**Deutschstunde**

In dem Umschlag findet ihr **6 Karten**. Auf jeder Karte steht ein Wort in 3 verschiedenen Schreibweisen. Mit dem Folienstift den ihr in der Box findet, sollt ihr die euerer Meinung nach **richtige Schreibweise umkreisen**. Dafür habt ihr ab dem Startsignal **3 Minuten** Zeit.

Nach den 3 Minuten sammelt der Mitarbeiter an eurem Tisch die Karten ein. Dann löst der Spielleiter auf, welche Schreibweisen richtig sind.

Um dieses Spiel zugewinnen und **50 Butzler** zuerhalten, müsst ihr mindestens **4 Schreibweisen** richtig erkannt haben.

**Balla Balla**

In eurer Box findet ihr **5 Tischtennisbälle, 3 Strohhalme und 2 Schalen**. Legt die 5 Tischtennisbälle **in** eine der beiden Schalen und stellt die andere daneben. Zwischen die beiden Schalen stellt ihr **hochkant** die Box.

Bestimmt nun **3 Teammitglieder**, die das Spiel spielen.

Jeder der 3 Spieler muss nun mit Hilfe des **Storhhalms** **alle 5 Bälle** in die jeweils andere Schale zu befördern. Dazu bekommt jeder einen Strohhalm. Nun muss mit diesem der Ball angesaugt werden und in die andere Schale befördert werden. Der Ball muss in der Schale liegen bleiben, wenn er runterfällt oder herausdopst wird er wieder in die erste Schale **zurück gelegt**.

Jeder Spieler muss alle 5 Bälle von einer Schale in die andere befördern.

Wenn ihr das nach **4 Minuten und 30 Sekunden** geschafft habt, erhaltet ihr 50 Butzler.

**Quasselbingo**

Jetzt spelt ein Team nach dem andern!

Ihr bestimmt nun eine Person, die eine **Geschichte** zu einem vorgegebenem Thema **frei erzählen** muss. Erst wenn diese Person vorne steht dürft ihr den anderen Umschlag öffnen.

In diesem befindet sich ein Bingofeld mit **9 Begriffen**. Die Person die vorne steht **kennt** diese Begriffe **nicht**!  
Die Person hat nun **2 Minuten** Zeit, alles was ihr zu diesem Thema einfällt zu erzählen. Sobald sie einen Begriff nennt der auf dem Bingofeld steht, darf dieser **durchgestrichen** werden.

Wenn nach **2 Minuten** ,oder früher, **3 Begriffe diagonal, vertikal oder horizontal durchgestrichen** sind habt ihr das Spiel gewonnen und erhaltet 50 Butzler.

**Du Flasche!**

Bestimmt zunächst 2 Personen die spielen.

Ihr habt **3 Flaschen** mit je einem Kartenspiel auf den Flaschenhals. Vor jedem der beiden Spieler positioniert ihr eine Flasche und eine in der Mitte. Euer Ziel ist es nun innerhalb von **2 Minuten** von eurer Flasche **genau 5 Karten herunterzupusten**. Sollte einer von euch mehr Karten herunterpusten, darf er die Ersatzflasche aus der Mitte nehmen. Da es nur **eine** gibt, kann auch nur **einer** einen Fehler machen. Wenn innheralb der **2 Minuten** von **2 Flaschen je 5 Karten** heruntergepustet wurden erhaltet ihr 50 Butzler.









**ABC-Geschichte**

Wieder spiet ein Team nach den anderen.

Ihr müsst eine Geschichte zu einem vorgegebenen Thema erzählen. Es geht reium und **jedes Teammitglied muss etwas sagen**.

Der Satz der **ersten** Person muss mit **A** beginnen, der der **zweiten** mit **B**, der der **dritten** mit **C** undsoweiter durch das Alphabet. Nach **2 Minuten** müsst ihr bei dem Buchstaben **T** angekommen sein um 50 Butzler zu bekommen.

**Was male ich?**

Bestimmt eine Person, die etwas mit verbundenen Augen malt und eine Person, die Anweisungen gibt.

Wenn Person 1 die Augen verbunden hat, erhält Person 2 den Begriff der gezeichnet werden muss. Sie muss nun durch Richtungsangaben der anderen Person erklären was zu malen ist.

Der Stift darf nicht abgesetzt werden, wenn er das tut darf nicht mehr gemalt werden.

Nachdem fertig gemalt wurde, muss Person 1 erraten was sie gemalt hat. Wenn sie das kann erhält das Team 50 Butzler.

**Laserpointer**

In eurer Box befindet sich ein Laserpointer.

**!!Bitte nicht damit spielen oder andere blenden!!**

Ihr bestimmt nun eine Person die mit dem Laserpointer **etwas an die Wand schreibt**.

Das Team muss das Wort erraten. Insgesamt sind es 3 Wörter in unterschiedlichen Schweregraden. **Jedes Wort** darf nur **2 mal** geschrieben werden.

Um 50 Butzler zu erhalten, müssen **2 von 3 Wörtern** erkannt werden

.

**Länderkunde**

In eurer Box befinden sich **5 Karten mit Länderumrissen** und **7 Karten mit Ländernamen**.

Nachdem Startsignal habt ihr **5 Minuten** Zeit die Namen den richtigen Umrissen zuzuordnen. Legt die Namen unter die Umrisse auf den Tisch.

Nach 5 Minuten löst der Spielleiter auf.

Um 50 Butzler zuerhalten müssen **3 Länder richitg** sein.









**Finale: Bleistiftwettspitzen**

**Im Finale könnt ihr euer Geld verdoppeln!**

In der Box befinden sich ein Bleistift und ein Spitzer. Eure Aufgabe ist es, innerhalb von **60 Sekunden** den Bleistift soweit anzuspitzen, dass die **Makierung nicht mehr erkennbar** ist. Es kann einer spitzen oder mehrere nacheinander, das bleit dem Team überlassen.

Wenn die Makierung nicht mehr zu sehen ist, erhaltet ihr die Menge an Butzlern die ihr bereits habt nocheinmal.

**1. Spiel:** Deutschstunde

Die Teams spielen **gleichzeitig**.

Jedes Team hat eine kleine Box , darin befinden sich 6 Karten mit je einem Wort in 3 verschiedenen Schreibweisen.

Das Team hat ab dem Startsignal **3 Minuten** Zeit die richtigen Schreibweisen zu makieren.

Um das Spiel zu gewinnen müssen mindestens **4 Schreibweisen** richtig erkannt werden.

Nach den 3 Minuten, löst der Mitarbeiter auf, welche Schreibweisen richtig sind.

**2. Spiel:** Balla Balla

Die Teams spielen **gleichzeitig**. An jedem Tisch steht **ein Mitarbeiter**.

In der Box der Teams befinden sich 5 Tischtennisbälle, 2 Schalen und 3 Strohhalme.

**Aufbau:** **Zwischen** den beiden Schalen wird die **Box hochkant** aufgestellt.

In **einer** Schale liegen die **5 Tischtennisbälle**

Es spielen **3 Mitglieder** des Teams.

Jeder muss **mit Hilfe des Stohhalms** die 5 Bälle von der einen Schale über das Hindernis **in die andere** befördern.

Dafür hat die Gruppe insgesammt 4min und 30s Zeit.

**3. Spiel:** Quasselbingo

**Das Team darf die Box erst aufmachen, wenn eine Person in der Mitte steht!**

Es spielt ein **ein Team nach dem anderen**.

Jedes Team bestimmt **eine Person** die eine Geschichte zu einem **vorgegebenen Thema** erzählen muss.

Der Rest des Teams hat einen Zettel mit einem **Bingofeld** (3x3). In jedem Feld steht ein Begriff, der zum Thema passt. Wenn die Person die erzählt den Begriff **nennt**, darf er **durchgestirchen** werden. Die Person **kennt die Begriffe nicht**.

Der Erzähler hat **2 Minuten** Zeit.

Das Spiel ist gewonnen, wenn 3 Begriff **horizontal, vertikal oder diagonal** **durchgestrichen** sind.









**4. Spiel:** Du Flasche!

Die Teams spielen **nacheinander**.

Nun brauchen wir **2 Personen** aus jedem Team.

Vorne stehen **3 Flaschen** (ohne Deckel) mit einem **Kartenspiel auf dem Hals**. Jeder steht hinter einer Flasche.

Nun haben sie **2 Miunten** Zeit von ihrer Flasche genau **5 Karten** runterpusten. Wenn es mehr sind kann die Ersatzflasche genutzt werden. Da es nur eine gibt, kann sich nur **einer der beiden einen Fehler erlauben**. Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, erhält das Team 50 Butzler.

**5. Spiel:** ABC-Geschichte

Die Gruppen spielen **nacheinander**.

Jetzt ist jeder aus der Gruppe gefragt!

Die Gruppe muss eine Geschichte zu einem **vorgegebenem Thema** erzählen. Jeder sagt nacheinander **einen Satz.** Dieser Satz muss immer mit dem **nächsten Buchstaben** aus dem **Alphabet** beginnen.

Nach **2 Minuten** müssen **20 Sätze** gebildet sein.

**6. Spiel:** Was male ich?

Jedes Team bestimmt **eine Person**, die mit **verbundenen Augen** malen muss und **eine Person die Anweisungen** gibt.

Die Person die mal bekommt eine Augenbinde umgebunden, sodass sie nichts mehr sehen kann. Dann bekommt die andere Person den **Begriff** gesagt. Sie muss nun durch **Richtungsnagaben** der anderen Person sagen, was sie malen muss.

Der Stift darf **nicht abgesetzt** werden, sobald er das tut darf nicht mehr weitergemalt werden. Wenn die Anweisende Person sagt, dass fertig gemalt ist, darf die andere Person die **Augenbinde absetzten**. Wenn die Person **erraten** kann, was sie gemalt hat erhält das Team 50 Butzler.

**7. Spiel:** Laserpointer

Die Teams spielen **nacheinander**.

Jede Gruppe bestimmt eine Person, die mit einem **Laserpointer Worte an die Wand schreibt.**

Die Person kommt nach vorne und bekommt **3 Worte**, die sie schreiben muss.

Jedes Wort draf **2 mal geschrieben** werden.

Die Gruppe muss **2 von 3 Wörtern erkennen** um die Aufgabe zu bestehen.









**8. Spiel:** Länderkunde

In jeder Box befinden sich 5 Karten mit Länderumrissen und 7 Karten mit Ländernamen.

Alle Teams spielen gleichzeitig und haben nun **5 min** Zeit die **Umrisse den Ländern zuzuordnen**.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen sie **3 der Länder richtig erkennen**.

Nach Ende des Spiels ordnet der Mitarbeiter die Länder richtig zu.

**Finale:** Bleistift wettspitzen

Die Teams spielen **gleichzeitig**.

Beim Finale kann das Team **sein Geld verdoppeln**!

Jedes Team erhält einen Spitzer und einen Bleistift.

Auf dem Bleistift befindet sich ein Makierung.

Das Zeil ist innerhalb von **60 Sekunden** so weit zu spitzen, dass die **Makierung** **nicht mehr zu erkennen** ist.

Die Teams, bei denen die Makierung nicht mehr zu erkennen ist haben gewonnen.



