

Gruppenstunde des Monats Juni 2014: get to know your KLJB! – Das Action-Quiz zur Landjugend

Grober Ablauf:

Es werden Fragen rund um die KLJB Freiburg gestellt und einige Details werden erklärt. Dabei werden Arbeitskreise, Kommissionen, Förderpreis, Grundkurs, Diözesanleitung, Landesjugendplan, Schaschlik, Landestreffen usw. thematisiert.

Außerdem gibt es zwischen den Frageblöcken auch Spiele (Kartenhaus bauen, Salzstangenwettessen, Kronkorken knicken, Maßkrugstemmen), in denen die Teams gegeneinander spielen müssen.

Für jedes gewonnene Spiel und jede richtig beantwortete Frage bekommen die Teams Gegenstände, die in einem großen Spiel am Ende (einen Turm aus Schokoküssen bauen) gebraucht werden.

Materialien:

- 2 Spielkartensätze
- 10 quadratische Bierdeckel
- 1 Packung Salzstangen
- 2 Dosen / Packungen Zahnstocher
- 10 Kronkorken
- 2 leere 0,33 L Flaschen mit Kronkorkverschluss (z.B. Fritz Cola)
- 4 - 6 Maßkrüge oder andere große Gläser
- 2 Schorlegläser
- Leitungswasser
- 6 Liter Wasser oder Sprudel in Flaschen
- 30 Luftballons
-
- 1 Spielfigur
- Halli Galli Glocke oder etwas ähnliches, was als Buzzer benutzt werden kann
- ausgedruckte Blätter (Spielplan, Quizfragen, Hilfsmittel, Raphael, MoMo, DL, DV, Grundkurs, Erzdiözese Freiburg)
- 2-3 Packungen kleine Schokoküsse
- eine Stoppuhr

Kann auf dem Tisch ausgelegt werden, ist aber nicht zwingend erforderlich:

- Magazin „Schaschlik“
- Handbuch „Input“
- Diverse Flyer: Förderpreis, Landestreffen, Förderverein, Grundkurs, AK KNK, Studienfahrt Irland, ...

Ziele:

- Die Gruppenmitglieder bekommen eine grobe Vorstellung über die Verbandsstrukturen der KLJB Freiburg.
- Ein unterhaltsamer Wettkampf zwischen den Teams.

Zeit	Inhalt	Material
	<p>Vorbereitung und Ablauf:</p> <p>Am Anfang werden die Flyer (falls vorhanden) auf den Tischen ausgelegt (diese dürfen bei den Fragen auch zum nachschauen verwendet werden) und die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Hier sollte man darauf achten, dass Mitglieder die sich evtl. etwas besser auskennen könnten, wie Mitglieder eines Arbeitskreises, einer Bezirksleitung usw. in etwa gleich auf beide Teams verteilt sind. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt und die Spielfigur auf START gesetzt. Diese rückt jede Runde ein Feld vor. Die Nummern geben die Nummer der Frage auf dem Blatt „Quizfragen“ an. „WETTKAMPF“ bedeutet, dass nun das nächste Spiel gespielt wird.</p> <p>Der Spielleiter liest die Fragen laut vor. Wenn ein Spieler die Antwort weiß, muss er auf die Halli Galli Glocke, die mittig zwischen den Teams aufgestellt wird, schlagen. Ist die Antwort richtig, bekommt das jeweilige Team einen Schokokuss (werden im letzten Spiel gebraucht, siehe unten). Ist die Antwort falsch, hat das gegnerische Team die Gelegenheit die Frage zu beantworten. Weiß es niemand, wird der Schokokuss nicht verteilt.</p> <p>Manchmal ist an einer Frage noch eine durch „//“ getrennte Zusatzfrage dabei. Diese werden wie die normalen Fragen behandelt. Unter den Fragen steht eine teils sehr ausführliche Antwort, diese muss von den Spielern nicht komplett benannt werden. Sie dient nur dazu nach einer Frage noch ein paar Erklärungen und Zusatzinfos abzugeben und sollte vom Spielleiter vorgelesen werden. Manchmal wird auch bewusst nach Infos die an vorheriger Stelle erklärt wurden gefragt.</p> <p>Einige Fragen beziehen sich auf die Ortsgruppe selbst, z.B. „Nennt mindestens zwei Mitglieder eurer</p>	

	Bezirksleitung.“. Die Antworten sollten vorher herausgesucht werden.	
7 Min.	Fragen 1 - 5	
5 Min.	<p>Spiel 1 - Kartenhaus:</p> <p>Jede Gruppe bekommt ein Kartenspiel. Wer zuerst ein dreistöckiges Kartenhaus gebaut hat, gewinnt. Das Kartenhaus muss mindestens 10 Sekunden von alleine stehen bleiben, erst dann gilt die Runde als gewonnen.</p> <p>Preis: 5 quadratische Bierdeckel</p> <p>(Die Preise, die nach jedem Spiel verliehen werden, werden für das letzte Spiel gebraucht und bringen dort einen Vorteil für das jeweilige Team. Das sollte vor dem ersten Spiel erklärt werden, um den Anreiz für die Teams zu erhöhen. Was genau das letzte Spiel ist sollte aber bis zum Schluss nicht verraten werden.)</p>	2 Spielkartensätze, 5 Bierdeckel, Stoppuhr
7 Min.	Fragen 7 – 11	
3 Min.	<p>Spiel 2 - Salzstangenwettessen:</p> <p>Beide Teams bestimmen jeweils eine(n) Spieler(in). Die beiden bekommen dann je 30 Salzstangen, die vor ihm / ihr auf den Tisch gelegt werden. Am besten legt man die Salzstangen zu kleinen 5er Stapeln zusammen, damit man gut sehen kann, wer noch wie viele übrig hat. Nun geht es darum, wer alle seine Salzstangen am schnellsten essen kann. Regeln: Es darf während des Spiels nichts getrunken werden. Die Salzstangen müssen komplett geschluckt werden.</p> <p>Preis: 1 Dose / Packung Zahnstocher</p>	Salzstangen, Zahnstocher

7 Min.	Fragen 13 – 16	
5 Min.	<p>Spiel 3 - Kronkorken knicken:</p> <p>Jedes Team bestimmt jeweils 2 SpielerInnen. Die 2er-Teams sitzen sich am Tisch gegenüber, jedes Team bekommt 5 Kronkorken vor sich auf den Tisch gelegt und in der Mitte wird eine leere Flasche gestellt (diese sollte einen Kronkorkverschluss haben oder eine Öffnung die ähnlich groß ist). Die Aufgabe besteht nun darin, die 5 Kronkorken mit nur einer Hand so umzuknicken, dass sie klein genug sind, um durch die Flaschenöffnung zu passen. Wenn es den Spielern schwer fallen sollte, kann man nach einiger Zeit auch die andere Hand als Hilfe erlauben. Hilfsmittel, wie den Korken gegen den Tisch zu drücken sind nicht erlaubt. Das Team welches zuerst alle seine Kronkorken in die Flasche getan hat, gewinnt.</p> <p>Preis: Eine Flasche</p>	10 Kronkorken, leere Flasche
7 Min.	Fragen 18 - 21	
10 Min.	<p>Spiel 4 – Maßkrugstemmen:</p> <p>Jedes Team bestimmt jeweils 2 (oder 3, je nachdem wie viele Krüge man hat) SpielerInnen. Die SpielerInnen stellen sich nebeneinander auf und jede(r) bekommt einen Maßkrug, der mit Leitungswasser gefüllt wird (Man kann auch andere Gläser nehmen, sie sollten aber möglichst groß sein, am besten 1 Liter. Bei jüngeren Gruppen sollte man eventuell das Gewicht reduzieren). Nun müssen alle SpielerInnen ihren Maßkrug mit seitlich ausgestrecktem Arm hochheben und halten. Wer langsam schwach wird und den Krug sinken lässt scheidet aus. Das Team des Spielers / der Spielerin der / die am Schluss noch steht gewinnt.</p> <p>Preis: 1 leeres Schorleglas</p>	4 - 6 Maßkrüge oder andere große Gläser, Leitungswasser, Schorleglas
7 Min.		

	Fragen 23 - 26	
15 Min.	<p>FINAL BATTLE – Der Turm:</p> <p>Nun geht es an das letzte Spiel, den „Turm“. Hier entscheidet sich, welches Team den Abend gewonnen oder verloren hat. Die in den Fragerunden gesammelten Schokoküsse und in den Spielen gesammelten Gegenstände werden hier alle benötigt. Das Ziel ist es innerhalb von maximal 10 Minuten einen möglichst hohen Turm aus den gesammelten Schokoküssen zu bauen. Das Team mit dem höheren Turm gewinnt. Die in den Spielen gewonnenen Gegenstände dürfen als Hilfsmittel verwendet werden.</p> <p>Zu beachten sind folgende Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Flasche darf nur als Stütze benutzt werden. Der Turm darf nicht direkt auf die Flasche gebaut werden. - Beim Schorleglas hingegen darf der Turm direkt darauf gebaut werden. Man kann es aber auch anders verwenden, wenn man will. <p>Parallel zum Turmbau gibt es noch zwei weitere, freiwillige Aufgaben. Jede Gruppe bekommt am Anfang des Spiels 3 Liter Wasser oder Sprudel und 15 Luftballons. Eine Aufgabe ist es, die ganzen 3 Liter zu trinken. Hierbei dürfen mehrere Spieler mithelfen. Die zweite Aufgabe ist, alle 15 Luftballons aufzublasen, bis sie platzen. Auch hier dürfen mehrere Spieler mithelfen. (Die Wassermenge und die Anzahl der Luftballons können auch variiert werden, je nachdem wie viele Mitspieler in einem Team sind. Man sollte jedenfalls ein paar Minuten brauchen, um die Aufgaben zu lösen.)</p> <p>Für jede erfüllte Aufgabe kann sich das Team jeweils ein weiteres Hilfsmittel geben lassen (also maximal zwei weitere Hilfsmittel). Es darf jedoch kein Hilfsmittel, das es schon hat, nochmal holen. Wenn beispielsweise Team 1 das Maßkrugstemmen gewonnen und so das Schorleglas bekommen hat, darf es sich kein zweites Schorleglas holen, sondern muss etwas anderes nehmen. Es ist jedoch kein Problem wenn Team 2 sich ein Schorleglas holt und dann beide Teams eins haben.</p> <p>Die einzige Ausnahme hiervon sind die zusätzlichen Schokoküsse, diese kann man sich (wenn man beide Aufgaben erfüllt hat) auch zweimal geben lassen.</p> <p>Die Hilfsmittel sind:</p>	<p>6 Liter Wasser oder Sprudel in Flaschen, 30 Luftballons, 10 Bierdeckel, 2 Zahnstocherdosen, 2 Flaschen, 2 Schorlegläser, Schokoküsse, ausgedrucktes Blatt „Hilfsmittel“</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 5 quadratische Bierdeckel - 1 Dose / Packung Zahnstocher - 1 Flasche als Stütze - 1 Schorleglas - 7 zusätzliche Schokoküsse <p>Das Blatt „Hilfsmittel“ wird auf den Tisch gelegt, wo es alle sehen können. Nach 10 Minuten ist das Spiel vorbei (man kann aber natürlich auch variieren und ohne Zeitlimit spielen). Das Gewinnerteam bekommt einen Preis, z.B. die restlichen Schokoküsse, eine Packung Gummibärchen o.ä., das Verliererteam bekommt evtl. noch einen Trostpreis.</p>	
	<p>Am Schluss sollten die Flyer (falls man welche mitgebracht hat) an eine Pinnwand gehängt oder irgendwo ausgelegt werden, wo man sie auch die nächsten Wochen noch lesen kann.</p>	

Quellen:

- „Input – Handbuch für KLJB-Gruppenleitungen“
- Homepage der KLJB Freiburg