Schlossparkrallye O-Phase WS 2017/18

Station Nr.	Spiel	Betreuer	Gegenstände
1	Marshmallow-Spaghetti-Turm	Mandy	Marshmallows, Spaghetti, Pappe(Unterlage), Zollstock
2	Dreibeinlauf	Matthäus	Gaffa, Schere
3	Flunkyball	Bruggi	Bier, Ball, Flasche
4	Black Stories	Sebastian	Black Stories
5	Bierkasten/Lavaüberquerung	Luca	Bierkästen
6	Decken umdrehen	Eva	Decken (E320)
7	Eimer mit Schwämmen	Marina	Eimer, Schwämme, Wasser, Messbecher, Zollstock

Regeln

Allgemein gilt: Das Gewinnerteam bekommt pro Person ein Bier (je nach Reserven und Teilnehmer müssen wir reduzieren). Wenn innerhalb des Gewinnerteams Personen auf ihr Bier verzichten, wird dieses an das Verliererteam weitergegeben. Wenn das Verliererteam sich nicht einigen kann, wer das Bier bekommt, wird Schere-Stein-Papier gespielt.

Marshmallow-Spaghetti-Turm (Nr.1)

Die Gruppe welche den höchsten Turm aus Spaghetti und Marshmallows baut hat gewonnen. Jede Gruppe bekommt **10** Marshmallows und **30** Spaghetti, welche beliebig zertrennt werden dürfen. Der Turm muss innerhalb von **5min** fertig sein und muss selbständig stehen können. Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Der Turm muss auf die dafür vorgesehene Kartonunterlage passen. Der Turm wird mit einem Zollstock bis zur höchsten Stelle ausgemessen. Das Team mit dem höchsten Turm gewinnt.

Dreibeinlauf (Nr.2)

Für den Dreibeinlauf werden zwei Hindernis als Kehrpunkt ausgewählt, welche dieselbe Entfernung zum Startpunkt haben. Es werden immer zwei Teammitglieder mit Klebeband an jeweils einem Bein zusammengeklebt. Reißt das Klebeband hat das Team verloren. Je nach Teilnehmeranzahl können Runden angehängt werden. Das Team das schneller wieder am Startpunkt eintrifft hat gewonnen.

Flunkyball (Nr.3)

Bruggi weiß wies läuft.

Black Stories (Nr.4)

Es wird eine Runde gespielt. Die Fragen dürfen nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Falls ein Teammitglied offensichtlich vorher die Lösung kennt (schon mal gespielt), wird mit einer anderen Story gespielt. Falls niemand auf eine Lösung kommt, wird noch eine Runde gespielt. Eine Runde geht **10min**. Falls eine Gruppe nah an der Lösung sein sollte, darf um **5min** verlängert werden, bevor die Runde als unentschieden ausgeht. Falls keine Gruppe gewinnt oder es unentschieden steht, gewinnt das Team, das eine Quizfrage richtig beantwortet.

Bierkasten/Lavaüberquerung (Nr.5)

Die Teams werden jeweils in zwei Unterteams aufgeteilt, somit werden zwei Runden gespielt. Sollte es unentschieden stehen, wird eine Zusatzrunde gespielt. Es wird immer ein Kasten mehr, als Spieler benötigt. Die Teammitglieder, die gerade nicht spielen, sollen ihre Teammitglieder anfeuern. Die Markierungen für Start und Ziel sollten weit genug auseinanderliegen. Der leere Bierkasten der hinten an die Gruppe anschließt, wird immer nach vorne gereicht und vor der Gruppe platziert, damit sich die Gruppe Richtung Zielmarkierung bewegen kann. Wenn ein Teammitglied in die „Lava“ fällt, muss das vorderste Teammitglied wieder hinten an die Gruppe anschließen. Somit fällt die Gruppe wieder um eine Bierkastenlänge zurück. Gewonnen hat das Team, welches als erstes die „Lava“ überquert hat. Dafür muss der vorderste Kasten mindestens die Zielmarkierung berühren.

Decken umdrehen (Nr.6)

Beim „Decken umdrehen“ muss sich jedes Team auf eine Decke stellen. Ziel ist es die Decke einmal umzudrehen, wobei kein Teammitglied den Boden berühren darf. Wenn ein Teammitglied den Boden berührt muss das Team von vorne beginnen. Die Teams haben **10min** Zeit. Wenn es innerhalb der 10min kein Team geschafft hat, gewinnt das Team welches eine größere Fläche umgedreht hat oder es wird noch einmal gespielt. Gewonnen hat das Team, welches die Decke erfolgreich rumgedreht hat.

Wasser mit Schwämmen (Nr.7)

Es werden pro Team jeweils zwei Eimer in größerer Entfernung aufgestellt. Die Start-Eimer beider Teams werden mit der gleichen Menge Wasser befüllt (Messbecher). Die Eimer sollten nicht zu voll werden (**500ml – 1000ml**). Ziel ist es, dass Wasser aus dem vollen Eimer in den leeren zu transportieren. Die Teammitglieder wechseln sich wie beim Staffellauf ab, sobald der Schwamm wieder im Wassereimer landet, geht die nächste Person mit dem vollgesauten Schwamm los. Das Team, welches als erstes kein Wasser mehr in seinem Start-Eimer hat gewonnen. Optional kann der Start-Eimer auch komplett mit Wasser befüllt werden und das Team welches nach **2min** das meiste Wasser im Eimer hat gewinnt (Zollstock).