

# Duelle

## Montag

Duell: Ringen um den Sieg 🏹

🔧 Material

1 Duellröhre

6 o. 10 Ringe

maybe Klebeband für „Startlinie“

👉 Vorbereitung

Duellröhre mitten in den Saal stellen, am besten zwischen Jungs und Mädels

→ dann sieht jeder was;) + Abwurfline kleben

👏 Durchführung

Es spielt ein Kind gegen einen MA. Beide starten hinter der Startlinie und haben jeweils 5 Versuche die Ringe so zu werfen, dass sie an der Duellröhre hängen bleiben.

Wer mehr trifft gewinnt.

· bei Gleichstand wird die Röhre weiter weg gestellt und wer näher dran wirft gewinnt.

→ generell kann man vom Alter abhängig machen, wie weit die Röhre wegsteht und ist klasse am Montag, weil dann das Prinzip von Duellen nice gezeigt wird

→ vllt eher ein älteres Kind

Duell: Augen wie ein Luchs

🔧 Material

2 Buzzer, Batterie

Präsentation Tierratebilder

👉 Vorbereitung

Präsentation bereit halten

👏 Durchführung

Es spielt ein Kind gegen einen MA. Es wird ein Tier gesucht, was aber unfassbar gut oder auch weniger gut in dem Bild versteckt ist. Wer zuerst buzzert und dann noch richtig anzeigen kann, wo sich das Tier befindet bekommt einen Punkt. Bis 3?

→ jüngeres Kind

# Dienstag

## Duell: Zolltomime

### Material

2 Zollstöcke

### Vorbereitung

- Zollstöcke bereit halten

### Durchführung

Man braucht 2 Kinder(→ am besten 2 ältere Kinder) und 2 Mitarbeiter. Der MA und das Kind mit dem Zollstock bekommen eine Sache gesagt, die sie nachstellen sollen.

→ Ideen hierzu: Stern, (Kreuz), Herz, Giraffe, Drachen steigen lassen, E-Gitarre ....whatever

Die andere Person rät. Wer es zuerst errät gewinnt den Punkt.

Bis 3? Bei Gleichstand ein Stechen.

## Duell: Um den heißen Brei reden

### Material

2 Buzzer

Tabukarten

### Vorbereitung

Buzzer und Tabukarten bereithalten

### Durchführung

Ein Kind und ein MA spielen gegeneinander. Der Programmträger spielt hier eine wichtige Rolle, denn er ist die Person, die die vorgegebenen Begriffe beschreibt ohne bestimmte vorgegebene Wörter und das Wort selbst zu nennen (s.Tabukarten).

Wer den gesuchten Begriff zuerst errät bekommt einen Punkt.

Wenn der MA oder das Kind falsch geraten hat darf der Gegner auch noch einen Guess äußern und sich noch einen Punkt schnappen. Bis 3

- Wähle von den Karten so viele und so schwere, wie Zeit und Personen entsprechen

→ vllt lieber ein älteres Kind

# Mittwoch

## Duell: Flinke Füße

### Material

## Duell: Emoji Quiz

### Material

2 Kinderstelzen

2 Pylonen

👉 Vorbereitung

Pylonen am hinteren Ende des Saals aufstellen und Stelzen bereithalten

👉 Durchführung

Ein Kind und ein MA treten gegeneinander an. Kind und MA starten gleichzeitig von der Bühne aus und gehen/rennen mit den Stelzen bis zur Pylone, drehen am Ende des Saals und laufen wieder zurück. Wer zuerst im Ziel ankommt gewinnt das Duell.

→ tendenz kleines Mädchen, weil die 's einfach drauf haben

## Donnerstag

Duell: 123- Superschnell 🏃

🔧 Material

2 Schrittzähler

👉 Vorbereitung

einfach Sachen bereithalten

👉 Durchführung

Die Schrittzähler werden an einer Hosentasche/ Hosenbund oder am Schuh befestigt. Die beiden Kandidaten müssen 30 Sekunden auf der Stelle laufen, um möglichst viele Schritte zu bekommen. Wer nach Ablauf der Zeit mehr Schritte hat gewinnt.

2 Buzzer und vorbereitete Präsentation mit Emojis

👉 Vorbereitung

s.Oben

👉 Durchführung

Ein MA und ein Kind bekommen Folien gezeigt mit Emojis die ein Wort ergeben,

z.B. 🧑 + 🗣️ + 🧑 + 📖 → 🦁 🐘 🎪 whatever...

vllt eine Folie, wo die Auflösung drauf steht → wäre smart

Wer zuerst buzzert und richtig errät erhält den Punkt. Bis 3?

→ egal welches Alter

Duell: Run to the Buzzer

Der Programmträger nennt Begriffe und eines passt nicht in die Kategorie:

• **Kategorie:** Tierische Adjektive

elefantastisch → bärenstark →

pudelwohl → froschgrün →

rabenschwarz → hammermäßig

• **Kategorie:** Musikinstrumente

Posaune → Geige → Flöte →

Trompete → Querflöte → Tuba →

Nashorn

• **Kategorie:** Zirkus

Elefant → Popcorn → Zebra →

Publikum → Pferd → Löwe →

→ geht auch mit jüngerem Kind, vllt eher ein Junge

Erklärung Schrittzähler:

- mit Knopf ST/SP zurücksetzen auf Null
- mit Knopf MODE auf Step stellen, aber das zweite Step, wo keine tage angezeigt werden
- es gibt keinen An-oder Aus-Knopf

## Schokopudding

· **Kategorie:** Kleidungsstücke

T-Shirt→kurze

Hose→Top→Pullover→Socken→

Jeans→ Blumenvase

**Kategorie:** Getränke, Obst whatever

· Man gibt eine Kategorie vor und liest immer weiter Begriffe vor.

Sobald einer der Begriffe nicht passt müssen der MA und das Kind zum Buzzer rennen und den passenden Begriff sagen. Das erste Team gewinnt einen Punkt. Wer zuerst 3 Punkte hat gewinnt.

## Freitag

Duell: **Seifenblasenduell**

 Material

2 x Seifenblasen

 Vorbereitung

bereithalten

 Durchführung

Welche Seifenblase hält länger? 1 Punkt

Welche Seifenblase ist größer→ 1 Punkt

Welche Seifenblase fliegt am weitesten von der Bühne aus?→ 1 Punkt

→ Alter ist egal

## Backoption für Buzzer

Duell: 5 Sekunden

Die Spieler haben 5 Sekunden Zeit auf eine Frage 3 richtige Antworten zu geben und müssen dazu vorher zuerst den Buzzer gedrückt haben.

z.B.

Nenne 3 Personen aus der Bibel

Nenne 3 Camissio Tänze

Nenne 3 Haarfarben

Nenne 3 typische Zirkustiere

Nenne 3 Eissorten

Nenne 3 Gewürze

→ eher ältere

→ wer zuerst 3 Punkte hat gewinnt