



# Spiele-Ideen

für ein Spiel ohne Grenzen, einen Orientierungsmarsch, o.ä.  
von: <http://www.JugendfeuerwehrOnline.de>

---

## Wasserbomben-Werfen

6 Spieler

Wasserbomben  
Kübelspritze  
Wasserversorgung  
Drei 10-Liter Eimer  
Stoppuhr

Zwei Spieler nehmen sich je einen Eimer, füllen diese in einem Bach, See, oder an der Wasserleitung. Das Wasser wird in die am Anfang leere Kübelspritze gefüllt. 1 Spieler pumpt, 2 Spieler füllen mit dem Strahlrohr die Wasserbomben und verknoten sie, um sie dann über eine Strecke von ca. 5 Metern zu werfen, wo sie der letzte Spieler mit einem Eimer auffangen muß, ohne sie platzen zu lassen. Bis auf den Fänger können die Spieler sich jederzeit abwechseln, bzw. sich gegenseitig helfen (ein Wasserträger kann z.B. Wasserbomben füllen und werfen, wenn der andere Wasserträger alleine zurecht kommt).

Für jede intakt aufgefangene Wasserbombe gibt es 10 Punkte.

Zeitvorgabe: 4 Minuten

---

*Dieses Spiel wurde bei einer Veranstaltung der Jugendfeuerwehren der Stadt Garbsen (Region Hannover, Nds., <http://www.Jugendfeuerwehren-Garbsen.de>) mit Erfolg gespielt. Eventuelle Unfallrisiken sollten vorher bedacht, und geeignete Gegenmaßnahmen getroffen werden. JugendfeuerwehrOnline.de übernimmt keine Verantwortung für Unfälle oder Nichtgelingen der Spiele.*

*Die Beitragenden sind nicht zwangsläufig auch die Urheber der hier aufgeführten Spiele.*

Habt Ihr Spiele die Ihr hier veröffentlichen wollt, dann schreibt bitte an [Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de](mailto:Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de) Eure Spiele-Ideen werden gerne mit Hinweis auf Eure Jugendfeuerwehr, bzw. Euren Verein und Eure Homepage in die Spielesammlung von JugendfeuerwehrOnline.de aufgenommen.

Bei weiteren Fragen, Kritik oder Anregungen, schickt bitte eine E-mail an [Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de](mailto:Spiele@JugendfeuerwehrOnline.de)