Wetten, dass..?

Wetten, dass..? ist ein Abendprogramm, das angelehnt ist an die berühmte TV-Show. Dieses Abendprogramm kann in Lagern, z.B. am Bunten Abend durchgeführt werden.

Spielablauf

Die Kinder werden 2 Tage vor der Durchführung über diesen Abend informiert und dazu aufgefordert Wetten einzureichen. Bis 1 Tag vor der Durchführung können sie bei einem bestimmten Leiter eine Wette einreichen (z.B. "Ich wette, dass ich 10m im Handstand gehen kann!"). Dazu gehört auch immer ein Wetteinsatz (z.B. "Wenn wir es nicht schaffen, schaufeln wir am Abreisetag die Toilette zu").

Wetten können als Gruppe oder als Einzelperson eingereicht werden. Meist muss man die Teilnehmer mehrmals daran erinnern, eine Wette einzureichen.

Nach der Anmeldefrist lesen die Leiter die durchführbaren Wetten aus und passen eventuell nach Rücksprache mit den entsprechenden Teilnehmern die Wettbedingungen noch etwas an. Danach wird jeder Wette ein Leiter zugeordnet, der dagegen wettet. Natürlich sollte sich jeder Leiter einen möglichst spektakulären Wetteinsatz ausdenken.

Durch den Abend führt ein Moderator (Leiter), der eventuell durch einen zweiten Leiter (Gehilfe für Zeitmessungen etc.) unterstützt wird. Das Ganze soll mit möglichst viel Show ausgeschmückt werden und soll abwechslungsreich sein.

Die Wetten werden während der Show vorzu durchgeführt und wenn möglich die Wetteinsätze auch gleich eingelöst.

Wettideen

Grundsätzlich sollten die Teilnehmer selber kreativ sein und sich Wetten ausdenken. Daher sollte man den Kindern nur individuell Ideen weitergeben, wenn sie tatsächlich nichts finden, aber gerne etwas machen würden.

Wettideen:

- Ich/Wir schaffen es, in x Minuten x Liter Wasser zu trinken.
- Ich/Wir schaffen es, in x Minuten x Stück Toastbrot zu essen.
- Ich/Wir schaffen es, x Meter im Handstand zurückzulegen.

- Ich/Wir schaffen es, schneller als Leiter XY ein Feuer zu entfachen.
- Ich/Wir schaffen es, alle Geburtstage der Lagerteilnehmer auswendig aufzusagen.
- usw.

Erfahrungen mit diesem Abendprogramm

Dieses Abendprogramm ist ziemlich berühmt und macht auch bei der Durchführung Spass. Das Problem liegt darin, dass der Spassfaktor hauptsächlich von den Wetten abhängt. Das bedeutet, dass den Kindern genügend Vorbereitungszeit zur Verfügung gestellt werden muss. Dabei sollten sie von einem Leiter betreut werden, da sonst selten etwas sinnvolles herausschaut.

Bei der Durchführung muss darauf geachtet werden, dass genügend Zeit zur Verfügung steht, bzw. die Wetten nicht zu zeitintensiv sind.

Bildnachweis

- **Titelbild**: Lukas Leuenberger