sich in dem Becken rundherum am Rand, bzw. an einem Seil entlang bewegen kann. Das Becken sollte aber nicht zu groß abgeteilt sein, weil es sonst zu anstrengend werden kann.

So geht's:

Alle Teilnehmer verteilen sich in regelmäßigem Abstand am Rand des Beckens. Auf ein Startsignal müssen sich alle Teilnehmer im Uhrzeigersinn am Rand des Beckens vorwärts bewegen, in dem sie sich am Rand entlang hangeln.

Ziel ist es, seinen Vordermann zu fangen. Sobald jemand seinen Vordermann erwischt, muss dieser das Becken verlassen. Alle anderen spielen weiter, bis nur noch zwei oder drei Mitspieler übrig sind.

Man kann natürlich auch bis zum bitteren Ende spielen, was aber eventuell etwas länger dauert.

Die letzten zwei oder drei Spieler sind die Finalisten, die sich dann jeweils einmal alleine am Rand entlang hangeln müssen. Dabei wird die Zeit genommen. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die beste Zeit hat.

## Wasserschlacht

Du brauchst:

- Wasserballons
- Eimer
- Wasserschlauch
- Plastikflaschen
- Becher
- Planschbecken
- Wasserspritzen

Das Spiel sollte nur mit bekannten Teilnehmern an einem warmen Tag gespielt werden.

So geht's:

Für die Vorbereitung der Wasserschlacht braucht man einige Helfer, denn sonst ist das Spiel sehr schnell wieder vorbei.

Je nachdem wie groß die Gruppe ist, braucht man mindestens pro Person etwa fünf bis zehn gefüllte Wasserballons, eine Plastikflasche Wasser, 1/2 Eimer Wasser und einige Becher. Alle Gefäße sollten vorher gefüllt werden. Die Wasserballons werden gefüllt in Eimer gelegt. Gut ist auch, wenn man noch große Schüsseln oder sogar Planschbecken füllen kann.

Die Planschbecken - und alle anderen Behälter - sollten vorher nicht direkt von den Mitspielern gesehen werden, weil sonst der Überraschungseffekt des Spiels nicht gegeben ist. Man versteckt die Eimer und Schüsseln so, dass sie zwar gefunden werden können, aber auf den ersten Blick nicht sichtbar sind.

Das Spiel sollte auf einem größeren Gelände oder in einem Garten gespielt werden, wo man mit dem Wasser keinen Schaden anrichten kann. Alle Mitspieler sollten in Badekleidung zum Spiel erscheinen.

Besser ist es aber, wenn die Spieler vorher nicht wissen, was gespielt wird.

Alle Eimer, Schüsseln, Wasserspritzen, Becher, Flaschen, usw. auf dem Gelände verteilen, so dass jeder Teilnehmer die Möglichkeit hat, an Wassergeräte zu kommen.

Danach alle Teilnehmer auf dem Gelände zusammenrufen. Die Teilnehmer sollten in Badesachen erscheinen und keine Wertvollen Geräte, wie z.B. Telefon, Uhren, etc. am Körper tragen.

Die Spielleiter eröffnen das Spiel, indem sie sich auf dem Gelände verteilen und z.B. mit Wasserballons auf die Teilnehmer werfen. Hoffentlich finden auch die Spieler schnell die anderen Wasserstellen und setzen auch mit ins Spiel ein.

Wichtig: Vorher sollte man sich in der Gruppe erkundigen, ob jemand Angst vor Wasser hat. Diese Leute sollte man vom Spiel fern halten. Auch sollte man respektieren, wenn sich einige Teilnehmer von dem Spiel zurückziehen. Nur wer auch aktiv bei dem Spiel mitmacht, hat Spaß.

Vorsicht ist aber immer geboten. Sollte das Spiel ausarten, muss es abgebrochen werden. Deswegen sollte man besser vorher überlegen, mit was für einer Gruppe man spielen möchte!

## **Wasserrutsche**

Du brauchst:

- feste, glatte Plane oder Folie
- umweltfreundliches Spülmittel oder Schmierseife
- Wasserschlauch mit Wasseranschluss
- leicht schräge Ebene
- Spannleine und Heringe

So geht's:

Am besten eignet sich eine lange schmale Folie, die nicht zu dünn sein sollte. Die Folie sollte etwas befestigt werden, so wäre z.B. eine Folie gut, die schon Ringe am Rand eingearbeitet hat, wo man eine Schnur durchziehen kann.

An den Ringen die Schnur befestigen, die dann mit Abstand durch Heringe gehalten wird. Die Heringe natürlich absichern, damit nicht später jemand barfuß darauf tritt.

Man kann aber auch erst versuchen die Plane einfach liegen zu lassen, z.B. wenn die Rutschfläche eher ebenerdig ist.

Am besten legt man die Plane auf einer Rasenfläche aus. Die Bahn muss mit Spülmittel oder Schmierseife glatt gemacht werden und sollte in Rutschrichtung einen Wasserzulauf, z.B. durch einen Wasserschlauch haben, damit sich die Rutscher keine Verbrennungen holen, weil die Plane vielleicht zu stumpf ist.

Damit man richtig gut rutschen kann, sollte es schon zumindest ein kleines Gefälle geben. Im Zweifel kann man die Plane natürlich auch komplett eben auslegen, allerdings wird es dann eher eine Schlinderbahn als eine Rutsche.

Auch wenn so eine Wasserrutsche viel Spaß macht, sollte man auf Vorsicht mahnen, denn auch da kann man sich verletzen. Wer also so eine Wasserrutsche ausprobieren möchte macht das auf eigene Gefahr!

Wichtig: Vorher sollte man sich in der Gruppe erkundigen, ob jemand Angst vor Wasser hat. Diese Leute sollte man vom Spiel fern halten. Auch sollte man respektieren, wenn sich einige Teilnehmer von dem Spiel zurückziehen. Nur wer auch aktiv bei dem Spiel mitmacht, hat Spaß.

Tipp: Es gibt mittlerweile auch fertige Wasserrutschen aus Plastik zu kaufen. In wie weit diese aber gruppentauglich sind, sollte vorher unbedingt ausprobiert werden!

## **Wasserolympiade**

Eine Wasserolympiade findet nicht unbedingt in einem Schwimmbad statt, sondern kann überall durchgeführt werden. Besonders im Sommer, an heißen Tagen, ist eine Wasserolympiade für Kinder- und Jugendgruppen eine willkommene Abwechslung.

Bei der Wasserolympiade spielt eigentlich jeder für sich. Jeder Teilnehmer wandert von Station zu Station und probiert sich dort aus. Man kann auch im Vorfeld Spielkarten verteilen, auf denen alle Stationen aufgezeichnet sind oder man verteilt an den einzelnen Stationen kleine Preise, wenn man die Aufgabe gelöst hat.

Man kann die Spiele auch auf Gruppenspiele umstellen.

Die einzelnen Stationen brauchen meist etwas Vorbereitung. Besonders wenn man Spiele mit Wasserballons machen möchte, sollte man sich einige Helfer und viele Eimer organisieren.

Vor allem braucht man auch jeweils eine Person als Helfer pro Station, wenn man z.B. mit Spielkarten arbeiten will, denn es muss ja jemand die Karten abstreichen.

Natürlich kann man die Spielstationen auch einzeln, als einfache Spiele nutzen. Und natürlich muss man auch nicht alle Stationen aufbauen. Die Anleitungen sollen nur Vorschläge sein; was daraus gemacht wird, ist Sache der Gruppenleiter.

Gerade bei Wasserspielen sollte man darauf achten, dass es Menschen gibt, die Wasser nicht mögen oder Angst davor haben nass zu werden. So etwas sollte man im Vorfeld abklären, denn diese Spiele sollen Spaß machen und kein Zwang sein. Wer nicht mitspielen möchte, sollte auch nicht gezwungen werden.

Die Teilnehmer sollten vor Beginn der Olympiade aufgefordert werden, alte Kleidung oder Schwimmzeug anzuziehen. Außerdem sollten alle wichtigen Dinge, die nicht nass werden dürfen, beiseite gelegt werden, wie z.B. Telefone, Uhren, Geldbörsen, etc.

### **Spielkarten**

Du brauchst:

- festes Papier
- eventuell Laminiergerät und Folienstifte

Auf den Spielkarten sollten der Namen des Spielers, das Datum und die verschiedenen Stationen vermerkt sein.

Beispiel:

## **Spielkarte**

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

### **Station 1: Zielen**

Zeit: \_\_\_\_\_

### **Station 2: Weitwurf**

Meter: \_\_\_\_\_

### **Station 3: Zielwurf**

Treffer: \_\_\_\_\_

### **Station 4: Äpfel angeln**

Zeit: \_\_\_\_\_

Um die Karten „wasserdicht“ zu bekommen, kann man sie z.B. laminieren und mit Folienstiften beschreiben. Oder man achtet einfach darauf, dass die Teilnehmer ihre Karten jeweils an der Station beiseite legen.

### **Gewinne**

Wer seine Spielkarte komplett ausgefüllt hat, bekommt einen Preis.

Man kann natürlich auch noch einen Tagessieger ausspielen. Dafür sammelt man alle Karten ein und vergleicht: Wer an einer Station am besten war, bekommt dafür 5 Punkte, der Zweitbeste bekommt 3 und der Dritte bekommt 1 Punkt, oder so ähnlich. Wer am Ende an allen Stationen die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

### **Zielen**

Du brauchst:

- einen wasserfesten Tisch
- Tischtennisbälle
- Wasserpistolen
- Stoppuhr

So geht's:

Es werden fünf Tischtennisbälle auf den Tisch gelegt, so dass sie nicht von alleine herunter rollen. Mit etwas Abstand stellt sich der Spieler auf und muss versuchen, die Tischtennisbälle nur mit dem Wasserstrahl vom Tisch zu bekommen.

Spielformen:

Spielkarte:

Für die Spielkarte wird die Zeit aufgeschrieben, die der Spieler gebraucht hat. Höchstens 3 Minuten.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er es geschafft hat mit einer Wasserfüllung alle Bälle vom Tisch zu bekommen.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften und zwei Tische. Jede Mannschaft bekommt einen Tisch zugeordnet. Auf beiden Tischen liegen gleich viele Tischtennisbälle (es sollten aber viel mehr als fünf sein). Jeder Spieler erhält eine Wasserspritze. Auf ein Startzeichen spielen beide Mannschaften gleichzeitig. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes alle Bälle vom Tisch hat.

### **Weitwurf**

Du brauchst:

- Wasserballons
- Maßband

So geht's:

Jeder Spieler erhält drei gefüllte Wasserballons. Von einer Startlinie aus wirft der Spieler die Ballons aus dem Stand so weit wie möglich. Die Weiten werden gemessen.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die größte Weite eingetragen.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er es geschafft hat, einen Wasserballon weiter als z.B. 5m zu werfen.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Jeder Teilnehmer bekommt einen Wasserballon. Nacheinander werfen nun alle Mitspieler. Die Weiten der einzelnen Gruppenmitglieder werden addiert. Die Mannschaft, die am Ende das bessere Ergebnis hat, hat gewonnen.

### **Zielwurf**

Du brauchst:

- Wasserballons
- Eimer

So geht's:

Jeder Spieler erhält fünf gefüllte Wasserballons und steht an einer Startlinie. In etwas Abstand zum Spieler steht ein Eimer. Von einer Startlinie aus wirft der Spieler die Ballons in den Eimer. Es werden die Treffer gezählt.

Spielformen:

Spielkarte:

Es werden die Treffer eingetragen.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er es geschafft hat, mindestens zwei Ballons in den Eimer zu werfen.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Jeder Teilnehmer bekommt zwei Wasserballons. Nacheinander werfen nun alle Mitspieler. Die einzelnen Treffer werden gezählt. Die Mannschaft mit mehr Treffern hat gewonnen.

### **Wasserglas-Rennen**

Du brauchst:

- Plastikbecher
- Stoppuhr

So geht's:

Jeder Spieler erhält einen Becher mit Wasser. Es wird eine bestimmte Strecke (hin und zurück) abgesteckt. Auf ein Startzeichen muss der Spieler die Strecke laufen, ohne Wasser zu verschütten. Sobald etwas Wasser verschüttet wird, muss der Spieler kurz in die Hocke gehen. Es wird die Zeit gestoppt, wie lange der Spieler für die Strecke braucht.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die Zeit eingetragen.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er die Strecke in einer bestimmten Zeit schafft.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Das Spiel wird als Staffel gespielt. Die Mannschaften stehen hintereinander an der Startlinie. Der erste Spieler hat den Becher mit Wasser. Die Regeln sind dieselben, wie beim Einzelspiel, nur dass nun zwei Spieler gegeneinander laufen. Sobald der Spieler wieder am Start angekommen ist, bekommt der nächste Spieler den Becher. Die Mannschaft, die zuerst alle Spieler wieder am Startpunkt hat, hat gewonnen.

### **Eimer-Rennen**

Du brauchst:

- Eimer
- Stoppuhr

So geht's:

Es werden einige Eimer mit Wasser gefüllt. Die Eimer stehen an einer Startlinie und müssen zu einer Ziellinie gebracht werden. Der Spieler hat zwei Minuten Zeit, um die Eimer nacheinander vom Start zum Ziel zu bringen. Es werden die Eimer gezählt, die nach Ablauf der Zeit transportiert wurden.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die Anzahl der Eimer eingetragen.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er mindestens zwei Eimer schafft.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Das Spiel wird als Staffel gespielt. Die Mannschaften stehen am Startpunkt nebeneinander. Der jeweils erste Spieler hat einen Eimer mit Wasser. Auf ein Startzeichen läuft der erste Spieler los und bringt den Eimer zum Ziel. Danach läuft er zurück und schlägt den zweiten Spieler

ab. Der läuft los und holt den Eimer wieder zum Start und übergibt ihn dem dritten Spieler, und so weiter. Die Mannschaft, die als erstes alle Spieler wieder am Startpunkt hat, hat gewonnen.

### **Regen fangen**

Du brauchst:

- Becher
- Eimer
- Messbecher
- Stoppuhr

So geht's:

Der Spieler bekommt einen Becher. Der Spielleiter schüttet mit einem anderen Becher immer wieder Wasser in Richtung des Spielers. Der Spieler muss versuchen, das Wasser aufzufangen und in einen Eimer zu gießen. Für das Spiel gibt es ein Zeitlimit von zwei Minuten. Danach wird gemessen, wie viel Wasser der Spieler gesammelt hat.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die gesammelte Wassermenge aufgeschrieben.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er mindestens 200ml Wasser gesammelt hat.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Jeweils die Hälfte der Spieler sind „Fänger“, die anderen sind „Werfer“. Jeder Spieler hat einen Becher. Werfer und Fänger stehen mit etwas Abstand voneinander entfernt. Auf ein Startzeichen versuchen die Werfer den Fängern mit den Bechern Wasser zuzuwerfen. Diese fangen das Wasser mit ihren Bechern auf und schütten es in ihren Mannschaftseimer. Die Mannschaft, die am Ende das meiste Wasser gesammelt hat, hat gewonnen.

### **Äpfel angeln**

Du brauchst:

- Schüssel
- Äpfel
- Stoppuhr

So geht's:

Eine Schüssel wird mit Wasser gefüllt. In die Schüssel werden Äpfel gegeben. Auf ein Startzeichen muss der Spieler versuchen, einen Apfel aus der Schüssel zu angeln. Dafür darf er aber nur den Mund benutzen. Der Spielleiter stoppt die Zeit, wie lange der Spieler dafür braucht. Das Spiel darf aber höchstens drei Minuten dauern.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die benötigte Zeit aufgeschrieben.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er einen Apfel geangelt hat.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Jede Mannschaft bekommt eine Schüssel mit Äpfeln, pro Spieler ein Apfel. Auf ein Startzeichen darf der erste Spieler versuchen einen Apfel aus der Schüssel zu angeln. Hat er das geschafft, kommt der nächste Spieler dran. Schafft er es nicht, kann er sich ablösen lassen und der



nächste Spieler darf es versuchen. Ein Versuch muss aber mindestens eine Minute lang sein. Die Mannschaft, die als erstes alle Äpfel aus der Schüssel geangelt hat, hat gewonnen.

### **Wasser schnappen**

Du brauchst:

- Becher
- Messbecher

So geht's:

Der Spieler bekommt einen Becher mit Wasser in die Hand. Er muss fünfmal (jüngere Spieler besser nur einmal) das Wasser aus dem Becher hoch werfen und wieder auffangen. Danach wird gemessen wie viel Wasser noch im Becher ist.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die aufgefangene Menge aufgeschrieben.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er noch Wasser im Becher hat.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Jeder Teilnehmer aus jeder Mannschaft bekommt einen Becher und spielt das Spiel. 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.

### **Becher füllen**

Du brauchst:

- viele Plastikbecher
- Eimer
- Stoppuhr

So geht's:

Jeder Spieler bekommt drei Minuten Zeit. In dieser Zeit muss er mit den Händen aus einem Eimer Wasser in Plastikbecher füllen. Es wird die Anzahl der vollen Becher gezählt.

Spielformen:

Spielkarte:

Es wird die Anzahl der vollen Becher aufgeschrieben.

Preis:

Der Spieler bekommt einen Preis, wenn er mindestens drei Becher gefüllt hat.

Gruppenspiel:

Es gibt zwei Mannschaften. Das Spiel wird wie oben gespielt, nur dass später die gefüllten Becher der einzelnen Mannschaften zusammengezählt werden.

aus: [www.kikisweb.de](http://www.kikisweb.de)

# **Ideenbörse für weitere Spiele mit Wasser**

- Wasserbomben zwischen den Knien transportieren
- gefüllte Luftballons durch Draufsetzen kaputt machen
- Langzeittauchen in Schüssel oder Eimer
- Wasserbomben zwischen die Oberkörper klemmen und einen Parcours ablaufen
- In ein Brett werden scharfe Nägel durchgeschlagen, so dass die Spitzen auf der anderen Seite durchkommen. Eine Wasserbombe muss nun daraufgelegt werden und einen Parcours lang transportiert werden.
- An eine Querschnur werden Wasserbomben gehängt. Höhe etwa 2,5 m. Mit Hilfe einer „Lanze“ müssen nun zwei Personen im Huckepack eine Wasserbombe zum Zerplatzen bringen; dann wird der Stab weitergegeben. Bei zwei Gruppen gleichzeitig auf die Verletzungsgefahr achten (nicht gegenüber starten lassen!).
- Alle stehen in einem Kreis, jeder zweite ist in derselben Mannschaft. Eine Wasserbombe wird jeweils zum Nächsten der eigenen Mannschaft geworfen. 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

#### Sonstiges:

- Lieder gurgeln
- im Handstand ein Glas austrinken
- eine Babyflasche ausnuckeln
- Wasserbomben zerbeißen
- Wasserbomben hängen an einer Schnur in ca. 2m Höhe; mit verbundenen Augen muss nun ein Spieler eine Wasserbombe zerstechen

aus: [www.cvjm-wiehl.de](http://www.cvjm-wiehl.de)