

Hausspiel Kibiwo 2018

Spielablauf:

Im ganzen Haus werden Karten mit den Zahlen von 1 bis 80 aufgehängt. Auf der Rückseite der Karten stehen Aufgaben.

Es gibt Würfelstationen. Dort erwürfeln die Teams eine Zahl. Die Zahl wird auf den Laufzettel geschrieben.

Sie muss gesucht werden. Der Zettel wird umgedreht aber nicht abgenommen!!! Die angegebene Aufgabe ist bei der nächstgelegenen Würfelstation zu erledigen.

Den Mitarbeitern liegt eine Liste der Aufgaben vor.

Anschließend wird wieder gewürfelt. Die Zahlen werden addiert, so dass sich jetzt eine neue Zahl ergibt, die wiederum gesucht werden muss usw.

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst bei 80 ist.

Wichtig: Nach dem ersten Würfeln muss immer zuerst eine Aufgabe erfüllt werden, bevor gewürfelt wird. (Damit kein Team sich an einer Aufgabe vorbei mogeln kann.)
Kann eine Frage nicht beantwortet werden, sucht der Mitarbeiter eine der vorangegangenen Aufgaben für das Team aus.

Ein Beispiel:

Team 1 würfelt im Foyer eine 5.

Das Team findet die Karte mit 5 im Sportraum. Aufgabe: Wieviele Menschen waren in der Arche?

Team 1 geht zur Würfelstation im Sportraum und beantwortet dem Mitarbeiter die Frage.

Team 1 würfelt eine 6.

Die 6 wird zur 5 addiert. Auf dem Laufzettel wird die 11 notiert. Also sucht das Team jetzt die 11. usw.

Hinweise:

Die Wahl der Würfelstation ist den Teams freigestellt. Je nach Entfernung und Andrang suchen sie sich die günstigste Station aus.

Die 80 muss genau erreicht werden. Falls ein Team beim Würfeln darüber liegt, muss es solange würfeln, bis die 80 erreicht ist.

Die Würfelstationen müssen doppelt besetzt sein: Eine/r überwacht das Würfeln, eine/r kontrolliert die Erfüllung der Aufgaben.

Die Aufgaben sind kurze Fragen oder Aktionen, die in kurzer Zeit erledigt werden können.

Sobald eine Gruppe die Aufgabe 80 gelöst hat, ertönt eine Glocke oben im Foyer.

Hausspiel Kibiwo 2018

Aufgaben von 1 bis 80

- 1: Spielt dem Mitarbeiter vor: Wie benehmen sich die Affen in der Arche kurz vor der Fütterung
- 2: Was findet ihr heldenhaft bei Noah?
- 3: Sucht euch einen Comic-Helden oder Filmhelden aus und spielt ihn dem Mitarbeiter pantomimisch (ohne Worte) vor. (Die Mitarbeiter werden die Helden aus Kika nicht kennen. Die Aufgabe ist deshalb auch gelöst, wenn der Mitarbeiter den Helden nicht errät.)
- 4: Hüpf wie Kängurus!
- 5: Brüllt wie Löwen!
- 6: Wiederholt, was wir gestern gelernt haben! (Kernsatz „Ich mache, was Gott will“ oder Bibelvers „Solange die Erde steht, soll nicht aufhören Saat und Ernte, Frost und Hitze, Tag und Nacht)
- 7: Zählt auf, was es zum Frühstück gab!
- 8: Was denkt der Tiger, als Noah ihm das Jagen verbietet?
- 9: Warum baute Noah die Arche?

- 10: Warum schickt Gott die schlimme Flut?
- 11: Wie viele Tiere von jeder Art (unreine Tiere) nahm Noah mit in die Arche?
- 12: Hüpf wie Frösche!
- 13: Wie alt war Josia, als er König wurde?
- 14: Einer von euch muss ein Vertrauens-Held sein. Er schließt die Augen und lässt sich nach hinten fallen. Ihr müsst euch immer zu zweit an den Händen fassen und ihn auffangen. Ihr dürft ihn auf keinen Fall fallen lassen! (Achtung: Mitarbeiter muss ebenfalls bereit stehen.)
- 15: Nennt drei Tiere, die mit A anfangen!
- 16: Miaut wie eine Katze!
- 17: Bellt wie ein Hund!
- 18: Was wurde bei der Renovierung des Tempels gefunden?
- 19: Wie viele Kinder waren gestern bei der Kibiwo?

- 20: Nennt drei Tiere, die mit A aufhören!
- 21: Bildet mit eurem Körper ein Y!
- 22: Josia hat einige Dinge geändert: Was hat er im ganzen Land abgeschafft?
- 23: Welches Tier durfte die Arche zuerst verlassen? (Der Rabe)
- 24: Krächzt wie ein Rabe!
- 25: Warum haben die Menschen Noah verspottet?
- 26: Bildet mit eurem Körper ein E!
- 27: Heult wie die Wölfe bei Vollmond!
- 28: Noah und seine Familie mussten sich fit halten in der Arche: Macht 10 Kniebeugen!
- 29: Was wäre für euch das Schlimmste in der Arche: der Geruch, der Krach, das Schaukeln? (Alles ok.)

- 30:** Bildet mit eurem Körper ein X!
31: Wie lange hat es geregnet bei der Sintflut?
32: Trompetet wie die Elefanten!
33: Wer schloss die Arche zu, als alle drin waren? (Gott)
34: Gymnastik hält fit, auch in der Arche: Macht 10 mal den Hampelmann!
35: Stolziert wie die Störche!
36: Welches Tier ließ Noah als zweites aus der Arche? (Tauben)
37: Was haben wir heute gelernt? Sagt den Kernsatz der heutigen Geschichte! (Ich liebe Gottes Wort.)
38: Bildet jeweils zu zweit ein A!
39: Wie haben die Leute in Israel unter Josias Herrschaft erfahren, was in Gottes Wort steht? (Es wurde vorgelesen.)
- 40:** Was würdet ihr in der Arche am meisten vermissen: frische Luft, Licht oder Bewegung? (Alle Antworten ok.)
41: Alle waren froh, dass Gott sie sicher in die Arche gebracht hatte: Singt für Gott ein schönes Lied! (Ein Vers genügt)
42: Gackert wie die Hühner!
43: Quakt wie die Frösche!
44: Faucht wie eine wild gewordene Gans!
45: Meckert wie eine Ziege!
46: Wiehert wie ein Pferd!
47: Was hat Noah als erstes gemacht, als er die Arche verlassen konnte? (Gott gedankt für die Rettung, Altar/Tisch gebaut)
48: Muht wie eine Kuh!
49: Pfeift wie ein Vogel!
- 50:** Kräht wie ein Hahn!
51: In der Arche haben alle Gott gedankt, dass er sie gerettet hat. Wofür möchtet ihr Gott danken?
52: Spielt einen Elefanten vor!
53: Spielt eine Schlange vor!
54: Was hat die Taube bei ihrem zweiten Ausflug mitgebracht? (einen Olivenzweig)
55: Was geschah, als Noah die Taube zum 3. Mal fliegen ließ? (Sie kam nicht zurück.)
56: Gymnastik hält fit, auch in einer Arche: Hüpf 10 Mal so hoch ihr könnt!
57: Man verstand manchmal sein eigenes Wort nicht bei dem Krach in der Arche: Singt ein Lied nur mit Bewegungen, ohne Ton!
58: Nennt 3 winzige Tiere in der Arche!
59: Nennt 3 sehr große Tiere in der Arche!

- 60:** Krabbelt wie eine Spinne!
61: Überlegt euch 2 Tiere, die sich reimen!
62: Nennt 3 Tiere, die mit E anfangen!
63: Nennt 3 Tiere, die mit E aufhören!
64: Welches Zeichen hat Gott Noah nach der großen Flut gegeben?
65: Was will uns Gott mit dem Regenbogen sagen?
66: Nennt die Farben des Regenbogens!
67: Bildet mit eurem Körper ein t.
68: Bildet mit eurem Körper ein F.
69: Nennt drei Tiere, die mit G anfangen!
- 70:** Nennt ein Tier mit zwei u im Namen.
71: Josia tat, was Gott
a: gefällt
b: nicht gefällt
72: Nennt zwei Tiere, vor denen sich die meisten Leute ekeln!
73: Nennt zwei Tiere, die euch gefallen!
74: In der Arche war auch nachts was los. Nennt mindestens ein nachtaktives Tier!
75: Bildet jeweils zu zweit ein W mit euren Körpern!
76: Nennt einen Superhelden, der alle Menschen retten kann.
77: Müssen wir Angst haben, dass es irgendwann wieder eine Sintflut gibt?
78: In der Arche hält man sich fit: Schlagt ein Rad!
79: Warum hat Josia Handwerker in den Tempel geschickt? Was sollten sie dort machen?
- 80:** Ihr habt es geschafft: Jubelt laut zu Gottes Ehre!