

## Wasserspiele

### 1. Thema: Wasserschlacht

### 2. Spielideen:

- **Staffelspiele:** Die Kids sollen eine Wegstrecke mit oder ohne Hindernisse ablaufen und eine Aufgabe erfüllen.

1. Schubkarre mit Becher auf'm Rücken
2. Eierlauf mit Wasserbomben
3. Huckepack

- **Versorgungsspiele:** 6 Teams wählen eine Basisstation in einem eingeschränkten Gebiet. In dieser Basis platzieren sie einen Eimer, dieser Eimer muss gefüllt werden. Wer am Ende des Spiels – Kein Wasser mehr im Wasserdepot oder Ende einer bekannten Zeitspanne – am meisten Wasser in seiner Basisstation hat, hat gewonnen. Das Wasser erhält man aus einer Wäschewanne (o. ä.), die in der Mitte platziert wird. Um die Wanne sind keine Kampfaktionen erlaubt, auch darf die Wanne von den Teams nicht bewacht werden.

**Optionen:**

- Kids dürfen sich gegenseitig attackieren (nur Becher leeren), die Stationen sind für gegnerische Teams tabu, d. h. Es darf nur auf den Transporten attackiert werden.
- Mädchen dürfen nur Mädchen attackieren und Jungs nur Jungs
- Die Kids dürfen sowohl sich als auch gegnerische Stationen attackieren (Becher & Eimer leeren legitim)
- Lebensbändchen. Wer seines verliert ist nicht mehr spielberechtigt, kann sich aber an seiner Station ein neues besorgen.

**Wichtig:**

- An jeder Station muss ein Betreuer aufpassen, dass möglichen Kampfhandlungen nicht ausarten (und Lebensbändchen verteilen)
- An der Wäschewanne steht ein weiterer Betreuer, der auf den freien Zugang zum Wasserdepot achtet.
- Attacken dürfen sich nur gegen Wasserbecher oder Eimer richten, aber nicht gegen Personen

- **Wasserspritzpistolen:** Mit den Wasserspritzpistolen auf ein entferntes Ziel schießen, so dass dieses vom Tisch fällt. Der Schütze hat die Augen verbunden und muss sich an Hand der Zurufe seiner Gruppenmitglieder orientieren. Die Zurufer dürfen nur mit einem vereinbarten Wort rufen.

- **Wasserhandball:** Es treten die 6 Gruppen in 2 Teams an. Als Tore dienen 2 Eimer, die es zu treffen gilt. Man kann die Wasserbombe in den Eimer werfen oder legen. Geht die Wasserbombe während des Zuspielens kaputt, so erhält die Mannschaft einen Minuspunkt. Für das Legen der Wasserbombe in den Eimer gibt es 1 Pkt, Für das Treffen des Eimers mit der Wasserbombe, wenn die Wasserbombe kaputt geht 3 Pkte und wenn die Wasserbombe ganz im Eimer bleibt 5 Pkte. Man darf mit der Wasserbombe in der Hand nicht laufen.

**Optionen:**

- Es gibt mehrere Teams (bis zu 6 Teams)
- Die Anzahl der Tore kann variiert werden, z. B. an jeder Feldseite ein Tor
- Es wird mit mehreren Wasserbomben zugleich gespielt

**Wichtig:**

- mehrere Schiedsrichter wegen Punkteverteilung u. ä.
- Mit der Wasserbombe in der Hand darf nicht gelaufen werden

- **Wasserschlacht.** Die Kids dürfen sich gegenseitig, und nach Absprache mit den Betreuern, diese auch attackieren.

**Wichtig:** Verständigung wegen Ende der Wasserschlacht. Wenn eine Person sagt, sie habe genug, dann es auch dabei belassen.

### 3. Durchführung:

- |   |      |        |
|---|------|--------|
| - Gruppenbildung (6 Gruppen á 5 – 6 Kids), Gruppenname, Fahne & Schlachtruf überlegen |      | 10 min |
| - Staffelläufe  |      | 35 min |
| - Versorgungsspiel  |      | 60 min |
| - Wasserspritzpistolen mit verbundenen Augen  | max. | 30 min |
| - Wasserhandball  |      | 60 min |
| - Wasserschlacht  | ???  |        |
| - Rutschbahn (sofern vorhanden)   |      | ???    |

- 4. Modus:** Die Gruppen erhalten bei den Staffelläufen pro Sieg einen Punkt. Bei den Wasserspritzpistolen erhält die schnellste Mannschaft 5 Pkte, die Zweite 4 Pkte usw.

### 5. Materialien:

- Plakate
- Stifte
- Plastikbecher
- 6 Eimer
- Kreide
- Pylonen/ Hüttchen
- Wasserspritzpistolen (Kids)
- Wasserbomben max 2 Tüten
- Wäschewannen
- **Streetroller (Kids) ???**
- 6 Tische
- 6 Geschirrtücher
- Löffel für Staffelläufe
- Zettel zum Notieren der Punkte