

CAMISSIO DUELLE 2025

Montag :

Ballon-Battle

Material: 2x Ballon, Klebeband für Ziellinie

Vorbereitung: Start und Ziellinie aufkleben, 2x Ballon aufpusten

Beschreibung: Es gibt eine Start- und eine Ziellinie. Der Richtwert beträgt 10 Meter, kann aber je nach verfügbarem Platz angepasst werden. Das Spiel kann auch als Hin-und-zurück-Variante gespielt werden. Sowohl der Mitarbeiter als auch das Kind erhalten jeweils einen Ballon. Zum Start dürfen beide Teilnehmer den Ballon einmal mit der Hand schlagen. Anschließend müssen sie ihn ohne ihre Hände bis zur Ziellinie transportieren. Unbeteiligte Mitarbeiter sollten darauf achten, dass die Kinder (1)den Gang freihalten und (2)den Ballon weder berühren noch anpusten oder anderweitig beeinflussen.

Altersempfehlung: auch jüngere

Wo ist...

Material: Präsentation, Buzzer, Zeigestab

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, Zeigestab und Buzzer bereithalten

Beschreibung: Zu Beginn jeder Runde wird das gesuchte Objekt einzeln gezeigt. Anschließend erscheint das Suchbild auf dem Bildschirm, und der Mitarbeiter sowie das Kind müssen das entsprechende Objekt darin finden. Nach 15 Sekunden zoomt das Bild langsam auf das gesuchte Objekt heran. Wer es gefunden hat, drückt den Buzzer und zeigt es auf dem Bildschirm. Bei einer falschen Antwort geht das Spiel weiter. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Altersempfehlung: auch jüngere

Dienstag:

Blitzmerker

Material: Verkleidungen und Gadgets vom Camp, 30 Sekunden Timer

Vorbereitung: Verkleidungen und Gadgets bereitlegen

Beschreibung: In diesem Spiel geht es darum, sich Dinge zu merken. Einer der PTs verlässt während der Erklärung des Spiels kurz die Bühne, verkleidet sich und nimmt verschiedene Gadgets in die Hand, z. B. eine Wasserflasche, eine Bibel, einen Rucksack oder eine Fundsache – seid kreativ! Anschließend kehrt der PT auf die Bühne zurück. Der Mitarbeiter und das Kind haben nun 30 Sekunden Zeit, sich alle Veränderungen am PT einzuprägen. Danach drehen sich die Teilnehmer in Richtung der Kinder, während der PT hinter ihnen steht, sodass sie ihn nicht mehr sehen können. Nun nennen sie abwechselnd die Dinge, die sie sich gemerkt haben. Wer sich mehr Details merkt, gewinnt das Spiel!

Altersempfehlung: eher ältere

Drollige-Doppelgänger

Material: Präsentation, Buzzer

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, Buzzer bereit halten

Beschreibung: Zu Beginn jeder Runde wird das gesuchte Objekt gezeigt. Anschließend beginnt eine Präsentation, in der Bilder von Objekten eingeblendet werden, die dem gesuchten Objekt ähnlich sind. Irgendwann taucht auch das gesuchte Objekt in der Präsentation auf.

Wer das Objekt erkennt, muss buzzern. Ist die Antwort richtig, erhält der Spieler einen Punkt. Bei einer falschen Antwort wird die Präsentation fortgesetzt, und der nächste Spieler hat die Möglichkeit zu buzzern.

Altersempfehlung: eher ältere

Mittwoch:

Grimassen

Material: Haferkekse

Vorbereitung: Zwei Kekse bereithalten, PT informieren über Allergie-Kids

Beschreibung: Beide Teilnehmer bekommen einen flachen Keks auf die Stirn gelegt. Diesen müssen sie ohne ihre Hände, also nur mit ihren Gesichtsmuskeln, in den Mund befördern. Fällt der Keks auf den Boden, muss er zurück auf die Stirn gelegt werden. Gewonnen hat die Person, die den Keks als Erste im Mund hat. Die PT sollten bei der Auswahl der Kinder vorher bedenken, ob diese Allergien haben, und sich gegebenenfalls kurz über betroffene Kinder informieren.

Altersempfehlung: eher ältere

Schneller als dein Schatten

Material: Schatten-Präsentation

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, Buzzer

Beschreibung: Ein Bild eines Schattens wird gezeigt, und die Teilnehmer dürfen buzzern sobald sie herausgefunden haben was diesen Schatten erzeugt haben könnte. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Altersempfehlung: auch jüngere

Donnerstag:

Klebe-Duell

Material: Post-Its, 30 Sekunden timer

Vorbereitung: Passende Anzahl an Post-Its für jeden Teilnehmer vorbereiten, Techniker Bescheid sagen

Beschreibung: Der Mitarbeiter und das Kind bekommen jeweils einen Block mit etwa 30 Post-Its. Beide haben 30 Sekunden Zeit, so viele Post-Its wie möglich an sich selbst zu heften – ohne dass sie sich überlappen! Am Ende zählen zwei Post-It-Professoren die angehefteten Zettel. Die Person mit den meisten Post-Its gewinnt.

Altersempfehlung: auch jüngere

Ohren wie ein Luchs

Material: Geräusch-Präsentation, optional: Presenterfernbedienung für PT

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, evtl. Presenter für PT bereithalten

Beschreibung: Die Tiergeräusche werden abgespielt, und die PT geben drei mögliche Antworten vor, welches Tieres sein könnte. Die Teilnehmer müssen eine der Antwortmöglichkeiten auswählen. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Altersempfehlung: nur für Ältere!!

Freitag:

Frosch-Rennen

Material: 2x Hüpf sack, Klebeband, Hütchen

Vorbereitung: Eine Rennstrecke wird aufgebaut – mit Hütchen für Slalom, niedrigen Hindernissen zum Drüberspringen und weiteren kreativen Elementen. Die PT können hierbei kreativ werden, jedoch sollte der Parcours machbar bleiben und das Rennen im Vordergrund stehen. Wie viele zusätzliche Elemente eingebaut werden, kann je nach Örtlichkeit variieren.

Beschreibung: Ein Mitarbeiter und ein Kind treten in einem Wettrennen auf Hüpfbällen gegeneinander an. Wer als Erstes wieder am Start ankommt, gewinnt.

Altersempfehlung: auch jüngere

Wahr oder Falsch

Material: Präsentation mit jeweils Frage und Auflösung

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen

Beschreibung: Die PT stellen Fragen, und das Kind sowie der Mitarbeiter müssen entscheiden, ob die Aussage wahr oder falsch ist. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Das Spiel eignet sich auch gut, um Punkte für die Mitarbeiter zu sammeln. Zudem könnten auch jüngere Kinder mitspielen, da die Fragen im 50:50-Format gestellt werden.

Fragen:

- Eine Biene muss für ein Glas Honig etwa 3 Millionen Blüten besuchen und dabei fast dreimal um die Erde fliegen. ✓
- Oktopusse haben drei Herzen und blaues Blut. ✓
- Die Längste Seifenblase die jemals gemacht wurde, war fast 9 Meter lang. ✗ Sie war 12,84 Meter lang!
- Ein durchschnittlicher Mensch schläft in seinem ganzen Leben insgesamt 26,7 Jahre. ✓
- Der schwerste Kürbis der Welt wiegt über 7500kg. ✗ Er wiegt über 1200kg
- Kängurus können sogar Rückwärts hüpfen! ✗ Kängurus können nicht Rückwärts hüpfen.

Altersempfehlung: auch jüngere

Dienstag:

Blitzmerker

Material: Verkleidungen und Gadgets vom Camp, 30 Sekunden Timer

Vorbereitung: Verkleidungen und Gadgets bereitlegen

Beschreibung: In diesem Spiel geht es darum, sich Dinge zu merken. Einer der PTs verlässt während der Erklärung des Spiels kurz die Bühne, verkleidet sich und nimmt verschiedene Gadgets in die Hand, z. B. eine Wasserflasche, eine Bibel, einen Rucksack oder eine Fundsache – seid kreativ! Anschließend kehrt der PT auf die Bühne zurück. Der Mitarbeiter und das Kind haben nun 30 Sekunden Zeit, sich alle Veränderungen am PT einzuprägen. Danach drehen sich die Teilnehmer in Richtung der Kinder, während der PT hinter ihnen steht, sodass sie ihn nicht mehr sehen können. Nun nennen sie abwechselnd die Dinge, die sie sich gemerkt haben. Wer sich mehr Details merkt, gewinnt das Spiel!

Altersempfehlung: eher ältere

Drollige-Doppelgänger

Material: Präsentation, Buzzer

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, Buzzer bereit halten

Beschreibung: Zu Beginn jeder Runde wird das gesuchte Objekt gezeigt. Anschließend beginnt eine Präsentation, in der Bilder von Objekten eingeblendet werden, die dem gesuchten Objekt ähnlich sind. Irgendwann taucht auch das gesuchte Objekt in der Präsentation auf.

Wer das Objekt erkennt, muss buzzern. Ist die Antwort richtig, erhält der Spieler einen Punkt. Bei einer falschen Antwort wird die Präsentation fortgesetzt, und der nächste Spieler hat die Möglichkeit zu buzzern.

Altersempfehlung: eher ältere

Mittwoch:

Grimassen

Material: Haferkekse

Vorbereitung: Zwei Kekse bereithalten, PT informieren über Allergie-Kids

Beschreibung: Beide Teilnehmer bekommen einen flachen Keks auf die Stirn gelegt. Diesen müssen sie ohne ihre Hände, also nur mit ihren Gesichtsmuskeln, in den Mund befördern. Fällt der Keks auf den Boden, muss er zurück auf die Stirn gelegt werden. Gewonnen hat die Person, die den Keks als Erste im Mund hat. Die PT sollten bei der Auswahl der Kinder vorher bedenken, ob diese Allergien haben, und sich gegebenenfalls kurz über betroffene Kinder informieren.

Altersempfehlung: eher ältere

Schneller als dein Schatten

Material: Schatten-Präsentation

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, Buzzer

Beschreibung: Ein Bild eines Schattens wird gezeigt, und die Teilnehmer dürfen buzzern sobald sie herausgefunden haben was diesen Schatten erzeugt haben könnte. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Altersempfehlung: auch jüngere

Donnerstag:

Klebe-Duell

Material: Post-Its, 30 Sekunden timer

Vorbereitung: Passende Anzahl an Post-Its für jeden Teilnehmer vorbereiten, Techniker Bescheid sagen

Beschreibung: Der Mitarbeiter und das Kind bekommen jeweils einen Block mit etwa 30 Post-Its. Beide haben 30 Sekunden Zeit, so viele Post-Its wie möglich an sich selbst zu heften – ohne dass sie sich überlappen! Am Ende zählen zwei Post-It-Professoren die angehefteten Zettel. Die Person mit den meisten Post-Its gewinnt.

Altersempfehlung: auch jüngere

Ohren wie ein Luchs

Material: Geräusch-Präsentation, optional: Presenterfernbedienung für PT

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen, evtl. Presenter für PT bereithalten

Beschreibung: Die Tiergeräusche werden abgespielt, und die PT geben drei mögliche Antworten vor, welches Tieres sein könnte. Die Teilnehmer müssen eine der Antwortmöglichkeiten auswählen. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Altersempfehlung: nur für Ältere!!

Freitag:

Frosch-Rennen

Material: 2x Hüpf sack, Klebeband, Hütchen

Vorbereitung: Eine Rennstrecke wird aufgebaut – mit Hütchen für Slalom, niedrigen Hindernissen zum Drüberspringen und weiteren kreativen Elementen. Die PT können hierbei kreativ werden, jedoch sollte der Parcours machbar bleiben und das Rennen im Vordergrund stehen. Wie viele zusätzliche Elemente eingebaut werden, kann je nach Örtlichkeit variieren.

Beschreibung: Ein Mitarbeiter und ein Kind treten in einem Wettrennen auf Hüpfbällen gegeneinander an. Wer als Erstes wieder am Start ankommt, gewinnt.

Altersempfehlung: auch jüngere

Wahr oder Falsch

Material: Präsentation mit jeweils Frage und Auflösung

Vorbereitung: Techniker Bescheid sagen

Beschreibung: Die PT stellen Fragen, und das Kind sowie der Mitarbeiter müssen entscheiden, ob die Aussage wahr oder falsch ist. Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Das Spiel eignet sich auch gut, um Punkte für die Mitarbeiter zu sammeln. Zudem könnten auch jüngere Kinder mitspielen, da die Fragen im 50:50-Format gestellt werden.

Fragen:

- Eine Biene muss für ein Glas Honig etwa 3 Millionen Blüten besuchen und dabei fast dreimal um die Erde fliegen. ✓
- Oktopusse haben drei Herzen und blaues Blut. ✓
- Die Längste Seifenblase die jemals gemacht wurde, war fast 9 Meter lang. ✗ Sie war 12,84 Meter lang!
- Ein durchschnittlicher Mensch schläft in seinem ganzen Leben insgesamt 26,7 Jahre. ✓
- Der schwerste Kürbis der Welt wiegt über 7500kg. ✗ Er wiegt über 1200kg
- Kängurus können sogar Rückwärts hüpfen! ✗ Kängurus können nicht Rückwärts hüpfen.

Altersempfehlung: auch jüngere

