

DIE SPIELREGELN

Allgemeiner Ablauf

Maximal fünf Mitglieder der JVP Ortsgruppe (diese bleiben während der gesamten Spieldauer gleich) treten gegen den Bürgermeister an.

Jedes gewonnene Spiel (gewonnen hat derjenige, der in dem Spiel die meisten Punkte erreicht hat) bringt Punkte und zwar genau die Anzahl der Spielnummer.

Beispiel: Gewinnt man Spiel Nr. 1 erhält man einen Punkt, e gewinnt man Spiel Nr. 10 erhält man zehn Punkte.

Hinweise

Für einen reibungslosen und ordentlichen Ablauf sollten die jeweiligen Spielanleitungen vorher durchgelesen werden. Aber Achtung: Damit es fair bleibt, sollten die JVP-Mitglieder, die am Spiel teilnehmen, nichts davon lesen dürfen bzw. zugesendet bekommen. Am besten wäre es, wenn ein Moderator bzw. ein Spielleiter bestimmt, der als Einziger die Lösungen und die Spielanleitungen kennt.

SPIELANLEITUNG – ACTIVITY

Ablauf

Der Ablauf ist durch die PowerPoint-Präsentation bereits festgelegt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden. Es beginnt der Bürgermeister und sein Team.

Die gestellte Aufgabe muss entweder pantomimisch, zeichnerisch oder umschreibend gelöst werden (siehe PowerPoint-Folien). Der ausgewählte Spieler hat dafür so lang Zeit, wie die Sanduhr bzw. Stoppuhr vorgibt. Die Mitspieler des Teams müssen den Begriff in der vorgegebenen Zeit erraten (zwischen einer und zwei Minuten). Wird der Begriff erraten, bekommt das Team zwei Punkte. Gelingt dies nicht, bekommt das gegnerische Team einen Punkt.

Ziel

Ziel ist es die gestellte Aufgabe pantomimisch, zeichnerisch oder sprachlich so gut darzustellen, dass das Team innerhalb der vorgegebenen Zeit (1-2 min.) das Lösungswort erkennt.

Regeln

Die Spieler müssen nicht aufzeigen, sondern dürfen Ihren Vorschlag gleich nennen.

Zeichnen: Bei der Illustration „Zeichnen“ muss der zu erratende Begriff gezeichnet werden. Der Darsteller darf nicht sprechen und auch nicht durch Gesten helfen, nur Kopfnicken bei richtigen Teilwörtern ist erlaubt. Die Zeichnung darf auch keine Zahlen und Buchstaben enthalten.

Umschreibend: Bei der Illustration „Sprechen“ muss der Begriff erklärt werden, ohne das betreffende Wort oder Teile des Wortes zu verraten.

Pantomimisch: Bei der Illustration „Darstellen“ muss der Begriff pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei nicht sprechen, keine Geräusche machen und auch keine Gegenstände zu Hilfe nehmen oder auf sie zeigen. Mündliche Hinweise führen zu einem automatischen Punkt für den Gegner.

Unterstützung aus dem Publikum ist nicht erlaubt. Sollte die Antwort aus dem Publikum kommen, erhält keiner einen Punkt und es geht weiter mit dem nächsten Bild.

Beispiele

Zeichnen:

- Umweltschutz
- Haubentaucher
- Koalition
- Redefreiheit
- Rockkonzert
- Bauchredner
- Bleistiftanspitzer
- King Kong
- Armdrücken
- Kettenkarussell
- Klaviertaste
- Zuckerwatte
- Ortswappen
- Sebastian Kurz
- Kirche

Pantomime:

- Yoga
- Blähungen
- Schaukelpferd
- Schwimmbecken
- Kreislaufzusammenbruch
- Ringkampf
- Stierkampf
- Klobrille
- Raubüberfall
- Supermodel
- Plattenspieler
- Schlankmacher
- Gartenschlauch
- Alkoholspiegel
- Badehose
- Querflöte
- Haarausfall

SPIELANLEITUNG BERÜHMTE ZITATE

Ablauf

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Es werden jeweils berühmte Zitate über PowerPoint-Folien angezeigt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden.

Die Teams müssen so schnell wie möglich erraten, von welcher Person dieses Zitat stammt. Das Team, welches die richtige Antwort zuerst weiß, bekommt einen Punkt

Wer zuerst aufzeigt darf auch zuerst seine Antwort nennen. Wenn nicht sicher ist, wer zuerst aufgezeigt hat, gibt es eine Publikumsentscheidung.

Regeln

Bei einer richtigen Antwort gibt es einen Punkt.

Sollte die erste abgegebene Antwort falsch sein, hat der Gegner die Möglichkeit eine richtige Antwort abzugeben. Sollte diese ebenfalls falsch sein bekommt keiner einen Punkt.

Es geht nur um die Personen, die dieses Zitat gesagt hat. Die Nennung der geschichtlichen Ereignisse (Mondlandung), Filme oder Titel (Präsident) sind als ungültige Antwort zu werten.

SPIELANLEITUNG – DER PREIS IST HEISS

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. In diesem Spiel werden Bilder mit Produkten über PowerPoint-Folien angezeigt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden.

Zu jedem Produkt muss der Handelspreis geschätzt werden. Das Team hat zwei Minuten Zeit sich zu beraten. Danach muss von jedem der zwei Teams ein möglichst genauer Preis genannt werden. Die nächste Folie der Power Point zeigt das Produkt mit dem Preis. Das Team, welches besser geschätzt hat, bekommt einen Punkt.

Unterstützung aus dem Publikum ist nicht erlaubt. Sollte die Antwort aus dem Publikum kommen, erhält keiner einen Punkt und es geht weiter mit dem nächsten Bild.

SPIELANLEITUNG – DISTANZEN SCHÄTZEN

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Der Ablauf ist durch die PowerPoint-Präsentation bereits festgelegt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden. In PowerPoint werden zwei Orte angezeigt. Die Distanzen der Orte müssen innerhalb von einer Minute geschätzt werden. Beide Teams schreiben die Antwort auf einen Zettel und zeigen den Zettel gleichzeitig dem Spielleiter. Jenes Team, welches am besten geschätzt hat, bekommt einen Punkt. Die Lösungen der Distanzen stehen in den PowerPoint-Folien.

SPIELANLEITUNG – EIKLAR SCHLAGEN

Hier ist Muskelkraft und Ausdauer gefragt! Du hast noch nie Schnee mit der Hand geschlagen? Dann wird's ja jetzt Zeit!

Ablauf

Eiklar schlagen ist kein Spiel gegen die Zeit, sondern gegen den Konkurrenten.

Jeder bekommt eine Rührschüssel, einen Schneebesens und 1 rohes Ei. Auf Los geht's los und jeder beginnt das Ei aufzuschlagen.

Achtung: Wer Eierschalen im Schnee hat verliert!

Ziel

Ziel ist es als erstes das Eiklar steif zu schlagen! Mittels Probe über dem Kopf wird festgestellt, ob der Schnee auch wirklich fest ist. . .

Regeln

Damit das Spiel fair bleibt darf auf keinem Fall dem Bürgermeister ein Teil des Eidotters in das Eiklar hinzugemischt werden!

SPIELANLEITUNG – GEWICHT SCHNEIDEN

Ablauf

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Beide Teams haben zwei Minuten Zeit, um das gewünschte Gewicht zu schneiden.

Ziel

Ziel ist es, dem Originalgewicht am nächsten zu sein. Jene Angabe die am nächsten an der Lösung dran ist, wird als richtig gewertet und das Team bekommt einen Punkt.

SPIELANLEITUNG – LÄNDER SCHMECKEN

Ablauf

Für das Spiel „Länder schmecken“ kann entweder ein einzelner Spieler des Teams gewählt werden oder die Spieler wechseln sich zwischen den Beispielen ab.

Dem Spieler werden die Augen verbunden. Sie erhalten gleichzeitig einen Löffel, mit der auf der PowerPoint Präsentation angezeigten Leckerei.

Ziel

Ziel ist es nicht den Geschmack (Curry, Süß,..) zu erraten, sondern das Land/die Region aus dem das Produkt kommt.

Regeln

Derjenige, der zuerst aufzeigt, darf als erstes antworten. Ist die Antwort richtig, bekommt das Team einen Punkt. Sollte die Antwort falsch sein, hat der Gegner die Chance eine Antwort abzugeben.

Sollten beide Antworten falsch sein, erhält keiner einen Punkt.

SPIELANLEITUNG – LÄNGSTE DOMINOKETTE

Ablauf

Die Kandidaten haben insgesamt fünf Minuten Zeit eine Dominokette aufzubauen.

Ziel

Ziel ist es innerhalb von 5 Minuten eine längere Dominokette zu haben als der Gegner.

Regeln

Während der Spielzeit – also innerhalb der fünf Minuten – kann beliebig neu begonnen werden.

Die Dominosteine müssen am Ende der Zeit von alleine stehen.

Als Teil der Kette werden nur jene Steine gewertet die auch umfallen. Bedeutet konkret, am Ende der Spielzeit wird der erste Stein umgestoßen, alle weiteren Dominosteine die daraufhin ebenfalls umfallen, werden zu der Kette hinzugezählt.

Der Dominostein mit den meisten umgefallenen Dominosteinen gewinnt.

SPIELANLEITUNG – LIEDER RÜCKWÄRTS ERRATEN

Ablauf

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Die ausgewählten Lieder werden jeweils rückwärts abgespielt. Es muss erraten werden, um welches Lied es sich handelt. Der Titel des Liedes reicht aus, um einen Punkt zu bekommen.

Wer zuerst aufzeigt, darf auch zuerst seine Antwort nennen. Wenn nicht sicher ist, wer zuerst aufgezeigt hat, ist es eine Publikumsentscheidung.

Regeln

Achtung: Sollte die erste abgegebene Antwort falsch sein, hat der Gegner die Möglichkeit eine richtige Antwort abzugeben. Sollte diese ebenfalls falsch sein bekommen beide eine erneute Chance die richtige Antwort zu nennen. Erst dann wird ein Punkt vergeben, oder auch nicht.

SPIELANLEITUNG – NAGELN

Ablauf

Für dieses Spiel wird von den anwesenden Teilnehmern eine Person ausgewählt.

Beide Kandidaten müssen gleichzeitig beginnen und haben für die Aufgabe 2 Minuten Zeit.

Ziel

Ziel ist es innerhalb der zwei Minuten möglichst viele Nägel vollständig in das Holz zu schlagen!

Regeln

Es darf nur die dünne Seite des Hammers verwendet werden.

Nach Ablauf der Zeit darf nicht mehr gehämmert werden.

Umgebogenen Nägel (die vollständig im Holz stecken) zählen nicht als Punkt.

Gewertet werden nur Nägel die vollständig in das Holz geschlagen wurden.

SPIELANLEITUNG – STÄDTE IN ÖÖ

Ablauf

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Der Ablauf ist durch die PowerPoint-Präsentation bereits festgelegt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden. Es beginnt der Bürgermeister und sein Team.

Auf den jeweiligen oberösterreichischen Landkarten in den PowerPoint-Folien sind Punkte eingezeichnet. Es muss erraten werden, um welche Stadt bzw. Gemeinde es sich bei dem Punkt handelt.

Regeln

Wer zuerst aufzeigt darf auch zuerst seine Antwort nennen. Wenn nicht sicher ist, wer zuerst aufgezeigt hat, ist es eine Publikumsentscheidung. Bei einer richtigen Antwort gibt es einen Punkt. Sollte die Antwort falsch sein, hat der Gegner die Chance eine Antwort abzugeben. Sollte diese wiederum falsch sein, darf das vorherige Team raten usw.

Unterstützung aus dem Publikum ist nicht erlaubt. Sollte die Antwort aus dem Publikum kommen, erhält keiner einen Punkt und es geht weiter zum nächsten Beispiel.

SPIELANLEITUNG – WAHR ODER FALSCH

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Der Ablauf ist durch die PowerPoint-Präsentation bereits festgelegt. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden.

Die Kandidaten haben nach Erscheinen des Statements, die über PowerPoint Folien angezeigt werden, eine Minute Zeit sich zu überlegen, ob das Statement wahr oder falsch ist. Beide Teams schreiben die Antwort auf einen Zettel und zeigen den Zettel gleichzeitig dem Spielleiter. Das Team mit der richtigen Antwort bekommt einen Punkt. Haben beide Teams die richtige Antwort, bekommen auch beide einen Punkt.

Antworten/Zwischenrufe aus dem Publikum dürfen nicht gewertet werden bzw. die Entscheidung der Kandidaten beeinflussen.

SPIELANLEITUNG – WER BIN ICH?

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Auf PowerPoint-Folien werden verdeckte Personen präsentiert, welche im Laufe des Spiels immer mehr enthüllt werden. Weiß ein Team, welche Person sich dahinter versteckt, bekommt diese Team einen Punkt und das nächste Bild kommt an die Reihe.

Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden.

Unterstützung aus dem Publikum ist nicht erlaubt. Sollte die Antwort aus dem Publikum kommen, erhält keiner einen Punkt und es geht weiter mit dem nächsten Bild.

SPIELANLEITUNG – WO ZUR HÖLLE?

Ablauf

Die zwei Teams spielen gleichzeitig gegeneinander. Es wird jeweils ein Bild oberösterreichischer Städte bzw. Gemeinden über PowerPoint-Folien angezeigt, welche erraten werden müssen. Bei Bedarf können noch weitere Beispiele hinzugefügt werden.

Wer zuerst, aufzeigt darf auch zuerst seine Antwort nennen. Wenn nicht sicher ist, wer zuerst aufgezeigt hat, ist es eine Publikumsentscheidung.

Regeln

Bei einer richtigen Antwort gibt es einen Punkt.

Achtung: Sollte die erste abgegebene Antwort falsch sein, hat der Gegner die Möglichkeit eine richtige Antwort abzugeben. Sollte diese ebenfalls falsch sein, bekommen beide eine erneute Chance die richtige Antwort zu nennen. Erst dann wird ein Punkt vergeben oder auch nicht.

Unterstützung aus dem Publikum ist nicht erlaubt. Sollte die Antwort aus dem Publikum kommen, erhält keiner einen Punkt und es geht weiter mit dem nächsten Bild.

Für das Spiel benötigst du einen Beamer.

SPIELANLEITUNG – ZIELSCHIESSEN

Die ausgewählten Spieler der beiden Teams dürfen drei Mal auf einen Turm (besteht aus 10 Dosen) schießen.

Gewonnen hat jenes Team, welches die meisten Dosen umgeworfen hat. Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Der Gewinner bekommt pro Runde einen Punkt.

Die Spieler müssen mindestens sieben Meter vom Ziel entfernt stehen.