

# EIN TAG IM LAGER

Rund ums Wasser



Fotos: Silvia Nußbaumer

Sommerzeit ist Lagerzeit. Da dürfen natürlich getreu dem Thema die Wasserspiele nicht fehlen. Als Gruppenstunde findet ihr hier eine Sammlung verschiedener Spiele mit Wasser, die ihr in eine Rahmengeschichte einbauen könnt. Weitere Behelfe, Ideen und Tipps für die Programmgestaltung im Lager oder Spiele für den Sommer und unter freiem Himmel sind im Büro der Katholischen Jugend und Jungschar erhältlich!

## RAHMENGESCHICHTE:

[aus „Lager – Alltag und Programm 1“]

**Material:** Verkleidungsmaterial für Herrn/Frau Wasserlie (z. B.: blaue/grüne Tücher, Perücken, ausgeschnittene Wasserpflanzen)

**Einleitende Geschichte:** Herr/Frau Wasserlie ist ein Flusswesen und kommt heute zu Besuch in das Lager. Das ist der Anlass, dass wir heute unterschiedlichste Aktivitäten rund um das Wasser machen. Achtung: Heute werden die Kinder sicher nass, darum sollte so ein Tag nur bei sehr warmen und sonnigen Wetter stattfinden.

**Zwischendurch:** Herr/Frau Wasserlie liebt, es immer mal wieder nass zu werden, da ihm/ihr das trockene Klima nicht gut bekommt. Darum zettelt er/sie im Laufe des Tages immer wieder kleine Wasserschlächten an.

**Becherwasserschlacht:** Wasserschlacht – anstatt Luftballons werden Joghurtbecher mit Wasser gefüllt und im Gelände versteckt. Damit können sich die Kids dann anschütten.

---

## SEKTEIMER [aus „Methodenkartei 2 – KJ OÖ“]

**Geschichte:** Am Anfang: Herr/Frau Wasserlie hat einen Begrüßungstrunk dabei, dieser soll nun gemeinsam abgefüllt werden.

**Am Ende:** Herr/Frau Wasserlie hat es sehr gefreut, den Tag mit uns zu verbringen und verabschiedet sich mit einem Abschiedsgetränk.

**Vorbereitung:** Rund um den Topf wird eine Schnur geknotet. Für jede/n TN wird ein etwa 1 bis 2 Meter langes Stück Schnur an diesen Ring geknotet. Die Schnüre sollen in gleichmäßigen Abständen sternförmig um den Topf verteilt sein.

**Ablauf:** Die TN sollen die im Topf befindliche Flüssigkeit (Saft, Wasser) in die bereitgestellten Becher verteilen. Dazu dürfen sie den Topf aber nur mithilfe der Schnüre bewegen. Wenn die gesamte Flüssigkeit auf die Becher verteilt ist, ist die Aufgabe erfüllt. Wichtig: Jeder soll am Ende etwas zu trinken bekommen. Immer das Ende der Schnur verwenden!

**Tipp:** Eignet sich gut bei Spieleketten vor der Pause oder auch beim Eintreffen zum Abfüllen des Begrüßungsumtrunks.

**Material:**

Topf, Schnüre (reißfest), Flüssigkeit, ein Trinkbecher pro Teilnehmer (TN Unterlagen (vor allem, wenn drinnen gespielt wird))

**Teilnehmer:**

6 bis 20



---

## FLUSS OLIGO [aus Methodenkartei 2 – KJ OÖ]

**Geschichte:** Wir sehen uns an, wo Herr/Frau Wasserlie herkommt. Der Fluß ist ein besonderer Ort mit sehr rutschigen Steinen. Hier ist Vorsicht geboten, nur wer einen sicheren Tritt hat, kann das andere Ufer sicher erreichen.

**Vorbereitung:** Ein Spielfeld mit etwa 4 x 5 Metern abgrenzen. In diesem Spielfeld die Fußabdrücke verteilen (linke und rechte Abdrücke gemischt, nicht allzu regelmäßig). Wichtig: Die Fußabdrücke müssen klar als linke und rechte erkennbar sein. Die Laufrichtung der Fußabdrücke soll in eine Richtung sein.

**Ablauf:** Die TN teilen sich in Gruppen zu 4 bis 5 Personen. Die Aufgabe besteht darin, den Fluss Oligo gemeinsam zu überwinden. Dazu halten sich die TN an den Händen. Es darf nur auf die vorgegebenen Felder gestanden werden und hier nur mit dem rechten Fuß auf einen rechten Fußabdruck und mit dem linken Fuß auf einen linken Fußabdruck. Tritt ein/e TN neben eine Platte oder in den Fluss, (Untergrund) so muss die Gruppe wieder zum Start zurück.

**Variationen:** Ein/e TN der Gruppe ist blind und muss von den anderen geführt werden. Schwerer wird's mit weniger Fußabdrücken. Anstatt der Fußabdrücke nur zwei Farben verwenden. Hier müssen die TN noch genauer nachdenken (z. B.: Rot = linker Fuß; Grün = rechter Fuß)

**Material:**

Fußspuren auf A4-Kartons (etwa 200), Seile, Straßenmalkreide zur Abgrenzung des Spielfeldes

**Teilnehmer:** ab 4



---

### EIN LOCH IST IM EIMER [aus Methodenkartei 2 – KJ OÖ]

**Material:**

Kunststoffrohr 100 x 10 cm (gibt's im Baumarkt oder beim örtlichen Installateur). Das Rohr soll an einem Ende fest verschlossen sein und in der Seitenwand viele kleine Löcher haben.

Tischtennisball, Evtl. 1 Eimer (in der Nähe), Evtl. 1 Handtuch

Teilnehmer: von 4 bis 10



**Geschichte:** Herr/Frau Wasserlie hat sich auf dem Weg hierher auf einem Baumstumpf ausgeruht und dabei ist ihm/ihr ein Glücksbringer in den hohlen Baum gefallen. Helft ihm/ihr, den Glücksbringer wieder zu bekommen.

**Vorbereitung:** Das Rohr wird auf einer Fläche sicher aufgestellt, eventuell ein wenig eingegraben. Ziel ist es, dass die TN möglichst eigenständig und kreativ eine Lösung finden. Daher auch nicht wirklich irgendwelche Hilfsmittel zur Verfügung stellen.

**Ablauf:** Ihr habt nun zehn Minuten Zeit, den Glücksbringer wieder aus dem Rohr zu bergen (fünf Minuten Beratung, fünf Minuten Durchführung). Verfügbare Hilfsmittel können während dieser Zeit herbeigeschafft werden. Das Rohr darf nicht bewegt werden!

**Zu beachten als SpielleiterIn:** Das Spiel macht sehr viel Spaß und kann zu sehr kreativen Lösungen führen. Eine Gruppe versucht, schnell genug Wasser einzufüllen, eine andere holt z. B. den Staubsauger. Eine weitere verwendet Kleber auf einem Besenstiel. Lass jede Gruppe ihren Weg gehen. Vor allem im Lager finden sich die unterschiedlichsten Hilfsmittel in der Hütte beim Bastelmaterial. Du kannst die Lösungswege durch das Platzieren bestimmter Hilfsmittel in Sichtweite stark beeinflussen (z. B: ein Eimer neben einem Wasserhahn).

**Reflexion:** Da ein gewisser Zeitdruck gegeben ist, kann eine Reflexion der Übung sinnvoll sein. Hier auf Fragen rund um die Kommunikation und die Entscheidungsfindung achten.

---

### FLASCHENKLAVIER [aus Kinder wollen Abenteuer – Jungschar Linz und PfadfinderInnen Oberösterreich]

**Material:**

8 Glasflaschen  
Ein langer Stock  
(Besenstiel, Bohnenstange)  
Draht oder feste Schnur  
2 Holzstäbe als Schlägel

Teilnehmer: ab 2

**Geschichte:** Herr/Frau Wasserlie liebt Musik. Lass uns ein Wasserinstrument bauen und ihm/ihr etwas vorspielen. Wir haben folgende Materialien zur Verfügung: [siehe Randspalte]

**Ablauf:** Die TN bauen gemeinsam ein Klavier und müssen darauf eine Melodie spielen. Dazu müssen die Glasflaschen unterschiedlich voll mit Wasser gefüllt werden. Die Flaschen werden dann an der langen Stange aufgehängt und mit den zwei Holzschlägeln „bespielt“.

**Tipp:** Diese Station macht sich gut als Station in einer Spielekette. Mögliche Geschichten: Ein Riese muss durch eine Melodie zum Einschlafen gebracht werden.

---

## WASSERRUTSCHE

[aus Lager – Alltag und Programm 3 – Jungschar der Erzdiözese Wien]

**Geschichte:** Hui! Herr/Frau Wasserlie mag es rasant. Vor allem die Stromschnellen in seinem/ihrem Fluss mag er/sie.

**Ablauf:** Die Plastikplane wird auf dem Hügel aufgelegt. Mit dem Gartenschlauch oder den Wassereimern wird die Plane ständig benetzt, und fertig ist die selbst gebastelte Rutschbahn! Achtung: Die Wiese braucht danach etwa einen Tag, um sich zu regenerieren.

**Variation:** Kann auch auf einer ebenen Fläche vorbereitet werden. Die RutscherInnen nehmen Anlauf und gleiten mit dem mitgebrachten Schwung über die Plane.

---

## WASSERTRANSPORT

**Geschichte:** Herr/Frau Wasserlie sitzt auf dem Trockenen. Bringt ihm/ihr Wasser, um sich feucht zu halten.

**Vorbereitung:** Die zwei Eimer werden in einem Abstand von 5 bis 10 Metern Entfernung aufgestellt. Ein Eimer wird bis zum Rand mit Wasser gefüllt, der andere bleibt leer.

**Ablauf:** Die Gruppe bekommt die Aufgabe, möglichst viel Wasser vom einen Eimer in den anderen zu transportieren. Die Eimer dürfen dabei nicht bewegt werden. Als Hilfsmittel darf nur verwendet werden, was die Gruppe bei sich hat.

### Variation 1:

Das Spiel kann auch als Wettbewerb zwischen mehreren Gruppen durchgeführt werden. Jede Gruppe bekommt einen vollen und einen leeren Eimer zur Verfügung gestellt.

Hier besteht die Aufgabe darin, den leeren Eimer bis zum Rand zu füllen. In diesem Fall als SpielleiterIn darauf achten, dass die Ausgangseimer immer genug Wasser enthalten.

### Variation 2:

Als Wettbewerb wie Variation 1, mit dem Unterschied, dass die Ausgangseimer nicht nachgefüllt werden und sowohl Zeit als auch die Menge an Wasser im Zieleimer gewertet werden.

---

Behelfe mit Spielideen fürs Lager und den Sommer sind im Büro der Katholischen Jugend und Jungschar erhältlich! [Johannes Grabuschnigg](#)

### Material:

Plastikplane

Gartenschlauch oder Wassereimer

Hügel (keine Steine / Äste am Boden)

Teilnehmer: 1 bis 100

### Material:

– 2 Eimer

– Zugang zu fließendem Wasser

Teilnehmer: ab 4

