

Januar · Februar · März

NR. 1/2019

JUNGSCHARLEITER



Impulse für die Arbeit mit Kindern





Auf zur Wasserschlacht!

Ein Stationenspiel mit Wasserbomben

Vorabinfos

Besonderheiten:	Für eine Freizeit, da viele Mitarbeitende nötig sind. Je mehr Kinder beteiligt sind, desto mehr Spaß bereitet es.
Dauer:	Bei zehn Gruppen ca. 2 Stunden und am Ende die Wasserschlacht
Zielgruppe:	Ab 8 Jahre
Vorbereitungszeit:	Aufwendig

Da es in den biblischen Geschichten immer um das Thema „Wasser“ geht, gibt es auch ein passendes Spiel, das in einer riesengroßen Wasserschlacht endet. Deshalb ist es am besten, wenn die Kinder zu Spielbeginn in Badekleidung erscheinen.



Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn müssen viele Wasserbomben gefüllt werden. Jede Station erhält eine Wanne oder einen Eimer mit Wasserbomben, die die Zeltgruppen als Punkte erspielen können. Am besten noch eine Reserve deponieren, falls die Wasserbomben ausgehen sollten. So können die Mitarbeitenden sich dort Nachschub holen.

Bevor das Spiel beginnt baut jeder Mitarbeitende seine Station auf dem Gelände auf. Dazu wird das komplette zur Verfügung stehende Gelände genutzt, damit die Stationen nicht zu nah beieinanderliegen. Es ist von Vorteil, mindestens eine Station mehr zu haben als Zeltgruppen mitspielen.

Material: pro Station viele Wasserbomben, ein Gefäß, um sie darin zu lagern bzw. zu transportieren und einen Kugelschreiber

Spielerklärung

Gespielt wird in Gruppen, also jede Zeltgruppe für sich. Zu Beginn des Spiels erhält jede Zeltgruppe ein Gefäß (Wanne, Eimer, usw.), um darin die erspielten Wasserbomben zu sammeln. Daran denken, entsprechend große Gefäße zu nehmen, denn mit einem 5 Liter-Eimer kommt man nicht weit (alternativ bekommt jede Gruppe mehrere kleinere Gefäße, so können sie die Wasserbomben am Ende auch besser tragen). Nach der Spielerklärung bekommt jede Gruppe ein Gefäß und einen Laufzettel, auf dem die einzelnen Stationen benannt sind. Nun sucht sich jede Gruppe auf dem Gelände einen Platz aus, der IHR Lager ist. Das Gefäß wird abgestellt und schon kann es losgehen. Die Gruppe sucht sich eine freie Station, geht dorthin und führt das entsprechende Spiel durch. Dort erhalten sie für ihre „Leistungen“ Wasserbomben. Der Mitarbeitende notiert auf dem Laufzettel der Gruppe, wie viele Wasserbomben erspielt wurden. Diese Wasserbomben werden nun in ihr Lager gebracht und in das Gefäß gelegt. Erst dann geht es weiter zur nächsten Station, die sie sich selbst aussuchen. Die Zeltgruppen entscheiden selbst, wann sie welche Station aufsuchen und die Spiele durchführen. Ist eine Station gerade belegt, müssen sie zu einer anderen gehen. Aus diesem Grund ist es gut, wenn es mehr Stationen als Gruppen gibt, damit es an einer Station keine zu lange Wartezeit gibt und immer alle Kinder beschäftigt sind.

Material: pro Gruppe ein großes Gefäß (z. B. Wäschekorb) und ein Laufzettel



Stationen

Folgende Spiele gibt es an den einzelnen Stationen:

Vorsicht, zerbrechlich!

Alle Kinder stellen sich ganz eng hintereinander auf. Das letzte Kind in der Gruppe bekommt eine Wasserbombe in die Hand. Wenn das Startsignal ertönt, muss die Wasserbombe vorsichtig von hinten nach vorne über den Kopf weitergegeben werden. Ist sie vorne angekommen, rennt das vorderste Kind nach hinten und gibt sie wieder weiter. Es wird solange gespielt, bis die Gruppe einmal durch ist. Steht das erste Kind wieder vorne, muss die Wasserbombe durch die gegrätschten Füße von hinten nach vorne durchgegeben werden. Das Ganze wieder von vorne bis das erste Kind wieder ganz vorne steht.

Für diese beiden Varianten hat jede Gruppe insgesamt drei Wasserbomben zu Verfügung. Das heißt, wenn während des Spiels eine Bombe platzt, bekommt die Gruppe eine neue. Am Ende geht es darum, dass man am wenigsten Wasserbomben benötigt hat.

Ist keine Wasserbombe geplatzt, erhält die Gruppe fünf Wasserbomben. Ist eine geplatzt, bekommt sie drei Wasserbomben, sind zwei geplatzt gibt es eine und wenn alle während des Spieles kaputtgegangen sind, gibt es keine Wasserbomben.

Material: pro Gruppe drei Wasserbomben zur Spiel-Durchführung und dann noch bis zu 5 Ballons pro Gruppe als Punkte

Nasses T-Shirt

Bei dieser Station steht eine mit Wasser gefüllte Wanne, in der drei große T-Shirts liegen (sie sollten den Kids zu groß sein, also ab Größe L oder XL, je größer, desto besser). Daneben liegt ein Springseil. Auf das Startsignal hin zieht das erste Kind ein nasses T-Shirt an und muss dann so lange mit dem Springseil hüpfen, bis es einen Fehler macht. Sobald es einen Fehler macht, zieht das nächste Kind ein T-Shirt an und beginnt zu springen. Das erste Kind zieht sein T-Shirt wieder aus und legt es zurück in die Wanne, so dass jedes Kind ein klatschnasses T-Shirt anziehen darf. Es wird so lange gespielt, bis jedes Kind der Gruppe einmal an der Reihe war. Der Mitarbeitende stoppt bei diesem Spiel die Zeit, da es darum geht, insgesamt so lange mit dem Seil zu springen, wie es geht.



Die Punkte- bzw. Wasserbombenverteilung bei diesem Spiel sieht folgendermaßen aus:

- ist die Gruppe bis zu fünf Minuten gesprungen, bekommt sie eine Wasserbombe
- von 5-8 Minuten gibt es zwei Wasserbomben
- von 8-10 Minuten drei Wasserbomben, usw.

Material: 3 nasse T-Shirts (möglichst groß), Springseil, Stoppuhr/Handy, Wasserbomben

Tanzende Wasserbombe

Die Kinder bilden Zweiergruppen, bekommen eine Wasserbombe und müssen sich diese zwischen die Bäuche klemmen. Sobald die Musik ertönt, muss so getanzt werden, dass keine Wasserbombe kaputtgeht oder herunterfällt. Passiert das, scheiden beide Kinder aus. Insgesamt muss sieben Minuten getanzt werden. Alle Paare, die es geschafft haben, die kompletten sieben Minuten zu tanzen, ohne dass die Ballons kaputtgehen, dürfen die Wasserbomben behalten und ins Lager bringen.

Material: Wasserbomben, Musik, Stoppuhr/Handy

Wettschießen

Bei diesem Spiel wird aus Joghurtbechern eine Pyramide aufgebaut (unten vier Becher, dann drei, zwei und oben einer). Die Kinder stellen sich in einiger Entfernung hintereinander auf und vor ihnen steht ein Eimer mit Wasser und eine Spritzpistole. Wenn das Startsignal ertönt, füllt das erste Kind die Spritzpistole mit Wasser und versucht dann, die Joghurtbecher umzuschießen. Das Kind darf solange schießen, bis die Spritzpistole leer ist. Dann werden die umgeworfenen Joghurtbecher gezählt und die Pyramide für das nächste Kind aufgebaut. Wurde die Pyramide jedoch komplett abgeschossen, noch bevor die Pistole leer ist, wird sie wieder aufgebaut und es wird solange geschossen, bis die Spritzpistole leer ist.

Das Spiel wird folgendermaßen bewertet:

- hat das Kind alle zehn Becher umgeschossen, bekommt es vier Wasserbomben
- bei neun bis sieben umgeworfenen Bechern drei Wasserbomben
- sechs bis drei Becher, zwei Wasserbomben
- zwei und ein Becher, eine Wasserbombe



WICHTIG: Bei diesem Spiel wäre es von Vorteil, wenn zwei Mitarbeitende dabei wären. So kann ein Mitarbeitender oder eine Mitarbeitende die Wasserbomben verwalten und der andere die Pyramide aufbauen.

Am besten ist es, man notiert bei jedem Kind die Anzahl der gewonnenen Wasserbomben und gibt sie dann am Ende des Spieles an die Kinder heraus. Wenn sie sie vorher bekommen, spielen sie damit und gehen vielleicht kaputt. So kann man Tränen vorbeugen.

Material: Eimer mit Wasser, Spritzpistole, leere Joghurtbecher (es empfiehlt sich mehr Becher zu haben, als benötigt werden, da sie manchmal kaputtgehen), Wasserbomben

Lustiges Wasser

Jedes Kind bekommt einen Schluck Wasser in einem Becher und auf „los“, müssen ALLE gleichzeitig das Wasser in den Mund nehmen. Wichtig dabei ist, das Wasser nicht zu schlucken, sondern im Mund zu behalten. Nun werden von einem Mitarbeitenden 15 Witze erzählt, wobei die Kinder jedoch das Wasser weder schlucken noch herausspucken dürfen. Wer das Wasser ausgespuckt hat, scheidet aus. Sieger ist, wer das Wasser am längsten im Mund behält.

Für dieses Spiel werden mindestens zwei Mitarbeitende benötigt, besser sind jedoch drei. Hat man drei Mitarbeitende, wird folgendermaßen aufgeteilt: ein Mitarbeitender erzählt die Witze (am besten lacht man selbst am lautesten, um die Kinder anzustecken), ein Mitarbeitender schaut, wer das Wasser ausspuckt und ein Mitarbeitender notiert, welches Kind wie viele Wasserbomben erspielt hat. Bei zwei Mitarbeitenden muss einer schauen, wer das Wasser ausspuckt und sich die Notizen machen. Die Wertung bei diesem Spiel sieht folgendermaßen aus:

- nach 15 Witzen noch im Spiel = 4 Wasserbomben
- bei 14-11 Witzen ausgeschieden = 3 Wasserbomben
- bei 10-7 Witzen ausgeschieden = 2 Wasserbomben
- bei 6-3 Witzen ausgeschieden = 1 Wasserbombe
- und wer bei den ersten drei Witzen schon lacht, bekommt gar keine
- ...

Material: Flaschen mit sauberem Wasser, pro Kind ein Becher, 15 Witze, Zettel für die Notizen und Wasserbomben



Schwammstaffel

Die Gruppe stellt sich hintereinander auf. Das erste Kind bekommt einen Schwamm und vor ihm steht ein leerer Eimer. Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein Eimer mit Wasser. Sobald das Startsignal ertönt, rennt das erste Kind zu dem Eimer mit dem Wasser, taucht den Schwamm ein, rennt zurück und drückt ihn über dem leeren Eimer aus. Dann wird der Schwamm an das nächste Kind weitergegeben. Dafür hat die Gruppe sieben Minuten Zeit. Wie viel Wasser schafft sie zu transportieren?

Gewertet wird die erspielte Wassermenge:

- bis zu einem halben Liter gibt es eine Wasserbombe
- von 0,5l-0,75l gibt es zwei Wasserbomben
- von 0,75l-1l gibt es drei Wasserbomben
- von 1l-1,25l gibt es vier Wasserbomben
- von 1,25l-1,5l gibt es fünf Wasserbomben, usw.
- ...

Material: zwei Eimer, Schwamm, Messbecher, Stoppuhr/Handy und Wasserbomben

Kalte Dusche

Bei diesem Spiel müssen die Kinder Mut beweisen. Wenn es auf eurem Gelände eine Außendusche gibt, die so richtig schön kalt ist, sind das die perfekten Voraussetzungen für dieses Spiel. Ansonsten reicht auch ein Gartenschlauch. Nacheinander müssen sich die Kinder unter die eiskalte Dusche stellen und mind. 15 Sekunden darunter stehen bleiben. Wer es schafft, bekommt eine Wasserbombe. Wer sich nicht traut oder frühzeitig aufhört, bekommt keine.

Hier ist es aber auch wichtig den Kindern zu sagen, es ist nicht schlimm, wenn man sich nicht traut oder es nicht schafft, dafür kann man andere Dinge wieder besser als andere!

Material: kalte Dusche oder Gartenschlauch und Wasserbomben

Wasserbomben-Lauf

Bei diesem Spiel stellt sich die Gruppe an der Linie hintereinander auf. Vor dem ersten Kind liegen drei Wasserbomben und ein Esslöffel. Sobald das Startsignal ertönt, nimmt es den



Löffel und eine Wasserbombe und legt diese auf den Löffel. Nun muss eine bestimmte Strecke gelaufen werden, ohne dass die Wasserbombe herunterfällt. Wieder zurück bei der Gruppe, kommt das nächste Kind an die Reihe. Fällt die Wasserbombe unterwegs herunter, muss das Kind zurück zum Start rennen und die nächste holen. Sind alle drei Wasserbomben kaputt, noch bevor die Gruppe einmal durch ist, hat sie Pech und verloren. In dem Fall gibt es keine Wasserbomben. Schafft sie es jedoch, dass alle einmal dran waren und beim letzten Kind ist noch mindestens eine Wasserbombe übrig, gibt es pro Kind eine Wasserbombe und die übrigen (von den Dreien) noch dazu.

Material: Esslöffel und mindestens pro Kind eine Wasserbombe

Ich hab sie!

Für dieses Spiel wird zwischen zwei Bäumen eine Schnur gespannt, daran hängen viele Wasserbomben. Die Kinder gehen nun immer zu zweit zusammen, wobei sie sich gegenseitig auf den Rücken, also Huckepack, nehmen müssen. Es wird ausgemacht, welche Zweiergruppe beginnt und dann kann es auch schon losgehen. Sobald das Startsignal ertönt, geht das erste Team in Huckepack-Stellung und das Kind auf dem Rücken muss nun versuchen, so viele Wasserbomben wie möglich mit den Händen zum Platzen zu bringen. Sobald das untere Kind das obere nicht mehr halten kann, muss es absteigen und die nächste Zweiergruppe spielt weiter. Das Spiel geht solange, bis alle Zweiergruppen einmal dran waren. Sind alle durch, werden die geplatzten Wasserbomben gezählt und pro geplatzter Wasserbombe, bekommen sie eine Wasserbombe für ihr Versteck.

WICHTIG: Auch bei diesem Spiel ist es von Vorteil, wenn mindestens zwei Mitarbeitende dabei sind, da man die kaputten Wasserbomben wieder schnell an der Schnur ersetzen muss.

Material: Schnur oder Wäscheleine (auf jeden Fall was sehr Stabiles), Wasserbomben zum Aufhängen und zur Punktevergabe

Eiskalt

Für dieses Spiel werden im Vorfeld Geldstücke (oder auch Spielmünzen) in verschiedenen Gefäßen eingefroren. Dabei ist es wichtig, dass für jede Gruppe dieselben Geldstücke im



jeweiligen Gefäß eingefroren werden. Zum Beispiel wird pro Gruppe ein 10-Cent-Stück in einen leeren Fruchtzwergbecher eingefroren und ein 1-Euro-Stück in einen Joghurtbecher. Jede Gruppe bekommt dann von jedem Geldstück ein eingefrorenes Teil. Habt sie alle Teile, besteht die Aufgabe darin, so schnell als möglich das Eis aufzutauen, um an das Geld heranzukommen. Wie sie das macht, ist ihrer Fantasie überlassen. Gewertet wird danach, wie lange sie braucht, um das Geld zu „befreien“.

Schafft sie es in der ersten Minute, bekommt sie dafür fünf Wasserbomben. Bis zu zwei Minuten gibt es vier Wasserbomben, usw.

TIPPS ZUM EINFRIEREN: Am besten ist es, die entsprechenden Gefäße bis zur Hälfte mit Wasser zu füllen und dann in die Gefriertruhe zu stellen. Sobald das Wasser gefroren ist, das Geldstück darauflegen, mit Wasser auffüllen und ganz gefrieren lassen.

Material: pro Gruppe eingefrorenes Geld, Stoppuhr und Wasserbomben

Im Kreis herum

Die Gruppe bildet einen Kreis, lässt sich los und jeder geht nochmals einen Schritt zurück. Dann bekommen die Kinder eine Wasserbombe und wenn das Startsignal ertönt, werfen sie sich diese gegenseitig zu. Sie müssen nun versuchen, sich die Wasserbombe sieben Minuten lang zuzuwerfen und natürlich auch zu fangen, ohne dass sie auf den Boden fällt und dabei kaputtgeht. Sollte sie kaputtgehen, bekommen sie eine neue. Insgesamt hat jede Gruppe drei Wasserbomben zur Verfügung. Schaffen sie es, sich sieben Minuten lang die Wasserbomben zuzuwerfen, gibt es pro geschaffter Minute eine Wasserbombe und alle übrigen, die während des Spieles nicht kaputtgegangen sind, noch dazu. Haben sie innerhalb der sieben Minuten keine Wasserbombe mehr, ist das Spiel für sie beendet und auch sie bekommen für jede geschaffte Minute eine Wasserbombe.

Material: Stoppuhr, pro Gruppe drei Wasserbomben und dann noch welche für die geschafften Minuten

Wasserbomben-Mafia

Was wäre ein Spiel ohne die Mafia? Langweilig! Und so kommt sie auch hier zum Einsatz. Sie besteht aus drei Mitarbeitenden, die auf ihrer Backe ein großes schwarzes „M“ stehen



haben und eine Schildkappe tragen. Die Aufgabe der Wasserbomben-Mafia ist es, den Kindern die Wasserbomben abzunehmen. Die Wasserbomben-Mafia ist die ganze Zeit im Spielgebiet unterwegs und wenn sie eine Zeltgruppe sieht, müssen sie diese verfolgen und versuchen, ein Kind der Gruppe abzuklatschen. Ist dies gelungen, muss die ganze Gruppe stehen bleiben und es wird um die gerade erspielten Wasserbomben gespielt. Dazu wählt die Gruppe ein Kind aus, das dann gegen die Mafia „Schere, Stein, Papier“ spielt. Der Sieger bekommt alle Wasserbomben, die die Gruppe gerade mit sich herumträgt. Gewinnen die Kids, haben sie Glück und dürfen ihre Wasserbomben behalten, gewinnt jedoch die Mafia, müssen sie sie alle abgeben. Die Mafia bringt die Wasserbomben dann in ihr Versteck.

Material: drei Schildmützen, ein schwarzer Stift und ein Gefäß, um die Wasserbomben zu sammeln

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Gruppen alle Stationen durchlaufen haben oder nach einer zuvor vereinbarten Zeit (z. B. nach 90 Minuten). Ertönt das Signal zum Ende des Spieles, gehen alle Gruppen, wie auch die dazugehörigen Zeltmitarbeitenden in ihre Lager und es werden die erspielten Wasserbomben gezählt. Das Ergebnis wird der Jury mitgeteilt, die dann ermittelt, wer Sieger des Spieles ist. Als Belohnung gibt es entweder noch ein paar Wasserbomben oder andere Preise.

Ist die Siegerehrung zu Ende, gehen alle Zeltgruppen mit ihren Wasserbomben zu einem festgelegten freien Platz und dort beginnt dann die große Wasserschlacht, indem jede Gruppe ihre erspielten Wasserbomben auf die Gegner werfen darf. Je mehr Wasserbomben man hat, desto mehr kann man logischerweise auch werfen.

Sind alle Wasserbomben vernichtet, sind die Kinder zwar glücklich, aber der Platz sieht unheimlich bunt aus und es stellt sich die Frage: Wer liest die ganzen Schnipsel wieder auf? Ganz einfach: Hierzu gibt es ein allerletztes Spiel, denn die Gruppe, die die meisten Luftballonschnipsel aufgelesen hat, bekommt einen Preis, oder muss nicht spülen, wird einmal bei der Zeltbewertung ausgelassen, bekommt eine Extraportion Nachtisch, Und ihr werdet sehen, wie sich die Kinder darum reißen, die Schnipsel aufzulesen.



Wasserbomben-Nachschub

Da bei diesem Spielnachmittag mit sehr vielen Wasserbomben gespielt wird, kann es natürlich sein, dass sie an den einzelnen Stationen im Spielverlauf ausgehen. Es empfiehlt sich deshalb, irgendwo noch einige fertige Wasserbomben zu lagern und es gibt Mitarbeitende, die immer herumgehen und nachschauen, ob irgendwo gerade welche benötigt werden. Sollte dies der Fall sein, sorgen sie für Nachschub, so dass die Mitarbeitenden an den Stationen nicht während des Spieles weglaufen müssen. Notfalls sind neue Wasserbomben mit Wasser zu füllen.

Tanja Ziegler