

Datum 21.09.2023 // Campspiel:

- Zeitraum 14:30 – 17:30 Uhr (3 Stunden)
 - 15 Spielstationen, an denen jeweils 2 Gruppen gegeneinander antreten
 - Es spielen 6er- und 7er-Gruppen mit; da die Gruppen gegeneinander spielen, muss entweder bei den 6er-Gruppen ein Teilnehmer immer doppelt antreten oder bei den 7er-Gruppen wechseln sich zwei Teilnehmende ab. Genaueres findet ihr in den einzelnen Spielbeschreibungen.
 - pro Station bleiben 12 Minuten Zeit – d.h. inklusive der Zeit, die zum Wechseln der Stationen benötigt wird; ihr müsst also darauf achten, dass ihr die Zeiten genau einhaltet, weil sonst der gesamte Ablauf durcheinander gerät.
 - **4 Minuten für Erklärung und Vorbereitung**
 - **6 Minuten reine Spielzeit**
 - **2 Minuten für den Wechsel zur nächsten Spielstation**
- Das Signal für den Beginn und das Ende der Spielzeit wird zentral gegeben. Jeweils 60 Sekunden vor dem Start der Spielzeit werden wir ebenfalls zentral ein Signal geben. (Da es bei dem Trubel jedoch durchaus möglich sein kann, dass ihr die Signale nicht hört, solltet ihr sicherheitshalber mit einer eigenen Uhr die Zeit verfolgen)***
- Als Wertungskriterium wird entweder die Zeit / Wassermenge / erreichte Weite / Anzahl der Durchgänge / etc. genommen – je nach Spiel.

Es geht also nicht darum, ob man im direkten Vergleich gewinnt oder verliert. Man kann auch als Verlierer im direkten Duell insgesamt Zweiter oder Dritter werden, weil man gegen den späteren Sieger zum Beispiel verloren hat.
 - An jeder Station wird ein Wertungsbogen vorhanden sein, in dem ihr die erreichten Ergebnisse eintragen könnt.
 - Anschließend werden alle Spiele gleich bewertet; d.h. der Erste erhält 30 Punkte, der zweite 29, der Dreißigste 1 Punkt. Bei Gleichstand erhalten beide dieselbe Punktzahl und der nächste Platz entfällt.
 - Alle Stationen sollen diesmal Namen bekommen und diese sollen auf Tafeln angezeigt werden.

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|--|
| 1. | Eierlaufen | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • über eine bestimmte Distanz • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es werden die geschafften Durchgänge gezählt • wenn das Ei runterfällt, muss der Spieler von vorne beginnen • es zählen nur vollständige Durchgänge • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 8 Styroporeier • Löffel vom Haus • kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|---|
| 2. | Teebeutel Weitwurf | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 1.) die TN halten den Teebeutel am Seil/Schild mit den Zähnen fest, so dass der Teebeutel locker herunterhängt • 2.) nun stellen sich die TN mit dem Rücken zur Abwurfline und versuchen den Teebeutel so weit wie möglich hinter sich zu schleudern. Der Teebeutel darf jedoch nur über einen hinweggeschleudert werden, man darf sich also nicht mit dem Oberkörper drehen. • jeder TN hat zwei Versuche, der weiteste Versuch kommt in die Wertung • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • am Ende werden die gewerteten Versuche zusammengerechnet (<i>bei den 7er-Gruppen werden nur die 6 weitesten Versuche zusammengerechnet</i>) • es bleiben jedoch nur 6 Minuten Zeit; sollten nicht alle TN zum Teebeutelweitwurf kommen, hat die Gruppe Pech gehabt • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 360 Teebeutel • kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • 12 Heringe oder Kreide zum markieren der Wurfweiten • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger • Müllsäcke zum Überziehen – als Schutz für die Kleidung |

| Nr. | Station | Mitarbeitende / Material |
|-----------|---|--|
| 3. | Ball durchreichen | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • an dieser Station werden 2 unterschiedliche Durchgänge á 3 Minuten gespielt • (d.h. Ihr müsst beim erklären etwas schneller sein, da die Gruppen kurz stoppen müssen zwischen den einzelnen Durchgängen) • da wir auch 6er Gruppen haben, muss jeweils ein TN der 7er Gruppen aussetzen • (bitte darauf achten, dass bei den versch. Durchgängen auch versch. TN aussetzen, so dass jeder mitspielen kann) • die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf mit dem Gesicht zum Spielleiter <ul style="list-style-type: none"> • nun wird der Ball nach hinten durchgereicht; wenn der Ball hinten angekommen ist, läuft der hinterste Spieler nach vorne und reicht ihn erneut durch • Durchgang 1: nach hinten durch die Beine • Durchgang 2: nach hinten über Kopf • sollte der Ball runterfallen, muss von vorne begonnen werden • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es werden die geschafften Durchgänge gezählt • gezählt werden nur vollständige Durchgänge • ein Durchgang ist beendet, wenn der hinterste Spieler mit dem Ball von hinten nach vorne gelaufen ist (also wieder vorne steht!) • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 2 Basketbälle • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| Nr. | Station | Mitarbeitende / Material |
|-----------|--|---|
| 4. | Quizstation – „1 – 2 – oder – 3“ | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • beiden Gruppen werden die gleichen Fragen gestellt – d.h. sie spielen gleichzeitig • die Frage wird von den Blaukappen vorgelesen und drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl gegeben • wie bei der Fernsehsendung „1 – 2 – oder – 3“ müssen nun jeweils 6 Gruppenmitglieder (bei den 7er-Gruppen muss halt ein TN immer aussetzen / achtet darauf, dass sie sich abwechseln und keiner sich völlig aus dem Spiel herauszieht) entscheiden, auf welches Feld sie sich stellen • es werden maximal 12 Fragen gestellt (30 Sekunden pro Frage) – ob alle Fragen gestellt werden können, hängt davon ab, wie konzentriert die Gruppen mitspielen. Dies müsst ihr den Gruppen vorher ganz deutlich erklären!!!! • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die Anzahl der Personen gezählt, die auf dem richtigen Feld steht • am Ende werden die Punkte einfach addiert • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • Fragebogen mit Antwortmöglichkeiten und Lösung • Kreide zum Aufmalen des Spielfeldes • 14 Leibchen (2 unterschiedliche Farben – je 7 Stück) • Nummerntafel 1 – 3 um die Lösung anzuzeigen • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|---|
| 5. | Seilchen Springen (Rope Skipping) | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler 1 Minute Zeit zum Springen Mitarbeiter sollten trotz der zählenden Seile mitzählen, falls eins ausfällt • Es muss darauf geachtet werden, dass sie bei jedem neuen Spieler auf null gesetzt werden • Es dürfen nur sechs Leute mitspielen, der siebte Spieler muss aussetzen • Spielwertung <ul style="list-style-type: none"> • Sprünge aller Spieler aus dem Team werden zusammengezählt • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • Springseile • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|---|
| 6. | Kim-Spiele (Fallschirm des Vergessens) | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Boden liegen ca. 70 Gegenstände • Aufgabe der TN ist es, sich in 90 Sekunden so viele Gegenstände wie möglich zu merken, danach wird ein Fallschirm über die Gegenstände gelegt • anschließend sollen sie diese aufschreiben • die beiden Gruppen müssen an verschiedenen Orten spielen (akustische Trennung) • alle TN dürfen mitspielen (ob 6 oder 7 TN auf die Menge der Gegenstände schauen, macht keinen allzu großen Unterschied – wir werden es auch gar nicht thematisieren) • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die Anzahl der richtig aufgeschriebenen Begriffe gezählt • hierbei seid nicht zu kleinlich hinsichtlich genauer Bezeichnung • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 2 Fallschirme • 70 verschiedene Gegenstände • 2 getrennte Räume oder Plätze • Zettel und Stifte • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|---|
| 7. | Schubkarren Rennen | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • über eine bestimmte Distanz • Je 2 TN bilden ein Schubkarrengespann • TN (1) fasst die Knöchel von TN (2); TN (2) muss nun auf den Händen laufen • beim nächsten Durchgang sollen die Positionen getauscht werden • bei den 7er Gruppen muss halt ein Gespann aus 3 Personen gebildet werden, die sich reihum abwechseln. Wenn möglich sollte jeder mal tragen und mal auf den Händen laufen. • Erst wenn ein Gespann die Ziellinie überquert, dürfen die nächsten beginnen • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es werden die geschafften Durchgänge gezählt • es zählen nur vollständige Durchgänge • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|--|
| 8. | Wasserbombenweitwurf | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • je 2 TN stehen sich gegenüber und versuchen sich eine Wasserbombe über eine festgelegte Distanz zuzuwerfen. • diese muss gefangen werden und darf nicht platzen. Einmal werfen reicht – sie muss nicht hin und her geworfen werden. • anschließend wird die nächste Distanz in Angriff genommen • jeder Gruppe stehen 8 Wasserbomben zur Verfügung • alle TN müssen mindestens zweimal mitgespielt haben • es bleiben jedoch nur 6 Minuten Zeit; sollten nicht alle Wasserbomben zum Einsatz kommen, hat die Gruppe Pech gehabt • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • für die jeweiligen Distanzen gibt es eine bestimmte Punktzahl • nur wenn die Wasserbombe gefangen wird und nicht zerplatzt, gilt die Distanz als geschafft • sollte eine Wasserbombe nicht gefangen werden aber trotzdem ganz bleiben, darf und muss der Versuch wiederholt werden • die Punkte werden am Ende addiert • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 300 Wasserbomben • Wertungsbogen, Stifte • Kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Distanzen: (z.B.) <ul style="list-style-type: none"> ➤ 02 Meter = 1 Punkt ➤ 06 Meter = 2 Punkte ➤ 10 Meter = 3 Punkte ➤ 14 Meter = 4 Punkte ➤ 18 Meter = 5 Punkte ➤ 22 Meter = 6 Punkte |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|--|
| 9. | Konfi im Sack | x |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Hier hinter verbirgt sich das beliebte Spiel Sackhüpfen • Dies erfolgt über eine bestimmte Distanz • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es werden die geschafften Durchgänge gezählt • es zählen nur vollständige Durchgänge • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 18 Säcke (6 werden zum Spielen benötigt – 12 als Ersatz) • Eimer/Bauhüttchen • kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|---|
| 10. | Dosen (Becher) werfen | x |
| | <ul style="list-style-type: none"> • jeder TN hat drei Würfe frei, dann muss gewechselt werden • sollte die Pyramide nicht ganz abgeräumt sein, versucht es der nächste TN zu beenden • erst wenn die komplette Pyramide abgeräumt ist, darf neu aufgebaut werden • Aufbau erfolgt durch die eigene Gruppe • Bälle werden von der eigenen Gruppe eingesammelt • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die Anzahl der abgeräumten Pyramiden zusammengezählt • es zählen nur komplett abgeräumte Pyramiden • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 30 Dosen/Becher (20 werden zum Aufbau benötigt 4/3/2/1 – 10 als Ersatz) • 15 Tennisbälle (6 Spielbälle / 9 Ersatzbälle) • kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|--|
| 11. | Dickmann – Tabu | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • es muss ein Begriff mit Dickmann im Mund erklärt werden – der Dickmann darf während dessen nicht runtergeschluckt werden (anschließend schon!) • jeder TN muss ein Wort erklären – anschließend ist der/die nächste TN an der Reihe • max. können 7 Begriffe erraten werden • die beiden Gruppen müssen an verschiedenen Orten spielen (akustische Trennung) • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es zählt die Anzahl der erratenen Begriffe – bei Gleichstand zählt die Zeit • !!! Zeitnahme nicht vergessen !!! (???) • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 250 Dickmanns • Tabuspiele (2 Stück) => Begriffe vorher aussortieren, so dass eine gewisse Chancengleichheit gegeben ist • 2 getrennte Räume oder Plätze • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger (2 Stück) |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|--|
| 12. | Personen Make ´n Break | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • es müssen die abgebildeten Figuren nachgelegt werden • jeder TN stellt eine Farbe durch ein Leibchen dar – es gibt 6 Farben • bei 7er Gruppen gibt es eine Farbe doppelt • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es zählen die erfolgreich nachgebildeten Figuren • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • Karten müssen erstellt werden • Leibchen (6 Verschiedene Farben) • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger (2 Stück) |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|---|
| 13. | Wortsalat / Buchstabensalat | Megan B.// Jan Erik Andreas |
| | <ul style="list-style-type: none"> • beide Gruppen erhalten den vorbereiteten Arbeitszettel und 6 Minuten Zeit um diesen zu bearbeiten • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die Anzahl der gelösten Wörter gezählt • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 30 Arbeitsbögen und ausreichend Stifte • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|--|
| 14. | Faschingsstaffel | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • typischer Staffelablauf über eine bestimmte Distanz • TN müssen sich verkleiden • gelaufen wird nur in kompletter Montur • es zählen nur komplette Läufe • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die Anzahl der Durchgänge gezählt • es zählen nur komplette Läufe • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • Verkleidung: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Schwimmflossen ➢ Taucherbrille ➢ Latzhose ➢ Handschuh ➢ Schal ➢ Mütze ➢ alte Jacke • Eimer, Bauhüttchen, kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|---|
| 15. | Regenmacher | X |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Mit Hilfe von einem Fußkatapult wird Wasser über eine Distanz von ca. 3 Metern in Richtung der Gruppe geschleudert • Aufgabe der Gruppe ist es mit Hilfe von Bechern so viel Wasser wie möglich aufzufangen und dies dann in einen Messbecher zu füllen • Hierbei dürfen pro Gruppe nur 4 Leute als Fänger fungieren (mit jeweils einem Becher) • 1 TN muss das Katapult bedienen und 1 TN muss jeweils das Wasser besorgen • bei den 7er-Gruppen gibt es 5 Fänger die sich abwechseln müssen; d.h. es dürfen immer nur 4 Fänger pro Durchgang mitspielen • Spielwertung: <ul style="list-style-type: none"> • es wird die gesammelte Wassermenge gemessen • Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none"> • 2 Fußkatapulte • 4 Eimer (2 werden für das Spiel benötigt / 2 als Ersatz) • 16 Becher (8 werden für das Spiel benötigt / 8 als Ersatz) • 3 Messbecher (2 werden für das Spiel benötigt / 1 als Ersatz) • Müllsäcke als Schutzhüllen (bei Bedarf, wenn das Wetter nicht mitspielt – damit die Konfis nicht zu nass werden) • Möglichkeit um Wasser zu besorgen • Eimer, Bauhüttchen, kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung • Wertungsbogen, Stifte • Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

Ersatzspiele:

- **Pantomime (bei schlechtem Wetter)**
- **Raupenrennen (bei schlechtem Wetter)**
- **Kisten-Jenga (bei schlechtem Wetter)**

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|--|--|
| 5a. | Pantomime | X |
| | <ul style="list-style-type: none">• es muss ein Begriff durch Pantomime erklärt werden• jeder TN muss einen Begriff erklären – anschließend ist der/die nächste TN an der Reihe• die beiden Gruppen müssen an verschiedenen Orten spielen (akustische Trennung)• Spielwertung:<ul style="list-style-type: none">• es zählt die Anzahl der erratenen Begriffe• Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none">• Tabuspiele (2 Stück) => Begriffe vorher aussortieren, so dass eine gewisse Chancengleichheit gegeben ist• 2 getrennte Räume oder Plätze• Wertungsbogen, Stifte• Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger (2 Stück) |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|------------|---|---|
| 8a. | Raupenrennen | x |
| | <ul style="list-style-type: none">• über eine bestimmte Distanz• die TN knien sich hintereinander auf die Erde; nun fasst jeder die Knöchel seiner/s Vorderfrau/manns, so dass eine Raupe entsteht• Spielwertung:<ul style="list-style-type: none">• es wird die Zeit gemessen• Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none">• kurze Seilstücke, Klebeband, etc. als Markierung• Wertungsbogen, Stifte• Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

| <i>Nr.</i> | <i>Station</i> | <i>Mitarbeitende / Material</i> |
|-------------|---|---|
| 15a. | Kisten-Jenga | X |
| | <ul style="list-style-type: none">• beide Gruppen müssen aus bereitgestellten Sitzhockern einen möglichst hohen Turm bauen• es stehen maximal 24 Hocker pro Team zur Verfügung• der Turm muss am Ende der Spielzeit stehen• Spielwertung:<ul style="list-style-type: none">• es wird die Höhe und die Zeit gemessen• Spielzeit: 6 Minuten | <ul style="list-style-type: none">• 60 Hocker (48 werden für das Spiel benötigt / 12 als Ersatz)• Wertungsbogen, Stifte• Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger |

Moderation:

X