

Spiel A: Das laufende A

Wiese zwischen den Gebäuden 9 und 10

Material:

- Holz-A mit Seilen
- Flatterband für 10m-Markierung
- Stoppuhr

Ablauf:

Ein Gruppenmitglied stellt sich in das A hinein. Die anderen verteilen sich auf die Seile links und rechts vom A. Ziel ist es, das A im Gleichgewicht zu halten und eine Laufbewegung über 10m zu erreichen.

Wertung:

Es wird die Zeit des Teams über 10 Meter gemessen und die Rallyegruppen im Rankingverfahren bepunktet.

Spiel B: Apfelbeißen

Vor Gebäude 1

Material:

- ca. 25 Äpfel (einzukaufen)
- Eimer
- Wasser
- Stoppuhr

Ablauf:

Alle Gruppenmitglieder müssen nacheinander jeweils einen Apfel mit dem Mund aus dem Wasser fischen. Dabei müssen die Hände auf dem Rücken gehalten werden.

Wertung:

Es wird die Zeit der Gruppe und die Zahl der Spieler notiert. Die Rallyegruppen werden im Rankingverfahren nach dem Punktekoeffizienten (Zeit/Spieler) bepunktet.

Spiel C: Erbsen saugen

Atrium, Schwarzes Brett

Material:

- 2 Pckg. Erbsen (einzukaufen)
- 2 Pckg. Strohhalme (einzukaufen)
- 2 Tische
- Plastikbecher
- Stoppuhr

Ablauf:

Das Team entscheidet sich für 5 Spieler, welche versuchen innerhalb von 3 Minuten so viele Erbsen wie möglich von einem Becher in den nächsten zu befördern. Sie müssen hierbei eine Strecke von ca. 5 Metern überwinden.

Wertung:

Die Betreuer zählen während des Spiels die Erbsen, die den Zielbecher erreichen und die Rallyegruppen werden im Rankingverfahren bepunktet.

Spiel D: „Film ab!“-Plakate raten

Beim Grill

Material:

- Letzte 10 Plakate „Film ab!“

Ablauf:

Neben dem Grill hängen die 10 letzten „Film ab!“-Plakate. Die Teams müssen den korrekten (deutschen) Titel der Filme erraten.

Wertung:

Einer der Betreuer am Grill notiert pro Team die erratenen Filme. Pro Film gibt es 1 Punkt.

Spiel E: Getränke raten

Studentenbar Stress

Material:

- Verschiedene Getränke

Ablauf:

Jedes Team muss so viele Getränke wie möglich aus dem Sortiment des Heimrates erraten.

Wertung:

Die Betreuer notieren pro richtig erratenem Getränk einen Punkt.

Spiel F: Schwammvolleyball

Zwischen Gebäude 17 und 18

Material:

- 2 Bottiche
- Schwämme
- Gartenschlauch für Wasser
- Badmintonnetz
- Stoppuhr
- Flatterband

Wasser findet ihr in der Herrentoilette im Eingang von Gebäude 18. Eine Zange wird beim aufdrehen helfen.

Ablauf:

Es wird ein Spielfeld in der Breite eines Badmintonfeldes und der Länge von 10m errichtet. An den Enden des Feldes befindet sich je ein Bottich und 1m vor/hinter dem Netz eine Flatterbandgrenze. Die Spieler versuchen innerhalb von 3 Minuten so viel Wasser wie möglich aus dem einen Bottich in den anderen zu befördern. Hierfür wird das Team auf die 2 Hälften verteilt und das Wasser darf nur mit den Schwämmen befördert werden, wobei die Bereiche 1m vor/hinter dem Netz nicht betreten werden dürfen.

Wertung:

Die Betreuer notieren am Ende den Füllstand im Zielbottich in cm,mm und ggf. Strafpunkte für das Betreten der gesperrten Bereiche. Pro Strafpunkt gibt es 5mm Abzug und die Rallyegruppen werden im Rankingverfahren bepunktet.

Spiel G: Fragen 24h-Raum

Fragen beantworten und an nächstbester Station mitteilen.

Spiel H: Becherriechen

Vorraum Mensa

Material:

- 10 Becher mit zu erriechenden Materialien (**mitzubringen**)
- 1 Tisch
- 2 verdunkelte Brillen
- Stoppuhr

Ablauf:

Das Team wählt 2 Spieler aus, die mit verbundenen Augen (Schwimmbrillen!) versuchen müssen innerhalb von 5 Minuten die Materialien in den 10 Bechern zu erriechen. Die 2 Spieler können sich frei beraten, während die anderen Spieler nur Becher reichen, aber keine Hinweise geben dürfen.

Wertung:

Die Betreuer notieren die Zahl der korrekten Antworten und die Teams erhalten 1 Pkt. Pro richtiger Antwort.

Spiel I: Fragen Gremien

Fragen beantworten und an nächstbester Station mitteilen.

Spiel J: Fragen Gebäude 36

Fragen beantworten und an nächstbester Station mitteilen.

Spiel K: Dreibein-Rennen

Neben Atrium, Wiese Richtung Gebäude 14

Material:

- Helme mit Plastikbechern
- Bottich mit Wasser
- 2 Tische
- 2 Messbecher
- Stoppuhr
- Schnüre zum Zusammenbinden

Ablauf:

Das Team wählt 8 Spieler aus, die wiederum 4 2-er-Teams bilden, die als Läufer an den mittleren Beinen zusammengebunden werden. Einer der beiden bekommt einen Helm mit Becher auf den Kopf, während der 2. jeweils beim Ein- und Ausgießen assistiert.

Je 2 2-er-Teams bilden nun eine Staffel, und beide Versuchen nun in 3 Minuten möglichst viel Wasser vom Start- in den Zielbecher zu befördern, wobei das Wasser einmal auf der Strecke übergeben werden muss.

Wertung:

Die Betreuer notieren sich die erreichte Füllhöhe und die Rallyegruppen werden im Rankingsystem bepunktet.

Spiel L: AStA-Montagsmaler

AStA-Cafete

Material:

- Whiteboard
- Marker
- Whiteboardreiniger
- Zettel mit Begriffen
- Stoppuhr

Ablauf:

Das Team spielt klassischen Montagsmaler. Ein Spieler beginnt einen Begriff zu ziehen und ans Whiteboard zu zeichnen, während die anderen versuchen den Begriff zu erraten. Sobald ein Begriff erraten wurde, hat das Team einen Punkt und ein anderer Spieler zeichnet den nächsten Begriff. Hierfür haben die Teams 5 Minuten Zeit.

Wertung:

Die Betreuer notieren die Zahl der erratenen Begriffe und die Rallyegruppen werden im Rankingverfahren bepunktet.

Spiel M: Flunky-Ball

Wiese zwischen Gebäuden 1/2/9

Material:

- Getränke
- Cola-Flasche mit etwas Wasser
- Flatterband für Laufgrenzen
- Ball

Ablauf:

Es spielen 2 Rallyegruppen 5 vs. 5 gegeneinander nach den gängigen FlunkyBall-Regeln! Sollte einer der Spieler wegen eines Verstoßes ein Strafgetränk bekommen, so wird dem Team gleichzeitig ein Strafpunkt gegeben.

Wertung:

Das gewinnende Team erhält je übrig gebliebenem Getränk auf der gegnerischen Seite 3 Punkte, abzüglich 2 Punkte je Strafpunkt.

Das verlierende Team erhält einen Punkt je Strafpunkt des Gegners 2 Punkte, abzüglich der Anzahl der eigenen Strafpunkte.

Spiel N: Fragen Facebook

Fragen beantworten und bei nächstbesten Station melden.

Spiel O: Götterspeise

Vor Gebäude 2, Motorradständer

Material:

- Schüssel mit Wasserdekokugeln (**einzukaufen Tiger**)
alternativ: Götterspeise
- Schwimmbrille (verdunkelt)
- 10 kleine Gegenstände (**mitzubringen**)
- Stoppuhr
- Handtuch zum Abdecken der Schüssel.

Ablauf:

Einem Gruppenmitglied werden die Augen verbunden. Dieses Gruppenmitglied hat dann 3 Minuten Zeit, die Artikel, die sich in der Götterspeise befinden zu ertasten.

Wertung:

Die Betreuer notieren die Zahl der erratenen Artikel und die Teams erhalten pro erratenen Artikel einen Punkt.

Spiel P: LoopingLouie

Im TW-Büro

Material:

- Looping Louie
- Kurze

Ablauf:

Es spielen 3 Teammitglieder gegen ein Fachschaftsmitglied. Ziel ist es, das Fachschaftsmitglied aus dem Spiel zu kicken.

Bei jedem gefallenem Coin wird ein Kurzer getrunken.

Wertung:

Die Betreuer notieren die verbleibenden Coins und die Teams erhalten einen Punkt pro Coin (aber 10 Punkte bei vollen 9 Coins)

Spiel Q: Kleiderkette

Gang von Gebäude 13 bis 18

Material:

- Entfernungsschilder
- Maßband
- Tape

Ablauf:

Die Teams müssen nur mit dem, was sie am Leibe Tragen eine möglichst lange Kleiderkette bilden. Die Kleidungsstücke müssen eine durchgängige Kette bilden und nachfolgende Objekte sind nicht als einzelne erlaubt:

- Gürtel
- Schnürsenkel
- Schals
- Schmuck

Wertung:

Die Betreuer notieren die Gesamtlänge der Kleiderkette und die Teams werden im Rankingverfahren nach dem Kleiderkettenkoeffizienten (Strecke/Mitgliederzahl) bepunktet.

Dieses Spiel bringt deutlich mehr Punkte als die anderen ;)

Auszug aus Protokoll vom 15.10.2015

Die Präsidentin hat sich per Email beschwert, dass die Station „Kleiderkette“ nicht im Sinne der FH ist, da die Freiheit von Diskriminierung nicht gewährleistet werden kann. Die anschließende Diskussion gab ein überwiegend positives Stimmungsbild

Auszug aus Protokoll vom 12.11.2015

Der Ausschuss hat getagt und die Beibehaltung der Kleiderkette befürwortet.

Dazu wurden aber ein paar Änderungen an der Durchführung festgehalten:

Die Kleiderkette soll in Zukunft in einem Raum stattfinden, der von außen nicht einzusehen ist. Hier bieten sich vor allem Räume des ersten Stocks von Gebäude Eins an, sollte dies nicht möglich sein, soll die Kleiderkette in den Dorfkrug verlegt werden.

Die Punkteverteilung muss Studenten transparent und eindeutig klar gemacht werden, z.B. durch das Aufhängen von großen Plakaten mit den Regeln.

Es sollen mehr Leute an der Station eingesetzt werden um dafür zu sorgen, dass Diskriminierung nicht auftritt und wenn doch dies entsprechend geahndet wird. Diskriminierung wird nicht verhindert in dem man sämtliche Möglichkeit der Diskriminierung entfernt, sondern durch Aufklärung und Vorbildfunktion.

Es sollen zwei Räume zusätzlich als Umkleide für beide Geschlechter bereitgestellt werden.

Spiel R: Fragen Fachschaft

Fagen beantworten und bei nächstbesten Station melden.

Spiel S: TW-Münzen

Holzpavillon, Gebäude 66

Material:

- Wäscheleine (**einzu kaufen**)
- TW-Münzen mit Magneten (**vorzubereiten**)

Ablauf:

Die Mitglieder der Mannschaft müssen versuchen mit den Köpfen gegen die Münzen zu springen, sodass diese herunterfallen.

Wertung:

Für jede gefallene Münze gibt es einen Punkt