



CVJM Unterensingen e.V.

Spiele mit Wasser

1. Spiele am Bach:

WASSERTRANSPORT 1:

Jeder erhält einen Sahnebecher mit Loch im Boden. Die Mannschaften müssen so schnell wie möglich ihren Eimer mit dem Wasser aus dem Bach füllen.

WASSERTRANSPORT 2:

Nur ein Sahnebecher pro Mannschaft. Wie beim Staffellauf wird der Eimer mit dem Wasser aus dem Bach gefüllt.

WASSERTRANSPORT 3:

Jeder Spieler einer Mannschaft erhält einen Becher. Der Erste schöpft das Wasser und gießt es in den Becher des Zweiten. Der Letzte leert seinen Becher in den Eimer.

WASSERTRANSPORT 4:

Von einer Brücke aus mit einem Becher an einer Schnur Wasser schöpfen. Die Mannschaft, die nach einer bestimmten Zeit mehr Wasser in ihrem Eimer hat, hat gewonnen.

WASSERTRANSPORT 5:

Das Wasser wird mit dem Mund transportiert. Wer schneller das Wasser in den Eimer nach einer bestimmten Zeit bringt hat gewonnen.

WASSERTRANSPORT 6:

„Olympisches Wasser“: Der Becher muss über dem Kopf und mit ausgestrecktem Arm zum Ziel gebracht werden. Wer nach einer bestimmten Zeit mehr Wasser im Eimer hat, hat gewonnen.

WASSERTRANSPORT 7:

„Wasserbombenstaffel“: Der Transport des Wassers erfolgt durch Wasserbomben, die von einem Spieler zum Nächsten geworfen werden. Der Letzte wirft sie in einen Eimer mit Reißnägeln, so dass sie zerplatzen. Platzt eine Wasserbombe nicht, so zählt der Inhalt auch nicht. (siehe Steigbügel Nr. 222/ Seite 42)



CVJM Unterensingen e.V.

2. Spiele mit Trinkwasser:

WETTTRINKEN:

Wer schneller eine Flasche Mineralwasser leer trinkt hat gewonnen

SCHOPPEN TRINKEN:

Einer aus jeder Mannschaft muss aus einem Schoppen trinken, wer schneller ist hat gewonnen.

FISCHEN:

Schüssel mit Wasser gefüllt und einem Apfel darin. Der Spieler darf den Apfel nicht mit seinen Händen berühren, sondern muss ihn mit dem Mund fischen und davon abbeißen, bis der Apfel weg ist. Wer schneller ist, gewinnt.

Wasserballon: Zwei Spieler stehen sich in einem Meter Abstand gegenüber und werfen sich bei größer werdendem Abstand einen mit Wasser gefüllten Luftballon hin und her, bis der Ballon kaputt geht. Der Abstand wird gemessen.

Material: Luftballons

Zielschießen: Schießt den Tischtennisball mit der Wasserpistole von der Flasche.

Material: Tischtennisball, Flasche, Super-Soaker

Zielschießen: Kerzen ausschießen mit Wasserspritzpistole

Weitspucken: Wer einen Mund voll Wasser am weitesten spuckt, gewinnt.