



CVJM Unterensingen e.V.

Sich selbst einschätzen lernen

Man braucht zwei Mannschaften. Vor jedem Programmpunkt muss die Mannschaft schätzen, in welcher Zeit oder wie oft ihr Spieler die vorgegebene Aufgabe schafft. Wird richtig geschätzt erhält die Mannschaft 10 Punkte.

1. Nägel in Holz schlagen. Pro Nagel ein Punkt. Bestimmte Zeit vorgegeben.
2. Gewicht mit ausgestreckten Armen halten. Pro zehn Sekunden einen Punkt.
3. Luftballon mit einem Zug aufblasen. Pro drei Zentimeter einen Punkt.
4. Magentest. Jeder bekommt einen Mohrenkopf: In einer Staffel muss jeder seinen Mohrenkopf essen. Pro zehn Sekunden ein Minuspunkt.
5. Trinktest: Flasche leer trinken. Pro fünfzehn Sekunden ein Minuspunkt.
6. In fünfzig Zentimeter Schnur in einer bestimmten Zeit soviel wie möglich Knoten machen. Die Anzahl der Knoten wird geschätzt.
7. Möglichst viele kleine Geldstücke so schnell wie möglich zählen.
8. Figurenspiel: Pro erratene Figur einen halben Punkt; alle Figuren in geschätzter Zeit gefunden, ergibt zehn Punkte.
9. Eine Minute mit verbundenen Augen abschätzen. Pro falsche drei Sekunden ein Minuspunkt. Wird die Minute richtig abgeschätzt (+/- 2 Sekunden), bekommt die Mannschaft zehn Punkte
10. Seilhüpfen: Wie viele Hüpfen in bestimmter Zeit. Pro Hüpfen einen halben Punkt.
11. Soviel wie möglich Namen nennen in einer bestimmten Zeit, die mit dem selben Buchstaben beginnen. Pro Namen ein Punkt.

Material:

Nägel, Holz, Luftballons, Mohrenköpfe, etwas zu trinken, ein Meter Schnur, Vorlage für Figurenspiel, Münzen, Hüpfseil, Stifte, Papier