

SAMMLUNG: „BUNTER ABEND AUF SPORTWOCHEN“

||2. Auflage: Dez 2021||

// EINLEITUNG

Die Corona Pandemie zeigt deutlich, wie wichtig soziale Kontakte mit Mitschüler*innen und Angebote „außerhalb“ des regulären Schulalltags sind. Prägende Erinnerungen an Wintersportwochen und andere mehrtägige Schulveranstaltungen sind ein wesentlicher Bestandteil der Schullaufbahn. Zumal bei einer Sportwoche das Erlernen von sportlichen Techniken offensichtlich im Vordergrund steht, sind es auch die vielen kleinen Momente „zwischen durch“ die in Summe die hoffentlich positiven Erinnerungen formen. Wie sehr freuen wir uns schon auf die Zeit nach der Pan-

demie, wo wir wieder unbeschwert mit mehreren Klassen in ein Schigebiet oder einem spannenden Sommerquartier aufbrechen und die gesamte Woche mit abwechslungsreichen Angeboten geplant und befüllt ist. Die Durchführung des Wochenprogramms sollte aus Sicht des ÖAKS unbedingt in der Hand des Lehrer*innen-Teams bleiben. Das Übertragen von kompletten Programmpunkten auf externe Anbieter darf nicht die Regel sein.

Unser Ziel ist es, dir als engagierte Lehrerinnen oder engagierten Lehrer eine Idee

zu geben, wie ein „Bunter Abend“ aussehen könnte. Dieses PDF bietet ein Rüstzeug, um den Schikurs oder die Sportwoche zu einem unvergesslichen Ereignis werden zu lassen. Es ist uns ein Anliegen, dass diese schönen Momente auch in Zukunft weiterbestehen, denn es sind genau diese, an die man sich bei den späteren Klassentreffen erinnert.





// SPIELFORMEN

/ WETTEN DASS, ...:

Schüler*innen bringen im Vorfeld versch. Wetten ein, Moderation wie mit Thomas Gottschalk, zw. den Wetten: Showacts

/ SCHLAG DAS TEAM:

der gesamte Kurs misst sich in versch. Spielen mit dem Lehrer innen-Team

/ SCHLACHT DER GESCHLECHTER:

es treten Burschen gegen Mädchen an

/ SCHLACHT UM „OBERTAUERN“

(Krieger, Gruppenweise):
es misst sich jeder „Stamm“ (jede Schi, bzw. SB Gruppe) gegeneinander. Thema kann zB auch „Rom“ sein, d.h. Schüler*innen müssen sich wie Gladiatoren verkleiden

/ RETTE DIE MILLION:

Es gibt ein bestimmtes Startkapital, die Schüler müssen versuchen in den kommenden Spielrunden so wenig wie möglich davon zu verlieren (also nicht immer mehr gewinnen, sondern nichts verlieren)

/ 16M:

Die Schüler*innen müssen versuchen Parcours/Aufgaben zu bewältigen, die alle auf derselben Strecke (16m) liegen. (Fernsehung)

/ DIE GROSSE CHANCE/ DANCING STARS/ STARMANIA:

Schüler können vor einer Jury Gruppentänze, usw. präsentieren (Kreativität)

/ „OBERTAUERN“ TOTO:

Spiele werden im Vorfeld lustig erklärt und die jeweiligen Spieler*innen vorgestellt. Alle Schüler können sich Toto Scheine (Spiel 1, Spiel 2, Spiel X) kaufen und müssen im Vorfeld auf die Siegerin/den Sieger tippen (entweder mit 2 Spieler*innen, dann ist das „X“ unentschieden, oder ein dritter Spieler/ eine dritte Spielerin ist „X“). Scheine werden vor dem Spiel abgesammelt.

/ DIE PERFEKTE MINUTE:

Jedes Spiel dauert genau 1 Minute und startet mit dem Wortlaut: „Deine Perfekte Minute, beginnt JETZT“!



// WETTEINSATZ

Bei diversen Spielformen gibt es Verlierer und Gewinner. Anstatt dem Gewinner Süßigkeiten zu geben bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- / die Gewinner*innen werden beim Frühstück von den Verlierer*innen bedient
- / die Gewinner*innen werden beim Abendessen als „Gala Dinner“ bedient

- / bei den Verlierer*innen müssen sich 2er Pärchen finden, die mit zusammengebundenen Armen und Beinen zum Frühstück erscheinen

- / Burschen müssen sich als Mädchen verkleiden oder umgekehrt

// ZÄHLWEISE

- / „Klassisch“: Jedes Spiel 1 Punkt
- / „Spiel=Punkt“: 1. Spiel = 1 Punkt, 2. Spiel = 2 Punkte, etc. (Spannung bleibt erhalten, bis zum Schluss alles möglich)

- / „Applausometer“

- / Jury Bewertung

- / „Doppelt oder nichts“

- / Toto Auszählung: Wer die meisten richtigen Tipps hat, gewinnt (Spiel 1: Tipp X, Spiel 2: Tipp 1, usw.)

- / „Schere-Stein-Papier“: Der unumstrittene und allseits anerkannte Klassiker um bei „Unentschieden“ eine*n Sieger*in zu ermitteln





// SONSTIGE TIPPS

WER KOMMT ZUM SPIEL DRAN?

- / Lostopf: Die Schüler*innen, die mitspielen wollen, werfen ihren Namen zu Beginn in einen Topf (oder mehrere). Vor den Spielen wird gezogen.
- / Schüler*innen teilen sich selbst ein. Das Spiel kann zuvor kurz umschrieben werden
- / Lehrpersonen teilen ein
- / Zufallsgenerator

VORBEREITUNG

Es wäre optimal sich die Spiele schon im Vorfeld einmal durchgedacht (besser: durchgespielt) zu haben. Eine genaue Spielanleitung ist ebenso wichtig, wie eine klare Bewertung wer nun das Spiel gewonnen hat und aus welchem Grund. Die Materialien (wie zB schalldichte Kopfhörer, etc.) sollten abseits der „Bühne“ bereitstehen, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Perfekt wäre zusammengeschnittene Musik, die genau beim Refrain anfängt, um eine Showatmosphäre zu schaffen. Wer über dieses PDF hinaus Ideen sammeln möchte, dem sei der Youtube-Kanal von „Schlag den Star“ empfohlen: <https://www.youtube.com/c/schlagdenstar/playlists>

INFOS ZUR VERWENDUNG

Das vorliegende PDF ist eine Sammlung aus persönlichen Erfahrungen, diversen Fernsehsendungen, Ideen auf Social Media, etc. Es ist selbstverständlich unvollständig. Da die Herkunft der Spiele unbekannt ist, wird auf eine (ohnehin unmögliche) Nennung von Autor*innen verzichtet.

In dieser Auflage gibt es vom dynamischen Duo Nora & Josef (beide Sportlehrkräfte) ein „Special“ mit Challenges ihres Youtube-Kanals „Sportlexikon“. Diesen empfehlen wir genauso wie deren umweltfreundliche Sportsocken „SOX“, die jede Sportlehrkraft besitzen sollte :-)
Infos dazu: www.soxund.com

Die Spiele sind, bis auf den „Extra-Part“ des Sportlexikons, grundsätzlich alphabetisch geordnet. Um die Suche zu vereinfachen, werden die Spiele einer der folgenden Kategorien zugeordnet. Weil es oft ein Auswahlfaktor ist, sind Spiele die besonders viele Kinder beschäftigen oder Spiele, die ohne Material auskommen, ebenfalls besonders gekennzeichnet.

MUSIK

DENKEN (ruhig)

KRAFT

GESCHICK

KUSCHELN

LUSTIG

Σ ... viele Schüler sind an dem Spiel beteiligt

○ ... es wird kein spez. Material benötigt

Achtung: Besondere Vorsicht/achtsame Überlegung bei der Kategorie „Kuschel“



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Anmäuerln	Münze gegen die Wand werfen. Welche am nächsten bei der Wand zum Liegen kommt gewinnt.	beliebig	Nähere Münze gewinnt
Σ○ Antistrip	Wer mehr Gewand innerhalb 3´anziehen kann gewinnt.	1 pro Gruppe, viele Helfer*innen die Gewand holen	Pro Kleidungsstück 1 Punkt
Apfel/Wasser + Gummibärli/Mehl	Hände hinter dem Rücken verbinden und Äpfel/ Gummibärli mit dem Mund aufnehmen und in einen Kübel legen, bzw. essen.	beliebig	Wer mehr Dinge/ Zeit schafft
○ Armdrücken	Klassiker	beliebig	Last (Wo-)Man Standing
Σ○ Arschhupfen	Eine Strecke muss am Hintern sitzend zurückgelegt werden.	allein/Staffel/zu 2	Wer schneller die Linie überquert
Ball in Kübel	1 Person hat einen Kübel hinter den Rücken gebunden und muss einen Ball darin versenken. Entweder allein gegen die Wand oder eine 2. Person wirft.		Treffer zählen
Balltransport am Seil	2 Spieler*innen spannen ein doppeltes Kletterseil und versuchen einen Ball über das Seil von einer Seite auf die andere wandern zu lassen.	2/Team	Anzahl der Versuche oder Zeit für 3 Bälle
Basketball Challenge	Ein Basketball wird vor der Brust zwischen den Händen gehalten. Darauf wird eine leere Flasche, eine leere Tennisschachtel, etc. balanciert. Ball wird (samt Flasche) zu Boden gefallen lassen. Die „zurückbouncende“ Flasche muss gefangen werden.		Wer die Aufgabe von 5 Versuchen öfters schafft



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*IN-ANZAHL	WERTUNG
Becher weitstellen Einar-mige*r Barkeeper*in“	Startlinie: Becher soll möglichst weit entfernt aufge-stellt werden (kein Werfen). Niemand darf Startlinie übertreten. 3 Versuche abwechselnd. Becher bleiben stehen. Variation: Es darf nur 1 Handabdruck nach der Linie sein.		Welcher Becher weiter weg steht hat gewon-nen
Bild mit Zehen zeichnen	Innerhalb 1' muss ein Motiv mit den Zehen gezeichnet werden.		Das schönere Bild ge-winnt (Jury)
Blind anziehen	Je 2 Schische, 1 Helm, 2 Handschuhe und 1 Paar Schi. ...	1/Team, viele Helfer*innen	
Bounce Challenge	Ein „Flummi“ auf einen Tisch fallen gelassen. Spieler*in fährt nach jedem Bounce mit der Hand unter dem Ball durch (links > rechts und dann rechts > links).	1/Team	Wer es öfters schafft unter dem Flummi hin und her zu fahren
Bücher tragen	Ein Stapel Bücher muss 10 Meter getragen werden. Bei jedem Durchgang kommt ein weiteres Buch dazu. Wem fallen die Bücher zuerst runter.		Ausscheidungsspiel (=Wer bleibt übrig)
CD Schießen	Alte CD´s müssen über einen Tisch in eine CD-Halterung getroffen werden.		Wer mehr CD´s ver-senkt
Chairmikado	Riesenmikado mit Sesseln		Wer nach Ablauf der Spielzeit mehr Sesseln hat, gewinnt.
Counter drücken	Wer in einer Minute öfters einen „Counter“ (Zähler) drücken kann.		Anzahl in 1 Minute
Dancing Stars	Paare müssen verschiedene Tänze tanzen	2-3 Paare	Jurybewertung



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*IN-ANZAHL	WERTUNG
Das unnötig komplizierte Interview	Zwei Spieler*innen haben einen Kopfhören (mit lauter Musik) auf und müssen sich gegenseitig zu einem Thema interviewen	2er Teams	Das verständlichere Interview gewinnt (Jury)
○ Dings Da	Es muss ein Objekt beschrieben werden mit dem Satz: „Mein Dings da ist...“ Bsp: „Hütte“ > „Mein Dings Da ist ... groß/gelb/hölzern..“	2 gegeneinander	Wer es schneller errät
○ Entfernungen schätzen „Bonusmeilen sammeln“	Gefragt werden immer die Distanzen vom Aufenthaltsort zu anderen bekannten Orten. Die Spieler*innen schreiben ihre Antworten auf (unsichtbar für die anderen Spieler*innen)	2 oder mehr	Wer näher an die Kilometeranzahl von „google maps“ kommt punktet
Esel streck dich	Auf einem Sessel steht ein Stapel Münzen der mit dem Hintern eingezwickelt werden muss und dann einige Meter weiter in einen Kübel abgelegt werden muss.		Wer mehr Geld im Kübel versenkt
Föhn- Transport	Den TT-Ball im Luftstrom eines Föhns transportieren. Ev. Hindernisse. Ziel: Ablegen des Balles in einem Gefäß mit nicht zu kleiner Öffnung. Wichtig: 2 ähnlich starke Föhns mit langen Verlängerungskabeln	Staffel	3 Bälle nacheinander ablegen als Staffelbewerb. Wenn Ball runterfällt zurück zum Start.
Frozen T-Shirt	T-Shirts in Wasser tauchen – auswringen und einfrieren. Die Spieler sollen die Shirts möglichst schnell anziehen.	1/Team, Helfer*innen	Wer es schneller komplett an hat
Gaberln	Klassiker		Wer öfters am Stück „gaberln kann“
Gegenstände merken	So viele Gegenstände (unter einer Decke) wie möglich müssen erraten werden. 1´Schauen, 1´Schreiben.	1 TN/ Gruppe	Wer am meisten weiß



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Σ Gummiringerl Weitergeben	Ein Gummiringerl muss mittels Zahnstocher im Mund weitergegeben werden.	10 pro Team	Wer zuerst hin und wieder retour schafft
○ Handstand	Klassiker	beliebig	Wer es länger/weiter schafft
○ Heftklammer Fädeln	Partner*innenweise: Heftklammer muss vom linken Hosenbein über den Hals zum rechten Hosenbein befördert werden.	paarweise	Wer es schneller schafft
Σ Herkules	Schischu-Wettheben: Mit ausgestrecktem Arm muss ein Schischuh gehalten werden.	Beliebig, jedoch gleich schwere Schuhe	Wer es länger schafft die Hand gestreckt zu lassen
Jenga	Klassisches Jenga		Ausscheiden bei wem der Turm umfällt
Karten blasen	Stapel Spielkarten werden auf einer Flasche gestapelt. Spieler*innen blasen abwechseln drauf und müssen mindestens eine Karte herunterblasen.		Wer die letzte Karte herunterbläst hat verloren.
Karten weitergeben	Eine Spielkarte muss durch Ansaugen mit dem Mund weitergegeben werden. Bei Runterfallen wird dort weitergespielt, wo die Karte zuletzt korrekt übergeben wurde.	6-8 / Team	Schnelleres Team gewinnt
Σ○ Kleiderschlange	Aus Kleidungsstücken eine lange Schlange knoten.	alle	Wer innerhalb einer bestimmten Zeit eine längere Schlange schafft.



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Klo Gehen „Zielscheissen“	Ein Kugelschreiber muss zwischen den Füßen hängend (mit einer Schnur) in eine Flasche versenkt werden. Schwieriger: Blind.		Wer es schneller schafft
○ Kopfrechnen	Kopfrechenaufgaben werden mündlich gestellt.	2 oder Teams	Wer mehr Richtige hat, gewinnt
○Σ Kraxeln	4 Leute pro Team: Es muss eine Strecke überwunden werden, wobei 1 Spieler*in oben ist und über eine von den 3 gebildete Brücke gehen muss. Sobald die/ der Spieler*in über den letzten Brückenteil gegangen ist, steht dieser auf und läuft nach vorne.	4er Teams	Reihenfolge des Zieleinlaufes
Kuchenwettessen	Klassiker		
Lalala Gurgeln	Lieder müssen durch Gurgeln erraten werden.	alle	Zeiten aller Lieder ab dem Zeitpunkt des Losgurgelns werden addiert
Länder schmecken	Spieler (blind) bekommen 4 Plastikbuchstaben mit unterschiedlichen Ländern in den Mund (z.B. Peru, Oman).	2-3	Wer das Land zuerst geschmeckt hat, gewinnt
Σ Lehrer*innen Accessoires erraten	Jede*r Lehrer*in gibt dieselben Stücke ab (Schibrillen, Schisocken, Zahnpasta, Deo,..) Schüler*innen müssen zuordnen wem was gehört		Wer am meisten errät gewinnt
Leiterngolf	https://youtu.be/UPQpUb9myhM		





SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
○ Lieder Pfeifen	Klassiker		
○ Liegestütz	Klassiker	beliebig	Wer am meisten schafft
Σ Limbo Dance	Wer kann unter einem niedrigen waagrechten Besen durchtanzen? Nach jedem Durchgang wird der Besen niedriger.	Mehrere pro Team	Wer nicht durchkommt scheidet aus. Sieger*in bleibt am Schluss über.
Löffelspiel	Staffel-Klassiker zum Balancieren		
Luftballon Becher Battle	In der Mitte eines Tisches liegt umgedreht ein leichter (Papier-)Becher. Zwei Personen stehen sich gegenüber auf je einer Tischseite. Der Becher muss auf der Seite des/der Gegenspieler*in vom Tisch runterfallen. Um diesen zu bewegen wird ein Luftballon aufgeblasen und durch den Luftzug des ausgelassenen Ballons kann der Becher bewegt werden.	2 Personen	Wer es schafft den Becher auf der gegenüberliegenden Seite hinunterzubefördern
Luftballon in den Kübel	Ein Luftballon muss mittels einer kl. Flasche in einen Mistkübel transportiert werden ohne dass dieser zu Boden fällt.	Staffelspiel, Anzahl egal	Wer als erstes fertig ist
Σ Luftballon Speed Stack - Balloon Stack Challenge	4 leichte Becher stehen nebeneinander und müssen ineinander gestapelt werden (also 1 Turm mit 4 Bechern). Die Becher dürfen nicht berührt werden sondern müssen mittels Luftballon transportiert werden. 1 Person nimmt Ballon in den Bund, hängt diesen noch nicht mit Luft befüllten Luftballon in den Becher und bläst dann auf. Dadurch, dass der Ballon bald größer wird als der Becher kann dieser aufgehoben werden.	1/Team	Wer schneller die 4 Becher stapelt.



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
○ Luftballonaufblasen	Wer kann einen Luftballon schneller zum Platzen bringen.	2-6	Welcher Ballon als erstes platzt
○ Luftballonplatzen	Jedes Team bekommt 3 Ballons, die es ohne Hilfe der Hände zerplatzen muss. Erster Ballon Brust an Brust. Zweiter Ballon: Eine*r im Sitz, Andere*r setzt sich drauf. Dritter Ballon: Eine*r im Sitz, Andere*r setzt sich drauf (face to face).	2/Team	Wer als erstes 3 Ballone geplatzt hat, gewinnt
Σ M&M Roll Challenge	Ein M&M (Bonbon) muss über einen Tisch gerollt werden und von derselben Person am anderen Ende mit dem Mund nach der Tischkante aufgefangen werden. Wenn das M&M am Tisch liegen bleibt oder zu schnell hinunterfällt ist das ein Fehler.	1/Team	Wer die Aufgabe von 5 Versuchen öfters schafft
Maschek	Eine stummgeschaltete Filmszene muss live eingesprochen/ parodiert werden.	1-4 Schüler pro Video	Der lustigerer Beitrag gewinnt (Applausometer)
Matchbox Autorennen	Ein Matchboxauto ist mit einem Stift durch eine Schnur verbunden. Es muss eine Strecke zurückgelegt werden, indem man so schnell wie möglich den Stift dreht und die Schnur aufwickelt.		Wer es schneller schafft
Menschenkenntnis	Fragen über die Lehrer*innen werden gesammelt und den Spielern gestellt. z.B. Wie hoch ist das Gesamtalter? Wieviele sind Vegetarier? Spielleiter*in kennt die Lösungszahl der Fragen bereits vorab.	2 oder Teams	Die Spieler schreiben ihre Antworten auf (unsichtbar für die anderen Spieler)
Mimik-König	Ein Gummiringerl wird unterhalb des Mundes um den Kopf gespannt. Schüler*innen müssen es übers Gesicht bekommen.		Wer es schneller unten hat



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Σ Mitsingen	Songs werden mit mp3-Player und (schalldichten) Kopfhörer der/dem Spieler*in eingespielt. Diese*r muss durch Mitsummen oder Lalala (nicht singen) ihrer/seiner Gruppe den Song vortragen. Gruppe muss erraten.	2-3 nacheinander	3 verschiedene Songs - wer errät mehr
Σ Orangen Express	Orangen ohne Arme weitergeben.		
Papierflieger Contest	Wer es schafft, dass sein/ihr Papierflieger weiterfliegt.		Weitenmessung
Polsterschlacht auf Turnbank	Polsterschlacht auf einer Langbank o.ä. Wer zuerst hinterfliegt hat verloren. „Best of 5“.	2 gegeneinander	Wer zuerst 3 Siege hat
Punktgenau	Notebookunterstützung und Beamer. Onlinespiele auf Landkarten.	2 oder Teams	Wer weniger km Abweichung hat, gewinnt.
Radlangsamfahren	Wer kann eine gerade Gasse im Saal am langsamsten durchfahren.	2 oder Teams	Wer länger braucht, gewinnt. Absteigen ist Fehler.
Reise nach Jerusalem - Sesseltanz	Von jedem Team spielen mehrere Spieler*innen, nach jeder Runde ein Sessel weniger.	Bis 5 / Team	Wer übrig bleibt gewinnt
Riesenmikado	Klassisches Mikado mit z.B. Skistöcken	2	
RollbrettanmäuerIn	Eine Person schiebt den Rollbrettfahrer von einer Startlinie möglichst nahe an eine Wand. Wandberührung ist Fehler. 5 Durchgänge.	2/Team	Wer näher an der Wand ist gewinnt
Σ Rückwärtsalphabet	Alphabet muss rückwärts aufgesagt werden, bei Fehler: Neustart. Achtung: eher langweilig und sehr schwierig	2 unabhängig voneinander	Wer es schneller schafft gewinnt



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Σ Rückwärtshören	Songs am Computer umkehren! Dann abspielen.	2 oder keine Teams gegeneinander	Wer zuerst seinen Namen ruft bekommt den Zuschlag und muss sofort antworten
Rumkugel fangen	Rumkugeln mit dem Mund fangen		
Schachtel aufheben „Kellogs Frühstück“	Immer kleiner werdende Schachteln (z.B. Kelloggs Packungen) müssen mit dem Mund aufgehoben werden. Nur die Fußsohlen dürfen den Boden berühren (Schere bereithalten falls noch kleiner..).	2 oder mehr; Prinzip wie bei „Limbo-Dance“	Wer die Schachtelhöhe nicht mehr schafft, scheidet aus. Wer überbleibt, holt für seine Mannschaft einen Punkt
Schätzspiel	Distanzen schätzen (Wie lang ist der Tisch), Anzahl (Wie viele Kugeln sind im Glas) etc. Antwort beider Spieler*innen geheim notieren oder es fängt immer wer anderer an.	2 Personen gegeneinander	Wer mehr richtige (oder nähere) Schätzungen abgibt
Schirm Wurf	Ein Regenschirm muss mit einer ganzen Drehung in einen Korb geworfen werden.		Meisten Treffer gewinnen
Schischuhtischtennis	Ball muss „Boden auf“ in den Skischuh getroffen werden.	2 oder mehr, Staffel	3 Bälle, wer die zuerst versenkt hat gewinnt
Schmecken	Spieler*innen (blind) bekommen einen Löffel mit verschiedenen Speisen und müssen erraten, was alles drinnen ist. Z.B. Gurkerl, Nutella, Olive, Karotte	1	Wer mehr Zutaten errät, gewinnt
Schmetterling fangen	Ein Papier Schmetterling wird von der Decke fallen gelassen und muss mit einem Strand Fischernetz eingefangen werden		Wer mehr Schmetterlinge fängt




SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Schütten	Auf einem Tisch stehen 4 Gläser. Das erste Glas ist mit mehreren Kugeln gefüllt. Die weiteren Gläser müssen jeweils mit einer vorgegebenen Anzahl an Kugeln (zB 1-2-3) befüllt werden. https://youtu.be/-pkuD40WYyI	2 gegeneinander	Wer die Aufgabe 3x fehlerfrei bewältigt
Seidenstrumpf Bowling	Seidenstrümpfe werden mit je einem Tennisball „befüllt“ und über den Kopf gezogen. Mit dem Pendel (Tennisball am langen Ende) müssen 6 Flaschen umgeworfen werden. Die Hände dürfen nicht benutzt werden.	1/Team 	Wer am schnellsten alle Flaschen umwirft
Σ Seilziehen	Klassiker		
Sing Star	Sony Playstation mit Beamer verbinden.		Singstarbewertung
Skilanglauf	Outdoor		Wettrennen
Socken Slide Challenge	Anlauf nehmen, mit Socken ab einer Markierung über den Boden sliden.		Weitenmessung
Σ Songs erraten	Bekannte Musiktitel werden kurz angespielt. Titel oder/und Interpret müssen erraten werden	2 oder keine Teams gegeneinander	Wer zuerst seinen Namen ruft bekommt den Zuschlag und muss sofort antworten
Spagetti greifen	Zwei Personen sitzen an einem Tisch vis-a-vis. In der Mitte des Tisches liegt auf einer Erhöhung ein (hartes) Spagetti. Auf ein Signal muss die Nudel geschnappt werden. Wer sie hat, hat einen Punkt. Falls sie zerbricht, hat diejenige Person einen Punkt, die das längere Stück hat. https://youtu.be/L6uNk0oT8hk	2 gegeneinander 	Wer zuerst 3 Siege hat



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
<p>○Σ</p> <p>Speed SMS</p>	<p>Ein komplizierter Text mit Zahlen, Sonderzeichen und Groß- und Kleinschreibung wird per Flipchart/Beamer präsentiert und muss möglichst schnell an eine Nummer (Lehrperson) gesendet werden.</p>	<p>alle</p>	<p>Die erste richtige SMS gewinnt. Nummer zurückrufen > alle Handy auf „laut“ > Sieger*in wird angerufen (Spannung)</p>
<p>Speedstacking - Duo</p>	<p>Mit Bechern muss eine bestimmte Figur aufgebaut und auch wieder abgebaut werden. Es bauen 2 Personen an einem Turm, wobei immer abwechselnd nur 1 Becher bewegt werden darf</p>	<p>2 oder Staffel</p>	<p>Schnellstes Team</p>
<p>Spitz pass auf</p>	<p>Moderator*in würfelt mit einem Würfel; 1 oder eine 6: die Spielfigur so schnell wie möglich wegziehen bzw. Kontrahent*in versucht mit dem Becher die Figur zu fangen. Bei jedem 1er oder 6er Wechsel der Aufgaben.</p>		<p>Wer zuerst 4 Punkte hat, gewinnt</p>
<p>Sportarten darstellen</p>	<p>Am Beamer stehen (nacheinander) versch. Sportarten. Die Zuseher*innen können dies erkennen, aber die Person, die die Sportart erraten muss, steht mit dem Rücken zur Leinwand. Die Sportarten werden pantomimisch dargestellt. (alle dürfen mitmachen)</p>	<p>1/Team ratet</p>	<p>Die Gesamtzeit aller erratenen Sportarten zählt.</p>
<p>Taschentuch Weitwurf</p>	<p>Klassiker</p>	<p>beliebig</p>	<p>Wer weiter wirft</p>
<p>Tischtennisball blasen</p>	<p>TT-Ball von einem Startpunkt mit einem Strohhalm durch ein Tor blasen. Spieler*in darf mitgehen aber den Ball nicht berühren</p>	<p>2-4 gleichzeitig</p>	<p>Sieger*in: Ball durch das Tor</p>



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Toaster	2 Toasts werden in den Toaster eingelegt, die Spieler*nnen schätzen, wie lange der Toast braucht, bis er herausspringt. Wenn die/der Spieler*in die Klingel drückt, hat sie/er 10 Sekunden Zeit, dass der Toast herausspringt. Ist dies der Fall: gewonnen, wenn nicht: verloren.	2	10sek Regel
OΣ Ton halten	Die erste Person der Gruppe fängt an einen Ton zu halten („aaaaa...“) Bevor diese keine Puste mehr hat, muss die nächste Person übernehmen (Signal durch Schulklopfen). Dazwischen kein Leerton.	Ca. 5TN / Gruppe	Die Gruppe, die es am längsten schafft, den Ton zu halten gewinnt.
Vier Gewinnt Memory	Ein Bild aus „Vier gewinnt“ wird kurz gezeigt und muss dann nachgebaut werden.	2	auf Zeit
O Wahr oder nicht wahr -„Stimmt’s?“	5 Behauptungen (vorbereitet) werden nacheinander vorgelesen. Nach jeder Behauptung halten die Spieler*innen ein „Wahr“ oder „Falsch“ in die Höhe. Sitzen Rücken an Rücken und sehen sich nicht. https://www.youtube.com/watch?v=YN53KoAD3ul	2 	Wer mehr Richtige hat, gewinnt
Wer weiß mehr?	Automarken, Mittelmeerstaaten, Filme mit Arnold Schwarzenegger, Bundesligavereine,.. Pro Runde nur 10sek Zeit. Falsche Antwort oder keine Antwort=Ausscheiden.	auch mehrere Personen möglich	Wer übrig bleibt
Wii Boxen	Wii Konsole mit Beamer verbinden und Wii Sports – Boxen spielen	2 oder Staffel	Wer k.o. geht verliert.
Wurstschneiden	5x Schneiden, Personen sehen sich nicht, nach jedem Schneiden wird abgewogen, wer das schwerere Stück hat macht einen Punkt.	2	Meisten Punkte gewinnen



SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNEN-ANZAHL	WERTUNG
Σ Zeitung/ Müllsack Modell	Pro Team ein „Model“, welches innerhalb von 3' so gut wie möglich gestylt werden muss. Nur mit Zeitungspapier oder pro Team nur 1 Müllsack	Mehrere Teams	
Zündholzschachtel-Blasen	Eine Person liegt vor einer Zündholzschachtel auf dem Boden. Diese darf 3x weggeblasen werden. (Mitrutschen erlaubt)	1 TN/ Gruppe	Wer es weiter schafft.
Zündholzschachtelgolf - Handschuh-Pendel	Löffel mit Spagat hinten an der Hose anbinden. Höhe einstellen! Zündholzschachtel muss durch Schwingen des Löffels (Golf) durch ein Tor geschossen werden.	2-4 gleichzeitig	Wer schießt die Schachtel zuerst durch das Ziel
Zwerg Füttern	2 Personen sitzen auf einem Sessel an einem Tisch. Person 1 hat Arme durch das Leiberl der/des Vorderen gestreckt, der/die Vordere hat ihre/seine Hände dahinter. Die hintere Person füttert die vordere.		Wer 1 Pudding schneller aufessen kann



// SPORTLEXIKON SPECIAL VON NORA&JOSEF



Playlist mit weiteren Challenges: <https://youtube.com/playlist?list=PLvP13g82kPBAXkcF1cLc-4h8O96SpDFto>

SPIEL	KURZERKLÄRUNG	SPIELER*INNENANZAHL	WERTUNG
Balancierstab Challenge	Balanciere einen Besenstiel auf deiner Stirn/ auf einem Finger/ auf einem Fuß. https://youtu.be/vi31Zijlgrs		Strecke zurücklegen (schwierig) oder auf Zeit
Besenstiel Challenge	3´ Zeit um das Video der Ausführung anzusehen. 2-4 Spieler je mit einem Besenstiel gegeneinander. https://youtu.be/KLy_9rlwkKI		auf Zeit und ohne Umfallen
Bierdeckel Challenge	1 Minute Zeit um ein Haus zu bauen		Das höchste Haus gewinnt
Flaschen Challenge	Es wird im Schnee auf einem Hügel eine Bobbahn für eine mit schnee gefüllte Glasflasche gebaut. Jede Bahn muss 1 Tunnel, 2 Steilkurven und eine Schanze haben.	alle	auf Zeit oder auf Style der Flasche
Gefängnisausbruch	In der Bauchlage am Boden starten, Hände hinter dem Rücken verschränken und aufstehen. https://youtu.be/41lcHbo5Td0		auf Zeit
Kniebeugen Challenge	Mehrere Spieler treten gegeneinander an. Wer am meisten Kniebeugen in 1´ schafft, wobei der Hintern immer die Sitzfläche des Sessels berühren muss. https://youtu.be/5p7hNysMao4		Anzahl der gültigen Wiederholungen
Kraxeln 2.0	Paarweise, einer steht, die andere klettert, ohne den Boden zu berühren, eine Runde um den Oberkörper des Stehenden. https://youtu.be/tUTuD5GsUNI	paarweise	auf Zeit
Schuh-Dreh-Challenge	5´ Zeit um sich das Video anzusehen und zu üben. Wer sich als erstes mit dem Schuh auf der Fußsohle eine ganze Runde dreht, ohne dass der Schuh hinunterfällt, gewinnt. https://youtu.be/ezG1gN2hIhw		auf Zeit



// SPORTLEXIKON SPECIAL VON NORA&JOSEF



Playlist mit weiteren Challenges: <https://youtube.com/playlist?list=PLvP13g82kPBAXkcF1cLc-4h8O96SpDFto>

SPIEL	KURZERKLÄRUNG	WERTUNG
Schuh-Dreh-Challenge 2.0	5´ Zeit um sich das Video anzusehen und zu üben. Wer als erstes mit dem Schuh auf der Fußsohle eine Rolle vw schafft, ohne dass der Schuh hinunterfällt, gewinnt. https://youtu.be/qsHkosg1l4l	auf Zeit
Sesseltausch Challenge	Spieler*in wechselt von einem Sessel auf den anderen, ohne dabei die Hände zu verwenden und ohne den Boden zu berühren. https://youtu.be/Mxs5n4Bg7g8	1 Versuch pro Team und den ohne Fehler; eher nicht auf Zeit – Verletzungsgefahr
Shaolin Handstand Challenge	Wer hält am längsten den Yogahandstand. https://youtu.be/NJ9KyEGwMgE	auf Zeit
SOX Challenge	Zieh dir am Rücken liegend Beine in die Luft (Kerzenposition) beide Skisocken aus, ohne die Hände zu verwenden. https://youtu.be/kXiABe7gn7Y	auf Zeit
Staubsauger Challenge	ACHTUNG: Ähnlich der Kellogs-Challenge von oben. Hebe nur mit dem Mund Dinge vom Boden auf. Wer das kleinste Ding, zB ein Blatt Papier am Boden liegend, aufhebt gewinnt. https://youtu.be/43AD6kWClhM	Wie „Kellogs“ & Limbo
T-Shirt Challenge	In der Liegestützposition mit Beinen auf einem Sessel und Händen am Boden ein T-Shirt/ einen Pullover anziehen. https://youtu.be/9stVR2sQ6uo	auf Zeit
Zahnputz Challenge	Jedes Team braucht 3-4 Klopapierrollen, 3 Wattestäbchen und eine Zahnbürste. In der Liegestützposition wird der Stiel der Zahnbürste in den Mund genommen und mit den Borsten ein Wattestäbchen aufgehoben. Das Wattestäbchen wird von einer Rolle zur nächsten transportiert und punktgenau abgeladen. https://youtu.be/k-Kp5o6oqEk	auf Zeit