

Vorbereitung im Vorfeld:

- ▶ ein Motto für den Abend festlegen – passend zum Motto des Abends sollen sich die Konfis und Eltern verkleiden
- ▶ Konfis in Kleingruppen einteilen
- ▶ Powerpoint-Präsentation für die Spielrunden erstellen
- ▶ Materialien für die Spiele vorbereiten
- ▶ Playlist für die Ankommens- und Pausenzeit zusammenstellen

Vorbereitung am Abend:

- ▶ Raum und Tische passend zum Motto dekorieren
- ▶ Musikanalage, Computer, Beamer und Leinwand aufbauen
- ▶ Snacks und Getränke an der „Bar“ bereitstellen
- ▶ Spielmaterialien bereitstellen
- ▶ Papier/Lösungszettel und Stifte auf den Tischen verteilen

Ablauf

1. Schritt: Ankommen (15 Min.)

Am Eingang werden Konfis und Eltern begrüßt und ihre Verkleidungen „kontrolliert“. Die Konfis müssen ihr Konfi-Heft (in dem alle Lernverse stehen) abgeben. Die einzelnen Kleingruppen (Konfis mit Eltern) bekommen einen Gruppentisch zugewiesen. Sie haben die Möglichkeit, sich an der Bar mit Snacks und Getränken zu versorgen.

Der oder die Moderator*in begrüßt, stellt den Ablauf des Abends vor und erklärt die Spielregeln (s. u.).

2. Schritt: Spielrunden (ca. 65 Min.)

In verschiedenen Spielrunden können die Konfis und ihre Eltern für sich Punkte sammeln. Dabei stehen der Spaß und die Freude am Wettbewerb im Mittelpunkt.

Nach jeder Spielrunde gibt es eine 5-Minuten-Pause, in der die Punkte jeder Kleingruppe ausgewertet werden und die Konfis und ihre Eltern Zeit für Gespräche, Essen und Trinken haben. Je nach Zeitplan und Größe der Gruppe kann die Anzahl der Spielrunden variieren. In allen Runden wird darauf geachtet, dass die Eltern mitmischen. Vor jeder neuen Spielrunde wird der Punktestand bekannt gegeben.

3. Schritt: Auswertung und Siegerehrung (10 Min.)

Am Ende gibt es eine Siegerehrung mit kleinen Preisen für die drei Siegergruppen, Trostpreisen und einem Segensabschluss.

Aufgaben für Mitarbeitende

- ▶ *Begrüßung an der Tür*
Tischzuordnung bereithalten, Tische zuteilen (Kleingruppen); Konfi-Hefte einsammeln
- ▶ *Technikteam*
die Powerpoint-Präsentation abspielen, Fragen anklicken, ggf. Buzzer und Spotlight einsetzen
- ▶ *Punktejury*
die gewonnenen Punkte notieren, nach jeder Runde Antworten überprüfen, Punkte zusammenrechnen, in Tabelle eintragen und der Moderation und dem Technikteam für die Powerpoint-Präsentation mitteilen
- ▶ *Springer*in*
Material verteilen/aufräumen, Zeit im Blick haben

- ▶ *Fotograf*in*
den ganzen Abend über Fotos machen
- ▶ *Barkeeper*in*
Getränke- und Essensausgabe betreuen, Vorräte wieder auffüllen
- ▶ *Moderator*in*
Gruppen mit Rundenregeln vertraut machen, Fragen klären, evtl. Material verteilen, Zwischenergebnisse mitteilen ...; je nach Zeit evtl. Spiel irgendwann abbrechen
- ▶ *Animateur*in*
Spielerunden vorstellen, Proberunden durchführen; den Abend auflockern – Konfis und Eltern zu Beginn, am Ende des Abends und/oder zwischendurch z.B. zu einem Dance-off, einer Körper-Challenge oder einem Lockerungsspiel animieren

Spielablauf und Regeln

Der Ablauf:

1. Das Konfi-Quiz geht über ... Runden zu je ... Fragen.
2. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.
3. Es können auch halbe Punkte vergeben werden (wenn z.B. nach einem Namen gefragt ist und nur ein Teil richtig genannt wird).
4. Pro Team und Runde gibt es maximal einen „Originalitätspunkt“ – für kreative und (für die anderen) witzige falschen Antworten.
5. Nach jeder Runde werden die Antwortbögen abgegeben und von der Jury ausgewertet.
6. Die richtigen Antworten sowie der aktuelle Punktstand der vorhergehenden Runde werden zu Beginn der nächsten Runde bekannt gegeben.
7. Sollte nach der letzten Runde mehrere Teams gleich viele Punkte haben, wird das Gewinnerteam durch eine Schätzfrage ermittelt.

Die Regeln:

1. Der Quizmaster hat immer Recht!
2. Nur eine lesbare Antwort ist eine richtige Antwort!
3. Sollte eine Antwort nicht zu entziffern sein, wird sie als falsch gewertet. Sofern nicht anders gefragt, sollten die Antworten in einer der Jury verständlichen Sprache verfasst sein. Deutsch ist immer die beste Wahl.
4. Jede Frage wird nur einmal beantwortet. Sollte auf den Formularen eine Auswahl an Antworten angeboten werden oder nicht zu erkennen sein, was die endgültige Antwort des Teams ist, wird diese Antwort als falsch gezählt.
5. Ein Team besteht nur aus den Personen, die auch tatsächlich anwesend und als Team angemeldet sind. Handys und andere technische Hilfsmittel sind als Mitspieler nicht zugelassen.
6. Die Verwendung solcher Methoden führt zum Ausschluss des Teams vom Quiz!
7. Schlau sein und Spaß haben!

Mögliche Spielrunden

- 1. Wortsalat:** Alle Buchstaben eines Wortes werden durcheinandergeworfen. Wer das Wort als Erstes errät, bekommt einen Punkt (evtl. Buzzer einsetzen).
- 2. 1, 2 oder 3:** Jede Gruppe darf 2 Teilnehmende nach vorne schicken, welche Fragen beantworten müssen. (Falls es kein Spotlight gibt, kann sich auch ein*e Teamer*in mit umschlungener Lichterkette als Auflösungs-Licht erweisen.)
- 3. Bibelstellensuche:** Jede Gruppe wählt Freiwillige, die gegen die anderen Freiwilligen antreten müssen. Wer am schnellsten die Bibelstelle gefunden hat und vorliest, dessen Gruppe gewinnt den Punkt.
- 4. Schätzfragen:** Diese Fragen erscheinen in der Präsentation und die Kleingruppen müssen am Tisch ihre Antworten auf dem Lösungszettel notieren. Aber Achtung: pro Frage gibt es nur eine halbe Minute Zeit zu antworten, dann erscheint die nächste Frage. (Schätzfragen eignen sich gut zum Thema Bibel. Es muss sich dabei um Fragen handeln, auf die fast keiner sofort die richtige Antwort wissen kann und bei denen auch die Erwachsenen mitschätzen müssen.)
- 5. Montagsmaler und Tabu:** Freiwillige aus jeder Kleingruppe erklären oder malen einen Begriff. Die eigene Kleingruppe muss den Begriff erraten. Die Konfis überlegen zusätzlich, zu welchem Lernvers der Begriff passt. Die Lösung wird auf dem Lösungszettel notiert.
- 6. Pantomime andersherum:** Pro Kleingruppe steht eine freiwillige Person mit dem Rücken zur Leinwand. Alle anderen müssen für sie den Begriff, der auf der Leinwand erscheint, pantomimisch darstellen.
- 7. Wer bin ich?** Eine biblische Geschichte wird verschlüsselt dargestellt (z. B. mit Emojis, Symbolen, Fotos der Teamer*innen oder Aussagen) und soll erraten werden. Die Lösung schreiben die Kleingruppen ihren Lösungszettel.
- 8. Worship- oder Lovesong?** Alle Teams stehen auf. Aus verschiedenen Liedern wird je eine Zeile ausgewählt und vorgelesen bzw. auf die Leinwand projiziert. Alle müssen raten, ob es sich dabei um eine Zeile aus einem Lobpreis- oder einem Liebeslied aus den Charts handelt. Wer falsch liegt, muss sich auf seinen Stuhl setzen. Die Gruppe, die am Ende mehrerer Runden noch die meisten Spieler*innen stehen hat, bekommt die meisten Punkte.
- 9. Sag die Wahrheit:** Skurrile Geschichten werden erzählt. Die Kleingruppen notieren auf ihrem Lösungszettel, ob es sich dabei um eine wahre, eine erfundene oder eine biblische Geschichten handelt.
- 10. Fragen über Fragen:** Eine ganz normale Fragerunde mit unterschiedlichen Fragen. Die Antworten werden von der Kleingruppe auf ihrem Lösungszettel notiert.
- 11. Liederraten:** Lieder aus der Konfi-Zeit werden rückwärts abgespielt. Es steht ein Buzzer vorne und die Kleingruppe, die als Erste den Buzzer drückt und das Lied richtig errät, bekommt einen Punkt.
- 12. Puzzle zusammensetzen:** Jede Kleingruppe bekommt ein Puzzle aus Lernversen, das sie in einer bestimmten Zeit richtig zusammensetzen muss. Alternativ: Alle Gruppen müssen um die Wette die Bücher der Bibel in der richtigen Reihenfolge zusammenlegen.
- 13. Lückenfüller:** Auf der Leinwand erscheinen Lernverse mit Lücken. Jede Kleingruppe muss die Lücken füllen und die Lösung auf ihrem Lösungszettel notieren.

Zur Auflockerung kann es Bonusrunden mit verschiedenen Challenges (Liegestützen, Hula-Hoop, etc.) geben.