



# MARIO PARTY™

## Spielanleitung

### **Kurzbeschreibung:**

Ziel des Spiels ist es, so viele Sterne wie möglich zu ergattern. Dabei ist in Gruppen ein Spielfeld zu bestreiten, das verschiedene Felder aufweist. Durch diese Felder und Minigames nach jeder Runde können die Gruppen Münzen erhalten, die zum Kauf von Sternen eingesetzt werden.

### **Benötigt pro Spiel:**

- 1 Spielfeld bestehend aus blauen, roten, orangen und grünen Feldern (schwer: Bowserfeld)
- 30 Sternabbildungen
- eine Menge Münzen
- 20 ausgesuchte Minigames aus der Liste
- Glücksrad (2 Seiten – Bowserfeld/Duellfeldeinsatz)
- Spielsteine bzw. Kopfbedeckungen
- 4 Gruppen (max. 40 Spieler)
- Material Minispiele (s. Liste)

### **Ablauf:**

**Vor dem Spiel** sollte das Leitungsteam sich überlegen, mit wem gespielt wird. (Niveau des Spiels durch Spielfeldaufteilung und Felder anpassen sowie passende Minigames aus der Liste wählen) Das Material für die ausgewählten 20 Minigames sollte eingepackt sein.

Es gibt ein Spielfeld, welches zuvor aufgebaut wurde. Die Gruppen werden mit Schminke im Gesicht in 4 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Spielstein (Kopfbedeckung, die jeweils ein Spieler anziehen muss, um die Spielfigur zu sein). Ein Stern wird an einem beliebigen Punkt neben das Feld gelegt. Wer das Feld erreicht, darf den Stern für 20 Münzen (Milchstopfen) kaufen. Hat das Team nicht genug Münzen, müssen sie weiter gehen und den Stern liegen lassen. Die Münzen werden durch Spiele verdient oder durch Felder, auf die man tritt. Als erstes würfeln alle Teams (mit 2 Würfeln) und das Team mit der höchsten Augenzahl darf anfangen.

Die erste Mannschaft würfelt (mit 2 Würfeln) und geht die angezeigte Augenzahl nach vorne. Sie führt die Aktion des Feldes aus (s. unten) und gibt der nächsten Mannschaft die Würfel weiter. Haben alle Mannschaften eine Runde gespielt, wird ein Minispiel anmoderiert. Nach dem Spiel geht es weiter. Dies wird 10 Runden lang gemacht. Gewinner ist die Mannschaft, die nach 10 Runden und dem letzten Minispiel die meisten Sterne hat. Gibt es Gleichstand werden die Münzen verglichen.

#### • **Spielfelder**

Es gibt bei Mario Party unterschiedliche Felder, auf die man in jeder Runde treten kann. Jedes Feld beherbergt eine andere Aktion.

**Blaue Felder:** + 5 Münzen

**Rote Felder:** - 3 Münzen

**Grüne Felder:** Ereignisfelder –  
Unter dem Feld steht immer, welche Aktion durchgeführt wird.

**Braune Felder:** Freundschaftsfelder –  
Es gibt 10 Münzen für dich und eine Mannschaft deiner Wahl. In den letzten 3 Runden werden diese Felder zu Duellfeldern. Die Mannschaft darf nun aussuchen, gegen welche

andere Mannschaft sie im Duell antritt. Das Duellglücksrad bestimmt dabei den Einsatz. Es geht um Münzen oder Sterne, die die Mannschaften setzen und der Gewinner dann erhält.

**Bowserkopf** – Bowserfeld

Wer auf dieses Feld kommt, muss am Bowserrad drehen. Dieses bestimmt, ob die Mannschaft etwas gewinnt oder verliert. (Diese Felder werden nur für ältere Spieler eingesetzt. Dazu werden die Köpfe auf blaue Felder geklebt.)

- **Minispiele**

Nach jeder Runde, in der jedes Team einmal gewürfelt hat, gibt es ein Minigame. Hier unterscheidet man zwischen alle gegen alle, 2 Teams gegen 2 Teams und 1 Team gegen 3 Teams. In den Minigames werden zusätzliche Münzen verdient, die zum Sternekauf eingesetzt werden können. Der Gewinner eines Minigames erhält 10 Münzen zusätzlich. (Bei 3 gegen 1 kann es 3 Gewinner geben)

Die einzelnen Minigames sind in der unten stehenden Liste erklärt.

- **Sternekauf:**

Sterne treten immer nur an einem Ort auf dem Spielfeld auf. Wer an ihnen vorbei geht, darf sie für 20 Münzen kaufen. Sind nicht genug Münzen vorhanden, muss ohne Stern weitergegangen werden. Wurde ein Stern gekauft, erscheint ein neuer an einer anderen Stelle des Spielfeldes. Dies macht die Spielleitung, indem sie ihn neben ein neues Feld legt.

- **Niveaus bzw. Varianten:**

Die Schwierigkeit des Spiels ist anpassbar, sodass es mit allen Altersgruppen gespielt werden kann. Dazu muss das Leitungsteam sich zur Gruppe passende Minispiele aussuchen. Das Spielfeld kann jedes Mal anders gestaltet werden. Dabei können Bowserfelder eingebaut werden, um das Spiel zu erschweren.

**Minispiele:**

**Es gibt verschiedene Arten Minispiele, die sich in der Art der Gruppenkonstellation unterscheiden.**

**4/4:** Alle Gruppen treten gegeneinander an


**2/2:** Je zwei Gruppen schließen sich zu einem Team zusammen und spielen gegen das andere Team bestehend aus 2 Gruppen




**1/3:** Ein Team spielt gegen die 3 anderen

**1/Team:** Jeweils ein Teammitglied tritt gegen 3 andere Gruppenvertreter an.

	Name	Beschreibung	Material	Anzahl Spieler	Sonstiges
1	Rempelregatta	Es wird ein Pool aufgebaut. Jedes Team wählt einen Spieler aus. Dieser setzt sein Schiff am Startpunkt ins Wasser und nimmt einen Luftballon in die Hand. Auf das Startzeichen hin, wird der Luftballon aufgeblasen und an das Schiff gehalten. So soll das Schiff eine ganze Runde durch den Pool schaffen. Dabei muss sich immer nahe am Rand gehalten werden, damit die Strecke nicht zu kurz wird. Die anderen Schiffe dürfen auch durch „Wegremeln“ vom Kurs abgebracht werden. Wer als erstes wieder den Startpunkt erreicht, gewinnt das Spiel.	Pool, Luftballons, Schiffe, Klebeband, um den Startpunkt zu markieren	1/Team	Eher, wenn weniger Kids, sonst sehen nicht alle am Pool
2	Der lange Faden	Alle Gruppenmitglieder stellen sich in einer Reihe auf. Der Erste jeder Reihe erhält eine Schnur an einem Löffel. Diese muss nun durch alle Ärmel der Mitglieder gefädelt werden. Die erste Gruppe, die es schafft, gewinnt. ACHTUNG: Sind die Gruppen ungleich, muss eine Person zweimal durchfädelt werden.	4x Schnur mit Löffel	4/4	

3	Kugelkarambolage	Beschreibung: Alle Teilnehmer knien sich auf einen Fitnessball. Nun geht es darum das Gleichgewicht zu halten. Wer als letztes noch auf seinem Ball bleibt hat gewonnen.	4 Fitnessbälle	1/Team Oder 2/2	
4	Fall nicht!	Zwei Spieler nehmen das Seil zwischen sich und stellen sich auf. Im besten Falle sind es Mitglieder einer der Gruppen, die nicht spielen. Neben die Kordel stellen sich nun jeweils 3 Spieler jeder Mannschaft. Die Kordel wird geschwungen und alle springen. Wer hängen bleibt, ist raus. Es gewinnt die Gruppe, deren letzter Spieler am längsten drin bleibt.	Lange Seile	2/2	
5	Coinsangeln	In den Pool werden Münzen und Bomben gelegt. Jede Gruppe wählt einen Spieler aus. Dieser wird mit einer Angel bewaffnet an den Pool gestellt. Er soll nun auf eine bestimmte Zeit (variabel) so viele Gegenstände wie möglich angeln. Doch Achtung: Es gibt auch Bomben im Wasser, die einen Münzverlust bedeuten. Damit es nicht zu leicht ist, werden durch die Spielleitung Wellen gemacht, sodass auch die Bomben an die Magnete anbeißen.  Zu angeln gibt es Münzen und Bomben. Jede Gruppe erhält nach Abschluss des Spiels so viele Münzen, wie sie geangelt hat (- diejenigen, die durch Bomben wieder verloren wurden) Coin = 1 Münze Bombe = -2 Münzen	Magnetische Angeln (Zeeman oder so), Gegenstände, Pool, Stoppuhr (Handy)	4/4	
6	Gumbagewimmel	Die laminierten Gumbas werden auf der Wiese verteilt. Jede Gruppe sucht einen Spieler aus. Die Gruppenvertreter stellen sich auf eine Linie, die sie nicht verlassen dürfen. Jeder Gruppenvertreter versucht nun die Gumbas mit einem Ring zu fangen. Dazu wird der Ring von der Linie aus geworfen. Nur wo der Gumba im geworfenen Ring liegt, darf er eingesammelt werden. Aber ACHTUNG: Es gibt auch Bomben, die über das Feld laufen (Spielleitung wirft einen kleinen Ball ins Spielfeld). Ist im Ring auch eine Bombe eingefangen (hat die Spielleitung also den Ball reingeworfen, zerstört sie alle Gumbas und es kommen keine auf das Gumbakonto. Also beeilt euch beim Einsammeln, bevor die Bombe kommt. Nach 30 Sekunden (variabel) werden die eingefangenen Gumbas gezählt und jeder erhält die Münzen.	Gumbas laminiert, 2 kleine Bälle, 4 farbige Ringe	4gegen4	
7	Sackhüpfen	Es werden mit je zwei Hütchen ein Start- und Zielpunkt markiert. Je 4 Teammitglieder steigen in den Sack und hüpfen auf das Startsignal hin los. Die Gruppe, die als erstes durchs Ziel hüpf, gewinnt das Minigame.	4 Baustellensäcke, Hütchen	4gegen4	
8	Bombe	Die Mitspieler verteilen sich kreuz und quer auf einer etwas größeren Fläche. Die Spielleitung wirft eine Bombe (Ball) in die Spielermenge. Diese werfen sie sich nun immer weiter zu, bis sie explodiert (es ertönt ein Sound). Wenn der Knall ertönt, hat die Mannschaft verloren, der der Spieler angehört. Es verlassen alle Mannschaftsmitglieder das Feld. Es geht weiter, bis eine Gruppe übrig bleibt. ACHTUNG: Fällt die Bombe, muss die Person, die sie fallen lassen hat, sie wieder aufheben und weiter machen.  Variante: Sind es weniger Mitspieler, kann das Spiel solange gespielt werden, bis nur noch ein Person steht. Hier verlassen nicht direkt alle Mannschaftsmitglieder das Feld, wenn einer die Bombe explodieren lässt.	Ball, Sound	4gegen4	
9	Tücher-Wirrwarr (OXO)	Eine Gruppe besitzt die blauen Tücher, die andere Gruppe hat die roten Tücher. Zwei Teilnehmer stehen nebeneinander und müssen dann loslaufen und ein einzelnes Tuch auf das Spielfeld legen. Ziel ist es 3 Tücher der gleichen Farbe in einer Reihe zu haben.	4 rote und 4 blaue Tücher, 4 Seile für Spielfeld	2 gegen 2	

10	Kleiderkärtchen	Dieses Spiel ist fast ein Glücksspiel. Zu Anfang wird ein Kopf vorgegeben. Er zeigt Mario, Luigi, Yoshi usw. Diesen hält die Spielleitung einmal für alle sichtbar in die Höhe. Anschließend werden die Kleidungsstücke (4) des gezeigten Kopfes nebeneinander auf den Boden gelegt. Nur ein Kleidungsstück ist das Richtige. Dieses muss sich nun gemerkt werden. Alle 4 Karten werden umgedreht und durch die Spielleitung so gut und schnell wie möglich vermischt. Danach werden sie wieder nebeneinander hingelegt. Die Gruppen haben nun 5 Sekunden Zeit, die richtige Karte zu bestimmen. Die Spielleitung dreht die Karten um und diejenigen, mit der richtigen Auswahl erhalten einen Punkt. Es werden 5 Runden gespielt. Wer danach die meisten Punkte hat, entscheidet das Spiel für sich.	Kleiderkärtchen	4 gegen 4	
11	Memory	2er Teams aus 2 Gruppen zusammengesetzt. Der erste Spieler dreht um, der zweite das 2. Kärtchen. Dann werden beide wieder umgedreht und von vorne begonnen bis ein Paar gefunden wird. Die andere Gruppe spielt einfach gleichzeitig. Gewinner sind die mit mehr Paaren nach Ablauf der Zeit.	KLJ Memory	2 gegen 2	
12	Bonbon bitte	Ein Spieler hält Bonbonschilder hoch. Diese müssen die anderen 3 so schnell wie möglich beschaffen und von der Schlüssel zum Spieler transportieren, der guckt, ob es das richtige ist. Wer auf 1 Minute die meisten richtigen Bonbons hat, gewinnt.	Laminierte Bonbonschilder, Schlüssel mit Schokotalern	1 gegen 3	
13	Zeichnen zu 2.	Montagsmaler, wobei 2 gleichzeitig an eine Bild malen Variante: Die 2 gegnerischer Teams stecken in einem Fahrradschlauch und versuchen ihr Blatt zum Zeichen zu erreichen	Stift, Papier	2 gegen 2	
14	Kartenhaus bauen	Jede Gruppe erhält ein Kartenspiel. Damit muss dann jede Gruppe versuchen ein Kartenhaus zu bauen. Gewonnen hat die Gruppe mit dem höchsten Kartenhaus, das nach 3 Minuten noch steht.	4 Kartenspiele, Stoppuhr, Tisch als Unterlage	4 gegen 4	
15	Wettrennen	Je ein Spieler setzt sich auf das Skateboard. Die Füße dürfen den Boden nicht berühren. Nun gilt es eine Strecke abzufahren und sich dabei nur mit den Pömpeln vom Boden abzustößeln.	Skateboard und Pömpel 8	4 gegen 4	Variante als Staffel (mehr Spieler)
16	Posenparade	Drei Spieler stehen nebeneinander auf einer Linie. Vor ihnen steht die 4. Person, die gegen sie spielt. Alle Spieler bewegen sich locker, sobald die 3. Person jedoch auf ein oder zwei Personen zeigt, müssen diese den rechten Arm heben und den linken senken. Die Person(en) auf die nicht gezeigt wurde, muss die Arme beide senken. Das muss innerhalb 1 Sekunde geschehen, um einen Punkt zu erhalten. Andernfalls geht der Punkt/die Punkte an den Gegenspieler vor der Reihe.	/	1 gegen 3	
17	In Buhuus Bann	Wie Jägerball. Wer getroffen ist, darf den Ball erst abgeben, wenn er jmd anders getroffen hat. 4 Leute stoppen die Zeit. Gewinner ist der, mit der wenigsten Buhu-Zeit.	Geisterball	4 gegen 4	
18	Wums Wankelmut	Ein Tischtennisball muss über eine Strecke beim Gegner runter gepustet werden. Beide Seiten pusten gegen den Ball und er darf nur an der Seite des Gegeners runterfallen, nicht an den beiden Seiten.	Tischtennisball, Tisch	2 gegen 2	
19	Seilziehen	Ein Tau wird auf der Wiese ausgebreitet. Mit Kreide wird die Mittellinie markiert. Es stellen sich jeweils alle Spieler der beiden zusammenspielenden Mannschaften an eine Seite des Taus. Auf das Startsignal hin wird gezogen. Sieger ist die Gruppe (beziehungsweise beide Teams), die die andere Seite über die Mittellinie zieht.	Tau, Kreide	2 gegen 2	
20	Huckepacklauf	Die Spieler bilden Zweiergruppen. Der Größere nimmt den Kleineren Huckepack. Alle Zweierpaare stellen sich in einem Kreis auf und die Spieler auf dem Rücken werfen sich den Ball zu. Fällt der Ball auf den Boden, müssen die Spieler von dem Huckepack abspringen, eine Runde um den Kreis laufen und wieder aufspringen. Welches Pärchen als letztes komplett ist, muss den Kreis verlassen. Die anderen Pärchen spielen solange weiter, bis nur noch eines übrig bleibt.	Ball	4gegen4 oder 2gegen2	

21	Hungry Hippo	In die Mitte des Spielfeldes werden die 4 Arten Bälle gekippt. In einem Viereck stehen die Gruppen darum und haben jeweils ein Skateboard und einen Korb vor sich liegen. Auf das Startsignal hin, legt sich ein Spieler auf das Board und nimmt den Korb vor sich in die Arme. Ein Mitspieler schiebt ihn an den Füßen bis in die Mitte zu den Kugel. Dort versucht der Spieler so viele Kugeln wie möglich mit dem Korb zu bedecken. Der Mitspieler zieht ihn zurück, wobei der Korb auf dem Boden bleibt und die Bälle mitzieht. Der nächste Spieler legt sich auf das Board und so geht es weiter, bis die Zeit um ist. Während jeweils zwei Spieler die Bälle einsammeln, sortieren die anderen aus. Nur die Bälle der eigenen Farbe dürfen behalten werden. Die der anderen werden wieder in die Mitte geworfen. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Bälle der eigenen Farbe im Lager hat.  Wird im 2 gegen 2 Modus gespielt, werden die Punkte der zwei zusammenspielenden Gruppen zusammengerechnet.	4 Eimer, 4 Skateboards, bunte Kugeln	4 gegen 4 Oder 2 gegen 2	
22	Gordischer Knoten	3 Gruppen verknoten sich, d.h. sie versuchen eine eng aneinander gekettete Einheit zu werden. Ist dies getan, muss die 4. Gruppe versuchen, die Teilnehmer der anderen Gruppe wieder zu entknoten. Dafür hat sie 2 Minuten Zeit.	Stoppuhr	1 gegen 3	
23	Apfel schälen	Wer als erstes den Apfel geschält hat, gewinnt.	4 Schäler, Äpfel	4 gegen 4	
24	Menschenkiker	Legt die Seile wie bei einem Kiker in ein gekennzeichnetes Spielfeld. Nun verteilen sich die Mannschaften bestehend aus den Spielern 2er Teams auf den zwei Feldseiten und halten die Seile fest. Ein Ball wird eingeworfen und bis zum gewünschten Stand gespielt. Gruppenaufteilung: Gruppe rot & gelb = 1 Team, Gruppe blau & grün = 1 Team	2 Tore, Ball, Seile für Markierung (bis 3 Tore)	2 gegen 2	
25	Ballon-Ballerei	2 (oder 4) Personen versuchen gegenseitig einen Luftballon zu zerplatzen, ABER ohne einen spitzen Gegenstand, Zähne, oder sonst etwas Spitzes. Wer als erstes seinen Ballon zum Platzen gebracht hat, hat gewonnen.	Luftballons	4/4 Oder 2/2	
26	Omnikin	Der Riesenball wird von einer Gruppe geworfen und muss von der angerufenen Gruppe gefangen werden. Fällt er, ist die Gruppe raus.	Ball Omnikin, elektrische Luftpumpe	4 gegen 4	
27	Coneball	Jede Gruppe stellt ihre Mitglieder auf das vorher markierte Feld. Ein Tennisball muss nun 5x innerhalb einer Gruppe hin und her gepasst werden, bevor er in das Hütchen der Gruppe (jede Gruppe bestimmt einen Hütchenträger) geworfen wird. Dort muss er aufgefangen werden. Die Gruppe, die dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.	Ball, Hütchen	4 gegen 4	
28	Balancieren	Jeder Spieler erhält einen Teller mit einer Murmel. Nun muss eine gerade Strecke mit der Murmel auf dem Teller absolviert werden und diese dann am Ende der Strecke in eine Flasche geworfen werden. Das alles ohne die Hände, nur mit dem Pappteller.	Murmel Pappteller Flasche	4 gegen 4	
29	Blindfisch	Eine Person (oder 2 bei großen Gruppen) von jeder Mannschaft zieht eine Augenbinde an. Die anderen aus der Gruppe müssen dann ihren blinden Mitspieler vom Spielfeldrand lotzen, damit dieses alle Bälle einer Farbe erwischt. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes alle Bälle einer Farbe hat.	Augenbinde, farbige Bälle	4 gegen 4	
30	Gegenstände merken	Bild anschauen und merken (10 Sek), nun muss einer der Gruppe wieder alles richtig hinstellen.	Kantorkiste von KaLJeron		Variante schwer- leicht 4 oder 8 Gegenstände
31	Richtungswechsel	Eine Person steht vor den anderen und hält einen Pfeil hoch, egal in welche Richtung. Die anderen Mitspieler vor der Person, müssen, wenn der Pfeil hochgehalten wird, in eine andere Richtung gucken, als die des Pfeiles. Wenn es zu einfach ist, kann die einzelne Person auch 2 Pfeile in	Laminierte Pfeile	4 gegen 4 oder 1 gegen 3	Variante: nur eine Farbe an Pfeil zählt

		verschiedene Richtungen halten, sodass die anderen nur noch in 2 andere Richtungen schauen können. Gewonnen hat die Gruppe, die als letztes noch drin ist.			
32	Weg mit dem Dreck	Mit den Hütchen werden 4 aneinander liegende Spielfelder abgegrenzt. (Wie 2x Völkerball direkt nebeneinander) Über die ganze Fläche werden die bunten Bälle verteilt. Jede Gruppe stellt sich in ein Spielfeld. Auf das Startsignal hin werfen alle Spieler die Bälle in andere Felder. Ertönt das Endsignal (variable Zeit) müssen alle den Ball, den sie gerade festhalten, loslassen. Nun werden die Bälle in den Spielfeldern gezählt. Sieger ist die Gruppe, mit den wenigsten Bällen im Feld. ACHTUNG: Bälle, die außerhalb der Hütchenlinien geworfen werden, müssen bis zum Ende liegen bleiben. So sollte genau gezielt werden, damit nicht zu viele Bälle verloren gehen.	Bunte Bälle, Hütchen	2 gegen 2 oder 4 gegen 4	
33	Löffeltennis	Jeder Löffel im Mund und Tennisball weitergeben ohne Hände im Kreis auf Zeit wer zuerst fertig	Tennisball, Löffel	4 gegen 4 oder 2 gegen 2	
34	Schüsselrennen	Jeder setzt sich in eine Schüssel und muss sich mit Händen und Füßen vorwärtsbewegen bis zum Ziel.	4 Schüsseln	Je Team ein Spieler 4 gegen 4	
35	Ball hochhalten	2 Teams versuchen jeweils einen Ball hochzuhalten, wer schafft es am längsten?	2 Bälle	2 gegen 2	
36	Fashionweek	Je Gruppe muss eine Person so viele Kleidungsstücke wie möglich anziehen. Die anderen Gruppenmitglieder helfen bei der Suche nach Kleidung. Nach anderthalb Minute wird geschaut, wer die meisten Kleidungsstücke an hat.	/	4 gegen 4	
37	Starker Fuß	Jeder Spieler bekommt einen Wassereimer. Diesen muss er dann eine gewisse Strecke mit dem Fuß tragen. Gewinner ist, derjenige der als erstes im Ziel ankommt und am meisten Wasser im Eimer hat.	Wassereimer 4x, Hütchen, Zollstock	Je Team einer 4 gegen 4	Variante: als Staffel und bei Jüngeren weniger Wasser
38	Perlen auffädeln	Wie viele Perlen kann die Gruppe auf 2 Minuten auf eine Schnur auffädeln?	Perlenboxen, 4 Schnüre	4 gegen 4	Variante: Jeder macht eine Perle drauf, gibt weiter
39	Drachenschwanz z fangen	3 Gruppen bilden den Drachen. Die letzte Person in der Reihe (Arme auf Schultern) bekommt ein Schälchen in die Gürtelschlaufe gesteckt. Eine Mitglied der andere Gruppe muss nun diesen Drachenschwanz fangen. 30sec-1min	Schälchen	3 gegen 1	
40	Stirnkühlung	Je ein Spieler aus Team A und B, sowie Team C und D bilden ein Paar. Sie müssen mit einem nassen Schwamm zwischen der Stirn bis zur Ziellinie und das Wasser ausdrücken. Die Mannschaften mit mehr Wasser am Ende gewinnen. Dafür haben die Spieler 3-5 min Zeit.	4 Schwämme, 4 Eimer, Stoppuhr	2 gegen 2	
41	Pustebblume	Ein Spieler jeder Gruppe macht Seifenblasen. Die anderen aus der Mannschaft müssen dann versuchen diese Seifenblasen durch einen festen Ring zu pusten. Die Gruppe, die nach 2 Minuten die meisten Treffer hat, gewinnt.	2 Ringe, Seifenblasen, Stoppuhr	4/4 oder 2/2	
42	Kanonenkatapult	2 Personen halten ein Handtuch zwischen sich gespannt. Damit müssen sie versuchen einen Ball so weit wie möglich zu katapultieren. Der Gewinner ist die Gruppe, dessen Ball am weitesten geflogen ist.	Großer Ball, 4 Handtücher, Metermaß (lang)	4 gegen 4 2 gegen 2	



