INGEDIEND DOOR
JSZM-Xero

ON
02-01-2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Toto

Toto ist ein beliebtes Lagerspiel das perfekt zum Abendprogramm passt. Egal ob im Haus oder draussen, bei diesem Spiel werden alle miteinbezogen und können ihre Fähigkeiten in der Gruppe oder alleine unter Beweis stellen.

Erklährung

Das Toto besteht aus verschiedenen, kleineren Wettkämpfen. Die Kinder werden im Voraus von der Spielleitung in 3-5 gleich starke Gruppen eingeteilt. Als Wetteinsatz erhält am Anfang jede Gruppe 15 Sugus. Jeder Gruppe wird ein Leiter zugeteilt, der für die Gruppe verantwortlich ist.

Nun beginnen die Wettkämpfe. Nach dem erklärt wurde, wie der Wettkampf aussieht, wird bekannt gegeben, wer gegen wen spielt. Dies kann je nach Spiel ein Einzelkampf oder ein Gruppenwettkampf sein

Anschliessend entscheidet sich jede Gruppe, auf welchen Kämpfer oder Gruppe sie setzen wollen. Es wird auf denjenigen gesetzt, der ihrer Meinung nach dieses Spiel gewinnen wird. Ist einer der Wettkämpfer aus der eigenen Gruppe, so muss auf diesen gesetzt werden. Ebenfalls bestimmen sie den Wetteinsatz (Menge der Suguse), den sie setzen möchten. Das Minimum ist 1 Sugus, das Maximum ist die Menge Sugus, die die Gruppe besitzt. Der Wetteinsatz wird in einem Gruppeneigenen Becher auf ein Blatt mit Raster gestellt, um so zu zeigen, auf welche Gruppe man setzt. Gewinnt derjenige, auf den sie gesetzt haben, so erhalten sie die doppelte Menge Sugus zurück. Hat man die Wette verloren, so verliert man auch den gesamten Wetteinsatz.
Die Gewinner am Schluss des Totos ist diejenige Gruppe, welche am meisten Sugus hat.

Wettkämpfe

Hier eine Auswahl einiger Wettkämpfe. Die Liste kann beliebig ergänzt werden. Pro Stunde Spiel können ca. 5 Wettkämpfe ausgetragen werden. Bei der wahl der Wettkämpfe sollte darauf geachtet werden, dass alle Gruppen ca. gleich stark zum zuge kommen und zwischen Gruppen und Einzelwettkämpfen abgewechselt wird.

Einzelwettkampf

Apfel essen

Ein Apfel wird in ein Wasserbad gelegt und muss vom TN rundum angebissen werden. Der schnellere Gewinnt.

Sugus an Schnur

Der TN muss möglichst schnell ein Sugus an einer Schnur mit dem Mund hochziehen ohne dabei die Hände zu benützen.

Dose halten

Der TN muss möglichst lange eine Dose aus dem ausgestrecktem Arm halten.

Trinken

Der TN muss möglichst schnell einen Schoppen leer trinken.

Büchsen schiessen

Der TN muss möglichst viele Büchsen / Becher mit wenigen schüssen umschiessen.

Guezli Essen

Der TN muss in einer bestimmten Zeit mehr Guezli (Bärentazen, Armeeguezli) als der Gegener essen.

Kartenturm

Der TN muss in einer Zeit einen möglichst hohen Kartenturm bauen.

Zeitungsreissen

Aus einem Zeitungsblatt muss ein möglichst langer Streifen gerissen werden.

Flieger basteln

Der TN bastelt einen Flieger, der möglichst weit fliegt.

Wattefussball

Auf einem Tisch liegt ein Wattestück. An jedem ende steht ein TN mit einem Strohhalm. Wer das Wattestück über die gegnerische Tischkannte blässt, hat gewonnen.

Springseilen

Der TN muss in einer Zeit möglichst viel mal Springseilen.

Puzzle

Der TN muss ein kleines Puzzle lösen.

Bibelstellen suchen

Der TN muss einzelne Bibelstellen suchen.

Gruppenwettkampf

Mikado Turm

Die TN müssen mit den Mikadostäben in der vorgegebenen Zeit einen möglichst hohen Turm mit Mikadostäben bauen.

PingPongball-Stafette

Die TN müssen in einer Stafette einen Parcour absolvieren mit einem Löffel auf dem ein PingPong Ball ist, der nicht runterfallen darf.

Schuhturm
Die Gruppe muss in einer gewissen zeit einen Möglichst hohen Turm mit ihren eigenen Schuhen bauen.

Suche
Die Gruppe muss möglichst schnell einen gewissen Gegenstand, der auf dem Lagerplatz versteckt ist, finden.

Guezli essen
Die Gruppe muss möglichst viele Guezli in einer gewissen Zeit in den Mund stopfen.

Kegeln
Die TN müssen mit einem Ball möglichst viele Kegel um schmeissen. Jeder hat eine bestimmte Anzahl Würfe.

Löffel durch Kleider
Die Gruppe muss möglichst schnell einen Löffel an einem Faden durch die Kleider schlaufen.

Huckepack-Rennen
Stafette im Huckepack möglichst schnell absolvieren.

Luftbalons unter Kleider
Die Gruppe muss unter Zeitvorgabe einer einzelnen Person möglichst viele aufgeblasene Luftballone unter die Kleider stopfen, so dass sie von alleine halten und nicht Platzen

Stab hinlegen
Der Gruppe wird ein Stab auf die Finger gelegt, der danach auf den Boden gelegt werden muss, ohne das ein TN den Stab nicht mehr berührt.

Ringe werfen
Die Gruppe muss möglichst viele Ringe über einen Hering werfen.

Wassertransport
Die Gruppe muss möglichst viel Wasser mit Schwämmen vom einen Ort zum anderen Transportieren.

Garette Stafette
Die Gruppe macht eine Stafette mit Garetten.

Blachenschlauch
Die Gruppe muss möglichst schnell einen Blachschlauch aus 2 Blachen knüpfen und als ganze Gruppe hindurch.

Spielbendel
Die ganze Gruppe muss möglichst schnell durch einen Spielbändl steigen.

Zeitungsturm
Die Gruppe muss in einer Zeit einen möglichst hohen Turm aus Zeitungen bauen.

Bildnachweis

- Titelfoto: Jungschar Zündhölzli Maur, www.jsmaur.ch

Weitere Informationen

Categorieën
Spiele und Aktivitäten

Tags
Lagerspiel
Abend
Gruppe
Drinnen oder Draußen
Alle Altersgruppen

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

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Diese Information fehlt.

Duur
Keine Daten verfügbar.

Materiaal
Fast mühelos

Bestanden downloaden
Geen downloads

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/toto