

Behelf zum Thema „Bunter Abend auf Sportwochen“
||Stand: 10.02.2014||

Einleitung

Schikurse, Sommersportwochen und andere Schulveranstaltungen sportlicher Herkunft beziehen sich bei weitem nicht mehr auf einen rein sportbezogenen Aspekt. Der Technikerwerb steht beim Ski- und Snowboardfahren offensichtlich im Vordergrund dieser Wochen, aber eigentlich haben diese Wochen weit mehr Möglichkeiten und Chancen, die ein Weiterbestehen unbedingt notwendig machen. Neben der Tatsache, dass Sportwochen eine Abwechslung im Schulalltag darstellen, stehen vor allem soziale Aspekte im Vordergrund.

Das Programm muss also in der Hand des LehrerInnenteams bleiben (ohne solche Events auf externe Anbieter zu übertragen)! Unser Ziel ist es, den engagierten Lehrerinnen und Lehrern eine Idee zu geben, wie zB ein Bunter Abend aussehen könnte, damit diese ein Rüstzeug haben, um den Schikurs zu einem unvergesslichen Ereignis werden zu lassen. Es ist uns ein Anliegen, dass diese schönen Momente auch in Zukunft weiterbestehen, denn es sind genau diese, an die man sich bei den späteren Klassentreffen erinnert!

Spielformen

- **Wetten dass,...:** Schüler bringen im Vorfeld versch. Wetten ein, Moderation wie mit Thomas Gottschalk, zw. den Wetten: Showacts
- **Schlag das Team:** der gesamte Kurs misst sich in versch. Spielen mit dem LehrerInnen- Team
- **Schlacht der Geschlechter:** es treten Burschen gegen Mädchen an
- **Schlacht um „Obertauern“ (Krieger, Gruppenweise):** es misst sich jeder „Stamm“ (jede Ski, bzw. SB Gruppe) gegeneinander. Thema kann zB auch „Rom“ sein, d.h. Schüler müssen sich wie Gladiatoren verkleiden
- **Rette die Million:** Es gibt ein bestimmtes Startkapital, die Schüler müssen versuchen in den kommenden Spielrunden so wenig wie möglich davon zu verlieren (also nicht immer mehr gewinnen, sondern nichts verlieren)
- **16m:** Die Schüler müssen versuchen versch. Parcours/Aufgaben zu bewältigen, die alle auf derselben Strecke (16m) liegen. (Fernsehsendung)
- **Die Große Chance/ Dancing Stars/ Starmania:** Schüler können vor einer Jury Gruppentänze, usw. präsentieren (!Kreativität)
- **Obertauern Toto:** Spiele werden im Vorfeld lustig erklärt und die jeweiligen Spieler vorgestellt. Alle Schüler können sich Toto Scheine (Spiel 1, Spiel 2, Spiel X) kaufen und müssen im Vorfeld auf den Sieger tippen (entweder m. 2 Spielern, dann ist das „X“ unentschieden, oder ein dritter Spieler ist „X“). Scheine werden vor dem Spiel abgesammelt.
- **Die Perfekte Minute:** Jedes Spiel dauert genau 1 Minute und startet mit dem Wortlaut: „Deine Perfekte Minute, beginnt JETZT“!

Wetteinsatz

Bei diversen Spielformen gibt es Verlierer und Gewinner. Anstatt dem Gewinner Süßigkeiten zu geben bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- die Gewinner werden beim Frühstück von den Verlierern bedient
- die Gewinner werden beim Abendessen als „Gala Dinner“ bedient
- bei den Verlierern müssen sich 2er Pärchen finden, die mit zusammengebundenen Armen und Beinen zum Frühstück erscheinen
- Burschen müssen sich als Mädchen verkleiden oder umgekehrt

Zählweise

- Punktwertung: 1. Spiel = 1 Punkt, 2. Spiel = 2 Punkte , (Spannung bleibt erhalten, bis zum Schluss alles möglich)
- Applausometer
- Jury Bewertung

Schüler werden gezogen, Schüler teilen sich selbst ein



Sonstige Tipps

Es wäre optimal sich die Spiele schon im Vorfeld einmal durchgedacht (besser: durchgespielt) zu haben. Eine genaue Spielanleitung ist ebenso wichtig, wie eine klare Bewertung wer nun das Spiel gewonnen hat und aus welchem Grund. Die Materialien sollten abseits der „Bühne“ bereitstehen um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Perfekte wäre zusammengeschnittene Musik, die genau beim Refrain anfängt, um eine Show Atmosphäre zu schaffen.

Die hier vorgeschlagenen Spiele sind eine, über Jahre aufgegabelte Sammlung an Ideen. Einige Autoren haben bereits sehr gute Hilfsmittel zur Abendgestaltung, die Sie unter folgenden Links finden:

<http://www.wispowo.at/organisation/rahmenprogramm.html>

<http://www.bewegung.ac.at/index.php?id=109&fsize=wezkrilmiavvrss>

Goggle: „Die perfekte Minute“

Die folgende Sammlung versteht sich als Ergänzung und erhebt weder Anspruch auf Vollständigkeit noch auf diverse Überschneidungen.

Musik	Denken (ruhig)	Kraft	Geschick	Kuschel	Lustig
--------------	-----------------------	--------------	-----------------	----------------	---------------

★...viele Schüler sind an dem Spiel beteiligt

❖...es wird kein spez. Material benötigt

	Spiel	Kurzerklärung	Spieler-anzahl	Wertung
	Anmäuerl	Münze gegen die Wand werfen. Welche am nächsten bei der Wand zum liegen kommt gewinnt.	beliebig	Nähere Münze gewinnt
★ ❖	Antistrip	Wer mehr Gewand innerhalb 3´anziehen kann gewinnt		Pro Kleidungsstück 1 Punkt
	Apfel/Wasser + Gummibärli/Mehl	Hände hinter dem Rücken verbinden und Äpfel/ Gummibärli mit dem Mund aufnehmen und in einen Kübel legen, bzw. essen.	beliebig	Wer mehr Dinge/ Zeit schafft.
❖	Armdrücken	Klassiker	beliebig	Last Man Standing
★ ❖	Arschhupfen	Eine Strecke muss am Hintern sitzende zurückgelegt werden	Allein oder in einer Reihe	Wer schneller die Linie überquert
	Ball in Kübel	1 Person hat einen Kübel hinter den Rücken gebunden und muss einen Ball darin versenken. Entweder allein gegen die Wand oder ein 2. Spieler wirft		
	Balltransport am Seil	2 Spieler spannen ein doppeltes Kletterseil und versuchen einen Ball über das Seil von einer Seite auf die andere wandern zu lassen.	2 /Team	Anzahl der Versuche oder Zeit für 3 Bälle
	Becher weitstellen „Einarmiger Barkeeper“	Startlinie: Becher soll möglichst weit entfernt aufgestellt werden (kein Werfen). Kein Spieler darf Startlinie übertreten. 3 Versuche abwechselnd. Becher bleiben stehen. Variation: Es darf nur 1 Handabdruck nach der Linie sein.	3 Spieler / Team	Welcher Becher weiter weg steht hat gewonnen
	Bild mit Zehen zeichnen	Innerhalb 1´ muss ein Motiv mit den Zehen gezeichnet werden		Das schönere Bild gewinnt (Jury)
	Blind anziehen	1 blinder Spieler / Team Je 2 Schischuhe, 1 Helm, 2 Handschuhe und 1 Paar Schi. ..		
	CD Schießen	Alte CD´s müssen über einen Tisch in eine CD-Halterung getroffen	1 Spieler pro Team	Wer mehr CD´s versenkt

	werden		
Chairmikado	Riesenmikado mit Sesseln	2 Teams	Wer nach Ablauf der Spielzeit mehr Sesseln hat, gewinnt.
Counter drücken	Wer in einer Minute öfters einen „Counter“ (Zähler) drücken kann	2	Anzahl in 1 min
Dancing Stars	Paare müssen 3 verschiedene Tänze tanzen	2-3 Paare	Jurybewertung
Das unnötig komplizierte Interview	Zwei Spieler haben einen Kopfhören (mit lauter Musik) auf und müssen sich gegenseitig zu einem Thema interviewen	2 2er Teams	Das verständlichere Interview gewinnt (Jury)
❖ Dings Da	Es muss ein Objekt beschrieben werden mit dem Satz: „Mein Dings da ist...“ Bsp: „Hütte“→ „Mein Dings Da ist...groß/gelb/hölzern..“	2 Spieler gegeneinander	Wer es schneller errät
❖ Entfernungen schätzen „Bonusmeilen sammeln“	Gefragt werden immer die Distanzen vom Aufenthaltsort zu anderen bekannten Orten. Die Spieler schreiben ihre Antworten auf (unsichtbar für die anderen Spieler)	2 oder mehr	Wer näher an die Kilometeranzahl von google maps kommt gewinnt
Esel streck dich	Auf einem Sessel steht ein Stapel Münzen, der im Hintern eingezwickelt werden muss und dann einige Meter weiter in einen Kübel abgelegt werden muss.	1 Spieler pro Team	Wer mehr Geld im Kübel versenkt
Föhn- Transport	Den TT-Ball im Luftstrom eines Föhns transportieren. Ev. Hindernisse. Ziel: Ablegen des Balles in einem Gefäß mit nicht zu kleiner Öffnung. Wichtig: 2 ähnlich starke Föhns mit langen Verlängerungskabeln	2 gleichzeitig , Staffel	3 Bälle nacheinander ablegen als Staffelbewerb. Wenn Ball runterfällt zurück zum Start.
Frozen T-Shirt	T-Shirts in Wasser tauchen – auswringen und einfrieren. Die Spieler sollen die Shirts möglichst schnell anziehen.	2 – 3 Teams (1Anzieher + Helfer)	
Gaberln	Wer am Stück öfters Gaberln kann		
Gegenstände merken	So viele Gegenstände (unter einer Decke) wie möglich müssen erraten werden. 1´Schauen, 1´Schreiben:	1 TN/ Gruppe	Wer am meisten weiß
★ Gummiringerl	Ein Gummiringerl muss mittles Zahnstocher im Mund	10 pro Team	Wer zuerst hin und wieder

	Weitergeben	weitergegeben werden.		retour schafft
❖	Handstand	Wer weiter im Handstand gehen kann/ länger stehen kann.	beliebig	Wer es länger/weiter schafft.
	Heftklammer Fädeln	Partnerweise: Heftklammer muss vom linken Hosenbein über den Hals zum rechten Hosenbein befördert werden	Paarweise	Wer es schneller schafft
★	Herkules	Schischu-Wettheben: Mit ausgestrecktem Arm muss ein Schischuh gehalten werden	Beliebig, jedoch gleich schwere Schuhe	Wer es länger schafft die Hand gestreckt zu lassen
	Jenga	Klassisches Jenga	2	
	Karten blasen	Stapel Spielkarten werden auf einer Flasche gestapelt. Spieler blasen abwechseln drauf und müssen mindestens eine Karte herunterblasen.	2	Wer die letzte Karte herunterbläst hat verloren.
★	Karten weitergeben	Eine Spielkarte muss durch ansaugen mit dem Mund weitergegeben werden. Bei Runterfallen wird dort weitergespielt, wo die Karte zuletzt korrekt übergeben wurde.	6-8 / Team	Schnelleres Team gewinnt
★ ❖	Kleiderschlange			
	Klo Gehen „Zielscheissen“	Ein Kugelschreiber muss zwischen den Füßen hängend (mit einer Schnur) in eine Flasche versenkt werden. Schwieriger: Blind		Wer es schneller schafft
❖	Kopfrechnen	Kopfrechenaufgaben werden mündlich gestellt.	2 oder Teams	Wer mehr Richtige hat, gewinnt
★ ❖	Kraxeln	4 Leute pro Team: es muss eine Strecke überwunden werden, wobei 1 Spieler oben ist und über eine von den 3 gebildete Brücke gehen muss. Sobald der Spieler über den letzten Brückenteil gegangen ist, steht dieser auf und läuft nach vorne.	4er Teams	Mehrere Teams. Halbfinali, Finale
	Kuchenwettessen	Ohne Hände		
	Lalala Gurgeln	Lieder müssen durch Gurgeln erraten werden	alle	Zeiten aller Lieder ab dem

				Zeitpunkt des Losgurgelns wird addiert
	Länder schmecken	Spieler (blind) bekommen 4 Plastikbuchstaben mit unterschiedlichen Ländern in den Mund (z.B. Peru, Oman)	2-3	Wer sein Land zuerst geschmeckt hat, gewinnt.
★	Lehrer Accessoires erraten	Jeder Lehrer gibt die selben Stücke ab (Schibrillen, Schisocken, Zahnpasta, Deo,..) Schüler müssen zuordnen wem was gehört		Wer am meisten errät gewinnt.
❖	Lieder Pfeifen			
❖	Liegestütz	Wer kann mehr Liegestütz machen?	beliebig	Wer am meisten schafft
	Lilliputaner Füttern	2 Spieler sitzen auf einem Sessel an einem Tisch. Der Hintere hat seine Arme durch das Leiberl des vorderen gestreckt, der Vordere hat seine Hände dahinter. Der hintere füttert den vorderen		Wer 1 Pudding schneller aufessen kann,
★	Limbo Dance	Wer kann unter einem niedrigen waagrechten Besen durchtanzen? Nach jedem Durchgang wird er Besen niedriger.	Mehrere pro Team	Wer nicht durchkommt scheidet aus. Sieger bleibt am Schluss über.
	Löffelspiel			
	Luftballon in den Kübel	Ein Luftballon muss mittels einer kl. Flasche in einen Mistkübel transportiert werden ohne dass dieser zu Boden fällt.	Staffelspiel, Anzahl egal	Wer als erstes fertig ist.
	Luftballonaufblasen	Wer kann einen Luftballon schneller zum Platzen bringen.	2-6	Gewinnerballon platzt als erstes.
	Luftballonplatzen	Jedes Team bekommt 3 Ballons, die se ohne Hilfe der Hände zerplatzen müssen. Erster Ballon Brust an Brust. Zweiter Ballon: Einer im Sitz, Anderer setzt sich drauf. Dritter Ballon: Einer im Sitz, Anderer setzt sich drauf (face to face)	2 oder mehr gemischtgeschlechtliche Paare	Wer als erstes 3 Ballone geplatzt hat, gewinnt
	Maschek	Eine stumm-geschaltene Filmszene muss gesprochen/ parodiert werden	1-4 Schüler pro Video	Der lustigerer Beitrag gewinnt (Applausometer)

	Matchbox Autorennen	Ein Matchboxauto ist mit einem Stift durch eine Schnur verbunden. Es muss ein Strecke zurückgelegt werden indem man so schnell wie möglich den Stift dreht und die Schnur aufwickelt		Wer es schneller schafft
★ ❖	Menschenkenntnis	Fragen über die Kurslehrer werden gesammelt und den Spielern gestellt. z.B. Wie hoch ist das Gesamtalter? Wieviele sind Vegetarier?	2 oder Teams	Die Spieler schreiben ihre Antworten auf (unsichtbar für die anderen Spieler) Wer näher kommt gewinnt.
	Mimik-König	Ein Gummiringerl wird unterhalb des Mundes um den Kopf gespannt. Schüler müssen es übers Gesicht bekommen		Wer es schneller herunter hat
★	Mitsinger	Songs werden mit mp3-Player und Kopfhörer dem Spieler eingespielt. Dieser muss durch Mitsummen oder Lalala (nicht singen) seiner Gruppe den Song vortragen. Gruppe muss erraten.	2-3 nacheinander	Jeder 3 verschiedene Songs. Wer errät mehr.
★	Orangen Express	Orangen ohne Arme weitergeben		
	Punktgenau	Notebookunterstützung und Beamer. Onlinespiele auf Landkarten.	2 oder Teams	Wer weniger km Abweichung hat, gewinnt.
	Radlangsamfahren	Wer kann eine gerade Gasse im Saal am langsamsten Durchfahren.	2 oder Teams	Wer länger braucht, gewinnt. Absteigen ist Fehler.
	Reise nach Jerusalem - Sesseltanz	Von jedem Team spielen mehrere Spieler, nach jeder Runde ein Sessel weniger	Bis 5 / Team	Wer übrigbleibt gewinnt für sein Team
	Riesenmikado	Klassisches Mikado mit z.B. Skistöcken	2	
	Rollbrettanmäuerln	Eine Person schiebt den Rollbrettfahrer von einer Startlinie möglichst nahe an eine Wand. Wandberührung ist Fehler. 5 Durchgänge.	2 / Team	Der näher bei der Wand ist bekommt den Punkt.
❖	Rückwärtsalphabet	Alphabet muss rückwärts aufgesagt werden, bei Fehler: Neustart. Achtung: eher langweilig und sehr schwierig	2 Spieler unabhängig voneinander	Wer es schneller schafft gewinnt
★	Rückwärtshören	Songs am Computer umkehren! Dann abspielen.	2 oder keine Teams	Wer zuerst seinen Namen ruft

			gegeneinander	bekommt den Zuschlag und muss sofort antworten
	Rumkugel fangen	Rumkugeln mit dem Mund fangen		
	Schachtel aufheben „Kellogs Frühstück“	Immer kleiner werdende Schachteln (z.B. Kelloggs Packungen)müssen mit dem Mund aufgehoben werden. Nur die Fußsohlen dürfen den Boden berühren (Schere bereithalten falls noch kleiner..)	2 oder mehr.	Wer die Schachtelhöhe nicht mehr schafft, scheidet aus. Wer überbleibt, holt für seine Mannschaft einen Punkt
	Schirm Wurf	Ein Regenschirm muss mit einer ganzen Drehung in einen Korb geworfen werden		Meisten Treffer gewinnen
	Schischuhtennis	Ball muss Boden auf in den Skischuh getroffen werden	2 oder mehr, Staffel	Jeder Spieler hat 3 Bälle, wer die zuerst versenkt hat gewinnt
	Schmecken	Spieler (blind) bekommen einen Löffel mit verschiedenen Speisen und müssen erraten, was alles drinnen ist. Z.B. Gurkerl, Nutella, Olive, Karotte	1	Wer mehr Zutaten errät, gewinnt
	Schmetterling fangen	Ein Papier Schmetterling wird von der Decke fallen gelassen und muss mit einem Strand Fischernetz eingefangen werden		Wer mehr Schmetterlinge fängt
★	Seilziehen	Klassiker		
	Sing Star	Sony Paystation mit Beamer verbinden.	2	Singstarbewertung
	Skilanglauf			
★	Songs erraten	Bekannte Musiktitel werden kurz angespielt. Titel oder / und Interpret müssen erraten werden	2 oder keine Teams gegeneinander	Wer zuerst seinen Namen ruft bekommt den Zuschlag und muss sofort antworten
★ ❖	Speed SMS	Ein komplizierter Text mit Zahlen, Sonderzeichen und Groß- und Kleinschreibung wird per Flipchart aufgedeckt und muss möglichst schnell an eine Nummer gesendet werden.	alle	Die erste richtige SMS gewinnt. Nummer zurückrufen!

	Speedstacking - Duo	Mit Bechern muss eine bestimmte Figur aufgebaut und auch wieder abgebaut werden. Es bauen 2 Personen an einem Turm, wobei immer abwechselnd nur 1 Becher bewegt werden darf	2 oder Staffel	Schnellstes Team
	Spitz pass auf	Der Showmaster würfelt mit einem Würfel; würfelt er eine 1 oder eine 6, dann muss der Kandidat die Spielfigur so schnell wie möglich wegziehen bzw. der andere versuchen mit dem Becher die Figur zu fangen. Bei jedem 1er oder 6er Wechsel der Aufgaben.		Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt
★	Sportarten darstellen	Am Beamer stehen (nacheinander) versch. Sportarten. Die Zuseher können dies erkennen, aber der, der die Sportart erraten muss steht mit dem Rücken zur Leinwand. Die Sportarten werden pantomimisch dargestellt. (alle Zuseher dürfen mitmachen)	1/Team ratet	Die Gesamtzeit aller erratenen Sportarten zählt.
	Taschentuch Weitwurf	Eh klar	beliebig	Wer weiter wirft
	Tischtennisball blasen	TT-Ball von einem Startpunkt mit einem Strohhalm durch ein Tor blasen. Spieler darf mitgehen aber den Ball nicht berühren	2 -4 gleichzeitig	Sieger: Ball durch das Tor
	Toaster	2 Toasts werden in den Toaster eingelegt, die Spieler schätzen, wie lange der Toast braucht bis er herauspringt. Wenn der Teilnehmer die Klingel drückt, hat er 10 Sekunden Zeit, dass der Toast herauspringt. Ist dies der Fall, hat der Teilnehmer gewonnen, wenn nicht der andere.	2	Wenn der Spieler seinen Namen gerufen hat, hat er 10 Sekunden Zeit, dass der Toast herauspringt. Ist dies der Fall, hat der Teilnehmer gewonnen, wenn nicht der andere.
★ ❖	Ton halten	Der erste Spieler der Gruppe fängt an einen Ton zu halten („aaaaa...“) Bevor er keine Puste mehr hat, muss der Zweite übernehmen (Signal durch Schulterklopfen). Dazwischen kein Leerton.	Ca. 5TN / Gruppe	Die Gruppe, die es am längsten schafft den Ton zu halten gewinnt.
	Vier Gewinnt Memory	Ein Bild aus „Vier gewinnt“ wird kurz gezeigt und muss dann nachgebaut werden	2	Nach Zeit
❖	War oder nicht war	5 Behauptungen (vorbereitet) werden nacheinander vorgelesen. Nach jeder Behauptung halten die Spieler ein „Wahr“ oder „Falsch“	2	Wer mehr Richtige hat, gewinnt

		in die Höhe. Sitzen Rücken an Rücken und sehen sich nicht.		
	Wii Boxen	Wii Konsole mit Beamer verbinden und Wii Sports – Boxen spielen	2 oder Staffel	Wer k.o. geht verliert.
	Wurstschneiden	5x Schneiden, Spieler sehen sich nicht, nach jedem Schneiden wird abgewogen, wer das schwerere Stück hat macht einen Punkt	2	Meisten Punkte gewinnen
★	Zeitung/ Müllsack Modell	Pro Team ein „Model“, welches innerhalb von 3' so gut wie möglich gestylt werden muss. Nur mit Zeitungspapier oder pro Team nur 1 Müllsack	Mehrere Teams	
	Zündholzschachtel-Blasen	Ein Schüler liegt vor einer Zündholzschachtel auf dem Boden. Diese darf 3x weggeblasen werden. (Mitrutschen erlaubt)	1 TN/ Gruppe	Wer es weiter schafft.
	Zündholzschachtelgolf	Löffel mit Spagat hinten an der Hose anbinden. Höhe einstellen! Zündholzschachtel muss durch Schwingen des Löffels (Golf) durch ein Tor geschossen werden.	2-4 gleichzeitig	Wer schießt die Schachtel zuerst durch das Ziel