

10 Ideen für eine spritzige Sommerolympiade



Badeentenrennen im grossen Stil: über 4000 Enten im friedlichen Wettkampf in Sursee (2017). Foto: www.entenrennen-sursee.ch

Was ist genussreicher als an einem heissen Tag richtig unbeschwert mit Wasser spielen zu dürfen. Nass werden inklusive und niemand stört sich daran... Sie finden hier 10 etwas ausführlicher beschriebene Ideen für einen Spielparcours im Sommer. Weiterentwickeln und anpassen der Ideen nach Lust und Laune sehr erwünscht. Falls sie Spiele ausprobieren, lassen sie uns ein paar Fotos zukommen...

1 Der Klassiker: Wassertransport

Material: beliebige Transport-Behälter – vom Becher bis zum Stiefel..., Start-/Auffang-Behälter wie Topf, Kessel etc. (2 pro Team)

Vorbereitung: Parcours bestimmen, Spielregeln festlegen...

Durchführung: Wassertransport über eine beliebige Distanz mit einem geeigneten Gefäss zu einem Fang Behälter, Zeit definieren und fertig los. Wer in der vorgegebenen Zeit am meisten Wasser transportiert gewinnt.



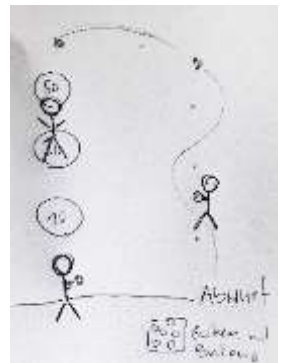
2 Wasserballon Ziel und Fang Wurf

Material: Wasserballons gut gefüllt, Becken um diese aufzubewahren, Stafettenstäbe, Reifen

Vorbereitung: Teams à rund 4 Personen zusammenstellen. Abwurflinie definieren, 3 Reifen in 3 verschiedenen Distanzen zur Abwurflinie auf den Boden legen. Die verschiedenen Distanzen ergeben unterschiedlich viele Punkte z.B. 10, 20, 50 Punkte.

Ausführung: Die Spieler laufen einen Kreisrundgang, 1 Person wirft bei der Abwurflinie, dem Spieler im Reif stehend einen Wasserballon zu, dieser versucht den Ballon zu fangen, gelingt dies, erhält das Team die angegebenen Punkte.

Der Fänger läuft nun mit dem Ballon zur Abwurflinie und wirft dem nachfolgenden Spieler der im Reif stehen bleibt... und so weiter und so fort. Zeit definieren, die zur Verfügung steht, Punkte pro Team zählen.



3 Kerzen abschiessen



Material: diverse Kerzen (Teelichter), 1 Wasserpistole, Feuerzeug.

Vorbereitung: Kerzen aufstellen, Distanz definieren, Zeit definieren – generell: die Spielregeln bestimmen im Team.

Durchführung: Spieler versuchen, möglichst viel Kerzen mit dem Wasserstrahl auszulöschen.

Pro gelöschte Kerze werden Punkte gesammelt. Tipp: genügend Kerzen/Teelichter bereitstellen – da diese nach einiger Zeit durch das Wasser vorübergehend nicht brauchbar sind.

4 Enten Rennen

Material: 1 Bach, Badeenten, evt. diverses Dekorationsmaterial (Stoffsetzen, Naturutensilien, Gebrauchsgegenstände, Bastelmaterial etc.).



Vorbereitung: Jeder Spieler kennzeichnet sich eine Badeente. Es wird ein Start und ein Ziel am Bächlein definiert. Eine weitere Variante ist die Zusatzaufgabe, die Ente möglichst originell zu dekorieren, da die schönste bzw. originellste Ente einen Sonderpreis kriegt (nicht nur die schnellste).

Durchführung: Die Enten werden ins Wasser gesetzt und losgelassen. Die schnellste Ente gewinnt. «Schönheitswettbewerb» nicht vergessen...

5 Wasserflaschen Kegeln

Material: Leere Petflaschen, ein Ball.

Vorbereitung: Es werden zwei Teams gebildet.

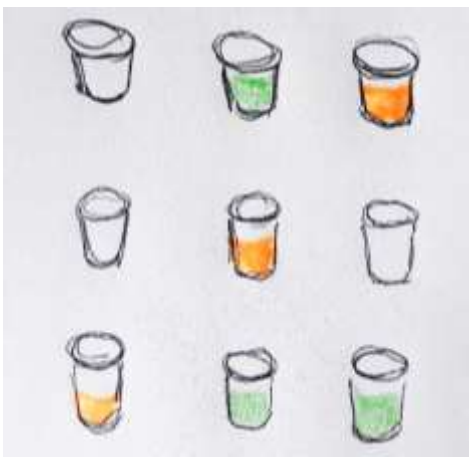
Durchführung: Jedes Team hat eine gefüllte Petflaschen vor sich stehen. Das Team muss hinter einer Linie stehen, die etwas von der PET Flasche entfernt ist. Team A versucht die Petflasche von Team B umzukegeln mit dem Ball. Sie haben einen Wurf. Sobald die Flasche umgefallen ist, darf Team B zur Flasche springen und sie wieder aufstellen. Dann kommt Team B mit ihrem Wurf an die Reihe. Gleiches Vorgehen wie bei Team A. Es wird die Anzahl Würfe definiert. Wer am Schluss noch mehr Wasser in der Flasche hat, gewinnt

6 Tic Tac Toe mit Wasser

Material: 9 durchsichtige Becher, 2 Eimer, Lebensmittelfarbe, 1 Schwamm pro Mitspieler.

Vorbereitung: die Becher in 3 x 3 Reihen platzieren, 2 Teams bilden, Standort des Eimers definieren, Wasser in den Eimern einfärben = jedes Team hat eine Farbe, Schwamm pro Teilnehmer verteilen.

Durchführung: Schwamm mit Wasser vollsaugen, zu den Bechern springen, über dem Becher Schwamm ausdrücken, der Becher muss voll sein oder eine vorbereitete Markierung erreichen, dann zählt er. Sobald ein Team 3 Becher in einer Reihe gefüllt hat gewinnt es.



7 Regentinnen Wettkampf

Material: Leere Petflaschen, Scheren, Eimer.

Vorbereitung: 2 Teams bilden, Anzahl Petflaschen pro Team definieren, 1 voller und 1 leerer Eimer pro Team.



Ausführung: Zeit definieren z.B. 5 Minuten, die Teams basteln sich aus den leeren Petflaschen eine Regenrinne, mit dieser transportieren sie möglichst viel Wasser vom vollen zum leeren Eimer. Wer nach 5 Minuten mehr Wasser im Zieleimer hat, hat gewonnen.

8 Wasserballon Stafette

Material: gefüllte Wasserballons, evt. Stafettenstäbe, evt. Hindernisse, Start und Zielbehälter.

Vorbereitung: 2er Teams bilden, einen Parcours definieren, Start und Zielbehälter aufstellen.

Ausführung: immer 2 Personen transportieren zusammen einen gefüllten Wasserballon vom Startpunkt zum Zielpunkt. Der Ballon wird zwischen den Rücken der beiden Personen eingeklemmt, die Hände dürfen nach der Positionierung des Ballons am Rücken nicht mehr eingesetzt werden! Die Teams durchlaufen den vorgegebenen Parcours und geben die Ballons in den Zielbehälter. Dann wieder zum Start sprinten und einen weiteren Ballon transportieren. Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit am meisten Ballons in den Zielbehälter transportiert gewinnt.



9 Spiel Wasser Fangis

Material: Petflaschen mit kleinen Löchern im Deckel, Küchentücher; Küchenwaage.

Vorbereitung: jedem Spieler wird ein Küchentuch um den Arm gebunden, die trockenen Tücher wurden gewogen, es wird ein Spielfeld definiert, jeder Spieler erhält eine volle Petflasche,



Ausführung: es wird eine Spieldauer definiert, die Spieler versuchen einander die Küchentücher am Arm möglichst nass zu spritzen, nach Ablauf der Zeit werden die hoffentlich nassen Tücher vom Arm entfernt und gewogen. Der Spieler mit dem trockensten Tuch = am wenigsten schwer gewinnt.

10 Wassertransport mal anders

Material: 2 T-Shirts/Wollpullover pro Gruppe, 2 Eimer pro Gruppe.

Vorbereitung: 2 Gruppen bilden und je 2 T-Shirts/Wollpullover verteilen, je ein Eimer mit Wasser füllen um Klamotten zu tränken.

Durchführung: Bei Position (1) (wo die Gruppe steht) wird ein T-Shirt in einen Eimer mit Wasser gelegt. Auf Los zieht der erste das mit Wasser getränkte T-Shirt an, läuft zu einem zweiten Eimer (2), zieht das T-Shirt aus und übergibt es seinem Leiter. Dieser wringt das T-Shirt aus, während das Kind zurück zur Gruppe läuft. Dort angekommen zieht der nächste das zweite getränkte T-Shirt an und läuft zu Position (2), übergibt das T-Shirt, nimmt das erste T-Shirt wieder mit, trinkt es bei (1) und übergibt es an den dritten. Die Gruppe mit dem meisten Wasser gewinnt. ●

Noch mehr Wasserspiele

Auf den folgenden 4 Seiten (33-37) haben wir eine weitere Wasserspiele-Sammlung zusammengestellt: Die Doppelseite zum Rausnehmen.

Aber Achtung: es wird ganz schön nass!

Noch mehr Wasserspiele – Die Doppelseite zum Rausnehmen.

1. Schubkarrentransport 1

In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler und hält einen gefüllten Wassereimer. Der Schubkarren muss nun durch /über eine Hindernisstrecke gefahren werden. Es geht um Zeit und darum, so wenig wie möglich Wasser zu verlieren.

2. Schubkarrentransport 2

Spiel wie zuvor, jedoch hat der Eimer ein Loch. Jetzt geht es darum, so viel wie möglich Wasser in eine Wanne zu schütten. Hier werden die Jungs und Mädels garantiert nass

3. Wassereimerhindernislauf

Spiele wie zuvor, jedoch ohne Schubkarre aber jeweils mit randvoll gefüllten Eimern und einem entsprechend schwierigerem Parcours.

4. Wasserbecherhindernislauf

Spiel wie zuvor, jedoch anstatt eines Eimers in der Hand hält der Spieler einen Plastikbecher mit den Zähnen fest und muss den gefüllten Wasserbecher ohne Hände zu benutzen im Ziel in einen Eimer umleeren.

5. Roller- oder Fahrradrallye

Spiel wie mit der Schubkarre, jedoch diesmal mit dem Fahrrad oder Roller. Entweder muss ein voller Wassereimer allein, oder mit einer zweiten Person auf dem Gepäckträger über einen Parcours gefahren werden.

6. Kellner

Ein Tablett oder ein Brett mit 5 gefüllten Wasserbechern muss über dem Kopf haltend über einen Parcours transportiert werden. Die Becher werden im Ziel in einen Eimer entleert. Welche Mannschaft hat als erster den Eimer randvoll?

7. Reingespuckt

Von Punkt A muss Wasser mit dem Mund aufgenommen werden und in eine Flasche an Punkt B reingespuckt werden.

8. Rausgeholt

In einer Wanne schwimmen viele Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen. Welche Mannschaft kann wie viel Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen in der kürzesten Zeit aus der Wanne nur mit dem Mund fischen?

9. Achtung Bombe

Die Füße werden zusammengebunden, zwischen die Beine kommt eine Wasserbombe. Anstatt die Füße zusammenzubinden kann dies in einem Sack hüpfend erfolgen.

10. Wasser-Dreck-Schlacht

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig gegenüberstehend mit Wasserbechern, Eimern, Spritzen nass zu machen. Anschließend wird Mehl oder feiner Staub verwendet. Man kann natürlich auch gleich mit einer Schlacht im Schlamm loslegen. Fest steht: Badehose und Handtuch ist nur zu empfehlen, auch ein Wasserschlauch zum abspritzen braucht's denn so dreckig kann keiner nach diesem Spiel nach Hause.

11. Abseifen

Zwei Spieler sitzen sich auf Stühlen gegenüber und versuchen sich gegenseitig den Rasierschaum mit Wasserpistolen oder Wasserbechern abzuspitzen. Der Rasierschaum klebt auf der Nase, auf dem Haar oder auf dem Oberkörper. Es ist verboten aufzustehen, oder sich auf dem Stuhl umzudrehen. Gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, dem anderen den Rasierschaum wegzuspritzen.

12. Schwammstaffel

Ein Schwamm wird in einen Bach getaucht und dann in einer Wurfkette wird der Schwamm von einer Person zur nächsten geworfen. Der letzte drückt den Schwamm dann in einen Eimer aus. Welche Mannschaft hat als erste ihren Eimer voll? Der «leere» Schwamm wird wieder nach vorne geworfen, oder jeder rückt um eine Position auf.

13. Wasserpapiertüten

Jede Mannschaft bastelt sich Papiertüten und muss mit diesen Papiertüten Wasser von A nach B befördern.

14. Helm mit Dorn

Wassergefüllte Luftballons werden aufgehängt. Einer bekommt einen Helm mit Dorn aufgesetzt und muss nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Dies kann als Reitergespann erfolgen, oder aber auch blind durch dirigieren einer zweiten Person.

15. Wasserstafette

Prall gefüllte Wasserbomben müssen als Stafette von einer Person zur nächsten geworfen werden.

16. Wasserbomben

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasserbomben abzuschliessen.

17. Wasserschlacht mit Schläuchen

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasser nass zu machen. Jeder bekommt einen Schlauch und füllt diesen durch Saugen mit Wasser (aus einem Wasserbottich). Damit versucht er nun die anderen nass zu machen.

18. Fangerless

Jäger und Fängerspiel: gefangen ist derjenige, der von einer Wasserbombe getroffen wurde.

19. Die Bombe ist geplatzt

Jeder bekommt einen mit Wasser gefüllten Luftballon. Jeder muss nun so lange blasen, bis er platzt (der Ballon natürlich)

20. Auf die Bombe treten

Ein mit Wasser gefüllter Luftballon wird am Fussgelenk befestigt. Jeder versucht nun dem anderen seinen Luftballon zu zer-treten.

21. Die Gefahr im Rücken

Anstatt den wassergefüllten Ballon am Fussgelenk zu befestigen, werden die Ballons auf dem Rücken festgebunden (Hosenbund). Entweder alle zusammen, oder immer 2 Personen gegeneinander versuchen nun dem jeweiligen anderen den Ballon zu zerstören. Eine etwas feuchte Hose ist wahrscheinlich – wer Pech hat wird selber nass gemacht.

22. Hindernislauf mit Handicap

Eine gefüllte Wasserflasche wird zwischen die Oberschenkel geklemmt. Ohne die Hände zu benutzen geht es jetzt durch einen Hindernis-Parcours (z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, auf dem Bauch robben, auf dem Rücken liegend eine Strecke zurücklegen, 2 Meter hüpfen, an einem Seil schwingend eine «Schlucht» überqueren etc.). Anstatt der Wasserflasche kann auch ein gut gefüllter Wasserballon genommen werden.

23. Marterpfahl

Ein an einem Marterpfahl stehender Spieler darf sich nicht bewegen. Dieser muss nun mit patschnassen Schwämmen abgeschossen werden. Für jeden Treffer gibt es Punkte. Anschliessend wird gewechselt.

24. Rasierschaumschlacht

Zwei Spieler bewaffnen sich mit jeweils Rasierschaum und versuchen nun dem Gegner möglichst viel Rasierschaum zu verpassen (nicht in die Augen oder ins Gesicht spritzen).

25. Styling

Jeweils ein Freiwilliger wird mit Rasierschaum eingesprüht und anschliessend gestylt und verziert. (Blätter, Gras, Chips, Gummibärchen). Es empfiehlt sich dieses Spiel nur in der Badehose durchzuführen.

26. Zweikampf auf rutschigem Terrain

Eine stabile Plastikfolie wird mit Schmierseife oder Speiseöl eingerieben. 2 mit Speise-Öl eingeschmierte Freiwillige versuchen nun gegeneinander zu kämpfen. Ein riesen Spass für die Zuschauer, eine glitschige Angelegenheit für die Kämpfer. Die Spielregeln ggf. individuell vereinbaren.

27. Auf den Rücken legen

2 Gegner sitzen sich in der Hocke gegenüber. Jeder der beiden bekommt einen mit Wasser gefüllten länglichen Luftballon auf den Rücken gebunden (ggf. am Hosenbund befestigen und unter T-Shirt schieben). Gewonnen hat derjenige, der den Gegner als erster nass gemacht hat, indem er diesen auf den Rücken legt, so dass der Ballon platzt.

28. Wegerecht

Auf einem schmalen Steg über dem Wasser versuchen sich die Spieler gegenseitig ins Wasser zu werfen. Achtung: Verletzungsgefahr. Alternativ könnte auch eine niedrig über dem Wasser hängende Seilbrücke überquert werden, wo versucht wird in der Mitte das Gegenüber ins Wasser zu werfen. Gewonnen hat die Mannschaft mit der wenigsten Wasserberührung.

29. Das Mehlspiel

In einer Mehlschüssel/Brett befindet sich ein oder mehrere kleine Ringe. Diese müssen nun mit dem Mund herausgesucht/gefischt werden.

30. Die Fütterung

Immer 2 Kandidaten bilden ein Paar. Diese bekommen die Augen verbunden und müssen sich nun gegenseitig füttern (Apfelmus, Pudding, verquirlte Mohrenköpfe, Sahne), die Zähne putzen und anschliessend mit viel, viel Wasser ausgiebig waschen. Empfohlen: unkomplizierte Kleidung!

31. Die tiefe Regentonne

In einem schmalen, hohen Regenfass liegen ganz unten Steinen. Diese müssen aus dem Fass geholt werden ohne das Fass zu entleeren. Da hilft nur reinsteigen, denn mit den Händen sollte man nicht hinkommen. Achtung: kopfvoran ist streng verboten (Ertrinkungsgefahr!)

32. Schlamm Schlacht

Gibt es in der Nähe eine Schlammgrube, dann ist eine heisse Schlamm Schlacht angesagt, oder Schlamm catchen. Wer hinterher keine nassen Klamotten hat, oder wo noch die Farbe der Jeans bzw. des T-Shirts zu erkennen ist, der hat sowieso verloren. Anschliessend ist eine Vollwäsche im See oder Meer mit Trockenlegung nötig. Dieses Spiel macht Jungen so richtig Spass – was aber nicht heisst, dass dies auch den Mädchen gefällt...

33. Achtung Misthaufen

Auf einem Balken oder breiten Baum über einer Schlammgrube/Misthaufen sitzen sich zwei Jungen gegenüber. Jeder hat einen Sack in der Hand und versucht den anderen vom Balken runter zu schlagen.

34. Rutschgefahr

Eine ca. 8m lange und 3m breite Plane wird mit Schmierseife eingeseift. Über diese Wegstrecke müssen nun alle so schnell als möglich Gegenstände hin und her transportieren. Befindet sich die Plane an einem leicht abschüssigen Hang wird es etwas schwerer. Alternativ zum Rennen kann auch auf allen vieren oder gerobbt werden.

35. Igit

Eine etwas undefinierbare braune Masse wird einem ins Gesicht geschmiert. Wer kann die «Innereien» bzw. Zusammensetzung erraten. Man mixt mit Essensresten, Kakao, Mehl und ggf. Schokoladensosse einen schönen «unappetitlichen» Brei. Und dann heisst es: sich genüsslich waschen.

36. Der besondere Transport

Ein Hindernis Parcours wird aus den Teammitgliedern aufgestellt. Aufgabe ist es mit einem Löffel aus einem Topf mit durchnässten Tomaten, Reste vom Eintopf, oder sonst etwas glibbrigem Material über die Hindernisse zu steigen und ein zweites Gefäss am Ende des Hindernis Parcours zu füllen. Der Läufer stellt sich dann hinten als neues Hindernis auf. Alle rücken um eins vor. Der vorderste ist neuer Läufer.

37. Die Befüllung 1

Eine 0,5l Plastik-Flasche mit Wasser gefüllt wird dem leichtesten Mitglied der Gruppe seitlich an den Oberschenkel gebunden. Die anderen Gruppenmitglieder müssen ihn stützen oder sich eine Technik einfallen lassen, wie sie ein am Boden stehendes Gefäss mit dem Wasser aus der Flasche füllen, ohne die Flasche oder das Gefäss zu berühren. Steht das Gefäss auf einem Hocker wird die Angelegenheit noch etwas schwieriger. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

38. Die Befüllung 2

Ein Messbecher wird mit dem Griff in den Hosenbund eingehakt. Die anderen Gruppenmitglieder müssen nun mit Wasserspritzen aus 1.5 bis 2 Meter Entfernung versuchen den Messbecher zu befüllen. Je nachdem wie viel Spritzen bzw. Wasserpistolen zur Verfügung stehen, kann vereinbart werden, dass die Gruppe gewonnen hat, die als erste die 100ml Marke erreicht hat. (Leserbeitrag von Markus G. aus Dachau)

39. Wassertransport

Die Gruppe muss so viel wie möglich Wasser von einem Bach (Wassereimer, Becken o.ä.) ohne Hilfsmittel (Becher, Eimer, Teller, Tasse etc.) ausser mit den eigenen Klamotten (Hemd, T-Shirt, Hose) in ein ca. 20 Meter entfernten Eimer transportieren.

40. Gummistiefel Wettrennen mit Handicap

Für diesen Staffellauf benötigen wir pro Mannschaft die grössten Gummistiefel die aufzutreiben sind. Je grösser ums so besser. Die Gummistiefel werden angezogen und randvoll mit Wasser gefüllt. Mit den wassergefüllten Gummistiefeln rennt der Kandidat zu einem Wassereimer und leert dort das Wasser hinein. Mit den Gummistiefeln rennt der Kandidat wieder zu seiner Mannschaft. Nun ist die nächste Person an der Reihe. Diese zieht die Gummistiefel an, füllt diese mit Wasser (aus

Bach, Wanne, Wassertank, etc.) und rennt wieder zum Eimer um dort das Wasser auszuleeren. Welche Mannschaft hat als erste den Wassereimer randvoll?

Variante: Es können auch bewusst undichte Stiefel verwendet werden, so dass das Wasser rauslaufen kann. Dadurch kann jeder Staffelläufer die Wassermenge mit seiner Laufgeschwindigkeit bestimmen. Mit einem spitzen Schraubenzieher werden mehrmals in den Fussteil der Gummistiefel Löcher eingestochen, sodass das Wasser wie aus einem Springbrunnen unten aus dem Stiefel läuft sobald sie mit Wasser befüllt werden. (Diese Variante wurde von Ralf.N zugesendet.)

41. Gummistiefel Weitwurf oder Stafette

Mit wassergefüllten Gummistiefeln könnte man auch einen Weitwurf-Wettbewerb ausrichten. Gar nicht so einfach, da die Stiefel ganz schön schwer sein können. Alternativ ist auch denkbar, dass die Stiefel als Stafette von einem Spieler zum nächsten geworfen werden. Die Spieler stehen dabei ca. 1.5 bis 2 Meter jeweils voneinander entfernt. Der letzte Spieler schüttet den restlichen Wasserinhalt dann in einen Messbecher/Eimer. Anschliessend wird der Stiefel wieder an den Anfang zurückgegeben um dort mit neuem Wasser zu befüllen.

42. Wasserschlacht

2 Mannschaften. Sie stehen und besitzen jeweils eine gefüllte Wasserwanne. Hinter der gegnerischen Linie steht jeweils eine leere Wanne oder Eimer. Die Aufgabe besteht nun darin mit Hilfe von Wasserbechern das Wasser aus der Wasserwanne in den Eimer auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite zu befördern. Dabei kann jede Mannschaft die gegnerische Mannschaft daran hindern. Nicht erlaubt ist jedoch, die Wasserwanne bzw. den Eimer des Gegners umzuwerfen. Welche Mannschaft hat am schnellsten ihren eigenen Eimer mit dem Wasser aus der Wasserwanne gefüllt?

43. Wasserschlacht mit Papprüstung

Bei dieser Wasserschlacht bekommt jeder Spieler einen Pappkarton als Schild (Brust und Rücken) umgehängt. Ziel ist es, dass dieser Pappkarton trocken bleibt.

44. Eiswürfel im Nacken

Ein Eiswürfel bei bestimmten Beschwerden wirkt manchmal Wunder. Ob es bei diesem Spiel auch der Fall ist? Ein Eiswürfel

wird in den Nacken gelegt und muss über eine Strecke balanciert werden, ohne dass der Eiswürfel herunterfällt. Wer für diese Aufgabe zu lange benötigt, der wird keinen Eiswürfel ins Ziel retten.

45. Duell: Plastikflasche als Wasserpistole

Jeder nimmt sich eine leere Plastikflasche. In den Verschluss werden 2-3 Löcher eingestochen. Anschliessend wird die Wasserflasche gefüllt und der Deckel aufgeschraubt. Dann kann die Wasserschlacht beginnen. Sieger ist, wer die Wasserschlacht möglichst trocken übersteht. Sieger ist aber auch, wer beim Nasswerden viel Spass hat. . .

46. Eimer auffüllen

Es werden zwei Teams gebildet. Alle setzen sich hintereinander hin, die letzte Person Rücken an Rücken und vor ihm einen Eimer. Jedes Team bekommt ein Handtuch. Der Erste macht es nass im Pool und gibt es über den Kopf weiter, der Letzte presst es aus, bis der Eimer voll ist.


47. Wasserstaffel mit Handtüchern

Es werden 2 Gruppen gebildet und jeweils für jede Gruppe eine Strecke festgelegt. Am Ende dieser Strecke steht ein Eimer. Nun muss mit dem Handtuch das Wasser aus einem Behälter, Pool oder See in den Eimer transportiert werden. Das Handtuch wird in den z.B. Pool getaucht bis es vollgesogen ist. Nun wird mit dem nassen Handtuch zum Eimer gerannt und es darüber ausgewrungen. Die Gruppe, die zuerst den Eimer voll hat, ist der Gewinner.

Variante: das Handtuch darf beim Transport nicht in der Hand gehalten werden, sondern muss sich um die Schulter gelegt werden. Und warum? Hey sonst wäre das Spiel ja uralte – und eine coole Variante für heisse Tage und noch heissere Staffelspiele muss schon sein.

48. Die (Schöpf-)Kelle

Man nimmt 2 Eimer und stellt sie etwa 3-5 Meter (bei grösseren Kindern auch mehr) auf. Dann bekommt jeder Gruppe eine Schöpfkelle. Die Kinder müssen nun nacheinander mit der Kelle das Wasser von dem 1. Eimer in den 2. Eimer zu transportieren. Die Gruppe die als erstes fertig ist darf nun beide Eimer nehmen und die andere Gruppe nass machen. ●

Quelle:  www.praxis-jugendarbeit.de