**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/ SchwammMeterstab 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.
 | 4Planschbecken4 Wasserrutschen1 Softball1 Hola-Hoop ReifenSchmierseife |
| **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 Wasserpistolen20 (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 BehälterGefriertruhe/-fachMeißel, Hammer |
| **Rasensprenger selber bauen** | * Mehrere Löcher in Plastikflasche machen
* Flasche am Ende des Gartenschlauchs befestigen
* Viel Spaß beim Plantschen
 | PlastikflascheNagel oder spitze SchereWasserschlauch 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)
 | WasserbombenKreide 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
 | WasserbombenLöffelHindernisse |
| **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 PerlenSchnurEiswürfelformWasserGefrierfach |
| **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.
 |  |