

Kampf der Giganten



Dies ist ein ausgearbeitetes Wettkampfspiel mit witzigen Duellen.

Material

- Trillerpfeife
- Stoppuhr

Spiele

Schnapp das Handtuch (Geschwindigkeit)

Material: 1 oder mehrere kleine Handtücher

- Bei gleicher Anzahl von Teilnehmern werden Paare gebildet.
- Diese stellen sich Rücken an Rücken, grätschen die Beine. Zwischen die beiden wird ein Handtuch gelegt.
- Auf das Signal des Spielleiters hin, versucht jeder Partner das Handtuch durch seine Beine hindurch als erster zu ergreifen. Wem dies gelingt, gewinnt.
- Jeder Partner, der gewonnen hat, bildet nun mit einem der anderen Sieger ein neues Paar.
- Das Spiel wird solange gespielt, bis nur noch ein Sieger übrig bleibt.
- Seine Gruppe erhält einen Punkt.
- Ist es eine ungleiche Teilnehmeranzahl so können auch drei Spieler gegeneinander antreten.

Gewichte stemmen (Kraft)

Material: 1 Gewicht pro Teilnehmer (z.B. Tetra-Pack in Tüten o.ä.)

- Die Teilnehmer erhalten jeweils ein Gewicht.
- Auf Signal des Spielleiters hin, hebt jeder das Gewicht mit ausgestreckten Arm von sich.
- Wer als Letzter seinen Arm runternimmt, gewinnt.

Banane-Auffädel-Spiel (Geschwindigkeit)

Material: 1 Banane pro Teilnehmer; gleichlange Fäden, die an den Bananen befestigt werden; Stifte, die am anderen Ende des Fadens befestigt werden

- Jeder Teilnehmer erhält eine der mit Faden und Siften präparierten Bananen.
- Die Teilnehmer legen ihre Banane in gleicher Höhe auf den Boden und begeben sich zur Startlinie.
- Auf das Startzeichen des Spielleiters hin, versuchen die Spieler den Faden so schnell wie möglich auf dem Stift aufzurollen, um als Erster die Banane in die Finger zu bekommen.
- Derjenige, der die Banane als Erster geöffnet und gegessen hat, gewinnt.

Flasche-Stift-Spiel (Zielgenauigkeit)

Material: pro Teilnehmer 1 Flasche und einen an einem Faden befestigten Stift

- Jedem Teilnehmer wird der Faden am Gürtel oder an der Gürtelschlaufe befestigt.
- Hinter jedem Teilnehmer befindet sich eine leere Flasche, in die sie mit dem Stift treffen müssen.
- Wem das als Erster gelingt, gewinnt.

Schlangen-Wettessen (Geschicklichkeit)

Material: pro Teilnehmer 4 Zucker-Schlangen, die an einer langen Schnur befestigt sind

- Zwei Helfer halten die Schnur mit den Zuckerschlangen waagrecht in die Höhe (Schlangen sollten noch gerade so mit dem Mund erreichbar sein).
- Auf das Signal des Spielleiters hin versuchen die Spieler so schnell wie möglich, ihre 4 Schlangen nacheinander zu essen.
- Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Grimassen-Spiel (Mimik)

Material: pro Teilnehmer 1 Gummi

- Jeder Teilnehmer erhält einen Gummi, den er sich über den Kopf ziehen und auf der Nasenspitze und hinter den Ohren befestigen muss.
- Auf das Signal des Spielleiters hin, wird durch Mimik und Grimassen versucht, den Gummi bis zum Hals zu bewegen.
- Wessen Gummi sich zuerst am Hals befindet, gewinnt.

Turmbau zu Babel (Geschicklichkeit)

Material: pro Teilnehmer 1 leere Flasche ohne Deckel, Streichhölzer

- Auf das Signal des Spielleiters hin versuchen die Teilnehmer aus den Streichhölzern einen Turm auf der Flaschenöffnung zu bauen, der die Türme der anderen Spieler an Höhe übertrifft.

- Wer nach 5 Minuten den höchsten Turm gebaut hat, gewinnt.

Ich bin der Beste (Fassungsvermögen)

Material: Kichererbsen o.ä., pro Teilnehmer 1 Behälter o. Tüte, Waage

- Die Teilnehmer versuchen so viele Kichererbsen wie möglich in den Mund zu nehmen.
- Dann müssen sie laut und verständlich "Ich bin der Beste" sagen.
- Die Kichererbsen der Spieler kommen dann in verschiedene Behälter und werden einzeln gewogen.
- Wer die meisten Kichererbsen in den Mund bekommen hat, gewinnt.

"Ich pfeif auf die Kekse!" (Geschwindigkeit)

Material: pro Teilnehmer 2 größere, trockene Kekse

- Jeder Teilnehmer versucht, seine beiden Kekse so schnell wie möglich zu essen und anschließend zu pfeifen.
- Wer es als Erster schafft, laut zu pfeifen, gewinnt.

Wettrülpfen (Lautstärke)

Material: 1 volle CocaCola-Flasche (oder anderes kohlenensäurehaltiges Getränk), pro Teilnehmer 1 großen Becher

- Jeder Teilnehmer trinkt seinen Becher mit CocaCola aus.
- Derjenige, der anschließend am lautesten rülpfen kann, gewinnt.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES