

D&D Team Events

Introduction

Wenn ihr ein Teamevent in unserem Hotel veranstaltet, könnt ihr eurem Team auch unsere Dips&Drops Games anbieten.

Dabei unterscheiden wir:

- Spiele mit Wettbewerbscharakter – **Competition Games**
Diese unterscheiden sich in zwei Varianten
Team vs. Team – für kleinere Gruppen bis zu 40 Personen und
Score-based – für größere Gruppen mit bis zu 75 Teilnehmern.
- Die Spiele bei denen die Teamleistung im Mittelpunkt steht – **Team Challenges**

Competition Games

Team vs. Team (bis zu 40 TN):

Bei jedem Spiel treten zwei Teams direkt gegeneinander an.

Umsetzbar mit 2, 3 oder 4 Teams à maximal 10 Personen.

- Bei 3 Teams spielt jedes Team jede Station zweimal (A vs. B und A vs. C; B vs. C ergibt sich automatisch).
- Bei 4 Teams spielen zunächst Team A gegen B und Team C gegen D.

Die Gewinner der beiden Duelle treten anschließend im Finale gegeneinander an.
Scorebasiert (bis zu 75 TN): An jeder Station spielt ein Team für sich und versucht, einen möglichst hohen Score zu erreichen.

Team Challenges

Bei den Team Challenges kommt es nicht auf Punkte oder Siege an.

Je nach Spiel geht es darum, gemeinsam Lösungen zu finden, klare Kommunikation zu fördern oder sportliche Herausforderungen im Team zu meistern.

Competition Games

TEAM VS. TEAM

(Teams mit max. 10 Personen)

- 3 Games / max. 40 TN

SCOREBASIERT

(Teams mit max. 15 Personen)

- 3 Games / max. 45 TN
- 5 Games / max. 75 TN

Wähle 3 Games aus:	Wähle 3 bzw. 5 Games aus:
<input type="radio"/> Bike Race	<input type="radio"/> Bike Race
<input type="radio"/> Goal Kicking	<input type="radio"/> Goal Kicking
<input type="radio"/> Beer Pong (nicht alkoholisch)	<input type="radio"/> Beer Pong (nicht alkoholisch)
<input type="radio"/> Biathlon (Beer Pong + Running)	<input type="radio"/> Biathlon (Beer Pong + Running)
<input type="radio"/> Cornhole	<input type="radio"/> Cornhole
<input type="radio"/> Fitness Challenge	<input type="radio"/> Fitness Challenge
<input type="radio"/> Flunkeyball	<input type="radio"/> Puzzle
<input type="radio"/> Puzzle	<input type="radio"/> Quiz
<input type="radio"/> Quiz	<input type="radio"/> Build a Bridge
<input type="radio"/> Build a Bridge	<input type="radio"/> Baustein Memory
<input type="radio"/> Baustein Memory	

Wählt in der Tabelle die passende Variante aus und markiert die Spiele, die euer Team spielen möchte.

Gruppenname:

Anzahl der Teilnehmer

Team Challenges

ALLE GEMEINSAM

-
- Quiz
 - Build a Bridge
 - Baustein Memory
 - Fitness Challenge
 - Geheime Bauanleitung
 - Witziges Wörterraten
-

Die maximale Teilnehmerzahl sowie die voraussichtliche Dauer kannst du der Beschreibung ab Seite 10 entnehmen.

Wähle in der Tabelle die passende Variante aus und die gewünschte Anzahl der Games und markiere die Spiele, die euer Team spielen möchte.

Gruppenname:

Anzahl der Teilnehmer

Beschreibung der Spiele

Bike Race	Regeln
Körperliche Intensität	•••
Teilnehmerzahl	1-15
Einführung	5 Min
Dauer pro Teilnehmer	1 Min
Team vs. Team	Team ist an der Station. Die Zeit läuft durch und wird gestoppt, wenn der letzte TN über die Ziellinie fährt.
Scorebasiert	Es wird ein Parcours aufgebaut mit 2 Startlinien, jeweils auf halber Strecke. Team A startet bei einer Startlinie und Team B startet gleichzeitig bei der anderen Startlinie. Je nach Leistungsunterschied kann es passieren, dass ein Team das andere einholt. Meist ist das Rennen aber beendet, bevor ein Team das andere einholen kann.

Goal Kicking	Regeln
Körperliche Intensität	•
Teilnehmerzahl	1-15
Einführung	5 Min
Dauer pro Teilnehmer	30 Sec
Team vs. Team	Es wird 1 gegen 1 gespielt. Der Angreifer hat einen Versuch, ein Tor zu schießen. Es gibt keinen Torwart. Der Verteidiger muss immer außerhalb des markierten Strafraums bleiben. Der Angreifer wird zum Verteidiger. Das Team mit den meisten Toren gewinnt.
Scorebasiert	Das Team, das mehr Tore schießt, gewinnt.

Beer-Pong (nicht alkoholisch)

		Regeln
Körperliche Intensität	•	Es werden Becher mit Wasser gefüllt und in Pyramidenform auf einen Tisch gestellt. Jeder TN hat immer einen Versuch, mit einem Ping-Pong-Wurf den Tischtennisball in einen der Becher zu werfen. Landet der Ball in einem Becher, wird dieser vom Tisch genommen. Das Team, das zuerst alle Becher getroffen hat, gewinnt.
Teilnehmerzahl	1-15	
Einführung	5 Min	
Dauer per Game	5-15 Min	Modi
	Team vs. Team	Die Teams stehen sich, wie beim klassischen Beer Pong, gegenüber und versuchen, die Becher auf der anderen Seite vom Tisch zu treffen.
	Scorebasiert	Es wird die Zeit gestoppt, bis alle Becher getroffen wurden.

Biathlon (Beer Pong + Running)

		Regeln
Körperliche Intensität	••••	Der TN muss so lange einen Tischtennisball mit einem Ping-Pong-Wurf auf einen 5l-Eimer werfen, bis er trifft, und muss dann so schnell wie möglich eine Runde um das Hotel rennen. Das nächste Teammitglied darf erst starten, wenn der Vorgänger wieder angekommen ist.
Teilnehmerzahl	1-15	
Einführung	10 min	
Dauer pro Teilnehmer	60-120 Sec	Modi
	Team vs. Team	Beide Teams treten gegeneinander an. Es gewinnt das Team, welches zuerst fertig ist.
	Scorebasiert	Die Zeit wird gestoppt, bis alle Teammitglieder getroffen und die Strecke zurückgelegt haben.

Cornhole	Regeln
Körperliche Intensität	•
Teilnehmerzahl	1-10
Einführung	10 Min
Dauer per Game	5-15 Min
	Team vs. Team
	Scorebasiert

Es wird mit den Säckchen auf das Board geworfen und die Punkte werden mitgezählt. Der Abstand beträgt 5–8 Meter (8 Meter sind Standard).

Modi

Das Team mit der schnellsten Zeit hat gewonnen. Es muss eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, z. B. 100.

Es wird immer abwechselnd geworfen. Das Team, das zuerst die Punktzahl erreicht hat, hat gewonnen.

Fitness Challenge	Regeln
Körperliche Intensität	•••••
Teilnehmerzahl bzw. im Gym	1-15 1-10
Einführung	5-10 Min
Dauer pro Teilnehmer bzw. pro Contest	2-5 Min 10-20 Min
	Es müssen bestimmte Fitnessübungen ausgeführt werden. Die Wiederholungen werden vorgegeben.
	Modi
	Zwei Teams starten gleichzeitig die Challenge. Das Team, das als erstes fertig ist, gewinnt.
	Scorebasiert

Es wird die Gesamtzeit gestoppt und das schnellste Team gewinnt.

Flunky Ball mit Medizinball

		Regeln
Körperliche Intensität	••	<p>Beide Teams stehen sich, jeweils in einer Reihe nebeneinander, gegenüber.</p> <ul style="list-style-type: none"> In der Mitte steht eine halbgefüllte PET-Wasserflasche. Der Abstand von beiden Teams zur Flasche beträgt ca. 3–5 m. Jedes Team hat einen Medizinball (3 kg), welcher sich an einem Ende der Reihe befindet. Das Ziel ist es, den Medizinball der Reihe nach durchzureichen. Damit das etwas sportlicher und anspruchsvoller ist, darf der Medizinball aber nicht direkt weitergegeben werden, sondern muss über den Kopf gehoben werden und dem Nachbarspieler vor die Füße geworfen werden (die Bälle springen nicht wieder hoch), so dass der Nachbarspieler sich zum Aufheben und Weitergeben bücken muss. Je nach Motivation können auch noch Push-ups oder Kniebeugen eingebaut werden. Eines der beiden Teams hat ein kleines Sandsäckchen als Wurfgeschoss und versucht, damit die Flasche in der Mitte zu treffen. Wird die Flasche getroffen, darf das Team starten, ihren Medizinball weiterzugeben. Es hat so lange Zeit, den Medizinball weiterzugeben, bis das gegnerische Team das Wurfsäckchen eingesammelt und die Flasche wieder aufgestellt hat und sich wieder hinter ihrer Linie aufgestellt hat. Es hat das Team gewonnen, welches zuerst den Medizinball einmal durch die eigenen Reihen hin und zurück gegeben hat.
Teilnehmerzahl	1-10	
Einführung	10 Min	

Puzzle	Regeln
Teilnehmerzahl Team vs. Team	1 - 8
Teilnehmerzahl Scorebasiert	1 - 15
Einführung	5 Min
Dauer pro Puzzle	5 - 15 Min
Team vs. Team	Jedes Team muss ein Puzzle lösen. Das schnellere Team gewinnt.
Scorebasiert	1 - 3 Puzzle müssen von dem Team so schnell wie möglich gelöst werden. Es wird die Gesamtzeit gestoppt. Das schnellste Team gewinnt.

Brücken bauen	Regeln
Teilnehmerzahl	1 - 5
Einführung	5 - 10 Min
Dauer	15 Min +10 Min
Team vs. Team & Scorebasiert	<ul style="list-style-type: none"> Alle Teams haben die gleichen Utensilien (z. B. Knete, Schnur, Spaghetti, Streichhölzer, Marshmallows) und müssen in der vorgegebenen Zeit eine möglichst stabile Brücke bauen. Der zu überbrückende Abstand beträgt 30 cm. Es gewinnt das Team, dessen Brücke die meiste Last aushält. Es wird mit einem mit Sand gefüllten Eimer und einer Waage getestet. Modi
	Es gewinnt immer das Team mit der stabilsten Brücke.

Baustein Memory Challenge

Baustein Memory Challenge		Regeln
Teilnehmerzahl Team vs. Team:	1-10	<p>Den Teams wird auf einem Bildschirm für 10 Sec. ein Bild von einer Baustein-Konstruktion gezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Konstruktion muss nachgebaut werden. Es gibt nur Punkte, wenn sowohl die Form der Konstruktion als auch die Farben der Bausteine übereinstimmen.
Einführung	5-10 Min	
Dauer	10 Min	Modi
	Team vs. Team & Scorebasiert	Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Team Challenges

Quiz		Regeln
Teilnehmerzahl	no Limit	Die Fragen werden per PowerPoint auf einem Bildschirm angezeigt.
Dauer	10 Min	<ul style="list-style-type: none"> In der Regel sind 30 oder 45 Sec. eine gute Zeit zum Beantworten der Fragen.
Brücken bauen		Regeln
Teilnehmerzahl	1-10	Alle Teams haben die gleichen Utensilien (z. B. Knete, Schnur, Spaghetti, Streichhölzer, Marshmallows) und müssen in der vorgegebenen Zeit eine möglichst stabile Brücke bauen.
Dauer	25 Min	<ul style="list-style-type: none"> Je nach Gruppengröße wird die Gruppe in mehrere kleine Gruppen aufgeteilt.
Baustein Memory Challenge		Regeln
Teilnehmerzahl	1-10	Die Gruppe darf insgesamt 45 Sec. lang die Konstruktion sehen und muss versuchen, sie nachzubauen.
Dauer	20 Min	<ul style="list-style-type: none"> Von den 45 Sekunden werden 15 direkt zu Beginn verwendet für den ersten Eindruck. Danach darf die Gruppe selber entscheiden, wann und wie lange sie die Konstruktion noch einmal sehen dürfen. Sie haben dann noch ein Kontingent von 30 Sec.

Team Challenges

Fitness Challenge

		Regeln
Teilnehmerzahl im Loft Gym	1-15 max. 10	<p>Die Gruppe bekommt eine bestimmte Anzahl an Übungen und Wiederholungen, die sie absolvieren muss.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie können untereinander ausmachen, wer welche Übung und wie viele Wiederholungen macht. • Die Challenge ist beendet, wenn alle Wiederholungen aller Übungen absolviert wurden. <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Gruppengröße: 15 Personen ■ Vorgabe: 500 Liegestütze, 500 Sit-ups und 1000 Kniebeugen ■ Es ist ganz egal, ob die Gruppe gemeinsam zuerst die Liegestütze macht und dann die anderen Übungen oder ob sie sich aufteilen und je fünf Personen machen Liegestütze, Sit-ups und Kniebeugen. Es ist der Gruppe komplett freigestellt, wie sie sich organisieren.
Dauer	15 Min	

Geheime Bauanleitung

		Regeln
Teilnehmerzahl	1-15	<p>Der Aufbau ist wie beim Speeddating: Es gibt mehrere Tische mit je 2 Spielern am Tisch. In der Mitte vom Tisch ist ein Sichtschutz aufgestellt, so dass sich die Spieler sehen können, aber keine Sicht auf die andere Tischhälfte haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder Spieler hat einige Bausteine und mehrere Bilder von Konstruktionen mit den Bauklötzen. • Zuerst versucht Spieler 1, eine der abgebildeten Konstruktionen (freie Auswahl) mündlich Spieler 2 zu vermitteln – Spieler 2 muss versuchen, anhand der mündlichen Beschreibung die Konstruktion nachzubauen. • Danach versucht Spieler 2, Spieler 1 eine Konstruktion mündlich zu vermitteln. • Sobald sie durch sind, bleibt Spieler 1 am Tisch und Spieler 2 wechselt den Tisch.
Dauer	10-20 Min	

Team Challenges

Witziges Wörterraten		Regeln
Teilnehmerzahl	No Limit	<p>Es werden Gruppen von 4–6 Personen zusammengestellt. Jede Gruppe spielt für sich selber.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jede Person aus der Gruppe schreibt ein beliebiges Wort auf einen Zettel, so dass niemand es sehen kann. • Die Zettel werden in einer Schale gesammelt. • Ein Spieler wird ausgewählt, zu starten, und zieht einen der Zettel aus der Schale. • Die Aufgabe ist es, den Begriff, der auf dem Zettel steht, zu beschreiben, ohne den Begriff zu verwenden. • Sobald der Begriff erraten wurde, darf der nächste Spieler einen Zettel ziehen. • Wenn alle Begriffe erraten wurden, kommen die Zettel wieder zurück in die Schale und es startet Runde 2. • In der 2. Runde wird wieder ein Zettel gezogen, aber jetzt darf der Spieler nur ein einziges Wort sagen, anhand dessen die Gruppe den Begriff auf dem Zettel erraten muss. • In der 3. Runde müssen die Begriffe pantomimisch dargestellt werden.
Dauer	20-30 Min	