



## **Das Spiel beginnt!**

Spieleabend für Konfirmandenfreizeiten 2016

© Protestantische Jugendzentrale Donnersberg, Standort Kibo

In mehreren Runden spielen „prominente“ Kandidaten verschiedene Gesellschaftsspiele gegen die Konfirmanden. Dabei kommen beliebte Klassiker, aber auch neue Trends zum Einsatz. Die Inszenierungen dieser Spiele lehnen sich an das Original an. Zu Beginn jeder Runde wird die Punktzahl gewürfelt, die im jeweiligen Spiel das Siegerteam erhält. Diese Punkte erhalten im Finalspiel die Teams in Form von Spielfiguren. Am Ende der Sendung werden den Kandidaten des Gewinnerteams ihre Wünsche erfüllt.

### **1. Spiel: Spitz pass auf.**

Ein Prominenter Betreuer und ein/e Spieler/in aus jedem Team treten an. Ein Betreuer wird als neutraler Fänger eingesetzt. Der Spielleiter wirft einen Würfel. Immer bei einer 1 oder 6 müssen alle Figuren von der roten Fläche weggezogen werden und zugleich muss mit dem roten Hütchen versucht werden eine Spielfigur auf der roten Fläche abzufangen. Jeder gefangene Scheidet für diese Runde aus. Der letzte überlebende gewinnt einen Matchpoint und wird anschließend zum Fänger. Ein reagieren ohne eine 1 oder 6 bedeutet automatisch einen Punkt für den/die Gegner. Alle Spieler werden nach einer Runde von der jeweiligen Mannschaft neu besetzt. Die Mannschaft die zuerst 7 Punkte hat gewinnt dieses Spiel. Bei Unentschieden wird so lange gespielt bis einer führt.

### **2. Spiel: Memory**

Zuerst wird ein Spieler aus jeder Mannschaft gelost. Es wird klassisches Memory gespielt. Der Gewinner des letzten Spiels beginnt 2 Karten aufzudecken. Findet er ein Pärchen darf er erneut 2 Karten aufdecken. Das Spiel dauert ca. 7 Minuten. Nach Ablauf der Zeit werden die gesammelten Pärchen gezählt. Sollte das Spiel vorzeitig beendet sein wird dennoch gezählt. Es obliegt der Spielleitung eine 2. Runde zu spielen.

### **3. Spiel: Halli Galli**

Wieder wird ein Spieler pro Mannschaft gelost. Auch hier beginnt der erste Platz des vorherigen Spiels. In der Mitte steht die Klingel. Nun deckt jeder der Reihe nach Fruchtkarten von seinem Stapel von sich weg auf. Wenn 5 von einer Frucht aufgedeckt sind muss schnellst möglich die Klingel betätigt werden. Der zuerst Klingelnde erhält alle gelegten Karten. Anders als im originalen Spiel kommen die gewonnenen Karten nicht wieder unter den Stapel sondern werden als Punkte gesammelt. Er beginnt nun wieder damit die erste Karte aufzudecken. Das Spiel endet wenn die zu anfangs ausgeteilten Karten leer sind. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten gesammelten Karten.

#### 4. Spiel: Make 'n' Brake

Erneut wird ein Spieler pro Team gelost. Je nach Anzahl der Teams hat jeder zwischen 1,5- 4 Minuten Zeit. Es beginnt der erste Platz des vorherigen Spiels. Die Spieler setzen sich um einen Tisch. Bei Spielstart deckt der Spielleiter das erste Gebilde auf welches vom Spieler mit den gegebenen Klötzen nachgebaut werden muss. Sobald dieses frei steht kann es abgerissen werden. Der Spielleiter deckt die 2. Karte auf. Nach der Zeit ist die nächste Gruppe an der Reihe. Die Punkte errechnen sich nach den Punkten auf den Karten.

#### 5. Spiel: Mikado

Der nächste Spieler wird gelost. Es beginnt der **letzte** Platz des vorherigen Spiels. Das Spiel wird vom Spielleiter eröffnet indem er die Spieße aus einem Bund fallen lässt. Nun muss ein Spieß entfernt werden ohne dass ein anderer wackelt. Gelingt dies ist man erneut an der Reihe. Wackelt jedoch ein nicht angefasster Spieß ist der nächste an der Reihe. Die Punkte entsprechen den Ringen um die Spieße. Die Mannschaft die am Ende des Spiels die meisten Ringe hat gewinnt dieses Spiel.

#### 6. Spiel: Looping Louie

Jede Mannschaft stellt durch losen wieder einen Spieler. Das Spiel weicht in so fern vom Original ab, dass statt 3 nur 2 Leben pro Arm gegeben sind. Verliert ein Spieler seine Leben, scheidet er aus und die verbleibenden spielen weiter bis nur eine/r übrig bleibt. Dieser gewinnt die erste Runde. Bei 5 Mannschaften treten erst alle 4 TN Gruppen gegeneinander an. Der Gewinner spielt dann ein kleines Finale gegen den entsprechenden Mitarbeiter.

2. Bei 7 Teams spielen in der ersten Runde 3 TN-Teams gegeneinander. In der 2. Runde sind es die anderen 3 TN-Teams und ein Mitarbeiter. Auch hier wird der Gewinner in einem kleinen Finale ausgemacht, jedoch nicht zwingend mit einer Mitarbeiterbeteiligung. Das Grundspiel bleibt gleich.

#### 7. Finalspiel: Hüpf mein Hütchen

Hier darf nun der letzte Spieler der Teams an die Reihe. Sie schnippen immer abwechselnd ihre Hütchen auf das Spielfeld. Die erzielten Punkte werden aufgeschrieben. Sollte ein Hütchen nicht direkt in ein Punktfach fallen, bleibt es dennoch liegen, da es von einem nachfolgenden Hütchen noch rein gestoßen werden könnte. Da nur 6 Hütchen vorhanden sind werden alle Hütchen entfernt wenn alle verwendet wurden. Die Punkte bleiben natürlich bestehen. Jedes Team hat so viele Hütchen wie sie sich in Form von Punkten im Vorhinein erspielen konnten. Jedes Team startet mit mind.3 Hütchen falls es tatsächlich eine Mannschaft komplett ohne Punkte geben würde.

Bei 2 Mannschaften Schnippt die erste 3, dann wird gewechselt und die 2. Mannschaft 3. Somit sind alle 6 Hütchen verbraucht und es werden alle für die nächste Runde entfernt. Hier muss auf die Punktzahl geachtet werden, dass nicht mehr Hütchen als Punkte geschnippt werden.

Mehr als 2 Mannschaften: jede Mannschaft schnippt ein Hütchen. Der Spieler mit den meisten Punkten beginnt. Der mit den 2. Meisten danach, usw. Die Punkte werden nach jedem schnippen gezählt. So kann sich die Reihenfolge im Laufe des Spiels noch ändern.

