Challenge Abend

# Kostenloses Stock Foto zu boden, drinnen, erholung

## Challenge Abende machen Spass, stärken den Zusammenhalt und tragen dazu bei, dass das Schullager für die Schüler:innen zum unvergesslichen Erlebnis wird. Mit ein paar einfachen Spielideen können Schüler:innen auch bei schlechtem Wetter bei Laune gehalten werden. Hier haben wir ein paar lustige Spiele für Drinnen und Draussen zusammengefasst, die einfach und ohne viele Hilfsmittel durchgeführt werden können. Dieser Abend bietet sich auch wunderbar für einen Abschlussabend im Lager an.

## Kategorie: Abendprogramm, Abschussabend

**geförderte Ziele:**

**$**

**Preis pro Person:**

**Gruppengrösse:** keine Begrenzung

**Ort:** Lagerhaus

**Jahreszeit:**

**geeignetes Wetter:**  Schönwetter, Schlechtwetter

**Zeitaufwand für LP:** ca. 1 Stunde

**Betreuung / Begleitperson(en):**  4 Personen

**Schwierigkeitsgrad:**

**I**

**geeignete Lagerform(en):**  Wanderlager, Sportlager, Kennenlernlager, Schneesportlager, Sommerlager, Herbstlager, Velolager, Zeltlager, Abschlusslager

**Reservationen:** keine

Detaillierte Planung:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Zeit | Ablauf | Material | Bemerkungen |
| 20’40’5’40’5’ | * Einführung
* Spiel
* Wechsel der Gruppen
* Spiel
* Rangliste
 | * Anhang
 |  |

Spezifische Sicherheitsmassnahmen:

|  |  |
| --- | --- |
| Sicherheitsvorkehrungen | Verantwortung im Leitungsteam* Keine
 |
| Abbruchkriterien/Alternativen* Keine
 |
| Sicherheitsrelevante Verhaltensregeln für die Gruppe* Keine
 |
| Material/Ausrüstung* Apotheke
 |
| Weitere Massnahmen* Keine
 |
| **Vorbereitung für Notfallsituationen** | * Keine
 |

Anhang:

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. Rang
 | 3 P. |
| * 2. Rang
 | 2 P. |
| * 3. Rang
 | 1 P.  |
| * 4. Rang
 | 0 P. |

Challenge-Abend

**6 – 8 Gruppen:**  Die Hälfte der Gruppe spielt tritt zuerst bei den Einzel-Challenges an, währenddessen die andere Hälfte zuerst die Gruppen-Challenges absolviert. (So spielen in einer Kategorie 3-4 Gruppen gegeneinander)

**Wertung**: Die Gruppe, die eine Challenge gewinnt, bekommt 3 Punkte, 2..

**Kategorie**: Die Challenges werden entweder als ganze Gruppe = Gruppen-Challenge gespielt,

oder als Einzel-Challenge, wofür jede Gruppe jeweils einen Spieler stellen muss.

**Material**: Game-Tisch mit 4 Stühlen, Aufgabenblatt für Gruppen, Challenges, Liste unten…

**Aufgabenblatt**: Hier schreibt die Gruppen die Lösungen einiger Challenges auf. Diese können eingesammelt und direkt korrigiert werden.

**Zeit**: Mit 4 Gruppen (à 6-7 Spieler) dauert jede Kategorie ca. 40min

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Challenge | Kategorie | Material |
| 1. | Schokokuss - Challenge | Einzel-Challenge | Ca.24 Schokoüsse, Servietten |
| 2. | One Thought - Challenge | Einzel-Challenge | Behauptungen |
| 3. | Teebeutel-Weitwurf - Challenge | Einzel-Challenge | Teebeutel |
| 4. | Umschreiben - Challenge | Einzel-Challenge | Umschreibungsbegriffe |
| 5. | Face-The-Cookie Challenge | Einzel-Challenge | Cookies, 6 Stühle,  |
| 6. | Top Werbesprüche | Einzel-Challenge | **Aufgabenblatt**: Anfänge von Werbesprüchen,  |
| 7. | Richtig, Falsch - Challenge | Gruppen-Challenge | Behauptungen, 6x Richtig/Falsch Karten  |
| 8. | Smarties - Challenge | Gruppen-Challenge | Smarties, Röhrli |
| 9. | Stimmengewirr - Challenge | Gruppen-Challenge | **Aufgabenblatt**: Video Stimmengewirr, Audio-Boxen |
| 10. | Guetzli am Seil – Challenge | Gruppen-Challenge | Schnur, Willisauer Ringli  |
| 11 | Schätz die Nudel – Challenge | Gruppen-Challenge | 1 Glas mit Penne |

**Schokokuss – Challenge**

Spielform: Einzel-Challenge

Anleitung: 1 Person pro Gruppe tretet an und setzt sich dazu auf den Stuhl. Ziel ist es, möglichst schnell drei Mohrenköpfe zu essen, ohne dabei die Hände zu benutzen. Sobald alles weg ist, und alle Mohrenköpfe runtergeschluckt sind, ruft der Spieler „Stopp!“. Kontrolle: Mund öffnen 😉

Material: 6 Schokoküsse, Handtücher

**One Thought – Challenge**

Spielform: Einzel-Challenge

Anleitung: Immer 2 TeilnehmerInnen (vorteilshaft Freunde) treten gegeneinander an (= 3 Gruppen). Sie sitzen direkt nebeneinander. Den drei Spielteams wird eine Frage gestellt, was sie lieber mögen, *z.B. Pommes mit Mayo oder Ketchup?* Jetzt müssen beide gleichzeitig das sagen, was sie lieber mögen. Ziel ist es, so viele Übereinstimmungen wie möglich zu haben. Sagen beide etwas Anderes, so muss jeweils ein Marshmallow in den Mund gesteckt werden (nicht essen). Das geht so lange, bis kein Platz mehr im Mund ist. Wenn eine Person den Mund voll hat und nicht mehr sprechen kann, ist er aus dem Spiel ausgeschlossen, der Partner kommt in die Siegerrunde. Dort spielen noch 3 gegeneinander.

Material: Marshmallow, Was magst du lieber-Fragen

**Teebeutel-Weitwurf - Challenge**

Spielform: 6x6

Anleitung: Der erste Spieler stellt sich an der festgelegten Startlinie auf, nimmt den Teebeutel am Zetteli in den Mund und versucht denn Teebeutel so weit als möglich zu werfen. Die Spieler versuchen ihr Glück nacheinander. Der Spieler des Teebeutels, welcher am weitesten geworfen wurde, hat gewonnen.

Material: Teebeutel (Zetteli vorgängig mit Gruppennr. beschriften, für eindeutige Auswertung)

**Umschreiben – Challenge**

Spielform: Einzel-Challenge

Anleitung: Die Spieler der Gruppen setzen sich auf die bereitgestellten Stühle nebeneinander hin. Es wird ein Wort umschrieben, welches von den Teilnehmenden erraten werden muss. Es werden mind. 10 Begriffe abgefragt, der Spieler mit am meisten korrekten Antworten gewinnt die Challenge.

*Z.B. „wenn man Hunger hat, macht man das…“ = essen.*

Material: Umschreibungen, Lösungswörter, Stühle für die Spieler

**Face-The-Cookie - Challenge**

Spielform: Einzel-Challenge

Anleitung: Die Spieler der Gruppen setzen sich auf die bereitgestellten Stühle nebeneinander hin. Jeder Spieler bekommt ein Cookie, welches er auf der Stirn platzieren muss (dazu am besten in den Himmel oder zur Decke schauen). Ziel ist es, dass Guetzli ohne Hände oder andere Hilfe in den Mund zu bekommen und vollständig zu essen. Wer das am schnellsten geschafft hat, gewinnt die Challenge.

Material: 6 Stühle, Cookies, Beseli

**Werbesprüche-Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Die Spieler jeder Gruppe

Material: Werbesprüche-Anfänge, Lösungen

Z.B. Haribo macht… *~~Kinder froh und Erwachsene ebenso~~*. (Haribo)

**Richtig, Falsch – Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Es werden Behauptungen aufgestellt, welche nur mit Richtig oder Falsch beantwortet werden können, *z.B. der Himmel ist grün*. Jetzt muss man mit Richtig oder Falsch antworten, jedoch muss immer das Gegenteil verwendet werden. Im obigen Beispiel wäre die Aussage ja Falsch, allerdings muss jetzt aber das Gegenteil verwendet werden, also Richtig.

Damit die ganze Gruppe mitspielen kann, werden jeder Gruppe eine Richtig und eine Falsch-Karte verteilt. Diese muss die Gruppe sofort aufhalten. Die erste richtig aufgehaltene Karte bekommt einen Punkt.

Material: Behauptungen, 6x Richtig/Falsch Karten,

**Smarties – Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Aus jeder Gruppe wird ein Spieler gestellt. Dieser muss mit einem Röhrli ein Smarties von der Tischplatte aufsaugen und über eine Distanz transportieren. Am anderen Ende deponiert der Spieler das Smarties bei seinem Platz. Wer schafft es als erster, die 5 Smarties zu transportieren?

Material: Smarties, Röhrli

**Stimmengewirr - Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Welche 6 Lehrpersonen erkennt ihr im Stimmengewirr? Schreib die Namen auf.

Material: 6 Aufnahmen, Video Stimmengewirr, Beamer, Audio Boxen

**Guetzli am Seil - Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Jede Gruppe bekommt eine Schnur mit 3 Willisauer Ringli dran. Zwei Teilnehmer der Gruppe halten die Schnur an beiden Enden gut fest. Sie muss mindestens auf Schulterhöhe gehalten werden. Drei verschiedene Gruppenmitglieder müssen die Guetzli nun so schnell wie möglich, ohne Hände oder andere Hilfe von der Schnur wegessen. Eine Person beginnt. Sobald sie fertig isst, kommt die zweite Person an die Reihe, dann die dritte. Sobald die drei Guetzli vollständig gegessen worden sind, ruft die Gruppe „Stopp“!

*Hinweis: Geht ein Guetzli kaputt, fällt auf den Boden, ist die Gruppe ausgeschieden.*

Material: 6x Schnur mit je 3 Willisauer Ringli dran

**Schätz die Nudel - Challenge**

Spielform: Gruppen-Challenge

Anleitung: Jede Gruppe schätzt, wie viele Penne sich im Glas befinden. Die Gruppe, welche am nächsten an der Anzahl ist, hat gewonnen.

Material: Glas, Penne, Lösung (Anzahl Penne im Glas)

Challenge-Abend Lösungen

**Richtig, Falsch – Challenge**

Behauptungen:

|  |  |
| --- | --- |
| Die Orange ist rund.  | Falsch  |
| Der Regen ist trocken. | Richtig  |
| Gemüse ist gesund. | Falsch  |
| Grüne Tomaten sind reif. | Richtig |
| Die Erde kreist um die Sonne. | Falsch |
| Eis ist kalt. | Falsch  |
| Brennnesseln brennen.  | Falsch  |
| Katzen bellen. | Richtig  |
| Blondinen-Witze sind immer wahr. | Richtig  |
| Justin Bieber ist Kanadier. | Falsch |
| Spinat macht Popey stark. | Flasch  |
| Jeder Tisch ist aus Holz. | Richtig  |
| Buchs hat über 10‘000 Einwohner. | Falsch |

Material: Behauptungen, 6x Richtig/Falsch Karten,

**One Thought – Challenge**

Fragen: Was magst du lieber,

Sommer oder Winter? Süss oder salzig?

Schokolade oder Gummibärli? Skifahren oder Snowboarden?

Badi oder See? Apfel oder Birne?

Schwarz oder Weiss? Stühle oder Bänke?

McDonalds oder Burger King? TikTok oder Instagram?

Foto oder Film? Brille oder Cap?

Laufen oder springen? Tanzen oder singen?

Wind oder Regen? Putzen oder Kochen?

Joggen oder Schwimmen? Schlafen oder Action?

**Stimmengewirr - Challenge**

Spielform: Gruppe

Anleitung: Welche 6 Lehrpersonen erkennt ihr im Stimmengewirr? Schreib die Namen auf.

Material: 6 Aufnahmen, Video Stimmengewirr, Beamer, Audio Boxen

**Umschreiben – Challenge**

Spielform: 6x6

Anleitung: Die Spieler der Gruppen setzen sich auf die bereitgestellten Stühle nebeneinander hin. Es wird ein Wort umschrieben, welches von den Teilnehmenden erraten werden muss. Es werden mind. 10 Begriffe abgefragt, der Spieler mit am meisten korrekten Antworten gewinnt die Challenge.

*Z.B. „wenn man Hunger hat, macht man das…“ = essen.*

*Umschreibungen:*

*- Kugelschreiber* damit macht man eine Unterschrift.

*- Kaffee* trinken Erwachsene jeden Morgen, um in die Gänge zu kommen.

*- TikTok* damit verbringen viele Jugendliche ihre Freizeit.

*- Filmmusik* ohne das wären Filme langweilig.

*- Parkuhr* eine Uhr, welche man mit Münzen füttert.

*- Geburtstag* Spassiger Anlass, wofür Kuchen gebacken & Ballone aufgehängt werden

*- Hurrikan* ein tropischer Wirbelsturm.

*- Auto* ein vierrädriges Gefährt, welches dich schnell von A nach B bringt.

*- Tiger* niedlich wenn aus Stoff oder im Zoo, gefährlich bei Begegnung in der Wildnis

*- Mundschutz* neues Trendteil, welches kleinsten, gesundheitsschädlichen Tierchen den Weg versperren soll

Material: Umschreibungen, Lösungswörter, Stühle für die Spieler

**Werbesprüche-Challenge**

Haribo macht Kinder froh und Erwachsene ebenso. (Haribo)

Merci, dass es dich gibt. (Merci)

Wohnst du noch oder lebst du schon? (Ikea)

Red Bull verleiht Flügel. (Red Bull)

Ich bin doch nicht blöd. (Media Markt)

Waschmaschinen leben länger mit Calgon. (Calgon)

Alles Müller, oder was?! (Müller)

Lidl lohnt sich (Lidl)

Die wecken den Tiger in dir! (Kellogs Frosties)