Mein Leiter kann

"Mein Leiter kann" ist ein Abendprogramm, das angelehnt ist an die TV-Show "Mein Mann kann" von Sat1. Dieses Abendprogramm kann in Lagern, z.B. am Bunten Abend durchgeführt werden.

Spielaufbau

Durch den Abend führt ein Moderator (Leiter), der eventuell durch einen zweiten Leiter (Gehilfe für Zeitmessungen etc.) unterstützt wird. Grundsätzlich steht der Spass im Vordergrund, es sollte also kein unnötiger Ehrgeiz geschürt werden.

Die Kinder werden für diesen Abend in Gruppen eingeteilt (falls sie dies nicht schon durchs ganze Lager hindurch waren) und erhalten als Gruppe ein Startkapital.

Jeder Gruppe werden anschliessend zwei Leiter zugelost (nach Möglichkeit eine Frau und ein Mann).

Den Gruppen wird anschliessend die erste Disziplin (z.B. Liegestützen) erklärt. Für die Gruppen werden jeweils einer der zwei Leiter, die zuvor zugelost wurden, antreten. Die Gruppe muss nun Geld setzen, ob ihr Leiter gewinnt oder verliert (in beiden Fällen kann die Gruppe also dazuverdienen). Der Hacken liegt aber darin, dass die Gruppe zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiss, welcher der beiden zugelosten Leiter für sie antreten wird.

Wenn alle Gruppen ihr (Spiel-)Geld gesetzt haben, wird jeweils zugelost, welcher der beiden Leiter für sie antreten wird.

Anschliessend wird die Disziplin durchgeführt und allfällige Gewinne ausbezahlt.

Dies kann nun für beliebig viele Disziplinen wiederholt werden.

Gewinnfaktoren

- Wenn eine Gruppe einen gewissen Einsatz auf Sieg setzt und dieser Fall eintrifft, bekommt die Gruppe das [Anzahl Gruppen]-fache des eingesetzten Geldes zurück. *z.B. 4 Gruppen spielen mit und Gruppe A setzt 2000$ auf Sieg. Wenn ihr Leiter die Disziplin gewinnt, erhält die Gruppe 8000$ zurück.*
- Wenn eine Gruppe einen gewissen Einsatz auf Niederlage (= nicht gewinnen) setzt und dieser Fall eintrifft, bekommt die Gruppe das doppelte (bei vielen Gruppen auch das 1,5fache) zurück. *z.B. 4 Gruppen spielen mit und Gruppe C setzt 500$ auf Niederlage. Wenn ihr Leiter 2., 3. oder 4. wird, erhält die Gruppe 1000$ zurück.*

Die Gruppen dürfen maximal die Hälfte ihres aktuellen Kapitals setzen.

Anmerkung: Die Gewinnchancen sind mathematisch betrachtet beim Setzen auf Niederlage höher. Erfahrungsgemäss setzen trotzdem die meisten Kinder auf Sieg.

Geld

Dieses Spiel kann mit Spielgeld oder Pokerchips gespielt werden. Das Startkapital kann beinahe beliebig hoch gewählt werden. Jedoch sollte die Spielbank noch grosse Reserven haben, da die Gruppen ihr Geld tendentiell vermehren.

Gewinner

Nach einer beliebiegen Anzahl Disziplinen wird das Spiel beendet und die Gruppe mit dem meisten Kapital hat das Spiel gewonnen.

Bildnachweis

- Titelbild: © Andreas Hermsdorf / pixelio.de