

Dieses Wasserspiel eignet sich wieder hervorragend als Gruppenspiel, wobei es darum geht, Wasser ohne Wasserbehälter von A nach B zu transportieren. Anstelle von Bechern oder Eimern bekommen die teilnehmenden Mannschaften gleiche Handtücher oder Wischlappen.

Spielbeschreibung:

Die Wasserquelle könnte ein Pool, ein See oder auch ein kleiner Bach sein. Hat man dies alles nicht zur Verfügung, wäre es auch durchaus möglich, eine oder zwei größere Waschwannen mit Wasser zu füllen.

Dieses schöne Wasserspiel ist sowohl mit Einzelkindern als auch mit Gruppen durchführbar. Bei der Team-Variante müssen eben alle Teilnehmer einer Gruppe nacheinander vom festgelegten Startpunkt auf ein Startsignal hin zum Wasserbehälter eilen, um mit dem Handtuch oder Wischlappen so viel Wasser wie möglich aufzusaugen und zum eigenen Zielbehälter zu transportieren - natürlich mit möglichst wenig Wasserverlust auf dem Weg, um durch möglichst kräftiges Auswringen dann dieses Wasser im zu füllenden Eimer oder Becher herauszudrücken. Wichtig ist nur, dass alle Teilnehmer eine gleich lange Strecke zu bewältigen haben und sowohl die Handtücher als auch die Zielbehälter die gleichen Bedingungen darstellen. Badekleidung ist dabei aus verständlichen Gründen empfehlenswert.

Pfiffige Erzieher oder Animateure führen dieses Spiel sogar bei einer Waldwanderung durch. Hat man nämlich an einem begehbaren See oder einem vergleichbaren Bachlauf ein Picknick durchgeführt, könnte man dieses Spiel auch gleich dazu nutzen, alle Kinder stimmungsvoll zu beschäftigen und die Plastikbehälter vom Kuchentransport auf diese Art und Weise mit Wasser auszuspülen. So schlägt man wieder mal zwei Fliegen mit einer Klappe.

Zubehör:

mehrere möglichst gleiche Handtücher oder Lappen mit großer Saugfähigkeit, ein zu füllender Behälter mit Markierung, eine Wasserquelle

Zu diesem Spiel empfehlen wir Euch folgende Artikel von www.Geburtstagsfee.de:



Hier könnt Ihr ein Planschbecken mit Rutsche mieten!



Diese Wasserspritzpistolen sorgen immer für eine Erfrischung