

## Spieleabend Dalli-Dalli

Die Gruppe tritt in sechs Gruppen( kennzeichnen durch 6 unterschiedliche Farben) bei den unten aufgeführten Spielen gegeneinander an. Die Mitarbeiter leiten den Abend zusammen an und erklären abwechselnd die Spiele. Sie treten also alle als Moderator auf und sollen sich deswegen auch dementsprechend anziehen. Bei jedem Spiel können die Gruppen verschieden viele Punkte erlangen. Um die Siegergruppe des Abends zu ermitteln, werden die Punkte jedoch nicht addiert, sondern multipliziert. Bekäme eine Gruppe bei einem Spiel keine Punkte, so wird es dennoch verrechnet als hätte sie einen bekommen, da sonst Null mit jeder anderen Zahl multipliziert ebenfalls Null ergibt und die Gruppe so keine Punkte mehr machen könnte. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.



### 1. **Schuhchaos:** - Matthias

Alle Teilnehmer ziehen ihre Schuhe aus und legen sie auf einen Haufen in die Mitte. Aus jeder Gruppe wird ein Freiwilliger gewählt, der zuerst die Augen verbunden bekommt. Die Freiwilligen aus jeder Gruppe treten gleichzeitig gegeneinander an und müssen versuchen Paare aus dem Schuhhaufen zu finden und diese hinter sich auf einen eigenen Haufen zu legen. Es darf jedoch auch von den Paaren die ein andere bereits gefunden hat wieder geklaut werden. Die Gruppen dürfen durch zurufen der freiwilligen Person helfen. Nach einem gesetzten Zeitlimit wird gestoppt. Pro Paar, das zusammengefunden wurde bekommt die jeweilige Gruppe einen Punkt.

### 2. **Dalli-Dalli:** - Yvi

Jede Gruppe muss sich in einer Reihe aufstellen und bekommt einen Überbegriff zu einem Thema. Nacheinander muss jeder aus der Gruppe immer einen Begriff, der zu dem Überbegriff passt, oder „weiter“ sagen. Wer jeder aus der Gruppe einmal dran fängt es wieder von vorne an. Jede Gruppe hat eine Minute Zeit. Für jeden richtigen Begriff gibt es einen Punkt, doppelte Begriffe werden jedoch nur einmal gewertet. Die Gruppen spielen nacheinander.

Beispiel: Der Überbegriff ist „Evangelische Jugend“

Der Erste aus der Gruppe sagt: „Freizeit“, der Zweite „Grundkurse“, der Dritte „weiter“, der Vierte „Konfi“...

### 3. **Dalli Lotto** - Christa

Die Gruppen haben ein Startguthaben von je 300 € Sie ziehen jeweils zwei Frage . Nacheinander bekommen sie die Fragen gestellt, müssen jedoch vorher bei jeder Frage einen Teil ihres Guthabens setzen. Ist die Antwort richtig, erhalten sie ihren Einsatz als Gewinn, ist sie falsch verlieren sie den Einsatz. Am Ende des Spiels erhalten die Gruppe ihren Gewinn durch 100 geteilt als ihre Punkte.

4. **Luftballons verstecken - Hanna**

Die Gruppen bekommen jeweils 30 Luftballons und die Aufgabe zuerst alle aufzublasen und zuzuknoten, ohne jedoch vorerst weitere Informationen zu bekommen, was sie danach damit machen müssen und ob sie die Ballons eher kleiner oder größer aufblasen sollten. Sobald alle Ballons aufgeblasen sind, ist es nun die Aufgabe innerhalb von 5 Minuten so viele Luftballons wie möglich an einer Person, also unter der Kleidung, zu verstecken. Dabei dürfen auch Kleidungsstücke von anderen aus der Gruppe verwendet werden. Pro verstecktem Luftballon gibt es einen Punkt.

5. **Dalli Klick - Christa**

Dieses Spiel wird mit dem Laptop und Beamer durchgeführt. Ein Bild ist am Anfang noch komplett verdeckt. Nach und nach werden Abschnitte des Bildes immer weiter aufgedeckt. Sobald eine Gruppe die richtige Lösung zu kennen meint darf einer aus der Gruppe „Stopp“ sagen und Auflösen. Ist die Antwort richtig, bekommt die Gruppe pro noch verdecktem Feld einen Punkt. Ist sie falsch wird das Bild weiter aufgedeckt, die Gruppe die falsch lag, darf jedoch nicht mehr bei diesem Bild mit raten.

6. **Kaffe ploppen - Yvi**

Nacheinander müssen 4 Teilnehmer einer Gruppe versuchen den Deckel einer Kaffeepad-Verpackung möglichst weit zu schießen. Pro Meter gibt es einen Punkt für die Gruppe, die am Ende zusammen addiert werden. Nur die vollen überschossenen Meter zählen, es wird also immer abgerundet. Um das Messen einfach zu gestalten werden mehrere parallele Kreppband Linen im Abstand von je einem Meter auf dem Boden geklebt. Die Teilnehmer stehen immer hinter der hintersten Line und bekommen also für jede überschossene Line einen Punkt.