**Schlag den Mitarbeiter**

Die Teilnehmenden treten bei diesem Spielformat gegen die Mitarbeitenden in ihrer Gruppe bei den aufgelisteten Wettspielen an, ganz nach dem Vorbild der Show “Schlag den Raab”. Für jedes gewonnene Spiel bekommt eine der Parteien die Punkte für die Spielnummer, die zur bisher gewonnenen Punktezahl dazu addiert wird. Die Punkte steigen mit jedem weiteren Spiel, d.h. für das erste Spiel gibt es 1 Punkt, für das zweite 2 Punkte, usw.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Liegestütze** | **Sport** | * je ein Spieler aus jedem Team tritt an
* es müssen gleichzeitig Liegestütze gemacht werden, die laut von allen hochgezählt werden
* Wer länger durchhält, gewinnt das Spiel.
 |  |
| **Gummistiefel - Weitwurf** | **Sport** | * Aus jedem Team spielt ein Spieler.
* Jeder Spieler hat 3 Versuche
* Ein Gummistiefel wird locker über den Fuß gestülpt.
* Nun müssen die Spielenden diesen Gummistiefel so weit wie möglich wegschießen.
* Das Team, das am Weitesten geworfen hat, gewinnt das Wettspiel.
 | 2 Gummistiefelevtl. Maßband |
| **Badminton** | **Sport** | * Klassisches Badminton 1:1 oder 2:2
 | BadmintonnetzBadminton-SchlägerSpielfeldmarkierung |
| **Basketball** | **Sport** | * Jeder hat 5 Freiwürfe auf Korb oder Ring.
* Wer mehr Körbe wirft, gewinnt das Spiel.
 | Basketballkorbalternativ geht auch ein aufgehängter Reifen auf der Höhe von 3 Metern |
| **Hockey** | **Sport** |  | 2 Hockey-Schläger,2 Toreein Ball. |
| **Marshmallow  -Wettessen** | **Geschicklichkeit** | * Ein Spieler aus jedem Team tritt zum Wettspiel an
* Jeder bekommt eine Packung Marshmallows
* Auf los werden die Marshmallows nacheinander in den Mund gestopft
* Die gegessenen Marshmallows werden gezählt und wer am Meisten in den Mund bekommt hat das Wettspiel gewonnen.
 | 2 Packungen Marshmallows |
| **Bottle-Flip** | **Geschicklichkeit** | * Eine leere oder volle Plastikflasche muss von unten auf einen Tisch geworfen werden und dort zum Stehen kommen.
* Jeweils eine Person aus jedem Team spielt stellvertretend
* jede Person hat 10 Versuche.
* Wer am Ende die Meisten erfolgreichen Flips aus den 10 Versuchen geschafft hat, gewinnt das Wettspiel.
* Falls du noch herausforderndere Varianten suchst: <https://www.youtube.com/watch?v=VJwoSfTOhyM>
 | 2 leicht mit Wasser gefüllte PlastikflaschenTisch |
| **Knetkette** | **Geschicklichkeit** | * Jedes Team bekommt die Aufgabe eine Knetkette aus X Kettengliedern zu bauen
* Die Anzahl an Kettengliedern wird vorab festgelegt.
* Wenn eine Mannschaft die Zahl an Kettengliedern fertiggestellt hat, hängt sie diese an der vorgesehenen Befestigung auf.
* Die Kette muss mindestens 10 Sekunden in diesem Zustand hängen bleiben
* Reißt sie, muss das Team nochmal nachbessern und es nochmal versuchen.
 | KneteMöglichkeit um Knetkette aufzuhängen (Stühle, Pfosten, o.ä.) |
| **Die Münze** | **Geschicklichkeit** | * Auf einem Tisch steht ein mit Wasser gefülltes Glas.
* An die Tischkante wird eine 1€-Münze gelegt, sodass sie zur Hälfte über die Tischkante reicht.
* Jeder Spieler hat zehn Versuche, die Münze in das Glas zu schnipsen.
* Das Glas hat von der Tischkante etwa 10-15 cm Abstand.
* Bei Gleichstand nach 10 Versuchen zählt, wer es dann als erstes ohne den anderen schafft (sudden death)
 | TischGlas1 Euro Münze |
| **Balancieren** | **Geschicklichkeit** | * Ein Besen muss auf einer Handverlängerung (ähnlich wie Tischtennisschläger mit Mulde darin, z.B. stabiler Löffel o.ä.) möglichst lange balanciert werden. Wer zuerst 3 Runden gewinnt, gewinnt dieses Spiel. Die Spieler dürfen dabei begrenzte Zonen (Kreis mit einem Durchmesser von etwa 4 Metern) nicht verlassen.
 | BesenHandverlängerung (z.B. Tischtennisschläger, stabiler Löffel, etc.) |
| **Bücher tragen** | **Geschicklichkeit** | * Eine Start-Ziel-Strecke wird mit Tischen abgesteckt.
* Nun müssen Bücher in der Waagerechten (also nicht aufeinandergestapelt) von einer Seite zur anderen getragen werden.
* Pro Runde kommt ein Buch hinzu. Der Spieler, bei dem das erste Buch runterfällt, hat verloren.
 | 2x gleich viele und schwere Bücher (mind. 15 Stück am besten ein Lexikon-Band) |
| **Tiere /Länder schmecken** | **Wissen** | * 3 Spieler aus jedem Team
* Den Spielern werden zuerst die Augen verbunden.
* Spieler müssen 3-5 Buchstaben in den Mund nehmen.
* Mit der Zunge müssen die Buchstaben ertastet werden und der Tiername/ Ländername genannt werden.
* Welches Team mehr Tiernamen / Ländernamen erraten hat, gewinnt das Wettspiel.
 | 6 Augenbinden2 Pck. Russisch Brot (Gebäck in Buchstabenform) |
| **Alphabet rückwärts aufsagen** | **Wissen** |  |  |
| **Lieder rückwärts erkennen** | **Wissen** | * Musikplayer, der Lieder auch rückwärts abspielen kann
* Ein Lied wird rückwärts abgespielt
* Die Teams versuchen Liedtitel und oder Interpret zu erraten
* Für jede richtige Antwort bekommt das Team einen Punkt
* Ist die Antwort falsch bekommt das andere Team einen Punkt
* Es werden mehrere Runden gespielt. Wer am meisten Punkte hat gewinnt das Wettspiel.
 | Musikplayer mit Rücklauf-FunktionVerschiedenste, bekannte Musik aus unterschiedlichen Genres. |
| **Was passiert gleich?** | **Wissen** | * sucht im Vorfeld viele unterschiedlichste Videos aus (lustig, spannend, interessant oder thematisch fokussiert). Sucht euch dann eine Stelle im Video, an der etwas Entscheidendes passiert.
* Zeigt den Teams das Video bis zu der entscheidenden Stelle.
* Haltet dort das video an und stellt den Teams die Frage: “Was passiert gleich?”
* Entweder lasst ihr die Teilnehmenden frei antworten oder gebt ihnen 3 Antworten zur Auswahl vor.
* Für jedes richtig erratene Video bekommt das jeweilige Team einen Punkt.
* Wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt das Wettspiel.
 | Abspielgerät für Videos aus dem InternetGroße Anzahl unterschiedlichster Videos. |
| **Merk-Duell** | **Wissen** | * Hinter 24 Kärtchen befinden sich Abbildungen. Diese muss man sich innerhalb von 1 Minute merken. Danach werden die Felder verdeckt. Abwechselnd fragt man nun den Gegner, was hinter einem bestimmten Feld steckt. Ist die Antwort richtig, erhält man einen Punkt und das Feld bleibt aufgedeckt. Ist die Antwort falsch, wird das Feld wieder verdeckt. Für die Antwort läuft eine Zeit. Gesamtzeit für alle Antworten ist 6 Minuten. Wer zuerst 8 Punkte hat, gewinnt das Spiel. Man kann aber auch noch Punkte gleichziehen. Bei 8:8 zählt die niedrigere Restzeit.
 | Memory mit einfachen Gegenständen als Abbildung. |
| **Lippenlesen** | **Wissen** | * Durch Lippenlesen müssen deutsche Sprichwörter erkannt werden. Währenddessen kann jederzeit gebuzzert werden. Wer zuerst buzzert ist dran. Zeit zum Antworten: 10 Sekunden. Ist die Antwort richtig: Punkt. Ist die Antwort falsch, bekommt der Gegner einen Punkt. Gewinner ist, wer zuerst 5 Punkte hat.

Durchführung:* Das Sprichwort wird 5x hintereinander vom Spielleiter gesagt, ohne dass man ihn reden hört. Sprichwörter findet ihr hier: <https://de.wikiquote.org/wiki/Deutsche_Sprichw%C3%B6rter>
* Wer möchte kann auch den Aufwand betreiben und das Aufsagen der Sprichwörter filmen und dies dann ohne Ton abspielen.
 | Liste mit Sprichwörtern. |
| **Blamieren oder kassieren** | **Wissen** | * Quizrunde, bei der die Kandidaten jederzeit buzzern können. Oft ist aber nicht klar, wie die Frage genau lauten wird. Deshalb ist schnelles buzzern oft nicht ratsam. Wer zuerst buzzert, darf antworten. Ist die Antwort richtig, erhält man einen Punkt. Ist die Antwort falsch, erhält der Gegner einen Punkt. Wer zuerst 7 Punkte hat gewinnt das Spiel.
* Link zur Playlist mit Fragevideos: <https://www.youtube.com/watch?v=KFt2jCkO8zA&list=PLXzcSMxAanucRz-VcHEPGBeUCf7VQxsoz&index=1>
 | Videos mit Fragen zum Abspielen oder vorab schreibt sich der Spielleiter selbstständig die Fragen auf und liest sie vor. |
| **Wasser schätzen** | **Schätzen** | * Jedes Team bekommt einen Wasserkrug und ein Glas
* In dieses müssen die Teams eine vorher festgelegte Menge Wasser füllen
* Dazu haben die Teams maximal 1 Minute Zeit
* Anschließend werden die Gläser gewogen oder die Wassermenge gemessen
* Wer es am genauesten schafft, gewinnt das Wettspiel
 | 2 baugleiche GläserPräzisions-/ Küchenwaage oder MessbecherBehältnis mit WasserStoppuhr |
| **Wiegen** | **Schätzen** | * Je ein Spieler aus jedem Team
* Mit ausgewählten Personen inkl. Mitspieler müssen 200 Kg auf die die Waage gebracht werden
* Spiel kann auch mit vielen verschiedenen Gegenständen durchgeführt werden. Entsprechend ist das Zielgewicht zu minimieren.
* Es muss in jedem Fall ein vorher ausgemachtes Gesamt-Zielgewicht erreicht werden.
 | Waageevtl. Gegenstände |
| **Knobeln** | **Schätzen** | * Es werden pro Durchgang 0, 1, 2 oder 3 Streichhölzer von jedem Spieler in die Hand genommen. Jeder Spieler muss tippen, wie viele Streichhölzer die beiden Spieler zusammen in den Händen halten. Die Spieler entscheiden sich unter dem Tisch für ihre Anzahl an Streichhölzern. Der Tipp des ersten Spielers darf nicht vom zweiten Spieler ebenfalls getippt werden. Wer zuerst drei Punkte hat, gewinnt.
 | 6 Streichhölzer |
| **1 Kilo** | **Schätzen** | Vorbereitung:* Sucht Gegenstände heraus, die 1 Kilo wiegen können.
* Wichtig: Jeder Kandidat muss die gleiche Anzahl zu Beginn zur Verfügung haben.
* Von verschiedenen Dingen müssen 1 Kilo in eine Kiste gepackt werden. Die Kiste darf nicht angehoben werden. Wer ist näher an einem Kilo? Pro Runde erhält derjenige, der genauer 1 Kilo erreicht hat, 1 Punkt. Wer zuerst 5 Punkte hat gewinnt das Spiel.
 | Gegenstände, die leicht sind aber zusammen 1 Kilo ergeben können und jeweils 2-fach vorhanden sind |

Wettspiel-Ideen:

* länger durch einen Strohhalm im Wasser ausatmen können
* Quiz/ Schätzfragen
* Alphabet rückwärts aufsagen
* Bibelstelle aufsagen
* Lieder rückwärts erkennen
* Seilspringen
* Torwandschießen