**Wasserspiele**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wassertransport** | * 2 Eimer stehen mit Abstand zueinander, der vordere ist mit Wasser gefüllt. * Jedes Team muss mit einem löchrigen Joghurtbecher/ Schwamm versuchen möglichst viel von ihrem Wasser in den anderen Eimer zu transportieren. * Immer eine Person rennt. * Wenn der vordere Eimer bei einem Team leer ist, endet das Spiel. * Die Füllstände im hinteren Eimer werden gemessen. * Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt. | pro Team:  je 2 Eimer,  1 Joghurtbecher/ Schwamm  Meterstab o.ä. |
| **Wasser-Baseball** | * Um ein großes Spielfeld werden an den Ecken 4 Markierungsplanschbecken aufgebaut. (4 Planen verbinden die Planschbecken und umranden das Spielfeld.) - Achtung auf die Sicherheit achten und alle Gegenstände unter und um die ausliegenden Planen entfernen um die Verletzungsgefahr zu minimieren * Eine Mannschaft (Fänger) befindet sich innerhalb des Spielfeldes, die andere Mannschaft (Werfen und Laufen) befindet sich außerhalb des Spielfeldes am Startpunkt. * Der Startende wirft den Ball in das Spielfeld hinein und versucht das erste Planschbecken zu erreichen. Die Spieler im Feld versuchen den Ball zu fangen und in eine Markierung (Hola-Hoop-Reifen) nahe des Startpunktes zu werfen. * Gelingt dies der Mannschaft, bevor der Läufer ein Planschbecken erreichen konnte, so ist dieser verbrannt und muss zum Startpunkt zurück. * Ein Läufer kann durchaus auch mehrere Planschbecken passieren, allerdings kann er beim Erreichen des nächsten Planschbeckens verbrennen, wenn das gegnerische Team den Ball vorher in die Markierung wirft. | 4Planschbecken  4 Wasserrutschen  1 Softball  1 Hola-Hoop Reifen  Schmierseife |
| **Wasserpistolen Zielspiel** | * 2 Teams spielen gegeneinander. * Entweder wird ein Spieler pro Team ausgesucht oder man wechselt sich ab. * Die Teams haben 3 Minuten Zeit bei so vielen Bechern wie möglich den Boden mit Wasser zu bedecken. * Die Becher stehen zu einem Viereck aufgestellt auf einem Tisch. * Die Spieler stehen mit ca. 3m Abstand zu den Bechern. * Welches Team mehr Becher gefüllt hat, hat gewonnen. | 2 Wasserpistolen  20 (Plastik)Becher (2x 10)  Tisch |
| **Wasserpinatas** | * Mehrere Wasserpinatas aufhängen * Dafür große Luftballons mit Wasser füllen. * Mit einem Stock müssen die Pinatas mit verbundenen Augen zerschlagen werden. |  |
| **Archäologen** | * Eisblock mit Gummitieren oder kleinen Dinosauriern herstellen * Dafür einen rechteckigen Behälter nehmen, eine Schicht Wasser frieren lassen, Tiere drauflegen, dann eine weitere Schicht Wasser. * Dieser Vorgang wird mehrere Male wiederholt, bis der gesamte Behälter voll ist. * Aufgabe ist es, alle Tiere in möglichst kurzer Zeit wieder aus dem Eis zu meißeln, schmelzen, etc. | Rechteckiger Behälter  Gefriertruhe/-fach  Meißel, Hammer |
| **Rasensprenger selber bauen** | * Mehrere Löcher in Plastikflasche machen * Flasche am Ende des Gartenschlauchs befestigen * Viel Spaß beim Plantschen | Plastikflasche  Nagel oder spitze Schere  Wasserschlauch mit Wasseranschluss |
| **Mienenlauf** | * Minenfelder sind nicht ungefährlich. Aber was, wenn man die Mine (Wasserbombe) sogar mit sich zwischen den Knien trägt * Es wird ein Parcour (z.B. mit Kreide) markiert * Eine Wasserbombe muss zwischen den Knien durch den Parcours transportiert werden. * Die erste Strecke A nach B wird gelaufen. * Die nächste Strecke im Krebsgang (rücklings auf Händen und Füßen krabbeln) | Wasserbomben  Kreide oder Seil für Parcours-Markierungen |
| **Wasserfiguren spritzen** | * Aus Wasser lassen sich tolle Muster in die Luft oder auf den Boden malen. * Nehmt euch dazu eine Wasserspritzpistole und malt eine Figur auf den Boden oder Wasserfiguren in die Luft. * Vielleicht wollt ihr eure Kunstwerke auf Bildern festhalten | Wasserpistolen |
| **Eierlauf mit Wasserbomben** | * Gleiches Spielprinzip, wie beim Eierlaufen * Jeder Spieler\*in transportiert eine Wasserbombe auf einem Löffel von A nach B * Wer seine Bombe verliert muss zurück zum Startpunkt und es nochmal versuchen | Wasserbomben  Löffel  Hindernisse |
| **Eiswürfel-Ketten** | * Schneidet farbige Strohhalme in kleine Stücke oder verwendet richtige Perlen und fädelt diese auf eine Schnur. * Jetzt kommt die Kette über eine gefüllte Eiswürfel-Form und achtet darauf, dass jede Perle, bzw. jeder Strohhalm in einer Mulde liegt. * Gießt nun Wasser in die einzelnen Mulden der Eiswürfel-Form und stellt diese ins Gefrierfach. * Nach etwas einer Stunde ist die Eiswürfel-Kette fertig. | Strohhalme oder Perlen  Schnur  Eiswürfelform  Wasser  Gefrierfach |
| **Hindernis- Parcours** | * Es werden mehrere Gruppen gebildet * Jedes Kind bekommt einen Schwamm * Ein Kind beginnt mit einem Schwamm so schnell wie möglich zu dem Eimer zu rennen und das Wasser hineinzugießen * Wenn das Kind wieder am Startpunkt angekommen ist, darf das nächste Kind aus dem Team starten * Gewonnen hat die Gruppe, die am Meisten Wasser im Eimer hat. * Bänke und andere Gegenstände können als Hindernisse aufgebaut werden |  |
| **Flunky Ball** | * Einteilung der Teilnehmenden in zwei Gruppen. * Es wird ein Feld aufgebaut mit zwei Grundlinien und mittig zwischen beide Linien eine mit Wasser gefüllte Flasche gestellt. * Auf die Grundlinie stellt jeder Spieler einen großen Becher oder eine gefüllte Soda-Flasche. * Die Gruppen sind abwechselnd an der Reihe und versuchen jeweils, eine oder mehrere der auf der Mittellinie stehenden Flaschen zu treffen. * Ist dies geschehen und eine oder mehrere Flaschen werden umgestoßen, müssen alle Spieler der Gruppe, die an der Reihe war, schnell ihren Becher trinken oder die Sodaflasche öffnen und leeren. * Die andere Gruppe versucht schnellstmöglich die Mittellinie wieder so aufzubauen, dass die Flasche wieder senkrecht steht. * Des Weiteren muss der Ball zurückgeholt werden (Muss aber nicht. Man kann auch nach dem Aufstellen der mittleren Flaschen laut "STOPP" rufen und dann muss aufgehört werden zu trinken). * Wenn alle Spielenden wieder auf ihrem Platz stehen, ruft das Team laut "STOPP" * Gewonnen hat die Gruppe, bei der alle zuerst ausgetrunken haben. |  |