

ERSTELLT VON
Muppet

ON
15.05.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Leiterwettbewerb * meerkamp



Dynamische Variante eines Hexathlons, bei dem die Teams gegeneinander antreten, um den höchsten Platz auf der Rangliste zu erreichen.

Informationen zum Spiel

Alter: 10+
Anzahl: 16+ (Teams von 4 bis maximal 8 Spielern)
Anzahl der Mannschaften: 4+
Spielfeld: Im Freien
Leiter: 1 Spielleiter, ggf. ein Betreuer pro Veranstaltung
Spieldauer: 10-15 min pro Veranstaltung, 180 min insgesamt

Material

- Leiter (kann in Form eines umgekehrten V aufgestellt werden, mit Stufen auf beiden Seiten)
- Kreidetafeln + Kreide
- Schiedsrichterpfeife für Start- und Endsignal
- Material für die verschiedenen Teile

Vorbereitung

Die Leiter wird an einem zentralen Ort zwischen allen Spielteilen aufgestellt. Alle Teile werden aufgebaut.

Die Teilnehmer versammeln sich in der Nähe der Leiter. Dann werden die Teams aufgeteilt. Jedes Team bekommt eine Tafel + Kreide, um seinen Teamnamen darauf zu schreiben. Sobald sie einen Teamnamen haben, dürfen sie ihr Schild auf beiden Seiten an die Leiter hängen. Sobald alle Schilder aufgehängt sind, kann die Herausforderung beginnen....

Herausforderung

Ein Team kann nur andere Teams herausfordern, die 1 Platz unter oder über ihm liegen, oder das Team auf der anderen Seite der Leiter auf derselben Stufe.
Das herausfordernde Team entscheidet, welcher Teil ausgeführt wird. Das Gewinnerteam jeder Herausforderung darf sein Brett mit dem des Gegners tauschen. Ziel ist es, am Ende der Spielzeit (die vom Spielleiter festgelegt wird) das Schild mit dem Namen des eigenen Teams oben auf der Leiter hängen zu haben.

Auf das Schlusssignal des Spielleiters hin folgt das Finale, die Nummern 1 und 2 jedes Leiters spielen das Finale um Platz 1 & 2 und Platz 3 & 4. Das zu spielende Spiel wird vom Rest der Gruppe bestimmt.

Ideen für Teile

- Wettbewerb im Bogenschießen
- Seilbrücke
- Wachteleier
- (Tauziehen
- Sackhüpfen
- Schreibe in drei Minuten so viele Jungen-/Mädchennamen wie möglich auf
- Schwierige Frage(n)
- Flaschentrinken (welches Team schafft es als erstes, 1/3 einer Flasche mit einem Strohhalm zu leeren)
- So schnell wie möglich einen Mastwurf binden (Variation mit verschiedenen oder sogar mehreren Knoten)
- Baumstamm sägen
- Nägel einschlagen (wer schlägt den Nagel bis zum Anschlag in den Baumstamm, die Teams wechseln sich ab. Der Beste nach 3 Runden gewinnt)
- usw...

Weitere Ideen für Teile

www.spelensite.be
www.jeugdwerker.be
www.spellenmap.nl
www.jeugdwerkidee.nl

Bild

Titelfoto: freedigitalphotos.net

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Teamarbeit
Wettbewerb
Herausforderung
Leiter
Dynamisch

Alter
8–12 Jahre
13–16 Jahre
ab dem 16. Lebensjahr

Anzahl Teilnehmer
20–30
30 – 100

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/leiterwettbewerb-meerkamp