

# Showabend

## Moderatoren: JP & Leo.

Fünf Gruppen treten in verschiedenen Kategorien gegeneinander an. Der Sieger jeder Runde erhält die Punktezahl der Runde. Runde 1 = 1 Punkt. Runde 2 = 2 Punkte usw.

### **Runde 1: 1, 2 oder 3**

Es werden Fragen mit drei Antworten gestellt. Die Leute stellen sich in den Bereich der Frage, die sie für richtig halten. Wer auf der richtigen Antwort steht, bekommt einen Bonbon. Nach 5 Fragen werden alle Bonbons gezählt. Die Gruppe mit den meisten Bonbon gewinnt die Runde.

Material: 3 Lichtschläuche mit Schaltersteckdose, Verlängerungskabel

Fragen: 5 Fragen mit drei Antworten zur Bibel (**Maren**)

### **Runde 2: Massenpantomime**

Aus jeder Gruppe wird ein Rater bestimmt. Hinter den Ratern werden Begriffe hochgehalten. Alle anderen machen den vieren eine Pantomime zu dem Begriff vor. Wer richtig rät bekommt einen Bonbon. Wer nach 10 Pantomimen die meisten Bonbons hat gewinnt die Runde.

Material: 10 Begriffekarten zur Bibel - groß, von weitem lesbar (**Leo**)

### **Runde 3: Dalli-Klick**

Bilder werden stückweise aufgedeckt. Wer das Bild errät schreibt ihn auf einen Zettel, läuft nach vorne, schlägt auf die Halli-Galli-Klingel und gibt den Begriff ab. Bis 5 Klicks gibt es 10 Bonbon, bis 10 Klicks 8 Bonbon usw. Wer nach 5 Bilder die meisten Bonbons hat gewinnt die Runde.

Material: Beamer, Laptop mit 5 Dalli-Klick Bildern zur Bibel

### **Runde 4: Gruppenreise Jerusalem**

Jede Gruppe beginnt mit 8 Stühlen, nacheinander werden gleichmäßig Stühle weggenommen.

Wer schafft es mit seiner Gruppe auf den wenigsten Stühlen zu stehen. Jedes Team bekommt sovielen Bonbons, wie Stühle weggenommen wurden. Die Runde gewinnt, wer die meisten Bonbons hat.

Material: Musikbox, incl. Kabel und Musik

### **Runde 5: Wer bin ich?**

Ein Mitarbeiter stellt eine biblische Person dar. Nacheinander stellen die Gruppen eine Frage auf JA oder NEIN. Wird sie mit JA beantwortet, bekommt die Gruppe einen Bonbon. Dann ist die nächste Gruppe mit ihrer Frage an der Reihe. Wer auflösen will und scheitert scheidet aus. Sollte nur noch eine Gruppe im Spiel sein, darf sie weiterfragen, bis sie drei NEIN erhalten hat. Für die richtige Auflösung gibt es 10 Bonbons.

Material: keines, aber **Werner** kennt eine Biblische Person

### **Runde 6: Bibelstellenduell**

Alle schlagen gleichzeitig eine Bibelstelle auf. Wer sie findet läuft nach vorne, stellt sich ans Pult und liest die Stelle vor. Jeder richtige Stelle bekommt 10 Bonbons. Wer nach 5 Bibelstellen die meisten Bonbons hat, gewinnt die Runde.

Material: jede mit seiner eigenen Bibel, 10 – 15 Bibeln extra

### **Runde 7: Kirchenliedermemory**

Aus jeder Gruppe wird ein Spieler bestimmt. Sie verlassen den Raum. Alle anderen finden sich zu Paaren zusammen. Sie bekommen ein Lied **zugespielt** und verteilen sich im Raum. Die Spieler kommen zurück. Spieler 1 tickt eine Person an, die daraufhin ihr Lied anstimmt. Stimmt die zweite Person überein, hat der Spieler ein Paar gefunden. Für jedes Paar erhält er einen Bonbon und darf ein weiteres Mal raten. Die Personen setzen sich. Wer am Ende die meisten Bonbons hat, gewinnt die Runde.

2 x 20 verschiedene bekannte Kirchen/ Jugendlieder auf Karteikarten (**Mika**)

### **Runde 8: Schätzfragen zur Bibel**

Es werden 5 Schätzfragen zur Bibel gestellt. Die Gruppe muss sich auf eine Antwort einigen und diese auf eine Karte schreiben. Wer am nächsten an der Lösung ist, bekommt 10 Bonbons. Wer am Ende die meisten Bonbons hat, gewinnt die Runde.

Material: 5 Schätzfragen zur Bibel (**Maren**)

### **Runde 9: ABC-Spiel**

Jede Gruppe bekommt ein komplettes ABC auf Karteikarten und muss zu jedem Buchstaben einen Gegenstand finden und dazulegen. Dazu haben sie 5 Minuten Zeit. Für jeden Gegenstand erhalten sie eine Bonbon. Wer die meisten Bonbons hat, gewinnt die Runde.

5 ABC auf Karteikarten (**Leo**)

### **Runde 10: Drudeln**

Jede Gruppe bekommt ein Plakat und mehrere Stifte. Spieler 1 holt sich vom Spielleiter Begriff 1 und malt ihn der Gruppe vor. Wird er erraten, notiert sich die Gruppe den Anfangsbuchstaben der Lösung. Dann holt Spieler 2 den nächsten Begriff und einen Bonbon usw. Die Anfangsbuchstaben ergeben das Lösungswort, allerdings stehen sie nicht in der richtigen Reihenfolge. Wer das Wort löst gewinnt die Runde. Es wird aufgeschrieben und nach vorne gebracht.

Material: Flipchart/A3 Papier, Eddings/ Filzer, Malbegriffe zum Lösungswort (**JP**)

**Wer am Ende die meisten Bonbons über hat, bekommt 11 Punkte.**

**Geschätzte Bonbonszahl: 640 Bonbons**