

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

Material: Black Stories Karten

Anleitung: Einem wird ein Ereigniss vorgelesen (Dieses kann z.B. „Martin starb auf einem boot“ sein) das auf einer Black Stories Karte steht. Dann müssen alle anderen mit ja- und nein-fragen herausfinden wie es zu diesem Ereignis kam.

Für Spieleabend geeignet

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, hast du die Wahrheit gesagt muss die Person die dir nicht

geglaubt hat einen Zahnstocher nehmen, hast du aber wirklich gelogen und wurdest erwischt dann muss du selbst einen Zahnstocher nehmen.

Wenn dir die Person glaubt nimmt sie den Becher an sich ohne darunter zu schauen und würfelt weiter und schaut wieder nur für sich unter den Becher, hat diese Person nun eine höhere Zahl (z.B. eine 6 und eine 3) ist sie auf der sicheren Seite und sagt die Zahl an die sie wirklich hat, hat sie jedoch eine niedrigere Zahl (z.B. eine 3 und eine 2) muss sie Lügen und sagen das sie eine höhere Zahl hat. Man muss immer eine höhere Zahl als der Vorgänger ansagen, auch wenn man dann lügen muss.

Würfelt man einen Pasch sagt man: „zwei Vierer“. Ein Pasch ist höher als alle anderen zweistelligen Zahlen, dabei übertrifft ein Viererpasch einen Einserpasch.

Eine Runde geht solange bis alle Zahnstocher ausgeteilt sind.

Tabu

Material: Spielkarten von Tabu

Anleitung: Eine Person aus der Gruppe zieht eine Karte und probiert diese zu beschreiben während der Rest der Gruppe versucht den Begriff auf der Karte zu erraten. Zum beschreiben hat man 1 min Zeit und darf die Wörter auf der Karte nicht sagen. Die Gruppe die die meisten Wörter errät gewinnt.

Wer bin ich?

Material: Papier, Stift, Tesa

Anleitung: Man hat ein Blatt Papier auf der Stirn kleben wo drauf steht wer man ist. Man stellt abwechselnd Ja/ Nein- Fragen um herauszufinden wer man ist.

Siedler von Catan

Material: alles was man braucht ist beim Spiel dabei

Beschreibung: In diesem Spiel geht es darum Rohstoffe zu sammeln und mit diesen dann Städte, Siedlungen oder Straßen zu Bauen. Man bekommt Rohstoffe in dem man an ihnen eine Stadt oder eine Siedlung baut (die Rohstoffe sind in diesem Fall Felder im Spiel). Jedes Rohstofffeld hat eine Zahl wenn diese Zahl gewürfelt wird und man an dem Rohstoff gesiedelt hat, bekommt man diesen Rohstoff. Die Spieler würfeln und Bauen wenn sie dran sind (es geht reih um).

Risiko

UNO

Monopoly

Mühle

Dame

Mensch ärgere dich nicht

Voller Programmpunkt für einen ganzen Abend

Mörder, Werwolf, Wer bin ich

Quizshow

Anleitung: 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 die Lehrer

Anleitung: 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

Mörder

Anleitung: Jeder Spieler erhält am Anfang einen Zettel mit Namen eines anderen Spielers. Ziel ist es den Spieler dessen Namen man hat „umzubringen“ in dem man, in einem Raum mit demjenigen alleine ist und „und tschüss“ sagt. Hat man jemanden umgebracht erhält der Mörder den Zettel des Opfers und hat somit ein neues Ziel bzw. Opfer. Ziel des Spiels ist es am Ende des Landschulheims am meisten Zettel zu haben.

Material: Zettel mit Namen

Wer wird Millionär?

Anleitung: Ein Moderator stellt Fragen an zwei Gruppen. Wer sich als erstes meldet, darf die Frage beantworten. Wenn jemand reinruft bekommt die andere Gruppe einen Punkt. Aufseher passen darauf auf, dass die Regeln eingehalten werden. Lehrer müssen mitmachen! Das Finale findet zwischen den Lehrern statt.

Material: Quizfragen, Preis(Süßigkeiten?)

Vorläufige Tagesplanung



Stand: 03.02.2019 kann und wird wohl noch geändert werden

Montag

- Spieleabend

Dienstag

- Nachtwanderung

Mittwoch

- freier Abend

Donnerstag

- Bunter Abend