

KLV: Abendgestaltung Skilandheim



1. Sammelt Ideen für die Abendgestaltung
2. Zunächst alle möglichen Ideen, ohne Einschränkungen
3. Ordnet die Ideen: Was könnte man an welchem Abend machen?
 1. Was eignet sich für einen bunten Abend?
 2. Was wäre ein eigener Programmpunkt von ca. 90 min?
4. Beschreibt die Spielideen mit
 1. einem Namen
 2. einer Beschreibung
 3. einer Liste von Dingen, die man dafür braucht
 4. die ungefähre Dauer
5. **HA:** Notiert Eure Ideen unten unter „Ideensammlung“.
 1. Rechts am Fensterrand auf den Stift klicken, schreiben, unten Speichern klicken.
 2. Achtet darauf, dass die Beschreibung klar und nachvollziehbar ist.
 3. Notiert auch die Liste der benötigten Materialien.
 4. Achtet auf saubere Formatierung und korrekte Rechtschreibung.

Ideensammlung

Für Bunten Abend geeignet

Black stories, Risiko, UNO, Monopoly, Mühle, Dame, Mensch ärgere dich nicht

Für Spieleabend geeignet

1. Lügen

Material: 2 Würfel, 1 blickdichter Becher, kleine Unterlage, Zahnstocher
Anleitung: Man Würfelt in dem Blickdichten Becher so, dass nur man selbst sieht was man würfelt. Dann nimmt man die größere Zahl als Zehner und die kleinere als einer (wenn man eine 5 und eine 2 würfelt sagt man 52). die nächste Person sagt ob sie dir glaubt oder nicht. Glaubst sie dir nicht musst du deine Würfel aufdecken und sie zeigen (noch nicht fertig)

Voller Programmpunkt für einen ganzen Abend

Mörder, Werwolf, Wer bin ich

Quizshow: Ein oder zwei Moderatoren stellen Fragen an Gruppen, die in zwei Runden gegeneinander antreten. Aus denen je eine Gruppe als Kundensieger hervorgeht, die im Finale gegeneinander spielen
Material: Quizfragen

Schlag den Lehrer: Ein Schülerteam (10 Schüler) spielt je fünf Fragen/ eine Runde gegen ein Lehrerteam. Dann wird das Schülerteam gewechselt. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Am Ende jeder Runde werden die Punkte zusammengezählt. Die Gruppe die am meisten Punkte macht gewinnt die Runde. Am Ende werden alle gewonnenen Runden zusammengezählt. Bei Punktgleichheit gibt es ein Stechen mit allen Schülern gegen die Lehrer. Bei falschen Antworten hat das andere Team die Chance den Punkt zu erlangen. Material: Quizfragen, evt. Material für Minispiele