



Riesenactivity

Einstieg

BrrrTac

Einstieg Die Tns treffen stellen sich in 8 Gruppen zusammen (6 TN pro Gruppe). Dort bereiten sie sich mental auf den Activity Wettkampf vor und spielen ein BrrrTac, da sie noch nicht so viele Wörter können und diese im anschliessenden Spiel erst erlernen. Dann teilen sich die Gruppen wieder in die einzelnen Gruppen ein.

Hauptteil

Riesenactivity

Wir spielen ein Riesenactivity. Jede Gruppe sammelt sich nach der Spielerklärung in ihrer Basis, welche wie die restlichen 7 Basen gleich weit von der Hauptbasis entfernt ist. Die Gruppen bestimmen eine Reihenfolge der TNs, die beim Begriff/Lied vormachen immer eingehalten wird, sodass alle an die Reihe kommen und nicht beeinflusst wird, wer Zeichnet etc. Ertönt das Clairon, startet das Spiel. Der erste TN pro Gruppe rennt zur Hauptbasis und erfährt, welche der untenstehenden 4 Disziplinen er zu welchem der folgenden Begriffen machen soll. Zur Kontrolle haben die Gruppenleiter dieselbe Liste, wie der zuständige Leiter pro Gruppe in der Basis. Wurde der Begriff erraten, ist der nächste Tn an der Reihe. Ziel ist es, als erster fertig zu werden. Hat man den letzten Begriff erraten, muss das Nächste Kind nochmals zur Hauptbasis rennen und Bescheid geben. Sieger ist jene Gruppe, welche zuerst alle Begriffe erraten hat.

- (1) Pantomime
- (2) Lied (Gurgeln Teens, summen Kids)
- (3) Umschreiben ohne Teil des Begriffes zu sagen (Teens mit Pingpongball im Mund)
- (4) Zeichnen (Teens mit geschlossenen Augen)

- 1 Nussknacker 2 Mini Farb und dini 3 Jublasackmesser 4 Kirche
1 Chasperli 2 Drei Chinesen mit dem Kontrabass 3 Lagerleitung 4 Regenbogen
1 Cellospieler 2 Oh du goldigs Sünneli 3 Sonnencreme 4 Spaghettiteller
1 Zelt 2 Das alte Haus von Rocky Docky 3 Schwimmflügeli 4 Landkarte
1 Seilspringen 2 Oh wenn de Sänn 3 Geländespiel 4 Lagerfeuer

Alter

- ✓ 5 - 7 Jahre
- ✓ 8 - 11 Jahre
- ✓ 12 - 14 Jahre
- ✓ 15 - 16 Jahre
- ✗ 17+ Jahre

Spielbar

- ✓ Drinnen
- ✓ Draussen

Spielart

- ✓ Bewegt
- ✓ Ruhig
- ✓ Kreativ
- ✗ Gesprächig

Kategorie

- ✓ Spiel & Sport
- ✗ Gestalten
- ✓ Gruppengeist
- ✗ Jubla-Wissen

Gruppengrösse

100 - 23 Kinder

Zeit

55 Minuten - 6 Stunden

1 Skiifahren 2 Auf der Mauer auf der Lauer 3 Tomatensalat 4
Schatztruhe
1 Maler 2 de Töff vom Polizist 3 Wanderschuh 4 Baumhaus
1 Wecker 2 Schoggifondue 3 WC-Fangis 4 Spiegelei
1 Seilziehen 2 Bisch du Glücklich und du weisch es 3
Wasserschlacht 4 Ananas

Ausflug

Menschenmemory

Zwei Kinder wenden sich von der Gruppe ab. Alle anderen suchen sich eine Gspändli. Mit diesem machen sie eine bestimmte identische Bewegung ab. Dann verteilen sich alle durcheinander im Raum. Die beiden von draussen werden reingerufen und spielen nun gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörenden Paare finden. Dazu dürfen sie – wie auch im echten Memory-Spiel – zweimal raten, das heisst: Eine Person aufrufen, welche ihre Bewegung vormacht; dann eine zweite, welche ihre Bewegung ebenfalls vormacht. Sind die Bewegungen identisch? Wenn ja, ist ein Paar gefunden, wenn nein, ist die zweite Spielerin/der zweite Spieler dran. Es gewinnt, wer am meisten Paare herausfindet.

Material

- 8 Pingpongbälle
- Papier
- 8 Basen
- Hauptbasis mit Begriffsliste
- Stifte
- 16 Blachen
- Je 1 Begriffsliste für Gruppenleiter
- Clairon

Bemerkungen

- Man benötigt viel Platz

Vorbereitungen

- Je 1 Begriffsliste für Gruppenleiter