

Aufgaben

A 1

Für jeden Anfangsbuchstaben der 12 Jünger Jesu muss ein männlicher Passant mit passendem Vornamen gefunden und zum Start geleitet werden. So könnte z. B. für Johannes ein Jochen, Jens, Jürgen, Johannes ... gefunden werden (evtl. die Namensliste der Jünger aus Mit 10,2–3 bereithalten). Doppelungen bei den Passanten sind nicht erlaubt. Also ein Jens kann nicht gleichzeitig als Johannes und Jakobus zählen!

Punktezählung:

12 Namen = 10 Punkte; 11 bis 5 Namen = 5 Punkte;
2 oder weniger = 1 Punkt

A 2

Bittet eine bedeutende Persönlichkeit aus dem politischen Leben um die schriftliche Beantwortung einer Frage. Denkt euch selbst eine entsprechende Frage aus. Lasst euch diese Antwort von eurem Prominenten unterschreiben und am besten noch abstempeln.

Punktezählung:

Antwort = 5 Punkte; Unterschrift = 4 Punkte; Stempel = 1 Punkt

A 3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt, so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10-mal tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Die Tauschvorgänge müssen schriftlich festgehalten werden. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Punktezählung:

pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

B 1

Schafft einen Angestellten in einer Schubkarre, einem Einkaufs- oder Bollerwagen herbei.

Punktezählung:

10 Punkte

B 2

Bringt 5 rothaarige Personen zum Start.

Punktezählung:

pro Person 2 Punkte

B 3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt, so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10-mal tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Die Tauschvorgänge müssen schriftlich festgehalten werden. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Punktezählung:

pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

C 1

Es gilt, eine Person zu finden, die sich vorher in der Stadt „versteckt“ hat. Ihre Kennzeichen: Hut, Aktentasche, Mantel. Wenn ihr sie identifiziert habt, lasst euch mit ihr fotografieren. (Hierfür kann eine prominente Person angefragt werden.)

Punktezahlung:

Foto des Teams mit der jeweiligen Person = 10 Punkte.

C 2

Besorgt 5 Ein-Euro-Stücke, die nicht aus Deutschland stammen. Es dürfen max. 2 aus demselben Land stammen.

Punktezahlung:

pro Land = 2 Punkte

C 3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt, so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10-mal tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Die Tauschvorgänge müssen schriftlich festgehalten werden. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Punktezählung:

pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

D1

Schafft ein gleichgeschlechtliches Zwillingsspaar, gleich welchen Alters herbei. Bitte keine Kleinkinder „entführen“!

Punktezählung:

10 Punkte

D 2

Findet 5 Personen, die euch gemeinsam eine Strophe von „Sah ein Knab' ein Röslein“ oder „Stille Nacht“ auf Band singen!

Punktezahlung:

pro Person = 2 Punkte

D 3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt, so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10-mal tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Die Tauschvorgänge müssen schriftlich festgehalten werden. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Punktezahlung:

pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand

E 1

Findet eine Person, die euch eine Minute lang einen flüssigen Vortrag darüber hält, warum die Banane krumm ist.

Punktezählung:

bei 60 Sekunden = 10 Punkte; bei 30 bis 59 Sekunden = 7 Punkte;

bei 1 bis 29 Sekunden = 5 Punkte

E 2

Schafft eine kirchliche Mitarbeiterin / einen kirchlichen Mitarbeiter im Nachthemd oder Schlafanzug herbei (z. B. Pfarrerin, Jugendreferent, Diakonin, Erzieher ...).

Punktezählung:

10 Punkte

E 3

Tauscht den Bleistift, den ihr zu Beginn des Spiels bekommen habt, so lange, bis ihr einen möglichst großen Gegenstand dafür erhalten habt. Ihr dürft max. 10-mal tauschen. Das Tauschen gegen Geld in der Bekanntschaft sowie im Bekanntenkreis oder mit anderen teilnehmenden Teams ist nicht gestattet. Die Tauschvorgänge müssen schriftlich festgehalten werden. Für diese Aufgabe habt ihr 45 Minuten Zeit.

Punktezahlung:

pro Tausch 1 Punkt; 5 Extrapunkte erhält das Team mit dem größten Gegenstand