



***SPIELEABEND KONFI-FREIZEITEN 2018*** *DIESER SPIELEABEND IST FÜR MEHRERE KONFI-FREIZEITEN UND VERSCHIEDENE TEILNEHMERANZAHLEN AUSGELEGT. © JONAS GRÜN*

Die Gruppen werden in **Musikgenres** (Rock, HipHop, Jazz, Klassik) eingeteilt, indem jeder Konfi zu Beginn des Abends einen Zettel mit einem Symbol/Bild zum passenden Genre bekommt und die Gruppe sich selbst zusammenfinden muss.

Material: Zettel mit Symbolen/Bilder

- Kirchheimbolanden: 4 Gruppen á 7-8 Konfis
- Marnheim: 4 Gruppen á 3 Konfis oder 3 Gruppen á 4 Konfis
- Morschheim: 3 oder 4 Gruppen á 3-4 Konfis
- Bolanden: 4 Gruppen á 5-6 Konfis

Diese treten nun, in Spielen, um den Titel „**SWR-Lieblingsgenre 2018**“ gegeneinander an.

Bei jedem Spiel gibt es Punkte zu gewinnen. Punkte werden in Form von Bällen vergeben. Diese werden in einer Plexiglasröhre gesammelt.

Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, erhält den Titel „**SWR-Lieblingsgenre 2018**“

Material: Urkunden für das Gewinnerteam und Süßigkeiten für jedes Team.

## 1. Schnulzen raten

Um heutzutage noch eine hohe Hörerzahl zu erlangen werden im Radio immer mehr anderssprachige Lieder gespielt. Nun wird überprüft wie gut sich die Teams mit Englisch und Co. auskennen.

Die Teams bekommen ein **Lied auf Deutsch** vorgelesen (*Google Übersetzer*) und müssen **das englische Original herausfinden**. Wenn ein Team denkt, die Antwort zu wissen, schlägt es **auf den Buzzer**. Zu hören gibt es nicht nur bekannte aktuelle Charts sondern auch die schönsten Kirchenhits – die dann aber in Englisch.

Bei **richtiger** Antwort erhält das Team **einen Punkt**. Bei **falscher** Antwort geht es mit dem **gleichen Lied weiter**. Wobei, das Team, welches die falsche Antwort gibt, für dieses Lied keine weiteren Antworten geben darf!

Dies wird **mehrere Male wiederholt**. Wer am **Ende** die **meisten Punkte** hat **gewinnt**.

**Material:** Buzzer

Lieder, die auf Deutsch vorgelesen werden (+ „Kirchenhits“)

*[~15 Min.]*

## 2. Berg oder Mahlzeit?

Nun spielen wir einen richtigen Klassiker: **Berg oder Mahlzeit**.

In diesem Spiel geht es darum zu **erraten ob** ein **bestimmtes Wort** eine Mahlzeit ist oder ein **Berg**. Man könnte meinen das wäre leicht, doch da täuscht man sich.

Und es läuft wie folgt ab: **Jeder Spieler** eines Teams bekommt der Reihe nach einen **Begriff genannt**.

Er hat **10 Sekunden** Zeit sich seine Antwort zu überlegen.

Spätestens nach einer Minute muss der **Spieler** entscheiden, ob es eine **Mahlzeit** ist oder ein **Berg**.

Für jede **richtige Antwort** gibt es **einen Punkt**. Das Team mit den **meisten richtigen** Antworten bekommt **einen Punkt extra**.

**Material:** 32 Begriffe (PDF)

*[10~15 Min.]*

### 3. ABC – Champion (klassisch)

Nicht nur von Matthias Vorstoffel sondern auch von vielen Hörern im Südwesten geliebt: Es ist Zeit für ABC-Champion !

Bei diesem Spiel bekommt das Team **einen zufälligen Buchstaben** zugelost. Dann beginnen 45 Sekunden. In diesen **45 Sekunden** bekommt der erste Spieler aus dem Team eine Frage gestellt.

Die **passende Antwort** ist immer ein **Begriff**, der mit dem **zu Beginn genannten Buchstaben beginnt**. Beantwortet der erste Spieler **richtig** geht es mit dem **zweiten Spieler** direkt **weiter**. Dieser bekommt dann **auch** wieder eine **Frage gestellt**, auf die es den passenden Begriff zu finden gilt.

So geht es **weiter** bis **entweder** die **45 Sekunden abgelaufen** sind oder **alle 20 Begriffe** mit dem **richtigen Anfangsbuchstaben** genannt wurden.

Weiß ein **Spieler** einmal die **Lösung nicht**, hat er die **Möglichkeit „weiter“** zu sagen. Dann **geht die Frage** an den  **darauffolgenden** Spieler. Sind die 45 Sekunden noch nicht zu Ende, dann werden die **nicht geratenen Begriffe**, nach dem 20. Begriff **wieder hintendran** gehängt.

**Material:** Je 20 Fragen zu 4 Buchstaben (PDF)  
Stoppuhr

**[ ~10 Min.]**

### 4. „Schwarz-Weiß-Ja-Nein“ (NRJ Sachsen)

Jetzt etwas für unsere jüngeren Zuhörer. Bekannt aus dem Internet unter dem Namen „Ja-Nein-Challenge“ kommt nun der Hit von NRJ Sachsen: „**Schwarz-Weiß-Ja-Nein**“.

Für alle, die es nicht kennen, das Spiel funktioniert wie folgt:

**Jeder Spieler** eines Teams bekommt, der Reihe nach, eine **Frage gestellt**. Auf die Frage muss **logisch geantwortet** werden. Jedoch darf **nicht** mit „Schwarz“ – „Weiß“ – „Ja“ – „Nein“ geantwortet werden!

Waren **alle** Spieler der Gruppe **schon dran**, geht es beim **ersten Spieler** wieder **weiter**. Die Spieler haben **nicht** die **Möglichkeit „weiter“** zu sagen.

Jedes Team hat **1 Minute und 30 Sekunden** Zeit, um so **viele Fragen** wie möglich zu beantworten.

Jede **richtige** Antwort gibt **2 Punkte** und jede **falsche/unlogische/keine** Antwort gibt **einen Punkt Abzug**.

**Material:** 100 Fragen auf die man normalerweise mit Ja, Nein, Schwarz, Weiß antwortet (PDF)  
Stoppuhr

**[10~15 Min.]**

## 5. SWR-Heimspiel (SWR-Gemeinde)

Wussten sie, dass Weidenthal eine SWR-Gemeinde ist? Nicht? Dann müssen sie sich unbedingt mit unserem SWR-Heimspiel vertraut machen.

Jedes Team zieht einen Umschlag. In diesem Umschlag befindet sich eine Aufgabe. Diese Aufgabe muss erfüllt werden, indem die darin genannten Bedingungen erfüllt werden.

Jedes Team bekommt danach 10 Minuten Zeit sich zu beraten und/oder zu planen.

Danach beginnt die Gruppe mit den bis dahin meisten Punkten mit dem Lösen ihrer Aufgabe. Zur Darbietung haben die Teams 5 Minuten Zeit. Eine unabhängige Jury (aus mind. 2 MA) entscheidet, ob die Aufgabe erfüllt wurde.

### Beispiele: - 2 bedeutende Szenen der Weltgeschichte nachspielen:

Die Gruppe bekommt 2 Ereignisse genannt, die sie szenisch darstellen müssen.

Die 2 Ereignisse sind: Die Entdeckung Amerikas durch Kolumbus; Die erste Mondlandung durch die Apollo 11.

#### - Ein Märchen auf pfälzisch vortragen:

Die Gruppe darf zwischen 2 Märchen entscheiden. Die Märchen sind: Hans im Glück und Rotkäppchen

#### - Einen Liedtext über die Pfalz schreiben und vorsingen:

Die Gruppe soll einen Text über die Pfalz schreiben, indem sie zeigen was ihnen an ihr gefällt. Am Ende werden die Zeilen vor der Jury vorgesungen. Falls er ohne Singen vorgetragen wird: Punktabzug!

#### - Eine kleine Walpurgisnacht veranstalten:

Die Gruppe soll sich komplett so „hexerisch“ wie möglich verkleiden.

Desweiteren müssen 3 Zaubersprüche geschrieben werden. Welche eine nützliche Wirkung haben sollen. Diese werden am Ende vorgetragen und die Wirkung vorgestellt.

Material: 4 Umschläge mit den Aufgaben (und dazugehöriges Material: Verkleidung, Szenentexte)

Stoppuhr

[25~30 Min.]

## 6. Samstagsmaler (Bayern3)

Wer mag schon den Montag. Wir lieben den Samstag. Hoch die Hände Wochenende. Und das bedeutet: **Samstagsmaler**.

Es wird ein **Geräusch vorgespielt** bei dem ein **quietschender Stift zu hören** ist.

Die einzelnen Gruppen **müssen erraten** was der **Stift gezeichnet** hat.

Hierfür wird ein **Zettel mit 10 möglichen Lösungen** ausgeteilt, jedoch **gibt es nur 5 Geräusche**. Somit sind auf dem Zettel **5 richtige** und **5 falsche** Antworten.

Jede **richtige Antwort** gibt **einen Punkt**. Die Gruppe mit den **meisten richtigen** Antworten bekommt noch einen **Extrapunkt**.

**Material:**    Lautsprecherbox  
                      Geräusche

**[10 Min.]**

**Geschätzte Gesamtzeit: ~ 90 Minuten**