

Spieleabend Lager 2020

geplant von Gruppe 6

Spielvorbereitung?

- 1) Die Kinder sollten in verschiedene Gruppen aufgeteilt werden nach dem Alter sodass jede Gruppe zwischen 6-7 d.h. Blase 1: 6 Gruppen und Blase 2: 3 Gruppen
- 2) Jetzt sollte jede Gruppe sich ein coolen Superhelden Namen ausdenken
- 3) Es sollte ausgelost werden, wer anfängt (Alternativ kann auch ein Minispiel gemacht werden um die Startergruppe festzulegen und wer siegt darf die Runde beginnen)
- 4) Das ausgeloste Team kann dann beginnen (das erste Spiel wählen)

Geschichte

Die „Guardians of Galaxy“ (aka die Leiter) sind auf der Suche nach neuen Superhelden für ihre Gruppe für ihre nächste (geheime) Mission. (ACHTUNG: Redet in der „WIR“-Form z.B. Wir sind auf der Suche nach Superhelden.. etc)

Natürlich können wir nicht einfach jeden akzeptieren. Ihr musst eure Superheldenkraft unter Beweis stellen und nur die beste Gruppe kann mit uns auf diese wichtige Mission gehen. Wir werden eure Superkraft in verschiedenen Kategorien testen. Seid ihr schneller als Flash? Stärker als der Hulk? Wisst ihr mehr als der Wissenschaftler Iron Man der seine eigene Hand kreiert hat? Das wollen wir wissen.

Hierzu haben wir 5 Kategorien mit 5 verschiedenen Levels zusammengestellt. Wenn ihr eine Aufgabe in Level 5 schafft bekommt euer Team 50 Punkte, Level 1 nur 10 Punkte. Je höher das Level, je höher das Risiko zu verlieren. Das Team mit den meisten Punkten sehen wir als würdig an mit uns auf die Mission zu nehmen. Achtung: in manchen Aufgaben kann man wiederum von anderen Teams gechallengt werden und natürlich „wer nicht riskiert, der nicht gewinnt“.

(Natürlich muss das Team dann auch ein bisschen mehr Freizeit haben um ausgeruht in die Mission zu gehen und darf daher einmal aussetzen für die täglichen Aufgaben aka. Spülen)

Spielablauf:

- 1) Das Team muss eine Aufgabe auswählen (es darf keine Aufgabe sein, die schon gelöst wurde) und dazu einen Teammitglied stellen
- 2) Erst nach dem die Aufgabe und das Teammitglied gewählt wurde, liest der Leiter den Codenamen vor. Der Leiter schaut welche Art Spiel es ist:
 - a. **Einzelspieler:** Der Spieler spielt das Spiel alleine
 - b. **Gegnerspiel:** Der Spieler muss eine Gegnermannschaft wählen. Die Gegnermannschaft muss nun einen Spieler stellen
 - c. **Gruppenspiel:** Alle Gruppen müssen das Spiel spielen. Jede Gruppe muss nun einen Spieler stellen
- 3) Nachdem alle Spieler gestellt wurden, erklärt der Leiter was der Codename bedeutet und wie das Spiel geht.
- 4) Wer gewinnt? Wer verliert?

a. Einzelspieler:

- i. Der Einzelspieler gewinnt das Spiel und somit die auch die Punkte des Levels
- ii. Der Einzelspieler verliert das Spiel. Diese Gruppe kann somit die Punkte nicht gewinnen. Andere Gruppen können in diesem Fall ihren Joker einsetzen und die Aufgabe versuchen und somit volle Punkte gewinnen

b. **Gegnerspiel:** Der Spieler der das Spiel gewinnt, gewinnt ebenfalls die Punkte des Levels für seine Gruppe. (Die Gegnermannschaft kann nur die Hälfte der Punkte gewinnen oder sie setzt einen Joker dann volle Punkte)

c. **Gruppenspiel:** Der Spieler der das Spiel gewinnt, gewinnt ebenfalls die Punkte des Levels für seine Gruppe. (Die Gegnermannschaft kann nur die Hälfte der Punkte gewinnen oder sie setzt einen Joker dann volle Punkte)

5) Nun wählt die nächste Gruppe ihre Aufgabe

Spielfeld

Das „Spielfeld“ ist ein Plakat in Folgendem Stil: Niveaus von 1-5 und Themen.

	Flash (Geschwindigkeit)	Hulk (Kraft)	Iron man (Wissen)	Spiderman (Mut)	Wonderwoman (Überraschung)
1	Spiel Level 1
2	Spiel Level 1
3	Spiel Level 3
4	Spiel Level 4
5	Spiel Level 5

Die Schwierigkeit steigt mit den Niveaus. Der Lohn für eine geschaffte Aufgabe steigt ebenfalls mit Niveau.

Flash - Geschwindigkeitsspiele

Code Name	Spiel	Punkte/ Level	Material
Bang!	Gegnerspiel: Der ausgewählte Spieler darf einen Mitspieler aussuchen und sich eine Mannschaft aussuchen die gegen ihn spielt. Die Mannschaft darf dann ebenfalls 2 Spieler stellen. 2 Spieler jeder Gruppe müssen so schnell wie möglich einen Luftballon zwischen ihnen zerplatzen	10	10 Luftballons
Alles hat seine Ordnung	Gruppenspiel: Alle zusammen. Beim Start, läuft das Kind nach vorne und versucht das As zu finden und bringt es zurück. Das nächste sucht den König etc. Die Karten liegen falsch herum in einem Reifen. Die Gruppe die am schnellsten ist gewinnt	20	Kartenspiel
Regenbogen	Gruppenspiel:	30	200-300 smarties

	Jede Gruppe bekommt die gleiche Menge an Smarties und muss diese nun nach Farben sortieren. Die Gruppe die am schnellsten ist gewinnt. Achtung: ab Mittelschule darf man nur eine Hand benutzen		für beide Blasen (also circa 2-3 Pakete?)
ABC	Einzelspieler: Blase 1: Zähle das Alphabet 3 mal in 30 Sekunden auf. Blase 2: Zähle das Alphabet 5 mal in 30 Sekunden auf.	40	Stoppuhr (am Handy)
Die fehlende Karte	Gegnerspiel: Die 2 Spieler bekommen ein 52-Kartendeck. Eine Karte fehlt. Wer zuerst die fehlende Karte findet, gewinnt.	50	2 Kartenspiele (wo die gleiche Karte fehlt)

Hulk - Spiele in denen man seine Stärke beweisen muss

Code Name	Spiel	Punkte/Level	Material
Eine Armlänge Abstand	Gegnerspiel: Der Spieler müssen arm drücken machen. Der Stärkere gewinnt (Achtung der Gegenspieler darf nicht älter sein)	10	
Holzi Holz	Einzelspieler: Der Spieler muss einen Nagel in ein Holz schlagen und darf nur X Schläge benutzen (verschieden pro Blase)	20	Holzstamm Hammer Nägel Spiel austesten
Streichholz-challenge	Einzelspieler: Der Spieler hat 2 Minuten Zeit ein Streichholz zwischen Zeige-, Mittel-, und Ringfinger zu zerbrechen	30	Streichholz
Wasserfall	Gegnerspiel: Die Spieler müssen eine Wasserflasche (für Blase 2: 2 Wasserflaschen) mit 1 oder 2 Händen nach vorne halten (90 grad winkel) derjenige der länger aushält gewinnt	40	1 Wasserflasche
Bring Sally up - Push up challenge	Gruppenspiel: Der Spieler der am längsten die challenge durchhält hat gewonnen. Bei "Bring Sally up" muss man nach oben kommen und bei "bring sally down" muss man nach unten gehen. Beim Rest des Liedes die Position halten.	50	Etwas um die Musik abzuspielen

	Achtung: Die Leiter sollten das einmal kurz vorzeigen wie es richtig geht https://www.youtube.com/watch?v=41N6bKO-NVI		
--	--	--	--

IRON MAN - Spiele in denen man sein Wissen beweisen muss

Code Name	Spiel	Punkte/ Level	Material
Der frühe Vogel fängt den Wurm	Einzelspieler: Zähle X verschiedene Vogelarten auf die alle mit einem anderen Buchstaben beginnen. Blase 1 zählt 8 auf Blase 2 zählt 12 auf	10	
TikTak	Gegnerspiel (Blase 1) und Einzelspiel (Blase 2) Auf den Boden legen, Augen zu und auf das signal im kopf 1min30 abschätzen. Sobald man denkt die zeit wurde erreicht: hand heben. Für das Gegnerspiel : Wer am nächsten dran ist hat gewonnen. Für das Einzelspiel : Entweder 3 Sekunden weniger oder 3 Sekunden mehr als 1min30	20	Stoppuhr (Handy)
Gegenstände unter der Decke	Einzelspieler: Der Spieler hat eine Minute Zeit sich 20 Gegenstände unter einer Decke zu merken. Danach hat der Spieler bei Los eine Minute Zeit die Gegenstände aufzunennen. Blase 1 = 13 Gegenstände; Blase 2 = 17 Gegenstände	30	Decke 20 Gegenstände Stoppuhr
Stadt, Land, Fluss	Einzelspieler: Blase 1: Nenne 4 Länder die mit S beginnen Blase 2: Nenne 10 Länder die mit S anfangen (Schweden, Schweiz, Slowenien, Slowakei, Singapur, Serbien, Spanien, Südkorea, Südafrika, Syrien, Srilanka, Senegal, Saudi Arabien, Sudan, etc.)	40	
Crack the Code	Einzelspieler: Eine mathematische oder physikalische aufgabe lösen. Spieler darf sich einen Teamkollegen auswählen. Blase 1: (Unter X min) Rätsel: Wer hat mehr Beine? Ein Pferd, zwei Kühe, drei Spinnen, vier Hühner und fünf Fische oder dreiundzwanzig Tauben? Lösung: Dreiundzwanzig Tauben haben mehr Beine. 23 Tauben x 2 Beine = 46 Beine	50	Zeit austesten

	<p>Ein Pferd 4 Beine + zwei Kühe 8 Beine + drei Spinnen 24 Beine + vier Hühner 8 Beine + fünf Fische 0 Beine = 44 Beine</p> <p>Blase 2: Für die Grossen, verbinde die neun Punkte in 4 Strichen</p>		
--	--	--	--

Wonderwoman - Überraschungsspiele

Code Name	Spiel	Punkte/Level	Material
Zungentornado	Gegnerspiel: Die Spieler müssen eine Süssigkeit, die an einer Kordel befestigt ist so schnell wie möglich in den Mund befördern (Ende der Kordel in den Mund und dann ohne Hände die Süssigkeit in den Mund kriegen)	10	Schick, Kordel
Hoch hinaus	Gruppenspiel: Jede Gruppe hat eine Minute Zeit einen Flieger zu basteln. Der Flieger der am weitesten fliegt gewinnt (jede Gruppe darf ihren Flieger selber fliegen lassen) über den Boden rutschen zählt auch	20	Papier
Babyfläschchen	Einzelspieler: Der Spieler muss X Gerüche von X erkennen (verschieden von Blase zu Blase)	30	Riechspiel (Rebecca) Spiel austesten
Schlangenspiel	Einzelspieler: Der Spieler bekommt eine Blatt Papier und hat 3 Minuten Zeit daraus eine Schlange zu reissen. Diese Schlange muss X m lang sein (verschieden für Blase 1 und Blase 2)	40	Papier (DIN A4) Spiel austesten
Gummistiefelwurf	Einzelspieler: Der Gummistiefel muss eine gewisse Distanz geworfen werden. Der Spieler hat 3 Versuche	50	Gummistiefel Spiel austesten

Spiderman - Mutprobe

Code Name	Spiel	Punkte/Level	Material
Äffchen	Einzelspieler: Der Spieler muss sich vor allen für eine Minute wortwörtlich zum Affen	10	

	machen (einen Affen nachmachen)		
Babyfläschchen	Einzelspieler: Der Spieler bekommt ein Babyfläschchen und muss dieses unter X Minuten austrinken (verschieden für Blase 1 und Blase 2)	20	Babyfläschchen Unbekannte Substanz im Fläschchen ;) Spiel austesten
Eiersalat	Einzelspieler: Der Spieler muss ein aufgeschlagenes Ei trinken	30	Ei
Wäsche ist fertig!	Einzelspieler: Der Spieler muss sich von seiner Gruppe X Wäscheklammern ins Gesicht klammern lassen. (15 = Blase 1; 20 = Blase 2)	40	Wäscheklammern
Spiegelei	Einzelspieler: Der Spieler muss sich ein Ei auf dem Kopf aufschlagen lassen	50	Ei