



**BEAT  
THE  
BOX**

Die Spielschau  
für pfiffige  
Konfis



### *Spielerabend für die Konfi-Freizeiten 2019*

*Dieser Spielerabend ist für 3 Freizeiten mit unterschiedlichen Teilnehmerzahlen konzipiert. © Pia Benker*

Die Gruppen werden in **Teams** (1-5) eingeteilt. Dazu erhält jeder Konfi zu Beginn einen Zettel auf dem ein „echtes“ Team von Beat the Box abgebildet ist. Nun müssen sie die anderen aus ihrem Team suchen. Zusammen müssen sie sich für einen **Teamnamen** entscheiden.

#### Material: Zettel mit Bildern

- Kirchheimbolanden: 5 Gruppen á 6-7 Konfis
- Marnheim/Morschheim: 3 Gruppen á 5 Konfis
- Bolanden/Kriegsfeld: 4 Gruppen á 6 Konfis

Diese treten nun in 8 Spielen und einem Finale gegeneinander an.

Dieser Spielerabend ist an die Fernsehsendung „**Beat the Box**“ von Vox angelehnt. Die Mitarbeiter sollen sich ein lustiges Hemd o.ä. anziehen. Die Spiele wurden für uns passend abgewandelt. Manche werden in den **Kleingruppen gleichzeitig** gespielt, andere werden **nacheinander im Plenum** gespielt.

Jede Gruppe hat eine Box. In der Box befinden sich für jedes Spiel eine Box mit Material und ein Umschlag mit der Spielanleitung.

Jede Gruppe hat einen Tisch vor sich, auf dem die jeweiligen Materialien abgelegt werden. Jedes Spiel wird auch auf diesem Tisch gespielt.

Es liest abwechselnd je **eine Gruppe** die **Aufgabenstellung vor**.

Der Mitarbeiter **klärt offene Fragen** zum Spiel und **startet** dieses.

Jedes Team das die Aufgabe erfüllt hat, erhält 50 Butzler vom Spielleiter.

Material: Butzler  
Geldbeutel

## 1. Spiel: Deutschstunde

Die Teams spielen **gleichzeitig**.

Jedes Team hat eine kleine Box , darin befinden sich 6 Karten mit je einem Wort in 3 verschiedenen Schreibweisen.

Das Team hat ab dem Startsignal **3 Minuten** Zeit die richtigen Schreibweisen zu makieren.

Um das Spiel zu gewinnen müssen mindestens **4 Schreibweisen** richtig erkannt werden.

Nach den 3 Minuten, löst der Mitarbeiter auf, welche Schreibweisen richtig sind.

**Material:** 6 Karten mit jeweils einem Wort in 3 Schreibweisen  
Lösungen  
Stoppuhr

## 2. Spiel: Balla Balla

Die Teams spielen **gleichzeitig**. An jedem Tisch steht **ein Mitarbeiter**.

In der Box der Teams befinden sich 5 Tischtennisbälle, 2 Schalen und 3 Strohhalme.

**Aufbau:** **Zwischen** den beiden Schalen wird die **Box hochkant** aufgestellt.  
In **einer** Schale liegen die **5 Tischtennisbälle**

Es spielen **3 Mitglieder** des Teams.

Jeder muss **mit Hilfe des Stohhalms** die 5 Bälle von der einen Schale über das Hindernis **in die andere** befördern.

Dafür hat die Gruppe insgesamt 4min und 30s Zeit.

**Material:** 5 Tischtennisbälle  
2 Schalen  
Hindernis  
Strohhalme  
Stoppuhr

### 3. Spiel: Quasselbingo

**Das Team darf die Box erst aufmachen, wenn eine Person in der Mitte steht!**

Es spielt ein **ein Team nach dem anderen**.

Jedes Team bestimmt **eine Person** die eine Geschichte zu einem **vorgegebenen Thema** erzählen muss.

Der Rest des Teams hat einen Zettel mit einem **Bingofeld** (3x3). In jedem Feld steht ein Begriff, der zum Thema passt. Wenn die Person die erzählt den Begriff **nennt**, darf er **durchgestrichen** werden. Die Person **kennt die Begriffe nicht**.

Der Erzähler hat **2 Minuten** Zeit.

Das Spiel ist gewonnen, wenn 3 Begriff **horizontal, vertikal oder diagonal durchgestrichen** sind.

**Material:** Bingofelder  
Stifte  
Verschiedene Themen für Geschichten  
Stoppuhr

### 4. Spiel: Du Flasche!

Die Teams spielen **nacheinander**.

Nun brauchen wir **2 Personen** aus jedem Team.

Vorne stehen **3 Flaschen** (ohne Deckel) mit einem **Kartenspiel auf dem Hals**.

Jeder steht hinter einer Flasche.

Nun haben sie **2 Minuten** Zeit von ihrer Flasche genau **5 Karten** runterpusten.

Wenn es mehr sind kann die Ersatzflasche genutzt werden. Da es nur eine gibt, kann sich nur **einer der beiden einen Fehler erlauben**. Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, erhält das Team 50 Butzler.

**Material:** 3 Flaschen  
3 Kartenspiele  
Stoppuhr

## 5. Spiel: ABC-Geschichte

Die Gruppen spielen **nacheinander**.

Jetzt ist jeder aus der Gruppe gefragt!

Die Gruppe muss eine Geschichte zu einem **vorgegebenem Thema** erzählen.

Jeder sagt nacheinander **einen Satz**. Dieser Satz muss immer mit dem **nächsten Buchstaben** aus dem **Alphabet** beginnen.

Nach **2 Minuten** müssen **20 Sätze** gebildet sein.

**Material:** Themen

## 6. Spiel: Was male ich?

Jedes Team bestimmt **eine Person**, die mit **verbundenen Augen** malen muss und **eine Person die Anweisungen** gibt.

Die Person die mal bekommt eine Augenbinde umgebunden, sodass sie nichts mehr sehen kann. Dann bekommt die andere Person den **Begriff** gesagt. Sie muss nun durch **Richtungsnagaben** der anderen Person sagen, was sie malen muss.

Der Stift darf **nicht abgesetzt** werden, sobald er das tut darf nicht mehr weitergemalt werden. Wenn die Anweisende Person sagt, dass fertig gemalt ist, darf die andere Person die **Augenbinde absetzen**. Wenn die Person **erraten** kann, was sie gemalt hat erhält das Team 50 Butzler.

**Material:** Flipchart oder ähnliches  
Edding  
Begriffe

## 7. Spiel: Laserpointer

Die Teams spielen **nacheinander**.

Jede Gruppe bestimmt eine Person, die mit einem **Laserpointer Worte an die Wand schreibt**.

Die Person kommt nach vorne und bekommt **3 Worte**, die sie schreiben muss. Jedes Wort darf **2 mal geschrieben** werden.

Die Gruppe muss **2 von 3 Wörtern erkennen** um die Aufgabe zu bestehen.

**Material:** Laserpointer  
3 verschiedene Worte pro Gruppe

## 8. Spiel: Länderkunde

In jeder Box befinden sich 5 Karten mit Länderumrissen und 7 Karten mit Ländernamen.

Alle Teams spielen gleichzeitig und haben nun **5 min** Zeit die **Umrisse den Ländern zuzuordnen**.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen sie **3 der Länder richtig erkennen**.

Nach Ende des Spiels ordnet der Mitarbeiter die Länder richtig zu.

**Material:** je 5 Karten mit Umrissen  
Je 7 Karten mit Namen  
Lösungen

## Finale: Bleistift wettspitzen

Die Teams spielen **gleichzeitig**.

Beim Finale kann das Team **sein Geld verdoppeln!**

Jedes Team erhält einen Spitzer und einen Bleistift.

Auf dem Bleistift befindet sich eine Makierung.

Das Zeil ist innerhalb von **60 Sekunden** so weit zu spitzen, dass die **Makierung nicht mehr zu erkennen** ist.

Die Teams, bei denen die Makierung nicht mehr zu erkennen ist haben gewonnen.

**Material:** Spitzer  
Bleistifte mit Makierung  
Stoppuhr

Das Team mit dem meisten Geld darf sich **als erstes** am Süßigkeitentisch etwas aussuchen.

Ende