

KJG-Petersberg

Zeltlager 2025

Stationsspiel



Gordischer Knoten



(Startspiel)

1. Alle Mitspieler stehen im Kreis und strecken ihre Hände nach oben in die Mitte. Dann greift jeder nach zwei Händen, bis er sie zu fassen bekommt. Es dürfen nicht die Hände nur eines Mitspielers sein, sondern sie sollten von verschiedenen Personen und nicht von unmittelbaren Nachbarn stammen. D.h. jeder Teilnehmer sucht zwei Hände zweier verschiedener Mitspieler, die möglichst weit entfernt stehen.
2. Wenn jede Hand eine andere Hand gefunden hat, versucht die Gruppe so weit wie möglich auseinanderzugehen, ohne dabei die Hände zu lösen. Ein gordischer Knoten ist entstanden!
3. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, den Knoten zu entwirren, ohne die Hände loszulassen. Zum Schluss sollten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Kreis bilden, was nicht immer gelingt.

Eventuell in zwei Gruppen.

Kein Material – evtl. etwas Musik

Schenkelsitzen



(Zwischenspiel)

Die ganze Gruppe stellt sich eng hintereinander in einem geschlossenen Kreis auf. Gleichzeitig setzen sich alle jeweils auf die Schenkel der Person, die hinter einem steht. Wenn es klappt, dann sitzen alle im Kreis und die Gruppe bricht nicht auseinander..

Eventuell in zwei Gruppen.

Kein Material – evtl. etwas Musik

Reise nach Jerusalem



(Zwischenspiel)

Die Reise nach Jerusalem – mit Luftballons. Dieses Spiel wird wie die klassische Version gespielt. Einziger Unterschied: Statt der Stühle kommen Luftballons zum Einsatz. Es gibt genau einen Luftballon weniger als Spieler:innen im Spiel sind. Sobald die Musik stoppt, versuchen alle sich einen Luftballon zu schnappen. Sollte dabei ein Luftballon zerstört werden, so scheiden die beiden Spieler:innen, die um den Ballon gekämpft haben aus. Wer ohne Luftballon bleibt, scheidet natürlich auch aus. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein:e Spieler:in einen Ballon in Händen hält.

Eventuell in zwei Gruppen Spielen:

Material: Luftballons, Musikbox

Wasser - Pong



(Zwischenspiel)

In jeder Spielrunde werfen alle Teilnehmer aus beiden Teams abwechselnd jeweils einen Tischtennisball in einen der Becher. Getroffene Becher werden vom gegnerischen Team getrunken. Das Erzielen eines Treffers von Spielern aus beiden Teams wird als Balls Back bezeichnet. Beide Teams dürfen neu werfen.

Je 2 Gruppen treten gegen einander an.

Material: Becher mit Wasser und TT-Bälle für je 3 Partien.

Spielplan

Nr.		
1	Team 1	Team 5
2	Team 4	Team 6
3	Team 2	Team 3
4	Team 4	Team 1
5	Team 3	Team 5
6	Team 6	Team 2
7	Team 1	Team 3
8	Team 2	Team 4
9	Team 5	Team 6
10	Team 2	Team 1
11	Team 6	Team 3
12	Team 4	Team 5
13	Team 6	Team 1
14	Team 5	Team 2
15	Team 3	Team 4

Sortieren



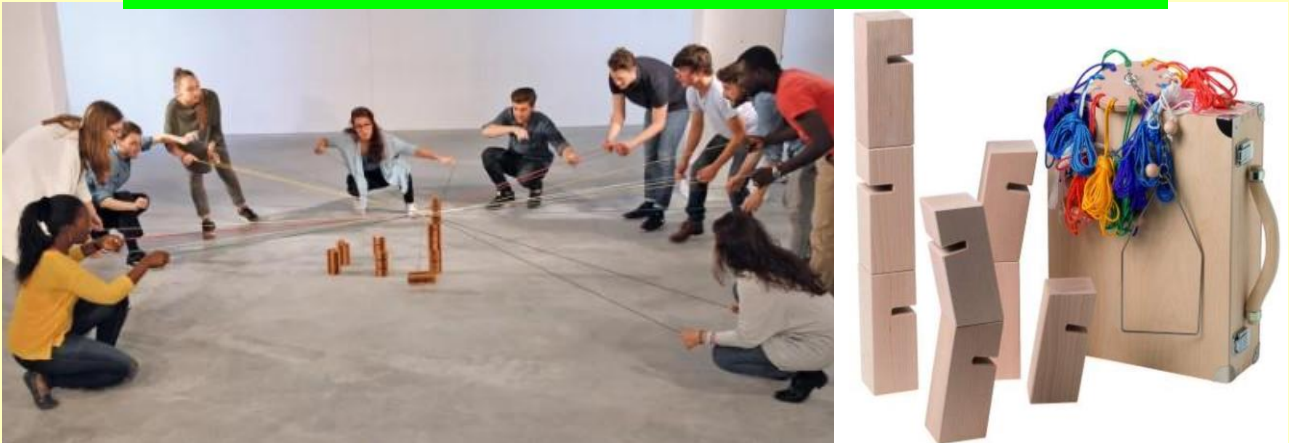
(Zwischenspiel)

Die Teilnehmenden stellen sich wahllos nebeneinander auf ein Seil. Nun sollen sie sich dem Alter nach nebeneinander platzieren. Die jüngste Person beginnt z.B. auf der linken Seite und die älteste auf der rechten. Verlässt eine Person das Seil, bzw. ist mit diesem nicht mehr in Kontakt, wird sie woanders wieder von der Spielleitung aufgestellt.

Das Spiel kann auch nach Größe, dem Anfangsbuchstaben des Vornamens oder der Hausnummer, in der man wohnt, ... durchgeführt werden.



Tower of Power



In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jede:r Teilnehmer:in greift ein Seilende (oder mehr, je nach Zahl der Akteure; bei Bedarf können auch einzelne Seile entfernt werden). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Teilnehmenden mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Dies ist eine wackelige Angelegenheit. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.

Material: Tower of Power – Koffer

Katholisches Jugendbüro Rheinhessen (KJB)

Kämmererstr. 59, 67547 Worms,

Tel.: 06241-27272

oder Bernhard Unselt, Tel.: 01781351561

Ist für 2025 gebucht.

Luft - Riese



Soviel Luftballons als möglich unter die Kleidung eines Teammitgliedes stecken. Alle Ballons sind gültig, die nach der Beendigung innerhalb von 15 Sekunden nicht rausfallen

Die Anzahl der Ballons wird aufgeschrieben.

Material: Luftballons

Kleider - Riese



Wie viel mal Kleidungsstücke kann ein Gruppenmitglied (in 5 Minuten) anziehen. Die restlichen Gruppenmitglieder dürfen dabei helfen.

Die Anzahl wird aufgeschrieben.

Material: keins Kleidungsstücke der Kinder

Mumie



Die Gruppe wickelt zuerst eine Person mit Toilettenpapier als Mumie ein.

Sobald der KJG-ler sagt, dass es ok ist, wird die Mumie wieder ausgewickelt, wenn das ganze Papier im Abfalleimer ist, wird die Zeit genommen.

Die Zeit wird aufgeschrieben.

Material: Klopapier

Hüfte



Nach einander müssen alle Gruppenmitglieder mit einer Schnur um die Hüfte und einer Schnur bis zu den Knien (und einem kl. Gewicht) 10 Flaschen ohne direkte Kontakt des Körpers umwerfen.

Die Zeit wird aufgeschrieben.

Material: Flaschen, Schnur, Stein

Perlonschleuder



Alle Kinder einer Gruppe sollen den Tischtennisball von den Bechern schlagen. Die Zeiten der einzelnen Spieler werden addiert und durch die Anzahl der Gruppenmitglieder geteilt. Pro Becher der umfällt gibt es einen Zeitzuschlag von 2 Sekunden.

Material: Tischtennisbälle, Becher, Strumpfhose

Dreibeinlauf



Die Mitspieler bilden Paare.

Die zwei Spieler eines Paares stellen sich nebeneinander auf.

Das jeweils innere Bein der beiden wird mit einer Schnur oder einem Seil zusammengebunden. Nun starten die Paare von einer Startlinie aus auf ein Kommando zum Wettstreit im Dreibeinlauf gegen ihre Mitstreiter.

Die Zeiten aller Paare einer Gruppe werden aufgeschrieben.

Material: Binde oder Stab

Becherpyramide



Alle Kinder einer Gruppe bauen die Pyramide, wie sie von der Spielkarte vorgegeben wird. Jeder Spieler soll so je 5 Pyramiden bauen.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Becher und Karten

Was ist in der Box



Gegenstände in einer Box sollen ertastet werden. Die Anzahl der richtigen Gegenstände wird aufgeschrieben.

Material: Boxen und Gegenstände aus dem Lager und der Natur.

Krabbel - Transport



„Auf allen Vieren“ werden Gegenstände auf dem Rücken transportiert. Fällt der Gegenstand runter, muss der Spieler zurück zu Start.

Das Ganze wird als Staffel gespielt.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Popo - Platzer



Ein Teammitglied bläst seinen Luftballon auf, rennt zum Stuhl und legt den Ballon auf diesen. Anschl. drückt es mit seinem Po solange auf den Ballon, bis er platzt. Dann ist das nächste Teammitglied dran.

Der Ballon darf ab dem 2. Teilnehmer schon aufgeblasen werden, bevor der Ballon des Vorgängers platzt.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Fußball - Transport



Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und nimmt sich an den Händen. Mit den Füßen sollen sie eine Strecke von etwa 30 Metern befördern. Der Ball darf dabei den Kreis nicht verlassen, beschied dies trotzdem, erhält die Gruppe Strafpunkte.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Ball

Ball von Flasche



Jedes Gruppenmitglied bekommt 2 Minuten um die TT-Bälle von der Flasche in den Becher zu blasen.

Anzahl der Bälle aufgeschrieben.

Material: Leere Flaschen und TT-Bälle

Geschmackstest



Die Teilnehmenden erraten mit verbundenen Augen, was sie zum Trinken bekommen.

Anzahl der richtig erkannten Getränke aufschreiben.

Material: Augenbinde und verschiedene Getränke

Plane wenden



Welche Gruppe kann am schnellsten die Plane wenden, ohne diese zu verlassen.

Material: Plane oder Decke

Kl. Standfläche



Welche Gruppe kann auf der kleinsten Fläche für 15 Sekunden stehen.

Material: Zeitung

Gedächtnis



Kleine Gegenstände werden 60 Sekunden lang beobachtet und anschließend aus der Erinnerung aufgezählt.

Die Anzahl der richtig genannten Gegenstände wird aufgeschrieben.

Material: Gegenstände aus dem Lager und ein Tuch zum Abdecken.

Twerk Pong



Twerk Pong ist ein Partyspiel, bei dem die Spieler mit "Twerking"-Bewegungen Tischtennisbälle aus einer Box herauswerfen müssen. Das Ziel ist, als erster alle Bälle aus der Box zu befreien. Die Regeln sind einfach: Befestige die Box um deine Hüfte, fülle sie mit Bällen und beginne mit dem Twerking, um die Bälle herauszuschütteln. Der Spieler, der zuerst alle Bälle entfernt, gewinnt. Die Zeit jedes Spielers wird aufgeschrieben.

Material: Box und TT-Bälle.

Stift in Flasche

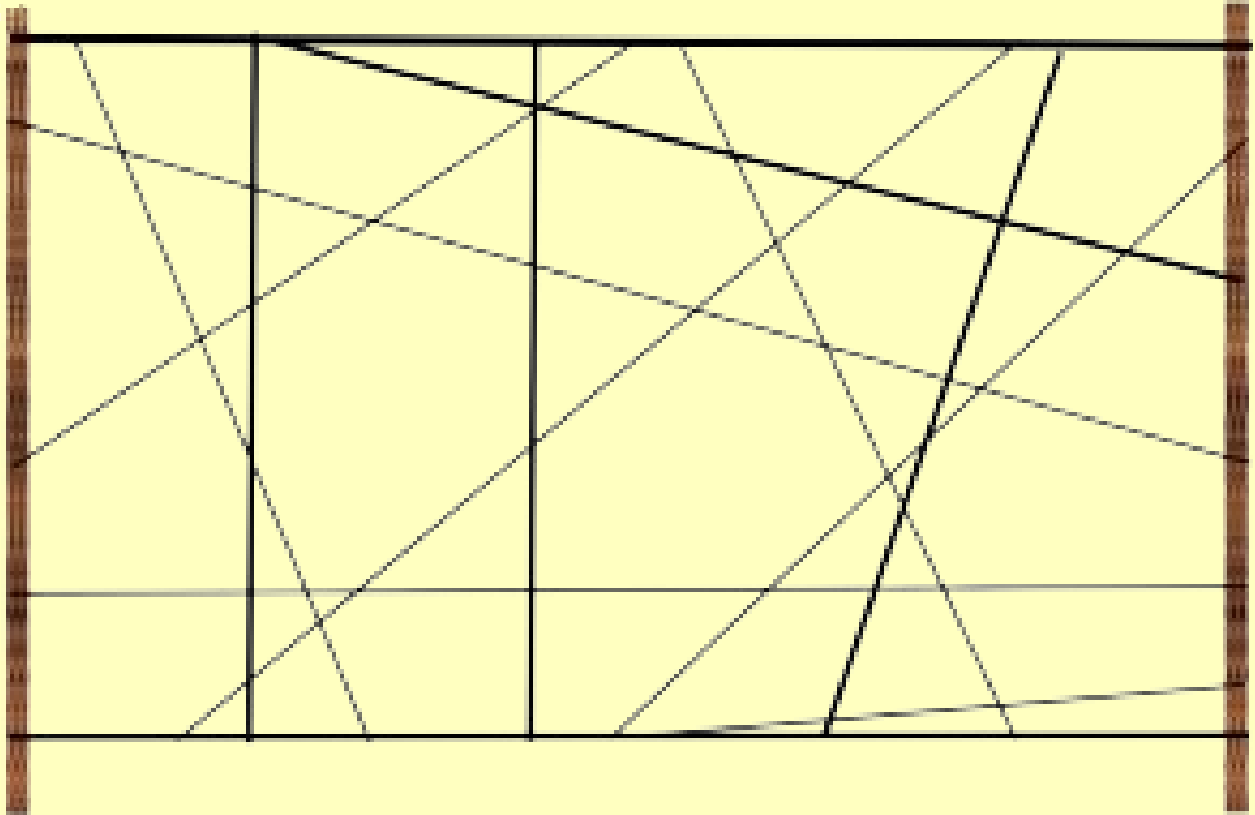


Bei jedem Teilnehmenden wird hinten an der Hose eine Schnur befestigt, an der ein Stift hängt. Dieser Stift soll nun in den Hals einer Flasche versenkt werden. Allerdings dürfen dabei die Schnur und der Stift nicht angefasst werden. Die Person, die es als erstes schafft, gewinnt.

Die Zeiten aller Kinder in einer Gruppe werden addiert.

Material: Kordel, Flasche und Stift

Spinnennetz

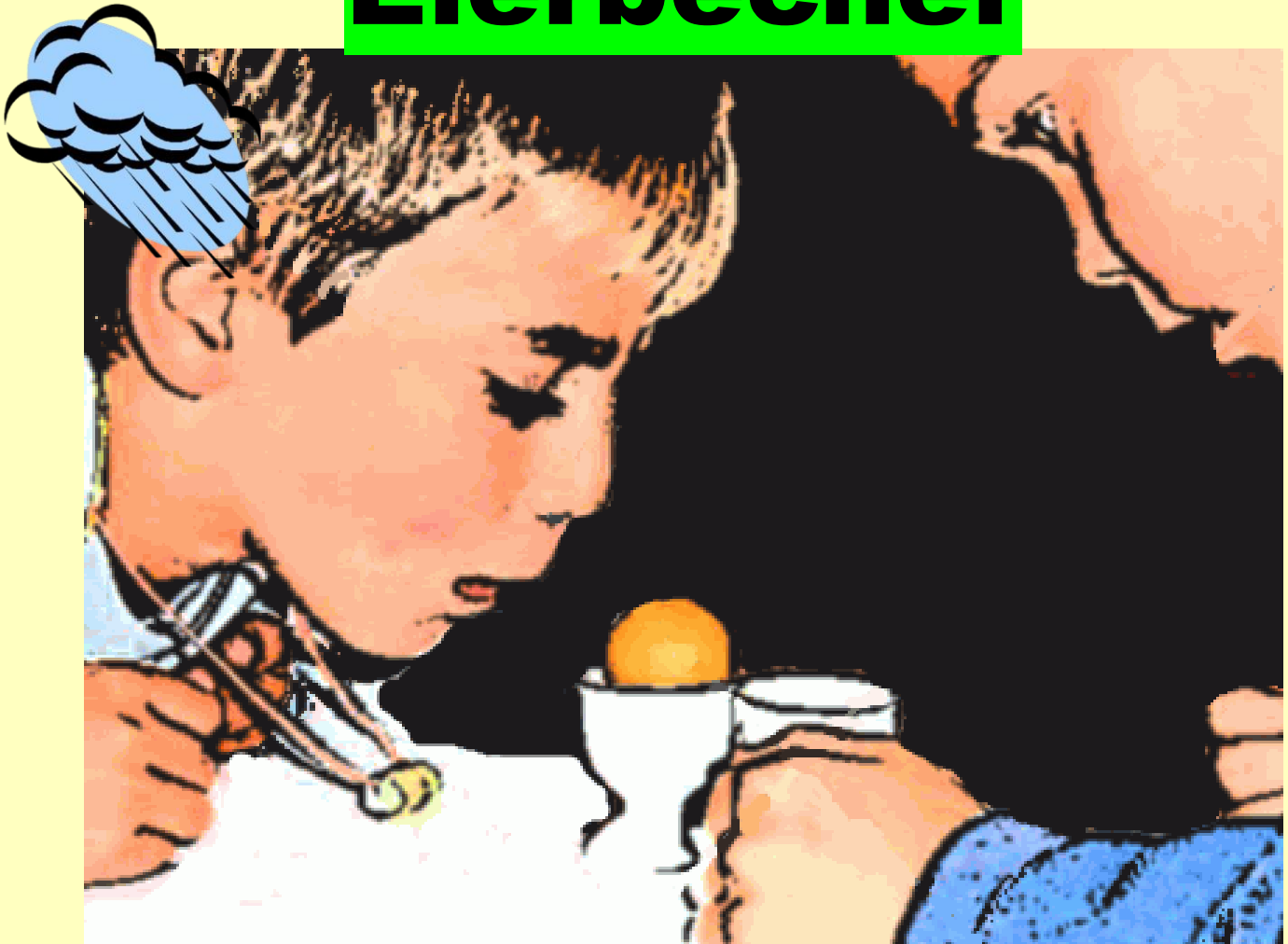


Welche Gruppe erfüllt die Aufgabe in der kürzesten Zeit.
Material: Ein fertiges Netz bekommen wir mit dem Erdball
geliehen.



Katholisches Jugendbüro Rheinhessen (KJB)
Kämmererstr. 59, 67547 Worms,
Tel.: 06241-27272
oder Bernhard Unselt, Tel.: 01781351561
Ist für 2025 gebucht.

Eierbecher



Immer 2 Kids bilden ein Team und blasen einen Tischtennisball von einem in den anderen Eierbecher. Wie oft schaffen die beiden Kandidaten ein Hin- und Her des Tischtennisballes innerhalb von 1-2 Minuten?

Material: 2 Eierbecher & TT-Bälle

Kasten



Das Team muss eine vorgegebene Strecke auf den Getränkekisten ablaufen.

Zeit stoppen

Material: Leere Kisten

Smaties saugen



Ein Teller mit Smaties steht in die Mitte. Jeder bekam einen eigenen Teller in etwas Entfernung und durfte diesen durch ansaugen mit Smaties aus der Mitte füllen. Natürlich durfte jeder seine Smaties hinterher aufessen.

Anzahl der angesaugten Smaties

Material: Trinkröhrchen & Smaties

Becher - Ballon



Ein Kind bläst einen Luftballon auf. Die andern Kinder stellen 15 Becher dicht nebeneinander auf einen Tisch. Das Kind mit dem Luftballon pustet mit der Luft im Ballon die Becher vom Tisch. Geht dem Ballon die Puste aus, darf das Kind ihn wieder voll machen. Sind alle Becher vom Tisch bläst das nächste Kind seinen Ballon auf und die anderen heben die Becher auf und stellen sie wieder auf den Tisch.

Welche Gruppe pustet die Becher am schnellsten weg.

Material: Becher und Luftballons

Spiele mit Wasser



Wassertransport 1



Jede Gruppe braucht zwei Eimer und einen Schwamm; einen Eimer füllt ihr mit Wasser. Wenn ihr keine gleich großen Eimer habt, achtet darauf, dass ihr die gleiche Menge Wasser in die beiden Wassereimer füllt.

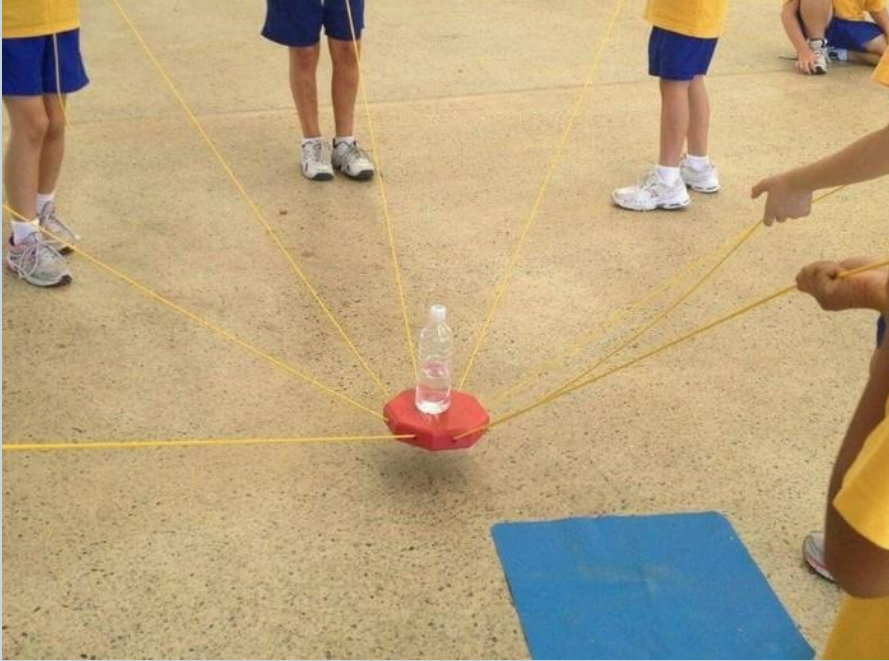
Anschließend markiert ihr mit einem Seil die Start- und Ziellinie und reiht euch alle dahinter auf. In etwa 15 Metern Entfernung stellt ihr die beiden leeren Eimer ab; sie sollten so weit voneinander entfernt stehen, dass ihr noch gut um die Eimer herumlaufen könnt. Vor die Start- und Ziellinie stellt jede Mannschaft ihren Wassereimer und legt den Schwamm daneben.

Seid ihr bereit? Nach dem Startsignal taucht der erste Läufer den Schwamm in den Eimer. Sobald sich der Schwamm voll Wasser gesogen hat, rennt er auf den leeren Eimer zu, drückt den Schwamm aus, umkreist den Eimer, rennt zurück zu der Linie und übergibt den Schwamm dem nächsten Mitspieler. Der taucht den Schwamm wieder ein, rennt los. So geht's weiter, bis alle Läufer an der Reihe waren oder der Wassereimer leer ist.

Gewonnen hat die Mannschaft, die die größte Menge Wasser in den vorher leeren Eimer umgefüllt hat! Puh, ganz schön anstrengend.. Zeit vorgeben.

Material: Wasser, Eimer und Schwamm(tücher)

Wassertransport 1



Wassertransport 3



Eis - schmelzen



Eis wettschmelzen erklärt sich im Grunde ja schon von selbst. Man benötigt zwei gleich große Gefäße in die gleich viel Wasser eingefüllt wird. Über Nacht kommen die in den Gefrierschrank. Am nächsten Tag wenn es besonders heiß draußen ist kann es los gehen. Jeder bekommt einen Eisblock und muss ihn zum schmelzen bringen. Das kann einfach mit den Händen sein oder mit Wasser oder einfach in die Sonne legen. Wessen Eisblock zuerst vollständig geschmolzen ist hat gewonnen.

Zeit aufschreiben.

Material: Eis

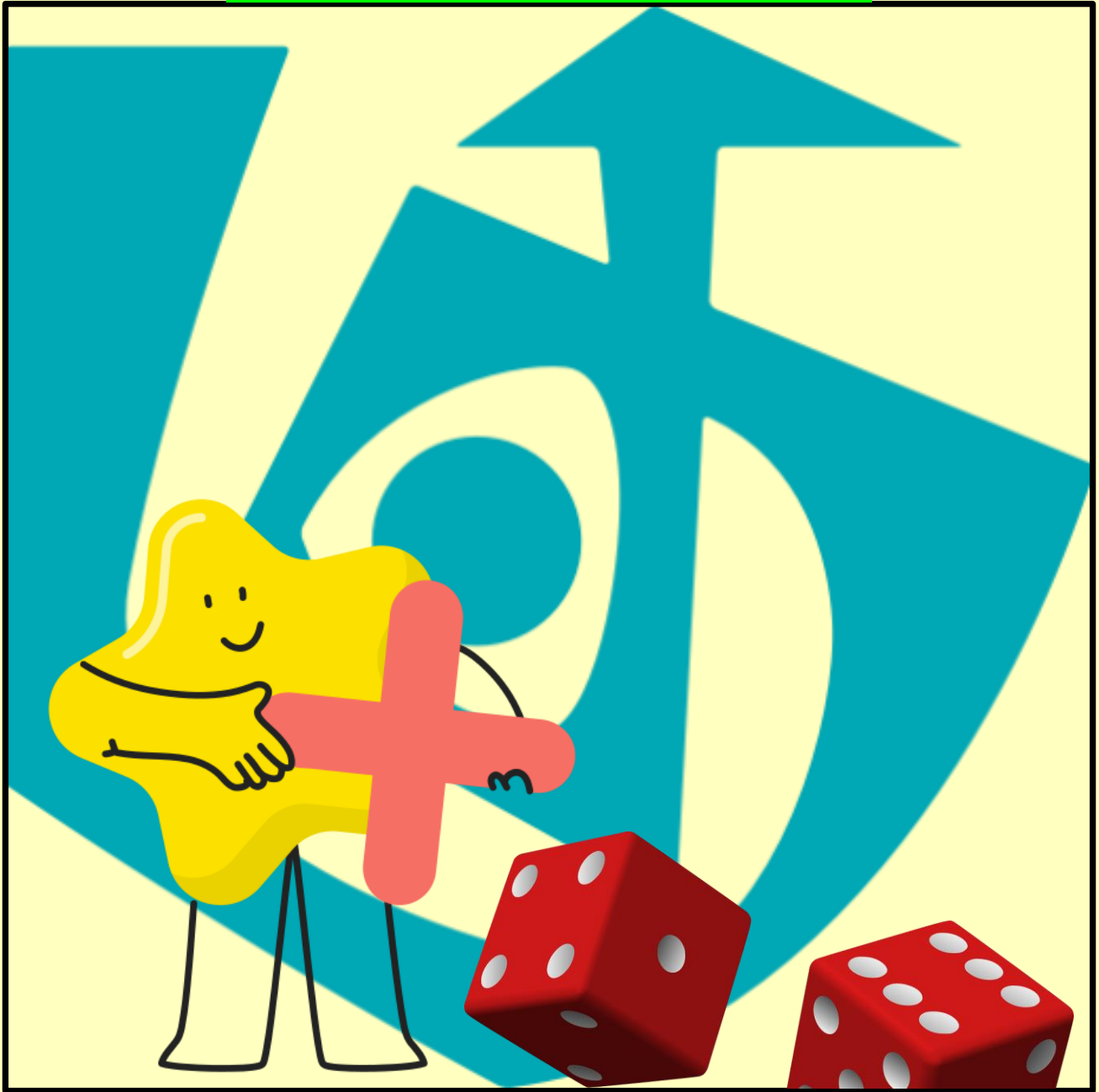
Apfel - tauchen



Wer holt das Apfelstück am schnellsten aus dem Wasser.

Material: Schüssel, Apfelstücke und Wasser

Ersatz – bzw. Zusatzspiel



Becher - Saugen



Nacheinander stapeln alle Teammitglieder die Becher mit dem Luft-ballon um.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Becher und Luftballons

Mohrenkopf



Nacheinander isst jedes Teammitglied einen Mohrenkopf ohne dabei die Hände zu benutzen.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Mohrenköpfe

Slackline



Nacheinander „laufen“ alle Gruppenmitglieder über die Slackline. Falls nötig darf ein anderes Gruppenmitglied Hilfestellung geben.

„Einzeltänzer“ bekommen ein Bonus.

Die Einzelzeiten werden addiert. Slackline

Kopf – Ball - Kopf



Je zwei Mitglieder eines Teams laufen mit einem Ball (den sie nur mit ihrem Kopf halten) eine Strecke. Dann kommen jeweils die beiden nächsten Teammitglieder dran.

Falls der Ball runter fällt, darf er mit den Händen aufgehoben werden.

Die Zeit läuft dabei weiter (auch beim Wechsel).

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Ball

Flaschensauger



Nacheinander muss jedes Teammitglied TT-Bälle mit einer leeren Plastikflasche ansaugen und von A nach B transportieren. Das nächste Teammitglied dann von B nach A und so weiter.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Leere Flasche und TT-Bälle

Labyrinth



Je zwei Teammitglieder halten das Brett mit dem Labyrinth und lassen die Kugel zur Mitte rollen. Fällt Kugel dabei vom Brett, wird von neu begonnen. Anschl. kommt das nächste Paar dran.

Die Gesamtzeit wird aufgeschrieben.

Material: Brett und Kugel

Fön

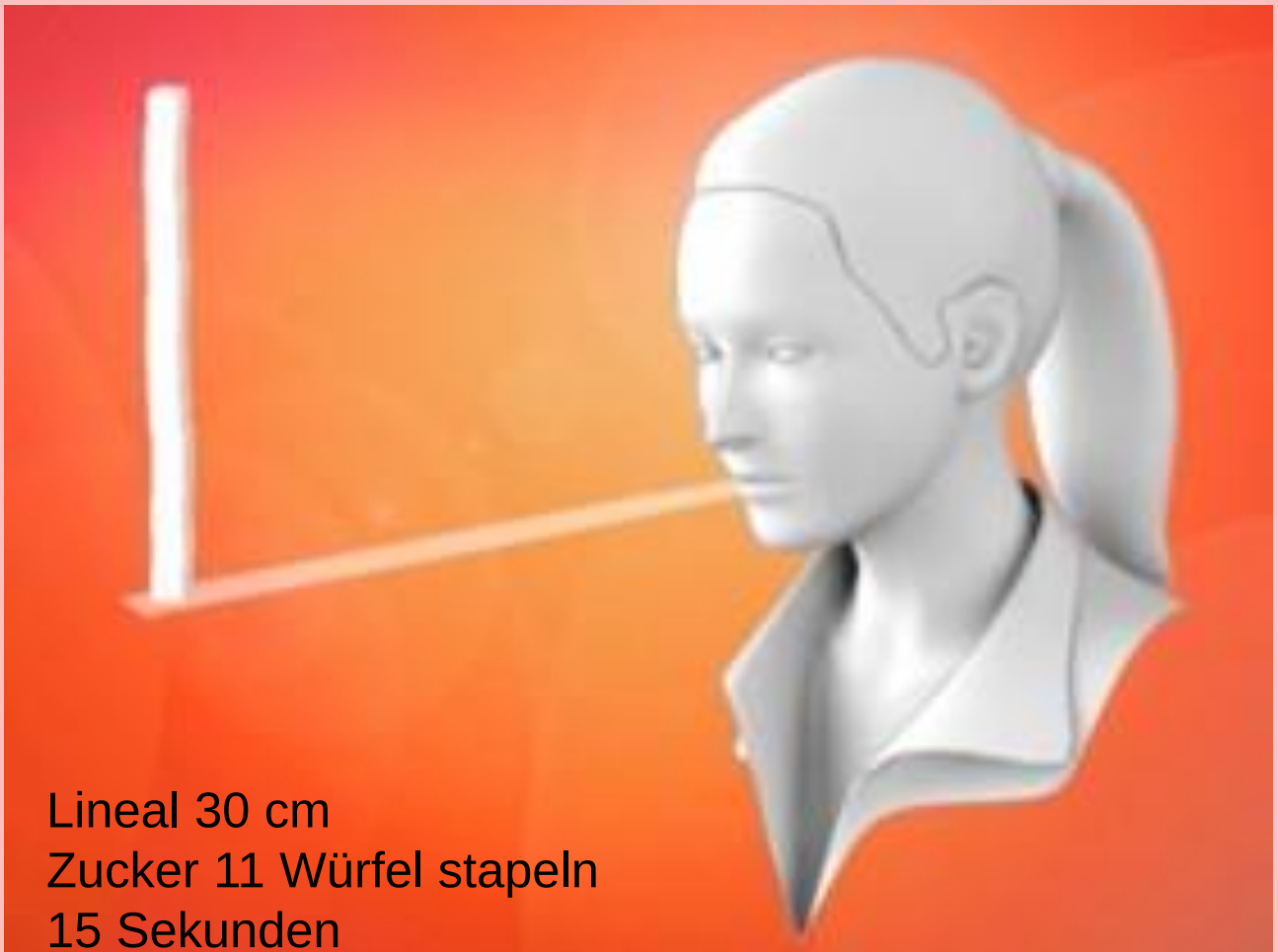


Mit einem eingeschalteten Fön wird ein Tischtennisball über eine Wegstrecke „balanciert“, eventuell auch über und unter Hindernisse hindurch, je nachdem wie lang das Verlängerungskabel ist.

Wer kann den Ball am längsten mit dem Fön beim Gehen balancieren.

Material: Fön und Kabel





Lineal 30 cm
Zucker 11 Würfel stapeln
15 Sekunden





