Das Rekordspiel

Dieses Spiel eignet sich hervorragend als Schlechtwetter-Ersatzprogramm für Jungscharnachmittage und Lager.

Es kann mit relativ wenig Aufwand fast nachmittagsfüllend ausgebaut werden.

Je nach Wahl der Aufgaben kann es in einem Lager auch gut dazu gebracht werden, um den Kindern die nähere Umgebung etwas vertraut zu machen.

Spielablauf

- Die Mannschaften werden gebildet (Paare oder Dreiergruppen)
- Die Spieldauer wird festgelegt: 1-2 Stunden (je nach Anzahl und Art der Aufgaben)
- Jede Gruppe versucht nun, innerhalb der gegebenen Zeit in möglichst vielen Disziplinen Rekorde zu erzielen. Die Reihenfolge der Aufgabenlösung ist frei. Ebenso die Anzahl der Versuche.

Spielanlage

- Wir brauchen einen Jury-Tisch, wo die Resultate der einzelnen Disziplinen festgestellt und eingetragen werden.
- Dort müssen verschiedene Mess-Werkzeuge vorhanden sein (z.B. ein Messband; eine Stoppuhr, eine Personen-Waage, umd das Gewicht eines gefundenen Steins festzustellen; etc.)
- Beim Jury-Tisch muss ein gut sichtbares Anschlagbrett (Wandtafel, Packpapier,) befestigt sein, damit sich die Mannschaften jederzeit über den aktuellen Spielstand informieren können.

- Die Aufgaben werden ebenfalls angeschlagen oder jeder Mannschaft kopiert angegeben.
- Nach Ablauf der Zeit werden die Sieger bestimmt und evtl. die "Rekordprodukte" (Grashalme, etc.) gezeigt. Wenn die Aufgaben vielseitig sind, wird wohl jede Gruppe in irgend einer Disziplin zu Siegerehren und damit zu einem Erfolgserlebnis kommen.

Beispiele für Aufgaben

*Sucht einen möglichst langen Grashalm
*Versucht, eine Kartoffel so zu schälen, dass eine möglichst lange, zusammenhängende Schale entsteht. (Das geht natürlich nur, wenn die Lagerküche am Abend geschälte Kartoffeln braucht)
*bei einem JS-Nachmittag müsste es vielleicht heissen: Versucht, aus diesem Blatt Papier (A5) einen möglichst langen Streifen zu reissen
*Sucht einen möglichst schweren Stein
*Sucht ein möglichst kleines lebendes Tier
*Versucht, mit einem Streichholz möglichst viele Kerzen anzuzünden
*Welcher Papierflieger fliegt am weitesten? (Mit jedem Flugzeug sind drei Versuche erlaubt. Dann muss ein neues gefaltet werden)
*Wer kann mit dem Fahrrad eine markierte Strecke (2-3 m) am langsamsten zurücklegen, ohne abzustehen?
*Wer bringt die älteste Ausgabe irgend einer Tageszeitung?
*Wer hat die stärksten Lungen? Auf einer Flöte wird ein Ton möglichst lange geblasen, ohne abzusetzen.
*usw...

Weiteres

Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Es ist ohne weiteres auch möglich, sportliche Aufgaben einzubauen (z.B. die ganze Gruppe legt einen bestimmten Hindernisparcours in möglichst kurzer Zeit zurück).

Für solche Aufgaben braucht Ihr aber für die ganze Dauer des Spiels einen Zeitnehmer.

Den kleinsten organisatorischen Aufwand geben alle Arten von Sachaufgaben.

Das Spiel ist über längere Zeit spannend, weil eine Disziplin mit einer guten Leistung noch nicht abgeschlossen ist. Sobald es einer Mannschaft gelingt, den vermeindlichen Rekord zu brechen, drängt sich für alle anderen Gruppen ein neuer Versuch in dieser Disziplin auf.

Im Lager kann ein Rekordspiel auch über mehrere Tage gespielt werden. Es werden dann einfach tägliche "Jury-Öffnungszeiten" bekanntgegeben.

Quellennachweis

- Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net
- Inhalt aus den Jungscharleiter Nachrichten, 4. Ausgabe 1988, © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 43-44, Martin Weidmann