

# Wasser marsch!

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 13 Jahren  
**Gruppengröße:** ab sechs Personen

**Vorbereitungszeit:** 60 Min.  
**Dauer:** 90 Min.

## Spiele mit Wasserpistolen, die besonders gut zu einem Sommerlager passen

Spiele mit Wasserpistolen kommen immer gut an. Bei einem Sommerlager wäre ein Wettbewerb zwischen zwei oder drei Mannschaften, die nach Möglichkeit parallel spielen, eine besondere Attraktion. Selbstverständlich können diese Spiele im Frühsommer oder im Herbst im Freien gespielt werden. Unsere Jugendgruppen haben solche Spiele erfolgreich bei einer Veranstaltung zum Schülerferienprogramm der Kommune eingesetzt.



### Spiel 1: Kerzen auslöschten

#### **MATERIAL 1:**

2 Tische,  
10 gleiche Kerzen,  
Zündhölzer bzw.  
Feuerzeug,  
mindestens  
6 Wasserpistolen

Auf zwei getrennten Tischen (z. B. Biertische) stehen auf einer Papierunterlage jeweils fünf brennende Kerzen. Der Abstand zwischen den einzelnen Kerzen beträgt etwa drei bis vier Zentimeter. Die Spielpersonen stehen in einer Entfernung von etwa zwei Metern zum Tisch hinter einer Stuhlreihe. Auf „Los“ versuchen die ersten Spielpersonen der beiden Mannschaften, eine brennende Kerze mit dem gespritzten Wasser auszulöschen.

Dann kommt die nächste Person dran. Gewonnen hat die Mannschaft, bei der zuerst alle Kerzen ausgelöscht sind. (>> Material 1)



## Spiel 2: Die Türme fallen – mit der richtigen Taktik

**Hinweis:** Dieses Spiel muss vorher ausprobiert werden: Fallen die „Türme“ auch ganz bestimmt um? Welche Entfernung ist richtig? Auf zwei Tischen stehen in gleichen Abständen jeweils fünf „Türme“. Bei welcher Mannschaft sind zuerst alle Türme durch Anspritzen umgefallen? (>> Material 2)

### Variante

Beide Mannschaften überlegen, ob es geschickter ist, dass die Spielpersonen nacheinander auf die Türme spritzen oder ob zwei oder drei Spielpersonen miteinander auf einen Turm zielen. Dies darf nicht vorher getestet werden!

### MATERIAL 2:

2 Tische, 10 „Türme“ (z. B. Bauklötzchen oder Jengasteine oder Spielfiguren von „Mensch ärgere dich nicht“), 6 Spritzpistolen

### MATERIAL 3:

2 Glocken bzw. 2 Blechdosen, 6 Spritzpistolen

## Spiel 3: Wer trifft die Glocke?

Für jede Mannschaft hängt in etwa drei Meter Entfernung von einer „Standlinie“ (z. B. Stuhleihe) an einer Querstange eine Glocke. In unserer Jugendgruppe hatten wir kleine Glocken aus Porzellan besorgt. Alternativ geht auch eine Blechdose, bei der am Boden ein Loch hindurch gebohrt wurde. Ein Bindfaden wird durch das Loch gesteckt und dann wird ein Knoten gemacht, so dass die Schnur nicht rückwärts wieder rausrutschen kann.

Auf „Los“ zielen die ersten Spielpersonen jeder Mannschaft auf die Glocke. Wenn diese Glocke vom Wasserstrahl getroffen wird, kommt die nächste Person dran. Bei welcher Mannschaft haben alle Personen die Glocke getroffen und zwar in der kürzesten Zeit? (>> Material 3)

### Variante

„Wilhelm-Tell-Gedächtnis-Schuss“. Eine Spielperson steht in Badehose bzw. Badeanzug mit dem Rücken zu den anderen Jugendlichen. Diese Spielperson hat einen Apfel auf dem Kopf. Welche Mannschaft schießt den Apfel zuerst vom Kopf? (>> Material 4)

### MATERIAL 4:

zusätzlich 2 Äpfel

**Hinweise:** Ausprobieren! Falls der Apfel zu schwer ist, wird ein kleiner Softball (Durchmesser etwa sechs Zentimeter) verwendet. Damit der „Apfelträger“ nicht durch Kopfwackeln den Apfel zum Fallen bringt, könnte man die „Apfelträger“ wechseln; d. h. die Spielperson mit Apfel von Mannschaft A steht als Ziel bei Mannschaft B.

**MATERIAL 5:**

2 Tische, mehrere Holzplatten,  
2 Tischtennisbälle,  
6 Spritzpistolen

**MATERIAL 6:**

2 Softbälle bzw.  
2 Tischtennisbälle,  
6 Wasserpistolen,  
Stoppuhr

**MATERIAL 7:**

2 Tische,  
2 Tischtennisbälle,  
6 Wasserpistolen,  
Holzlatten

## Spiel 4: Gegeneinander ist auch ganz nett

Die beiden Tische sind so zusammengestellt, dass sie eine langgezogene Fläche bilden. Die ersten beiden Spielpersonen stehen sich an den Tischenden gegenüber. Genau in der Mitte liegen zwei Tischtennisbälle. Die Aufgabe besteht darin, die Tischtennisbälle durch Anspritzen zum Gegner zu treiben. Wenn eine Pistole leer ist, wird unterbrochen und die beiden nachfolgenden Spielpersonen nehmen wieder eine volle Pistole in die Hand. Sieger ist diejenige Mannschaft, die nach einer vereinbarten Zeitspanne (etwa drei Minuten) mehr Bälle auf der gegnerischen Tischseite hat. Dann kann eine zweite Runde beginnen. Damit die Bälle nicht seitwärts vom Tisch rollen, werden die beiden Längsseiten der Tische mit Holzplatten versehen; es darf natürlich über die Bande gespielt werden! (>> Material 5)

## Spiel 5: Werfen und treffen

Zwei Mannschaften spielen nach Möglichkeit wieder parallel; eine Spielperson steht in ca. drei Meter Entfernung von einer „Standlinie“ (z. B. Stuhlreihe). Diese Person wirft einen kleineren Softball (Durchmesser etwa 6 Zentimeter) oder (schwieriger!) einen Tischtennisball senkrecht nach oben. Jetzt muss die erste Spielperson pro Mannschaft versuchen, den fliegenden Ball zu treffen. Wenn dies gelungen ist, kommt der nächste „Schütze“ dran. (>> Material 6)

**Wertung:** Welche Mannschaft erzielt in drei Minuten die meisten Treffer?

## Spiel 6: Auf die Zone kommt es an!

Jeder Tisch wird so vorbereitet, dass am Ende drei Zonen angebracht werden durch Aufkleben von Klebestreifen quer zur Längsseite. Die drei Zonen zählen 30 Punkte bzw. 20 Punkte bzw. 10 Punkte. Von einer Markierung aus muss ein Tischtennisball durch Anspritzen mit Wasser in eine der drei Zonen befördert werden. Wenn eine Pistole leer ist, kommt die nächste Spielperson dran. Wenn ein Ball in einer Zone liegt und die Person abrechnen möchte, wird die Punktzahl notiert und der Ball wieder auf den Startpunkt gelegt. Welche Mannschaft erzielt in drei Minuten die meisten Punkte? (>> Material 7)

**Achtung:** An die Längsseiten der Tische werden Holzplatten gelegt, das Ende des Tisches ist offen. Fällt ein Ball vom Tisch, so werden keine Punkte gezählt!



## Spiel 7: TT-Ball von Flasche schießen

Am Ende jedes Spieltisches steht eine leere Flasche. Oben auf der Öffnung liegt ein Tischtennisball. Vom anderen Ende des Tisches aus wird mit der Wasserpistole auf den Ball geschossen. Sobald der Ball herunterfällt, wird ein Punkt gezählt und der Ball wird wieder auf die Flasche gelegt. Die nächste Spielperson ist an der Reihe, wenn der Ball gefallen ist oder wenn eine Pistole leer ist.

Welche Mannschaft hat in vier Minuten die meisten Bälle von der Flasche geschossen? (>> Material 8)

## Spiel 8: Auto mit Wasserkraft

Auf jedem Spieltisch steht ein leichtes Spielzeugauto. An den Längsseiten der Tische verhindern Holzplatten das Abstürzen der Autos. Diese werden von einem Startpunkt aus mit Wasser angespritzt und über die Tischfläche hinweg bis zum Ende des Tisches gespritzt. Wenn sie vom Tisch fallen, werden sie aufgefangen und wieder auf den Startpunkt gestellt. Welche Mannschaft bringt innerhalb von fünf Minuten die meisten Autos über die Fahrtstrecke? (>> Material 9)

## Spiel 9: Boccia

Am Ende des Tisches steht eine Flasche. Ein Tischtennisball liegt auf einem Startpunkt. Die Aufgabe besteht darin, den Tischtennisball durch Anspritzen bis auf fünf Zentimeter an die Flasche heranzubringen. Holzplatten verhindern das Abstürzen an den Längsseiten. Wenn der Ball bis auf fünf Zentimeter bei der Flasche angelangt ist oder die Flasche trifft, wird ein Punkt gezählt und der Ball geht auf den Startpunkt zurück. (>> Material 10)

Wie viele Punkte werden innerhalb einer Zeitspanne von fünf Minuten erzielt?

### MATERIAL 8:

2 Tische,  
2 leere Flaschen,  
2 Tischtennisbälle,  
6 Wasserpistolen,  
Stoppuhr

### MATERIAL 9:

2 Tische, 2 leichte  
Spielzeugautos,  
Holzlatten,  
6 Wasserpistolen,  
Stoppuhr

### MATERIAL 10:

2 Tische, 2 Flaschen  
2 Tischtennisbälle,  
Holzlatten,  
2 Meterstäbe,  
6 Wasserpistolen,  
Stoppuhr

**Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,**

*hat solche Wasserspiele in einer Jungenschaft und mehrfach bei Schülerferienprogrammen ausprobiert.*