

Disziplinenübersicht



Dauer



Team-
größe



Material-
aufwand

Seilspringen

Ziel ist es, dass alle Teammitglieder einspringen und so lange wie möglich im Seil bleiben, ohne dass das Seil aufgehalten wird.

Zwei Spieler drehen das Seil, während die anderen nach und nach in das sich drehende Seil einlaufen und mitspringen, ohne dass das Seil angehalten wird. Sobald alle Spieler im Seil drin sind, wird die Zeit gestoppt. Anschließend hat das andere Team einen Versuch.

Kategorie Sport, 10-15 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, geringer Materialaufwand

Ohrwurmgefahr

Ziel ist es, anhand des vorgelesenen Textes den Song zu erkennen.

Die Spielleitung liest nacheinander auf Deutsch übersetzte Abschnitte eines Songtextes vor. Beide Teams versuchen gleichzeitig, den Songtitel zu erraten. Es werden 10 Runden gespielt.

Kategorie Musik, 10-15 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, geringer Materialaufwand

Okay, Google

Die Teams versuchen, die Auto-Vervollständigungen von Google-Suchanfragen zu erraten, und erhalten für richtige Antworten Punkte. Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zu Beginn einer Runde wählt der Spielleiter eine Frage aus und liest den ersten Teil einer Google-Suchanfrage vor (z.B. "Warum habe ich so viel...?"). Die Teams versuchen nun, die häufigsten Auto-Vervollständigungen zu dieser Google-Suchanfrage zu erraten, und können dabei eine Haupt- und eine Bonusantwort geben. Am Ende der Runde stellen die Teams sich ihre Antworten gegenseitig vor und der Spielleiter löst die Runde auf. Pro richtiger Antwort bekommen die Teams Punkte.

Kategorie Raten, 15-20 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, mittlerer Materialaufwand

Tapir über Opposum

Jedes Team muss mehr Begriffe korrekt anordnen als das andere Team.

Jedes Team muss einen Begriff in nach einer vorgegebenen Art einsortieren. Teams sind abwechselnd an der Reihe, bis alle Begriffe korrekt einsortiert sind. Das Team, welches mehr Begriffe korrekt einsortiert gewinnt.

Kategorie Raten, 15-20 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, mittlerer Materialaufwand

Tic-Tac-Toe

Ziel ist es, 3 Gummibälle in einer Reihe anzulegen. Ob horizontal, vertikal oder diagonal, ist dabei egal.

Beide Teams stehen etwas von einem auf dem Boden aufgemalten Tic-Tac-Toe-Feld (3x3) entfernt und wollen wie bei der Paper-Pencil-Version zuerst 3 Felder in einer Reihe mit Bällen für sich beanspruchen. Dabei dürfen gelegte Bälle jedoch im Unterschied zum klassischen Tic-Tac-Toe umgelegt werden.

Kategorie Sport, 05-10 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, mittlerer Materialaufwand

Head, Shoulders, Knees and Toes

Ziel der Teams ist es, exakt so viele Körperteile, wie pro Runde gefordert sind, den

Beide Teams erhalten zeitgleich Anweisungen, welche und wie viele Körperteile den Boden berühren dürfen. Diese Anweisungen müssen die Teams innerhalb von 2 Minuten umsetzen und dann für mindestens 10 Sekunden halten.

Kategorie Teamwork, 05-10 Minuten Dauer, gleich große Teamgröße (7-9 P.), geringer Materialaufwand

Bierkastenzielwurf

Ziel beider Teams ist es, die eigenen Bierkästen genauer in die Mitte einer Zielscheibe werfen als das gegnerische Team.

Vom Prinzip her ähnelt Bierkastenzielwurf Curling. Man versucht, selbst so gut wie möglich auf eine Zielscheibe zu werfen und gleichzeitig die gegnerischen Kästen aus dem Weg zu räumen.

Kategorie Sport, 15-20 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, hoher Materialaufwand

Frachterfahrt

Ziel beider Teams ist es, einen Frachter zu bauen, der mehr Klötze aushält als der gegnerische Frachter.

Zu Beginn spielen beide Teams Schnick-Schnack-Schnuck darum, welches Team anfängt. Die Teams wählen dann abwechselnd ein Material vom Material-Tisch. Sobald ein Team kein weiteres Material wählen möchte, darf das andere Team noch einmal wählen. Ansonsten geht es weiter, bis kein Material mehr da liegt. Jedes Team erhält eine Gummimatte, auf die die Klötzchen am Ende gelegt werden sollen. Anschließend haben die Teams 10 min Zeit (mit Timer), einen Frachter zu bauen. Nach Ablauf der Zeit werden beide Frachter in den Pool gesetzt. Jeder Frachter erhält nacheinander einen Klotz. Der Frachter, der zuerst untergeht, verliert.

Kategorie Kreativität, 15-20 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, hoher Materialaufwand

Codenames XXL

Ziel jedes Teams ist es, zuerst alle eigenen Begriffe zu erraten, ohne dabei die Bombe zu treffen.

Zu Beginn des Spiels werden 25 Begriffskarten in einem 5x5-Raster auf dem Boden vor den Teams ausgelegt. Jedes Team entsendet nun eine:n Geheimdienstchef:in und entscheidet sich für eine Farbe. Die Chef:innen ziehen nun eine Übersichtskarte, die anzeigt, welche dieser Begriffe zu welchem Team zugeordnet sind, welche neutral sind und welcher Begriff mit der Bombe belegt ist. Anschließend beginnt das Team, das mehr Begriffe erraten muss, mit dem Raten. Es geht nun im Verlauf der Spieles darum, dass die Geheimdienstchef:innen den Ermittlenden des jeweiligen Teams mittels eines Wortes abwechselnd Hinweise geben, welche der Wortkarten zum eigenen Team gehören. Das Team, das zuerst alle Begriffe der eigenen Farbe errät, gewinnt.

Kategorie Teamwork, 15-20 Minuten Dauer, beliebige Teamgröße, mittlerer Materialaufwand