

Spielregeln: Brücken bauen

Für die Spieler:

Ihr habt zehn Minuten Zeit, um mit einem Kilogramm Zeitung eine Brücke zu bauen, mit der ihr die Lücke zwischen diesen beiden Tischen überbrückt. Die Lücke ist etwa 45 cm groß. Ihr dürft ausschließlich Zeitungen zum Bau der Brücke verwenden. Die Brücke muss auf beiden Tischen aufliegen. Nach zehn Minuten wird ein Eimer auf die Brücke gestellt und so lange Gewicht in den Eimer gelegt, bis die Brücke einstürzt. Das Gewicht, welches die Brücke zuletzt getragen hat, ergibt eure Punktzahl bei diesem Spiel.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Eimer
- 10 Pakete Zucker
- min. 18kg Zeitungen
- Gießkanne o.ä.

Punkte:

Anzahl der Zuckertüten, die in den Eimer gelegt werden konnten, bevor die Brücke einbrach. 10, falls alle Tüten getragen wurden.

Hinweise:

Die Dosen müssen mit ein wenig Wasser gefüllt werden, damit sie nicht vom Wind umgeweht werden können. Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Extremsport

Für die Spieler:

Ihr müsst einen aus vier Etappen bestehenden Staffellauf bewältigen. Der Staffellauf besteht aus Eierlauf, Sackhüpfen, einem Dosenparcours und Dreibeinlauf. Sobald eine Etappe bewältigt wurde, darf die nächste begonnen werden. Pro umgeworfene VoltDose werden 10 Strafsekunden zu eurer Zeit addiert. Zwei Teams starten gleichzeitig an gegenüberliegenden Etappen.

Für die Spielleiter:

Punkte:

Strafsekunden: 10 Sekunden/VoltDose

Gemessene Zeit inklusive Strafsekunden. Je kürzer desto besser.

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Hochstapeln

Für die Spieler:

Ihr habt 10 Minuten Zeit. Innerhalb dieser 10 Minuten müssen Bausteine unten aus dem Turm genommen werden und oben wieder aufgelegt werden. Steine dürfen aus jeder Ebene unterhalb der obersten vollständigen Ebene entnommen werden. Zum Spielen darf nur eine Hand verwendet werden. Ihr spielt reihum, es kommt also jeder dran. Solange der Turm sicher steht, wird gezählt, wie viele Steine ihr aufstapelt. Fällt der Turm um, wird eure bisherige Punktzahl für diesen Turm quadriert. Wer zuletzt am Zug war, muss trinken. Ihr dürft den Turm nun neu aufbauen und von vorne anfangen, bis die Zeit abgelaufen ist. Punkte, die ihr einmal erreicht habt verliert ihr nicht mehr.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- 2 Jenga Türme
- Stoppuhr

Punkte:

Sei der Turm n mal wieder aufgebaut worden und t_i die Anzahl Steine, die in der i -ten Runde auf den Turm gelegt worden, bevor dieser umkippte.

$$\sum_{i=1}^n t_i^2$$

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: InΦMa-Duell

Für die Spieler:

Im InΦMa-Duell treten zwei Gruppen gleichzeitig an. Wie in der bekannten TV-Show Familienduell haben auch wir fast 100 Leute zu verschiedenen Themen gefragt und ihre Antworten gesammelt. Die Fragen, die wir Ihnen gestellt haben nennen wir euch ebenfalls. Jede Gruppe schreibt die Antwort, von der sie glaubt, dass sie am häufigsten genannt wurde, auf ihre Tafel. Ihr bekommt Punkte, wenn diese Antwort unter den häufigsten Antworten war, und zwar so viele, wie Menschen sie genannt haben. Anschließend stellen wir euch die Frage ein weiteres Mal und ihr dürft eine weitere (noch nicht genannte) Antwort geben. Für jede Antwort habt ihr 20 Sekunden Zeit. Wir spielen maximal 10 Minuten oder 15 Fragen lang.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Laptop
- Beamer
- Lautsprecher
- Tafeln
- Kreide

Punkte:

Für die Anzahl an Menschen, die die selbe Antwort gegeben haben wie die Gruppe. Es ist nicht nötig, dass der selbe Wortlaut gewählt wurde! Die Punkte aus allen Runden werden addiert.

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Inverse

Für die Spieler:

Es gibt zwei Spielleiter und drei Aktionen mit zugehöriger gegenteiliger Aktion:

- Hut an- oder ausziehen
- trinken oder nicht trinken
- sitzen oder stehen

Ihr spielt 10 Minuten. Einer der Spielleiter macht euch eine beliebige Abfolge dieser Aktionen vor und ihr müsst immer das Gegenteil tun. Der andere Spielleiter stoppt dies nach einer pro Runde länger werdenden Zeit. Jeder muss zu diesem Zeitpunkt erstarren. Alle, die nicht genau das Gegenteil von dem tun, was der Spielleiter gerade tut scheiden aus. Eure Punkte bekommt ihr nach folgender Formel:

$$\sum_{i=1}^{10} i \cdot |\text{Mitspieler in Runde}(i+1)|$$

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Becher und Getränke
- Zeitungshüte
- Stühle

Punkte:

$$\sum_{i=1}^{10} i \cdot |\text{Mitspieler in Runde}(i+1)|$$

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Jeopardy

Für die Spieler:

Es spielen zwei Gruppen gegeneinander. Jede Gruppe wählt abwechselnd eine Kategorie und Schwierigkeitsstufe. Daraufhin wird euch allen eine Antwort gezeigt und ihr (beide Gruppen) müsst die zugehörige Frage auf eure Tafel schreiben. Für jede Frage habt ihr Zeit, bis die Jeopardy Melodie abgelaufen ist. Ihr spielt für 10 Minuten und erfragt maximal 10 Antworten. Ist die gewählte Frage korrekt, bekommt ihr die zugehörige Punktzahl gutgeschrieben, sonst wird sie abgezogen. Antwortet ihr nicht, bekommt ihr 0 Punkte. Ihr könnt nie unter 0 Punkte fallen. Antwortet eine Gruppe falsch, muss ein Gruppenmitglied einen Becher Bier/Wasser trinken. Dieses Mitglied muss pausieren, bis der Becher leer ist. Alle anderen spielen weiter.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Laptop und Beamer
- Lautsprecher
- Tafeln
- Kreide
- Getränke und Becher

Punkte:

Aufaddieren, wenn Frage gewählten Schwierigkeitsgrads richtig war, sonst abziehen. Nicht beantwortete Fragen geben 0 Punkte.

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Memory

Für die Spieler:

Ihr spielt Memory. Innerhalb von 10 Minuten versucht ihr so viele Paare wie möglich zu finden. Die ersten 4 Kartenpaare, die ihr aufdeckt, sind frei. Danach muss einer aus der Gruppe für jedes falsch aufgedeckte Kartenpaar ein Glas Wasser/Bier trinken. Die Gruppe muss mit dem Weiterspielen warten, bis dieser fertig ist.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Laptop
- Beamer
- Getränke
- Becher

Punkte:

Im Programm angezeigte Punktzahl.

Hinweise:

Versucht immer schon genug Getränke eingekauft zu haben, um in der Zeit zu bleiben.

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: Parabelflug

Für die Spieler:

Ihr habt $n = \underline{\hspace{2cm}}$ Würfe. Jedes Gruppenmitglied wirft mindestens einmal auf das Zielfeld und eine Dosenpyramide (aus drei Dosen). Es dürfen so viele Personen mehrfach werfen, bis n -mal geworfen wurde. Jede komplett umgeworfene Dosenpyramide erhöht den Multiplikator x (zu Beginn $x=1$) um eins. Die im Zielwerfen erlangten Punkte werden mit x multipliziert und ergeben die Gesamtpunktzahl.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

- Kreppband
- Tennisbälle
- Reissäckchen
- Dose
- Besen

Punkte:

Sei x die Anzahl der komplett umgeworfenen Dosenpyramiden und y die Punkte, die im Zielwerfen erreicht werden. Die Punktzahl ist dann $(x + 1)y$.

Hinweise:

Bitte fegt Reis, der aus platzenden Säckchen fällt, auf. Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.

Spielregeln: $\Pi \times$ Daumen

Für die Spieler:

Ihr bekommt Schätzfragen gestellt und müsst versuchen, diese so genau wie möglich zu beantworten.

Für die Spielleiter:

Requisiten:

Punkte:

Hinweise:

Bitte notiert die Punktzahl der Gruppe sowohl auf eurem Übersichtszettel als auch auf dem Zettel der Gruppe und stempelt letzteren ab. Wenn möglich trägt die Punktzahl außerdem bitte in der Weboberfläche ein. Achtet darauf, dass die vorgegebene Zeit nicht überschritten wird, da die Gruppen sonst nicht pünktlich zu ihrer nächsten Station kommen. Ihr dürft auf keinen Fall noch mit einer Gruppe spielen, wenn die nächste laut Plan bereits an der Reihe ist.