

Weitlauf

Bei diesem «Weitlauf» treten alle Spielerinnen und Spieler gleichzeitig gegeneinander an. An der Startlinie legen sich alle ein Buch auf den Kopf und warten auf den Startschuss. Dann haben sie drei Minuten Zeit, so weit wie möglich vorwärts zu gehen. Aber Vorsicht! Sobald einem Spieler das Buch vom Kopf rutscht, ist der Weitlauf für diesen Sportler zu Ende und er bleibt wie angewurzelt an dieser Stelle stehen. Alle anderen bleiben erst stehen, wenn die Spielleiterin nach drei Minuten den Weitlauf durch Pfeifen oder ein anderes Zeichen beendet. Wer mit seinem Buch die weiteste Strecke zurückgelegt hat, gewinnt den Wettbewerb.

Zwischenwörter

Eine Spielerin nennt zwei beliebige Wörter, zum Beispiel «Berg» und «Burg».

Der Mitspieler, der zuerst ein Wort nennt, das im Duden zwischen den beiden steht, zum Beispiel «Bonbon», darf nun seinerseits das nächste Zwischenwörterrätsel vorgeben.