



Ullis Materialbörse

Ohne Moos nichts los

 materialboerse.ejo.de/ohne-moos-nichts-los



Immer zwei Spieler*innen treten zu den unterschiedlichen Aufgaben gegeneinander an. Die Anderen setzen einen selbstgewählten Spielgeldbetrag auf ihre*n Favorit*in.
Gewinnt man, verdoppelt sich der Einsatz, verliert man, ist der gesetzte Einsatz weg.

Die Spieler*innen werden in zwei Teams aufteilen.

Das Spielgeld wird ausgeben:

Jede*r bekommt 100 € (1x 10 €, 2x 20 €, 1x 50 €) Startguthaben.

Aus jedem Team treten immer zwei gegeneinander an (Zufallsprinzip, Reihum, ...).

Die Spielleitung sucht eine Aufgabe aus und gibt bekannt aus welchem Bereich die Aufgabe kommt (Wissen, Sport, ...).

Nun, bevor die Aufgabe laut gestellt wird, setzt jede*r Spieler*in auf eine der Kandidaten (egal welche).

Nachdem alle ihren Betrag gesetzt haben, wird die Aufgabe verkündet und die Kandidat*inn*en geben ihr Bestes.

Hinweis zum Setzen:

Oft ist das Spielgeld nur einseitig bedruckt und so kann die jeweilige Seite einem Team zugeordnet werden (Team A: bedruckte Seite, Team B unbedruckte Seite).

Download:

- Aufgaben: Ohne Moos nichts los
- Spielgeld

Nach der Durchführung bekommen die, die richtig gesetzt haben ihren Einsatz verdoppelt und die falsch gesetzt haben, verlieren ihren Einsatz.

Das Ende des Spieles wird durch die Spielleitung bestimmt.

Entweder, wenn alle Aufgaben durchgespielt wurden oder nach Ablauf der Zeit.

Aufgaben für :

„Ohne Moos nichts los!“

	Beschreibung / Aufgabe	Material
1	Sprung aus dem Stand! – Wer springt weiter?	Zollstock
2	Wer hat schneller das Gummibärchen im Mund? (ohne Hände)	Gummibären
3	Wer schätzt den Geldbetrag im Glas am genauesten?	Kleingeld in einer kleinen Flasche
4	Wer hat schneller den Stift in der Flasche gesteckt? (ohne Hände)	2 Flaschen und 2 Stifte am Band, mit Klammer zum Befestigen an der Hose.
5	Wer schafft es in 30 Sekunden am häufigsten über einen Stuhl zu steigen?	Stoppuhr, Stuhl
6	Wer wirft dichter mit einem Geldstück an ein Glas / Wand / ...	Geldstück (Glas)
7	Wer notiert in 30 Sekunden mehr: Namen? Städte? Tiere? Mit dem Buchstaben A, B, C, ...	Zettel Stifte
8	Welcher Prophet wurde von einem Wal-Fisch verschlungen?	Jona
9	Wer schafft die meisten 90° Kniebeugen in 30 Sekunden?	
10	Wer löst zuerst folgende Matheaufgabe? $45+72-25-87+66+99= 170$	Zettel Stifte
11	Wer kann die meisten Automarken in 30 Sekunden nennen?	Zettel Stifte
12	Wettstemmen: Wer kann länger ein schweres Buch auf der flachen Hand mit ausgestrecktem Arm halten?	2 schwere Bücher
13	Wer fädelt am schnellsten einen Faden in ein Nadelöhr?	2 Nadeln und Faden
14	Wer schafft in einer Minute die meisten Umdrehungen um eine Flasche? + zu einem Stuhl laufen und sich drauf setzen!	Flasche (Stuhl)
15	Wer besorgt zuerst: Ein Blatt Ein Blatt Klopapier Eine rote Socke Eine Kartoffel Einen Stein Eine Bibel Einen Schuh der Größe 40?	
16	Wer schätzt am genauesten das Gewicht des Glases	Glas mit Kleingeld und Waage
17	Wer holt zuerst den Gegenstand aus Römer 11,19	Bibel (Zweig)
18	Wie hieß die Mutter des Bruders Jesu?	Maria
19	Wer hat zuerst eine bestimmte Bibelstelle aufgeschlagen?	Bibel 1,Kor. 12,1; Matth. 5,5
20	Wer ist der bessere Hahnenkämpfer?	
21	Wer hat zuerst 5 Märchentitel aufgeschrieben?	Zettel, Stifte
22	Wer schätzt am genauesten einen halben Meter?	Zollstock



Ullis Materialbörse

Angeberspiel

 materialboerse.ejo.de/angeberspiel



Die Spieler*innen bekommen von der Spielleitung Aufgaben gestellt. Sie müssen, bevor sie die Aufgabe erfüllen, einschätzen, wie gut sie abschneiden werden. Es bekommt die Person die meisten Punkte, der sich am realistischsten einschätzt.

Die Spielleitung stellt eine Aufgabe. Sie gibt den Spieler*innen nun 4 Auswahlmöglichkeiten, wie gut sie die Aufgabe erfüllen werden. Jede Möglichkeit ist je nach Schwierigkeit mit einer bestimmten Punktzahl versehen. Jede*r Spieler*in muss nun, bevor er die Aufgabe ausprobiert, angeben, welchen Punktwert er zu erreichen glaubt.

- Erreicht er oder sie den Schätzwert, bekommt er oder sie die Punktzahl, die dafür bestimmt war.
- Erreicht er oder sie ihn nicht, bekommt er oder sie gar keine Punkte.
- Schafft er oder sie mehr, als er oder sie angegeben hatte, bekommt er oder sie trotzdem nur die Punktzahl für seinen Schätzwert.

Variante: Statt mit Punkten kann auch mit Süßigkeiten (z.B. Smarties) gespielt werden.

Bemerkungen

Die Aufgaben können in jede Richtung variiert werden. Dabei ist darauf zu achten, dass die Aufgaben unterschiedliche Anforderungen (Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz usw.) stellen,

sodass jede*r Spieler*in seine/ihre Stärken ausspielen kann. Die Aufgaben sollten möglichst vorher getestet werden, um realistische Schätzwerte angeben zu können.

Bei größeren Gruppen können auch Mannschaften gebildet werden. Diese Mannschaften bestimmen bei jeder Aufgabe eine*n Vertreter*in.

Matthias Zimmer

Aufgaben zum Angeberspiele

1. Wie viele Klopapierrollen kannst Du aufstellen, ohne dass der Turm umfällt?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	8	12	16

2. Wie lange brauchst Du, um einen Bibelvers nachzuschlagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 Sek.	20 Sek.	15 Sek.	10 Sek.

3. Eine wie lange Zahl kannst Du in 5 Sek. im Kopf speichern?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3 Stellen	5 Stellen	7 Stellen	9 Stellen

4. Wie lange kannst Du ein Buch mit ausgestrecktem Arm halten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
80 s	160 s	240 s	600 s

5. Wie weit fliegt ein von Dir gefalteter Papierflieger? (2 Versuche)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3 m	5 m	7 m	9 m

6. Wie lange kannst Du im Handstand stehen? (2 Versuche)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2 s	4 s	5 s	6 s

7. Wie lange brauchst Du, um einen Faden einzufädeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 s	30 s	20 s	10 s

8. Wie oft kannst Du eine Zeitung in der Mitte zusammenfalten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
6x	10x	20x	30x

9. Wie oft kannst Du dich in einer Minute im Kreis um eine Flasche drehen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15x	25x	35x	50x

10. Wie viele Schläge brauchst Du, um einen Nagel in einen Holzklötz zu schlagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	6	4	2

11. Wie weit kannst Du eine Waage durch Drücken mit den Händen zum Ausschlag bringen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5 kg	10 kg	20 kg	40 kg

12. Wie lang kannst Du ein brennendes Streichholz in der Hand halten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	30 s	40 s	50 s

13. Wie viele Kniebeugen schaffst Du in einer Minute?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30	45	65	80

14. Wie oft schaffst Du es in einer Minute, mit geschlossenen Beinen über eine Schnur zu springen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
70x	85x	100x	110x

15. Wie lange kannst du mit Hilfestellung oder an der Wand im Handstand stehen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	60 s	90 s	120 s

16. Wie lange brauchst Du, um 3 Butterkekse zu essen und anschließend zu pfeifen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
60 s	40 s	20 s	10 s

17. Wie weit kannst Du aus dem Stand springen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
1,50 m	1,80 m	2,10 m	2,50 m

18. Zeit schätzen: Wie genau schätzt Du zwei Minuten ab?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	15 s	10 s	5 s

19. Wie oft kannst Du das Alphabet in einer Minute vollständig aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2x	5x	10x	15x

20. Wie viele Buchstaben hintereinander kannst Du dir 15 s lang merken?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	4	6	7

21. Wie lange kannst Du einen Holzstab auf deinem Zeigefinger balancieren?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2 s	4 s	6 s	8 s

22. Wie lange kannst Du ununterbrochen reden, ohne einmal Äh oder ähnliches zu sagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15 s	30 s	60 s	120 s

23. Wie weit kannst Du eine Streichholzschachtel auf dem Boden entlang pusten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
1,2 m	1,5 m	2 m	2,5 m

24. Wie lange brauchst Du, um ein DIN A4-Blatt in genau 20 Stücke zu zerreißen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	20 s	15 s	10 s

25. Eine Hantel wird mit einem Seil an einem Stock befestigt. Wie oft schaffst Du es, das Seil mit der Hantel in einer Minute hoch zu wickeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2x	5x	8x	10x

26. Wie viele Streichhölzer kannst Du zwischen Zeige-, Mittel-, und Ringfinger zerbrechen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	6	10	15

27. Wie lange brauchst Du, um eine Babyflasche gefüllt mit Getränk auszunuckeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 s	40 s	20 s	10 s

28. Eine wie lange Papierschlange kannst Du aus einer DIN A4 Seite reißen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
0,5 m	1 m	2 m	2,5 m

29. Wie viele Streichhölzer kannst Du innerhalb von einer Minute auf einer Flasche aufstapeln?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	12	16	20

30. Wie lange kannst Du ununterbrochen Luft ausblasen? (Kontrolliert an Blasenbildung im Wasser und zugehaltener Nase)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	30 s	45 s	60 s

31. Wie viele einstellige Zahlen kannst Du innerhalb von einer Minute miteinander richtig multiplizieren? (Zettel und Stift als Hilfsmittel)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3	5	8	12

32. Wie oft kannst Du in einer Minute fehlerfrei "In Ulm und um Ulm und um Ulm herum" aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4x	9x	15x	20x

33. 30 s lang werden 40 Gegenstände gezeigt. Wie viele kannst Du danach auswendig aufsagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
10	20	30	40

34. Wie oft kannst Du in einer Minute um einen Baum mit ca. 70 cm Durchmesser rennen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
10x	15x	20x	25x

35. Wie lange kannst Du Dich an mit beiden Händen an eine Stange hängen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	60 s	90 s	120 s

36. Wie lange kannst Du "Flasche nuckeln"?

Erklärung: Eine Sprudelflasche wird mit dem Mund möglichst luftleer gesaugt. Dann wird die Zunge in den Flaschenhals gesteckt und die Flasche möglichst lang an der Zunge hängengelassen.

Vorsicht: Es besteht die Möglichkeit, dass man seine Zunge oder seine Lippen nicht mehr von der Flasche bekommt, was zu Verletzungen führen kann!

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5 s	10 s	20 s	30 s

37. Ein Spieler öffnet eine Streichholzschachtel mit einem Streichholz. Holt es heraus. Öffnet die Schachtel zur anderen Seite, schiebt das Streichholz hinein, schließt die Schachtel wieder und gibt sie an den nächsten in der Gruppe weiter. Wie oft schafft ihr es, die Schachtel in 2 Minuten weiterzugeben?.

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15 Mal	20 Mal	25 Mal	30 Mal

38. Wie viele Kniebeugen zu zweit mit einem Salzstängel, den ihr beide im Mund habt, schafft ihr in einer Minute? Wenn der Salzstängel abbricht, dürft ihr einen neuen nehmen, die begonnene Kniebeugen zählt aber nicht.

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
8	12	16	20

39. Wie weit könnt ihr ein Auto in 30 s schieben?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 m	80 m	110 m	150 m

40. Jeder Spieler hat ein Spagetti in seinem Mund. Ein Flaschendeckel wird von einem Spagetti zum anderen weitergereicht. Wie oft in einer Minute?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
2	4	6	8

41. Wie viele Personen passen auf eine Sprudelkiste? (Vormachen)

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5	6	8	9

42. Ihr bekommt eine Liste mit 10 Städten. Bei Wie vielen könnt ihr die Länder richtig zuordnen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	6	8	10

43. Wie viele Kleidungsstücke könnt ihr einem von eurer Gruppe übereinander anziehen? Er muss danach noch 20 m laufen.

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20	35	45	70

44. Ihr müsst ein Streichholz brennend in der Gruppe weitergeben. Jedes mal, wenn es aus ist, muss der, bei dem es ausgegangen ist, ein neues nehmen. Wie viele Streichhölzer braucht ihr, bis 10 Leute durch sind?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	3	2	1

45. Wie schnell kannst Du eine Mutter mit deinen Fingern (auf einer 1m langen Gewindestange) von einem Ende zum anderen schrauben?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
< 90 Sek.	< 70 Sek.	< 50 Sek.	< 30 Sek.



Ullis Materialbörse

Tippspiel

 materialboerse.ejo.de/tippspiel

Zwei Gruppen treten in verschiedenen Wettkämpfen gegeneinander an. Jede*r einzelne Spieler*in hat zu Beginn zusätzlich eine Prognose zum Ausgang aller Wettkämpfe abgegeben, ohne zu wissen, wer wann gegen wen antritt! Denn wer Kandidat*in A und wer Kandidat*in B ist, wird nach dem Zufallsprinzip in jeder Runde neu festgelegt. Es wird also zu Zielkonflikten kommen, wenn ein*e Spieler*in einerseits mit dem Kandidat*innen seiner Gruppe mitfiebert, andererseits aber im aktuellen Wettkampf auf seinem persönlichen Tippzettel den/die Kandidat*in der anderen Gruppe angekreuzt hat. Es kann sogar passieren, dass ein*e Kandidat*in aus diesem Grund absichtlich verliert.

Die Auswahl der Kandidaten können die Gruppen treffen, wobei jedes Gruppenmitglied mindestens einmal beteiligt sein muss.

Es gibt am Ende Preise sowohl für die Gruppe, die gewonnen hat, als auch für den Spieler*innen mit den meisten richtigen Tipps.

Bemerkungen

Da das Spiel als Egoismus-Indikator das Gruppenklima ein wenig belasten kann, sollte es nicht am Anfang einer Freizeit gespielt werden.

Material:

- Tippzettel und Kugelschreiber für jede*n Mitspieler*in
- Plakat oder Tafel für Wettkampfergebnisse (wie Tippzettel aufgebaut)
- Filzschreiber
- Material für einzelne Wettkämpfe.

Ev. Jugend der Kirchengemeinde Norf-Nievenheim



Ullis Materialbörse

Tippspiel: Wettkampf Übersicht – nur für die Spielleitung

 materialboerse.ejo.de/tippspiel-wettkampf-uebersicht-nur-fuer-die-spielleitung

1. **Trinkwettbewerb (Schnapsnase – Kampftrinker; je 1 Spieler*in)**

Wer hat eine Karaffe Milch am schnellsten leergetrunken?

Material: 2 Karaffen mit Milch

2. **Wörter raten (Ratefuchs – Schlauberger; je 1 Spieler*in)**

Wer kommt am schnellsten auf folgende drei Begriffe?

Als Hilfe nacheinander die angegebenen Stichworte geben.

- halb Tier, halb Nicht-Tier; gelbes Pulver gehört dazu; lecker?; meist sehr fettig
(*Currywurst mit Pommes*)
- rollt meist über etwas Weißes; passt in die Hemdtasche; hat einen Knopf zum Einschalten, braucht aber keinen Strom; ist oft ein Werbegeschenk
(*Kugelschreiber*)
- Man kann dort viele Leute beim Treppensteigen beobachten; Manche Leute tragen rote Mützen; Es gibt viel Gepäck; Die Türen schließen selbsttätig
(*Hauptbahnhof*)

3. **Holz aufschichten (Schreiner – Holzfäller; je 1 Spieler*in)**

Wieviele Streichhölzer könnt ihr in einer Minute auf einem Flaschenhals aufschichten?

Material: 2 Flaschen, Streichhölzer

4. **Einfälle (Labertasche – Redeschwall; je 1 Spieler*in)**

Was fällt dir zum Thema „Freizeit“ ein? Jeder Spieler*in (getrennt in den Raum holen) hat 20 Sekunden Zeit. Wer nennt am meisten Begriffe?

Material: Stoppuhr

5. **Postkartenpuzzle (Kartenleger – Konfettikanone; je 1 Spieler*in)**

Zwei gleiche Postkarten werden in ca. fünf Teile zerschnitten. Die Teile müssen wieder zur Postkarte zusammengelegt werden.

Material: 2 zerschnittene Postkarten

6. **Treffsicherheit (Dribbling – Streetball; je 2 Spieler*in)**

Fünf Tennisbälle werden nacheinander mit verbundenen Augen geworfen und von dem zweiten Spieler*in der Gruppe mit einem Trichter aufgefangen.

5 Tennisbälle, 2 Trichter o.ä.

7. **Streichholzschachteltransport (Popel – Schleim; je 2 Spieler*innen)**

Die Streichholzschachtel muss von Nase zu Nase und anschließend wieder zurück

transportiert werden. Wieviele Nasenwechsel in einer Minute?

Material: 2 Streichholzschachteln

8. Apfelwettessen (Boskop – Granny Smith; je 1 Spieler*in)

Vor jedem/r Spieler*in liegt ein Apfel auf einem Teller. Dieser soll mit Hilfe von Messer und Gabel ratzekatze aufgegessen werden. Wer hat zuerst den Mund leer?

Material: je 2 Äpfel, Teller, Messer und Gabeln

9. Leute erkennen (Haarlack – Schmalzlocke; je 1 Spieler*in)

Mit verbundenen Augen nach Betasten der Haare Leute aus der Gruppe erkennen: Wieviele schaffst du in zwei Minuten?

Material: Tuch / Schal

10. Wortdrudel (Fix – Foxi; je 1 Spieler*in)

Wer zuerst drei Begriffe erraten hat, bekommt den Punkt.

- crathenuh (Nachtruhe)
- cüfütskhr (Frühstück)
- igseznu (Zeugnis)
- krecwe (Wecker)
- psitpleip (Tippspiel)

Material: entsprechende Plakate

11. Ballontransport mit zwei Gabeln (Schwertransporter – Fliegengewicht; je 1 Spieler*in)

Ein Luftballon muss mit zwei Gabeln über eine bestimmte Strecke transportiert werden. Wer zuerst am Ziel ist, gewinnt.

Material: 2 ganz prall aufgeblasene Luftballons, 4 Gabeln

12. Lakritzschnecke essen (Goldbär – Tropifrutti; je 1 Spieler*in)

Wer hat zuerst eine abgewickelte Lakritzschnecke ohne Hilfe der Hände vollständig gegessen?

Material: 2 Lakritzschnecken



Ullis Materialbörse

Chaosspiel (mobil)

 materialboerse.ejo.de/chaosspiel-mobil



Nummernkarten, die an Teamer*innen angeheftet sind, müssen von einzelnen Teams/Kleingruppen gesucht werden.

Teamer*innen werden präpariert: jede/r bekommt ein paar Nummernkarten angeheftet (Nummernkarten: Laminiert, gelocht und mit einer Sicherheitsnadel versehen).

Sie verteilen sich anschließend im Gelände. Während des Spieles gehen die Teamer*innen herum, dürfen dabei vor den Spieler*innen flüchten oder sich verstecken (dabei aber nicht übertreiben!).

Die gebildeten Kleingruppen stehen am Spielfeld.

Nach der Reihe wird gewürfelt und die Spielfigur auf das entsprechende Feld gezogen.

Dann läuft die Kleingruppe gemeinsam los um den oder die Teamer*in mit der passenden Zahl zu suchen. Haben sie ihn gefunden, muss der biblische Spruch (bei kleinen Kindern: das Symbol) auf der Kartenrückseite gemerkt werden und bei der Spielleitung genannt werden. Achtung: dabei muss die komplette Gruppe vor Ort sein!



Version 1:

Für jeden korrekt aufgesagten Spruch (oder Symbol) gibt es eine festgelegte Punktezahl, die in Bonbons ausgezahlt wird (z.B. in großes Glas füllen und am Ende des Spiels auszahlen).

Version 2:

Für jeden korrekt aufgesagten Spruch (oder Symbol) werden die Teams zu einer Aufgabenstation geschickt, wo andere Teamer*innen ihnen eine Aufgabe stellen, die sie lösen müssen. Dafür kann es Punkte/Süßes oder auch Bonusschritte für den Spielplan geben.

Dann geht's wieder zum Spielbrett, es wird gewürfelt und die nächste Nummernkarte gesucht (ggf. werden Bonusschritte eingelöst).

Hinweis:

Bei 44 Feldern und 36 Nummernkarten haben wir 8 JOKER-Felder eingebaut.

Die bringen einen vorwärts, ohne jedoch für Punkte zu sorgen.

Kommt eine Gruppe auf solch ein „freies“ Feld, kann sie gleich noch mal würfeln.

Die Zahl der Spieler*innen sollte 10 Spieler*innen nicht unter- und 25 nicht überschreiten.

(Wenn es mehr als 25 Spieler*innen sind, sollten man zwei, drei Spielbretter parallel nutzen).

Ende: Zu Ende ist das Spiel, wenn die erste Gruppe das Ziel erreicht hat.

Sandra Bohlken

Downloadmaterial zum Chaosspiel:

- [Aufgabenliste mit markierten Aufgaben, die sich für dieses Spiel besonders eignen.](#)
- [Nummernkarten mit Bibelsprüchen](#)
- [Kontrollliste Nummern-Sprüche](#)

Aufgabenliste

1. Sagt das Alphabet rückwärts auf. (Material: keines)
2. **Rechnet das Alter aller Betreuerinnen zusammen.** (Material: keines)
3. ~~Leitet möglichst viel Wasser aus dem vollen Eimer über euer Viadukt in den leeren Eimer. (Material: Frischhaltefolie, 2 Eimer)~~
4. Stellt euch in eine Reihe nebeneinander auf und fädelt die Schnur mit dem Löffel durch eure Klamotten. Der erste Spieler fängt am Hals an und arbeitet sich zum Hosenbein vor, der zweite fädelt bei sich von unten nach oben usw. bis zum letzten Spieler. (Material: Teelöffel, ca. 15 m Schnur)
5. **Besorgt euch Autogramme von allen Betreuerinnen.** (Material: Zettel, Stift)
6. Einer wirft einen Tischtennisball, der andere muss ihn mit einem Jogurtbecher auffangen. (Material: Tischtennisball, Jogurtbecher)
7. **Sammelt fünf verschiedene Blätter.** (Material: keines)
8. Zwei von euch sollen sich mit verbundenen Augen gegenseitig mit Pudding füttern. (Material: Pudding, Schüsseln, Löffel, Augenbinden)
9. **Eine malt mit verbundenen Augen ein Schwein.** (Material: Papier, Stift, Augenbinde)
10. Einer muss sich mit verbundenen Augen von einem, den er auf dem Rücken trägt, durch einen Parcours lenken lassen. (Material: Je nach Parcours)
11. ~~Erratet die beschriebenen Blumen~~
12. Hängt mit verbundenen Augen 10 Büroklammern zu einer Kette zusammen. (Material: je Spieler 10 Büroklammern und eine Augenbinde)
13. **Nennt mindestens fünf deutsche Bundesländer.** (Material: keines)
14. ~~Tauscht ein rohes Ei in der Nachbarschaft gegen etwas möglichst großes ein. (Material: rohes Ei)~~
15. ~~Verkleidet euch als Familie und stellt euch zum Familienfoto. (Material: Verkleidungskoffer)~~
16. Löst die Rechenaufgabe. *Das Ergebnis ist eine Telefonnummer. Ruft dort an, um den weiteren Weg zu erfahren. (Material: Anrufbeantworter oder Mitarbeiterin am Telefon.)*
17. Versenkt den Stift in der Flasche, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Der Stift wird an einer Schnur hinten an der Hose befestigt. (Material: Stift, Schnur, Flasche)
18. ~~Hinterlasst alle einen farbigen Fußabdruck auf dem Papier. (Material: Fingerfarbe, Papier (mindestens DIN A2), Papiertücher und ein Waschbecken in der Nähe)~~
19. Sagt ein Gedicht auf. (Material: keines)
20. Erzählt eine kurze Geschichte, in der die vorgegebenen Wörter vorkommen. (Material: keines)
21. ~~Erkennt mit verbundenen Augen vier Lebensmittel am Geschmack. (Material: Augenbinden, Löffel, Lebensmittel (z.B. Marmelade, Apfelmus, Schlagsahne, Pudding))~~
22. **Schätzt, wieviele Gummibärchen/Münzen sich in dem Glas befinden.** (Material: Münzen/ Gummibärchen, Glas)
23. Gurgelt das Lied „Alle meine Entchen“. (Material: 1 Glas Wasser)
24. Eine Spielerin soll mit verbundenen Augen die anderen an den Haaren erkennen. (Material: Augenbinde)
25. Ein Spieler soll die Hände der anderen erraten, die hinter einer Tür stehen. (Material: Tür, Vorhang oder ähnliches)
26. **Eine von euch macht einen Handstand.** (Material: keines)
27. **Nennt zehn Länder und ihre Hauptstädte.** (Material: keines)
28. ~~Interviewt einen Betreuer. (Material: keines erforderlich, evtl. Zettel & Stift, Diktiergerät oder Videokamera)~~

29. Baut ein Kartenhaus aus 7 (schwerer: 15) Spielkarten. (Material: Kartenspiel)
30. ~~Besorgt ein Kaugummi mit Pfefferminzgeschmack.~~ (Material: keines)
31. **Bringt jeder/m Betreuer/in ein Getränk (trinkbar).** (Material: Gläser)
32. Seht euch die Gegenstände auf dem Tablett 30 Sekunden an. Dann wird das Tablett wieder zugedeckt, und ihr sollt möglichst viele der Gegenstände nennen. (Material: 1 Tablett, 1 Tuch, 1 Stoppuhr, ca. 20 kleine Gegenstände)
33. Nennt drei Kinderlieder. (Material: keines)
34. ~~Jeweils zwei Spielerinnen sollen auf Zeit ihre Klamotten tauschen. (Natürlich nicht die Unterwäsche!)~~ (Material: keines)
35. ~~Bindet die Krawatte (richtig).~~ (Material: Krawatte)
36. Esst jeder eine abgewickelte Lakritzschnecke, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. (Material: Lakritzschnecken)
37. **Schreibt ein möglichst langes Wort auf.** (Material: Papier, Stift)
38. Singt eine Runde "Laurentia" (Montag bis Sonntag). (Material: keines)
39. Singt ein Lied aus der Werbung. (Material: keines)
40. **Wieviele Reiskörner (Erbsen, Gummibärchen o.ä.) befinden sich in diesem Glas?** (Material: 1 Glas sowie Reis, Erbsen, Gummibärchen o.ä.)
41. **Haltet einem Betreuer eine Moralpredigt!** (Material: keines)
42. **Ermittelt mit verbundenen Augen einen Geldbetrag, den ihr in die Hand bekommt.** (Material: Münzen (keine Scheine))
43. ~~Wickelt einen von euch mit Klopapier zur Mumie.~~ (Material: 3–5 Rollen Klopapier)
44. ~~Schlagt alle einen Nagel in das Holz ein (ganz).~~ (Material: Nägel, Holzklötz, Hammer)
45. Sprecht alle eure Namen rückwärts. (Material: keines)
46. Spielt ein Orchester. Eine ist Dirigentin, die anderen spielen verschiedene Instrumente. (Material: keines)
47. Bastelt alle einen Papierflieger und lasst ihn fliegen. (Material: Papierblätter)
48. Faltet alle ein Papierschiffchen. (Material: Papierblätter)
49. Reißt eine möglichst lange Papierschlange aus einer Zeitungsseite. (Material: Zeitung)
50. *Das Brett auf die Rundhölzer legen, darauf die Kiste und ein Spieler als Pharao. Der Rest zieht ihn mit der Schnur und legt die Rundhölzer um, damit es vorwärts geht.* (Material: 8 Rundhölzer, 1 Brett, 1 leere Getränkekiste, Schnur)
51. **Malt Portraits von allen Betreuern.** (Material: Stifte, Papier)
52. Setzt das Puzzle zusammen. (Material: Kleines Puzzle (unter 100 Teile, evtl. auch zerschnittene Postkarte))
53. ~~Bildet eine Pyramide aus sechs Leuten. (auf allen Vieren: drei unten, zwei in der Mitte, einer oben)~~ (Material: keines)
54. Nennt in 20 Sekunden möglichst viele Begriffe zum Thema „Konfi-Freizeit“ (oder einem anderen passenden Thema). (Material: Notizblock, Stift, Stoppuhr)
55. Jede nimmt einen Strohhalm in den Mund. Ein Ring wird nun von Strohhalm zu Strohhalm weitergegeben. (Material: Je Spielerin einen Strohhalm, 1 Ring (z.B. vom Schlüsselbund))
56. Schreibt eurem Mitspieler ein Wort auf den Rücken, das dieser erraten muss. (Material: keines)
57. **Bildet einen Satz aus mindestens fünf Worten, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen.** (Material: keines)
58. Spielt eine Schafherde mit einem Hirten, 2 bis 3 Hunden und Schafen. (Material: keines)
59. ~~Esst eine Tafel Schokolade nur mit Messer und Gabel. (Nicht mit den Händen berühren)~~ (Material: Tafel Schokolade, Messer, Gabel)
60. Schreibt alle euren Namen, mit dem Stift zwischen den Zehen. (Material: Filzstift, Papier,

Klebeband)

61. ~~Eine Spielerin soll den Apfel in der Wasserschüssel aufessen, ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen. Ein Anderer hält ihn an den Füßen fest, mit den Händen muss er sich abstützen. (Material: Schüssel, Wasser, Apfel)~~
62. ~~Tauscht alle eure Schuhe aus, sodass keiner mehr seine eigenen Schuhe anhat. (Material: keines)~~
63. **Erkennt die Gegenstände, die sich in den Socken befinden, durch Tasten.** (Material: Socken, Schnur, kleine Gegenstände zum Ertasten)
64. **Findet am Geräusch heraus, in welcher der Streichholzschachteln sich wirklich Streichhölzer befinden.** (Material: 6 - 10 Streichholzschachteln, Füllmaterial nach Wunsch)
65. Spielt den Tischtennisball 20 Mal ohne Fehler hin und her. (Material: Tischtennisplatte mit Ball und Schlägern)
66. Pustet den Tischtennisball von einem Schälchen in das andere. (Material: Zwei Dessert-Schälchen)
67. Transportiert einen Tischtennisball mit einem Strohhalm zu einem Zielpunkt. (Material: Tischtennisball, Strohhalm)
68. Fünf Tennisbälle werden nacheinander mit verbundenen Augen geworfen und von dem zweiten Spieler der Gruppe mit einem Trichter aufgefangen. (Material: Tennisbälle, Trichter (oder ähnliches), Augenbinden)
69. **Schreibt einen Vierzeiler über die Freizeit / die Gruppe / die Betreuerin.** (Material: Zettel, Stift)
70. ~~Wieviel DM sind ungefähr ein Euro? (Material: keines) (1,- € = 1,95 DM)~~
71. Pustet mit der Luft aus einem aufgeblasenen Luftballon einen Wattebausch, der auf dem Boden liegt, ins Ziel. (Material: 1 Luftballon, 1 Wattebausch)
72. Macht innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Knoten in das Seil (Material: je Mannschaft 1 Seil)
73. Erzählt einen Witz. (Material: keines)
74. Schätzt eine Minute ab, indem ihr irgendwann nach dem Startsignal "Stopp!" ruft. (Material: Stoppuhr)
75. ~~Schießt den Tischtennisball mit der Wasserpistole von der Flasche. (Material: Tischtennisball, Flasche, Super-Soaker)~~

Die hier dargestellten Inhalte sind unter einer Creative Commons-Lizenz lizenziert.

Ullis Materialbörse - www.stoebem.istcool.de

© 2009 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!



Ullis Materialbörse

Cross Boccia

 materialboerse.ejo.de/cross-boccia



Über Tische und Bänke, quer durchs Treppenhaus, aus dem 3. Stock in den Hinterhof,...
CROSS-BOCCIA kann und will überall gespielt werden!

Zu einer schnellen Bauanleitung und einer Spielanleitung gelangst du hier:
Download: [Cross-Boccia.pdf](#)

Viel Spaß wünscht euch Sandra Bohlken!



Ullis Materialbörse

Menschliches Memory

 materialboerse.ejo.de/menschliches-memory



2 – 4 Personen spielen gegeneinander oder als Team das bekannte Memory. Die aufzudeckenden Karten sind hierbei die übrigen Spieler.

Die 2 – 4 Memoryspieler*innen verlassen den Raum oder entfernen sich etwas vom Rest der Gruppe.

Alle übrigen Spieler*innen stellen nun die Memorykarten dar:
jeweils zwei „Karten“ finden sich zu einem Paar zusammen.

Sie einigen sich auf eine gemeinsame Bewegung, ein gemeinsames Geräusch oder eine Kombination aus beiden.

Die Pärchen trennen sich dann und stellen sich auf einen beliebigen Platz.

Nun werden die Memoryspieler*innen dazu geholt.

Eine*r beginnt. Er oder Sie tippt eine beliebige „Karte“ an (deckt sie damit auf). Diese macht ihre entsprechende Bewegung bzw. ihr Geräusch.

Nun wird eine zweite „Karte“ angetippt. Passen beide „Karten“ zusammen, setzen sie sich und der oder die entsprechende Memoryspieler*in erhält einen Punkt.

Bei einem Fehlversuch ist der oder die nächste Memoryspieler*in dran.

Bemerkungen

Die Spieler*innen müssen sich gut konzentrieren, Bewegungen und Geräusche und Position der „Karten“ behalten.

Peter Juretzko