*Spieleabend für die Konfi-Freizeiten 2020*

*Der Spieleabend ist für 3 Freizeiten mit unterschiedlichen Teilnehmerzahlen konzipiert.
©Neu zusammengestellt Pia Benker*

Die Konfis werden in 3-5 Gruppen eingeteilt. Dazu erhält jeder Konfi zu Beginn ein Teil einer Uhr. Um eine Gruppe zu bilden müssen sie das „Uhrenpuzzle“ lösen.

Jede Gruppe hat vorne einen eigenen Eimer. Jedes Gruppenmitglied schreibt seinen Namen auf einen Zettel und wirft ihn in den Eimer der Gruppe.

***Material: 3 - 5 Uhren (erst auf der Freizeit zerschneiden)***

 ***Leere Zettel***

 ***Kullis***

 ***4 - 6 leere Popcorneimer***

* Kirchheimbolanden 5 Gruppen á 8-9 Konfis
* Marnheim/Morschheim

Bolanden/Kiregsfeld 4 Gruppen á 9-10 Konfis

* Alsens/Finkenbach 3 Gruppen á 6 Konfis

Der Spieleabend ist an der Fernsehsendung „Die perfekte Minute“ von Sat 1 orientiert. Die Mitarbeiter sollen sich wie Moderatoren anziehen (z.B. Kai Pflaume).

Jedes Team hat vorne auf einem Tisch einen Popcorneimer mit ihrer Team Nummer stehen. In diesem befinden sich die Namen der Teammitglieder. Vor jedem Spiel wir aus jedem Pocorneimer ein Name gezogen. Das sind die Spieler für dieses Spiel. (Evtl. sind bei ein paar Spielen 2 Spieler notwendig. Dann werden pro Gruppe zwei Namen gezogen.) Die Namen werden nicht zurück in die Eimer geworfen! *(Ausnahme Alsens/Finkenbach: Wenn alle einmal waren werden die Namen zurück in die Eimer geworfen.)*

Das Spiel wird per Video erklärt, Rückfragen werden vom Spielleiter *(siehe Einteilung)* beantwortet.

Pro Spiel können maximal „3 Minuten“ erspielt werden.

Der Kandidat hat 60 Sekunden Zeit um das Spiel zu meistern. Schafft er es in 60 Sekunden erhält die Gruppe „3 Minuten“. Schafft er es in 120 Sekunden erhält die Gruppe „1 Minute“. Schafft er es nicht geht die Gruppe leer aus.

Desweitern kann jeder Spieler unabhänig von einer Gruppe einen Tipp abgeben ob der Spieler das Spiel schaffen kann oder nicht.

Dazu erhält jeder Spieler ein Blatt mit „JA“ oder „NEIN“. Vor jeder Aufgabe wird der entsprechende Zettel mit Namen beschriftet in einen Eimer geworfen.

Nach dem Spieleabend werden die Stimmenausgezählt und zu den Minuten der Gruppen addiert. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Minuten. *(Unabhängig von der Gruppe)*

Wäscheklammerlimbo

Aufe einem Tisch stehen 5 Wäschekammern. Ca. 2 Meter entfernt wir eine Wäschleine auf Kopfhöhe gehalten. Der Spieler muss die erste Klammer mit dem Mund aufnehmen und an die Leine hängen. Die restlichen vier müssen ebenfalls mit dem Mund immer an der vorhergehenden Klammer befestigt werden. Wenn eine Reihe aus 5 Klammern entstanden ist, ist das Spiel geschafft.

*Material: 25 Wäscheklammern*

 *1 Wäscheleine*

 *1 Tisch*

**

Apfelbaum

Jeder Spieler hat 4 Äpfel ohne Stil. Mit diesen muss ein Turm gebaut werden, welcher 10 Sekunden frei stehen muss.

*Material: 4 Äpfel ohne Stil*

**

Wasserturm

Auf einem Tisch steht eine Schale voller Wasser. Der Kandidat muss einen Pappteller reinlegen und darauf 5 Getränkedose so stapeln, dass der Turm 3 Sekunden frei steht.

*Material: 1 große Schüssel mit Wasser*

 *5 Pappteller*

 *5 Getränkedose*

**

Eingeschnappt (Teamspiel)

Die Spieler haben zwischen ihren Köpfen eine Wäscheleine gespannt (diese wird um die Köpfe gebunden). Mit dieser müssen sie insgesamt 5 Wäscheklammern so aufnehmen, dass diese an der Leine hängen.

*Material: 10 Wäscheklammern (von Spiel 1)*

 *1 Wäscheleine*

 *2 Schaals*

Hängende Dosen

An einem Besenstil werden 3 Bahnen Toilettenpapier (4 Blatt) befestigt. Am Ende jeder Bahn hängt eine Getränkedose. Der Spieler muss nun aus 3m Entfernung Bierdeckel so werfen, dass die alle 3 Dosen runterfallen.

*Material: 1 Besenstil*

 *Toilettenpapier*

 *3 Getränkedosen*

 *Bierdeckel*

 *3 Büroklammern*

Zollstockstern

Der Spieler hat 6 Zollstöcke. Diese müssen alle komplett augeklappt auf einer Flasche balanciert werden, sodass sie einen Stern formen. KeinZollstock darf den Boden berühren. Der Zollstockstern muss frei stehen.

*Material: 6 Zollstöcke*

 *1 Flasche (Glas)*

**

Becherbalette(Teamspiel)

Die beiden Spieler stehen sich gegenüber. Vor einem der beiden steht ein Tisch mit einem Stapel Bechern. Der andere hält eine Flasche in der Hand.

Spieler 1 muss jeden Becher einzeln an die Tischkante stellen und so hochschlagen, dass Spieler 2 diesen mit der Flasche fangen kann. 3 Becher müssen gefangen werden um das Spiel zu bestehen.

*Material: 30 Becher*

 *3 Flasche (Plasik voll 0.5L)*

 *1 Tisch*

**

Sturm im Weinglas

Auf einem Tisch stehen 3 normale Gläser und ein Weinglas. Der Spieler muss nun die das Weinglas falschherum mit der Murmel darunter auf den Tisch stellen. Dieses muss er nun so bewegen, dass er das Glas hochheben kann ohne die Murmel zu verlieren. In jedes Glas muss so eine Murmel befördert werden.

*Material: 2 Weingläser*

 *3 Murmeln*

 *3 normale Gläser*

 *1 Tisch*

**

Oberlippenstift

Auf einem Tisch liegen meherere Eddings. Der Kandidat muss diese nacheinander zwischen Oberlippe und Nase einklemmen und auf dem anderen Tisch aufstellen. Sobald drei Marker stehen ist das Spiel gewonnen. Wenn ein Edding steht zählt er egal ob es umfällt.

*Material: 5 Eddings*

 *2 Tische*