

Salonathlon: Spielprinzip und alle Spiele



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Am Salonathlon messen sich zwei Zweierteams in 10 bis 15 Spielen verschiedenster Disziplinen gegeneinander. Wissen, Wahrnehmung und Kombinationsgabe sind dabei ebenso gefragt wie Geschicklichkeit und Körperbeherrschung.

Solange unser Salon noch nicht physisch existiert, wird der Salonathlon in privaten Räumlichkeiten in 8003 Zürich (bzw. für einzelne Spiele draussen auf der Sportanlage Sihlhölzli) und ohne Publikum durchgeführt.



Abkürzungen

- S: der/die Spieler, die Spielerin, die Spielerinnen, die die Aufgaben erfüllen
- SL: der Spielleiter, die Spielleiterin: jene Person, die die jeweilige Aufgabe stellt und über die Gültigkeit der Antwort bzw. Ausführung entscheidet. SL kommt aus dem Team und wechselt von Runde zu Runde
- T: das Team, die Teams

Spielmodi

Die Teilnehmenden spielen in zwei Zweierteams gegeneinander. In vielen Spielen können aber nicht alle gleichzeitig aktiv sein. Im Folgenden sind die verschiedenen Modi hinsichtlich der Beteiligung der einzelnen S beschrieben. Bei jedem Spiel sind der Spielmodus und das Wertungs- bzw. Rundenformat angegeben. Bei Spielen, in denen nicht alle S gleichzeitig aktiv sind, entscheidet der Münzwurf, wer beginnt, und danach wird (sofern nicht anders ausgeführt) abwechselnd gespielt.

1v1

Pro Versuch, pro Runde oder sogar im ganzen Spiel nimmt nur jeweils 1 S pro T teil.

- Falls das ganze Spiel nur von 1 S je T bestritten wird, kann das T diesen S selbst nominieren.
- Falls pro Versuch oder pro Runde 1v1 gilt, wechseln sich die S des T je Versuch bzw. Runde ab. Bei Fragespielen stellt ein S eines T eine Frage (was ihn zum SL macht), während der andere S des T gegen einen der S des gegnerischen T antwortet. Welcher S des gegnerischen T antworten darf, ist im Voraus festzulegen. Der jeweils nicht antwortende S darf keinerlei Tipps geben.

1v2

Pro Versuch oder pro Runde in Fragespielen stellt ein S eines T (=SL) eine Frage, während die anderen drei S antworten. Pro Antwort oder Runde ergibt sich also eine 1:2-Situation. Absprachen innerhalb des 2er-T sind immer verboten. In Spielen mit Buzzer muss die buzzernde Person innerhalb der geforderten Zeit antworten. SL wechselt mit jeder Frage oder Runde (S1 T1 → S1 T2 → S2 T1 → S2 T2). Insgesamt ergibt sich so eine faire Ausgangslage.

2v2

Die T spielen mit beiden S gleichzeitig gegeneinander.

4r

Alle S der T spielen ihre Runde einzeln, hintereinander.

Best of X

Wer nach X Runden mehr Punkte hat, hat das Spiel gewonnen. Sobald ein T einen innerhalb der X Runden nicht mehr aufholbaren Vorsprung erzielt, ist das Spiel beendet. Steht es nach X Runden unentschieden, wird eine zusätzliche Runde gespielt.



Antwortmodus

In Spielen, in denen es darum geht, wer zuerst antwortet, wird gebuzzert, nicht hineingerufen. Sofern bei einem Buzzer-Spiel nichts anderes vermerkt ist, gilt dieses Vorgehen:

- Sobald jemand buzzert, wird die Aufgabenstellung nicht weiter ausgeführt (die Frage nicht weiter vorgelesen, das Lied gestoppt etc.).
- Wer buzzert, hat 5 Sekunden Zeit zu antworten.
- Die erste Antwort gilt; eine Korrektur ist nicht möglich, auch nicht, wenn sie unmittelbar erfolgt.
- SL entscheidet, ob die Antwort richtig oder falsch ist.
- Das T des antwortenden S erhält 1 Punkt, wenn die Antwort richtig ist.
- Das gegnerische T erhält 1 Punkt, wenn die Antwort falsch ist oder nicht rechtzeitig kommt.
- Es wird nicht mehrfach geraten. Nach einer Antwort ist die Frage aus dem Spiel.
- Glaubt niemand, die Antwort zu kennen, einigen sich die S untereinander, ab wann die Frage aus dem Spiel genommen wird (kein Timer nötig).

Spielefundus

An einem Spieletag dürften etwa 10 bis 15 Spiele durchgeführt werden können. Welche das sind, wird im Voraus durch die teilnehmenden Personen aus dem unten beschriebenen Spielefundus ausgewählt. Dieser beinhaltet derzeit 31 Spiele. In der Kategorie Wissen ist Vorbereitung aller S gefragt. Sie sollen sich im Vorfeld des Salonathlons passende Fragen oder Aufgabenstellungen ausdenken. Wie viele vorzubereiten sind, ist beim jeweiligen Spiel angegeben. In den anderen drei Kategorien ist keine Vorbereitung der S nötig. Alle dazu notwendigen Utensilien sind vorhanden. Ein Ausbau des Spielefundus ist jederzeit möglich und erwünscht.

Derzeitige Anzahl Spiele je Kategorie

- Wissen: 12
- Geschicklichkeit: 10
- Sport: 5
- Übersicht, Gedächtnis, Mathe: 4



Wer weiss mehr?

Abwechselnd werden Begriffe aus einer klar begrenzten Menge genannt – bis jemand nichts mehr weiss oder danebenliegt.

SL nennt eine Menge, die einen bestimmten, klar definierten, abgegrenzten Inhalt von etwa 15–20 Elementen hat. Beispiele:

- Achtelfinalisten an der Fussball-WM 2026
- alle 8000er-Berge

Die S müssen abwechselnd Elemente daraus nennen. Wer zuerst nichts mehr weiss oder eine falsche Antwort gibt, hat die Runde verloren.

Pro Antwort stehen max. 20 Sekunden zur Verfügung.

Werden alle Elemente genannt, endet die Runde 0:0.

- **Vorbereitung je S:** 2 Listen erstellen, wie sie das obige Spielprinzip erfordert. Zur schnellen Überprüfung der Antworten am Spieleabend sollte jeder die Elemente seiner Listen in alphabetischer Reihenfolge notiert haben.
- 1v1. Im 2er-T muss ohne Absprache abwechselnd je Element geantwortet werden.
- Best of 7



Welche Menge ist das?

Hinweis um Hinweis tauchen Elemente auf. Wer erkennt zuerst, welche gemeinsame Menge dahintersteckt

SL zählt Elemente, Namen etc. auf, die zu einer bestimmten Menge gehören. Beispiele:

- Fahrrad Menge: Bestandteile eines Fahrrads
- Berge Menge: 8000er-Berge
- Ortschaften Menge: Land

Die Hinweise müssen (grob) nach aufsteigender Aussagekraft geordnet sein: am Anfang also etwas, das nur einem absoluten Experten weiterhilft, das womöglich sogar in die Irre führt; zuletzt dann das offensichtlichste Element (z.B. «Paris», wenn als Menge «Städte in Frankreich» gesucht ist).

Die Aufzählung der Elemente sollte in etwa in 5- bis 10-Sekunden-Abständen erfolgen, unabhängig davon, ob die S um mehr Zeit betteln.

Die S müssen die Menge möglichst schnell erraten. Wer falsch rät, ist raus, und das gegnerische T kann sich die Aufzählung bis zum Schluss anhören. Weiss es auch das gegnerische T nicht (oder gibt eine falsche Antwort), erhält niemand einen Punkt.

- **Vorbereitung je S:** 2 Listen mit 6 bis 10 Elementen definieren, wie sie das obige Spielprinzip erfordert.
- 1v2, Buzzer
- Best of 7



Sortieren

Präsidenten, Bauwerke oder Länder müssen an der richtigen Stelle in eine wachsende Reihenfolge einsortiert werden.

SL legt den S eine Liste mit ungefähr 10 alphabetisch sortierten Elementen vor, die sich nach einem bestimmten Kriterium in einer eindeutigen Reihenfolge anordnen lassen. Beispiele:

- Amerikanische Präsidenten: Aufsteigend nach Zeitpunkt des Amtsantritts
- Bauwerke: Absteigend nach Höhe
- Länder: Aufsteigend nach Bevölkerungszahl

Zu Beginn der Spielrunde steht 1 Element (ausgewählt vom SL). Die S müssen nun abwechselnd ein Element aus der Liste auswählen und richtig in die schon bestehende Reihe einordnen.

Pro Antwort stehen max. 20 Sekunden zur Verfügung.

Bei ausbleibender oder falscher Antwort ist die Runde für das jeweilige T verloren. Werden alle Elemente richtig eingeordnet, endet die Runde 0:0.

- **Vorbereitung je S:** 2 Listen mit je ca. 10 Elementen definieren. SL hat die Lösung (richtige Reihenfolge) vor sich. Damit die Listen gespielt werden können, müssen sie ausgedruckt in alphabetischer Reihenfolge vorliegen.
- 1v1. Im 2er-T muss ohne Absprache abwechselnd je Element geantwortet werden.
- Best of 7



Paare bilden

Welche Person gehört zu welchem Film, welcher Berg zu welchem Land? Gesucht sind die richtigen Paare – ohne Fehlversuch.

SL zeigt zwei Listen. Jedes Element aus der ersten Liste lässt sich eindeutig – bijektiv – einem Element aus der zweiten Liste zuordnen. Beispiele:

- Hauptdarsteller zu Filmen
- US-Vizepräsidenten zu US-Präsidenten
- Berge zu Ländern

Die erste Liste enthält 8 Elemente, die zweite 9.

Die S ordnen abwechselnd ein Element aus der ersten Liste einem Element aus der zweiten Liste zu, damit sich korrekte Paare bilden.

Pro Antwort stehen max. 20 Sekunden zur Verfügung.

Bei ausbleibender oder falscher Antwort ist die Runde für das jeweilige T verloren. Werden alle 8 Elemente richtig zugeordnet, endet die Runde 0:0.

- **Vorbereitung je S:** 2 Doppellisten definieren, wie sie das obige Spielprinzip erfordert.
- 1v1. Im 2er-T muss ohne Absprache abwechselnd je Element geantwortet werden.
- Best of 7



Schätzen

Was man nicht genau wissen kann, soll mit gesundem Menschenverstand zumindest möglichst exakt geschätzt werden.

SL stellt eine Schätzfrage, die quantitativ beantwortbar ist, deren exakte Antwort man aber eigentlich nicht kennen kann. Die Grössenordnung sollte aber mittels Verknüpfung von Wissen, etwas gesundem Menschenverstand und vielleicht ein bisschen Mathe eingrenzbar sein. Beispiele:

- Welches Volumen, in Kubikmetern, hat der Rhonegletscher?
- Wie lange (Zeitdauer) ist der Weltrekord im Planking (Unterarmstütz)?

Jeder S schreibt seinen Tipp auf ein Stück Papier. Absprachen innerhalb des Teams sind verboten.

Das T des S, dessen Schätzung der Realität am nächsten kommt, erhält einen Punkt.

- **Vorbereitung je S:** 3 Schätzfragen ausdenken, und die Antworten dazu seriös recherchieren.

- 1v2
- Best of 9



Wer ist das?

Ein Foto, ein bekanntes Gesicht – aber wie heisst die Person? Wer sie zuerst erkennt, punktet.

SL zeigt ein Foto einer berühmten Person. Sie sollte nicht zu einfach (z.B. Roger Federer), aber auch nicht unmöglich (z.B. Prof. Chew Shit Fun. Hä?) zu erraten sein.

Die S müssen möglichst schnell den Vor- und Nachnamen (oder Künstlernamen, falls v.a. dieser geläufig ist) der Person erraten.

- **Vorbereitung je S:** 5 berühmte Personen aussuchen. Je ein Foto abspeichern, auf dem die Person gut erkennbar ist (Name der Person darf nicht im Dateinamen vorkommen).

- 1v2, Buzzer
- Best of 19



Quadratschädel erkennen

Berühmte Figuren erscheinen als kantige Klemmbaustein-Miniaturen. Wer erkennt sie trotz quadratischer Verfremdung?

SL zeigt eine BrickHeadz-Figur (<https://brickset.com/sets/theme-BrickHeadz/>). Die S müssen möglichst schnell den Namen der Figur erraten. Wenn ein Set mit zwei oder mehreren Figuren gezeigt wird, sind die Namen beider bzw. aller Figuren zu nennen.

- **Vorbereitung je S:** 4 BrickHeadz aussuchen. Die Bilder abspeichern (Name der Figur darf nicht im Dateinamen vorkommen).

- 1v2, Buzzer
- Best of 15



Übersetzte Lieder

Ein bekannter fremdsprachiger Song wird in deutscher Übersetzung vorgelesen. Gesucht ist der Titel hinter den plötzlich erstaunlich fremden Zeilen.

SL liest den auf Deutsch übersetzten Liedtext eines fremdsprachigen, gemeinhin bekannten Lieds langsam und mit kurzen Pausen nach jedem Vers vor.

Die S müssen möglichst schnell den Liedtitel erraten.

- **Vorbereitung je S:** 3 passende Lieder auswählen. Lyrics auf Deutsch griffbereit haben.

- 1v2, Buzzer
- Best of 11



Lied rückwärts

Ein vertrautes Lied läuft rückwärts und klingt auf einmal völlig unbekannt. Wer hört trotzdem heraus, was es ist?

SL spielt einen max. einminütigen Ausschnitt eines gemeinhin bekannten Lieds rückwärts ab. Die S müssen möglichst schnell den Liedtitel erraten.

- **Vorbereitung je S:** 3 Lieder vorbereiten. Es reicht ein max. 1-minütiger Ausschnitt (mit einem gut wiedererkennbaren Teil des Liedes). Falls nicht als Musikdatei vorhanden, kann eine solche z.B. wie folgt erstellt werden: Ausschnitt übers Bildschirm-/Systemaudio des Handys aufnehmen und daraus auf audjust.com die Audiodatei als WAV extrahieren. Diese Datei lässt sich dann während des Spiels auf <https://audiomass.co/> (z.B. im Chrome-Browser; in Firefox funktioniert es nicht) rückwärts abspielen. Dazu muss man den ganzen Abschnitt mit der Maus markieren und anschließend Effects reverse wählen.

- 1v2, Buzzer
- Best of 11



Stumme Musikvideos

Ein Musikvideo läuft stumm. Bildsprache, Choreografie und Frisuren müssen reichen, um Titel und Interpret zu erkennen.

SL spielt ein Musikvideo ohne Ton (stumm) ab.

Die S müssen möglichst schnell den Liedtitel und/oder den Interpreten erraten.

Wer buzzert, muss innert 5 Sekunden mindestens den korrekten Titel oder den korrekten Interpreten sagen. Innert 5 weiteren Sekunden kann auch das andere Element genannt werden.

Punktvergabe:

Punktevergabe:

- Wenn das erste Element falsch ist oder gar keine Antwort kommt: 1 Punkt an Gegner.
- Wenn das erste Element stimmt, das zweite nicht oder falsch genannt wird und der Gegner das zweite weiss: 1:1.
- Wenn das erste Element stimmt, das zweite nicht oder falsch genannt wird und der Gegner das zweite nicht weiss (oder falsch rät): 1:0.
- Wenn beide Elemente stimmen: 2:0.

- **Vorbereitung je S:** 3 Musikvideos auswählen.
- 1v2, Buzzer
- Best of 11



Musik aus Filmszenen

Ein Lied oder eine Melodie aus einer Filmszene erklingt. Gesucht ist nicht der Song, sondern der Film, zu dem er gehört.

SL spielt ein Lied oder eine Melodie aus einem bekannten Film vor – und zwar nicht in erster Linie eine Titelmelodie, sondern eher ein Lied, das in einer bestimmten Szene vorkommt.

Die S müssen möglichst schnell den Filmtitel erraten. Bei Filmreihen reicht der Name der Filmreihe.

- **Vorbereitung je S:** 3 Lieder bzw. Melodien aus bekannten Filmen auswählen.
- 1v2, Buzzer
- Best of 11



Filmplakate ohne Text

Ein Filmplakat ohne Titel, Namen oder Kleingedrucktes: Nur das Bild verrät, welcher Film gemeint ist.

SL zeigt ein Filmplakat, auf dem alle textlichen Informationen entfernt sind.

Die S müssen möglichst schnell den Filmtitel erraten. Bei Filmreihen ist der exakte Film zu nennen; der Name der Filmreihe reicht nicht.

- **Vorbereitung je S:** 4 Filmplakate auswählen, mithilfe von KI alle textlichen Infos darauf entfernen, die Dateien abspeichern (Filmtitel darf nicht im Dateinamen vorkommen).
- 1v2, Buzzer
- Best of 15



Karten werfen

Spielkarten fliegen auf den Tisch. Wer mit seiner Karte eine gegnerische überdeckt, entscheidet die Runde.

Die S werfen aus einer festgelegten Distanz abwechselnd Spielkarten auf ein Feld (z.B. Glasfläche meines runden Esstisches). Alle geworfenen Karten bleiben liegen.

Sobald es jemandem gelingt, eine Karte des gegnerischen T mit seiner geworfenen Karte (auch nur teilweise) zu überdecken, hat das T diese Runde gewonnen.

Wenn ein T innerhalb einer Runde mit 3 Würfeln das Feld vollständig verfehlt (die Karte also vom Tisch fällt), hat es diese Runde verloren.

- **Utensilien:** beliebige Spielkarten
- 2v2, abwechselnder Kartenwurf
- Best of 7



Turmbau unter Zeitdruck

27 Jenga-Klötzchen, 90 Sekunden und völlige Baufreiheit. Am Ende zählt der höchste Turm, der noch steht.

Beide S erhalten je 27 Jenga-Klötzchen.

Daraus ist innert 90 Sekunden ein möglichst hoher Turm in beliebiger Form zu bauen.

Nach 90 Sekunden dürfen die S keine Klötzchen mehr berühren; die Türme müssen mindestens 5 weitere Sekunden stehen.

Falls nicht visuell offensichtlich ist, welcher Turm höher ist, wird vorsichtig nachgemessen.

Es zählen nur Türme, die nach Ablauf der 90 Sekunden stehen. Was während der 90 Sekunden passiert ist – zwischenzeitlich erreichte Höhen, Zusammenstürze etc. – ist irrelevant.

- **Utensilien:** Jenga-Klötzchen
- 1v1, alle Kombinationen einmal
- Best of 5; bei Stand von 2:2 nominiert jedes T sein S für die letzte Runde



Becher-Salto-Tic-Tac-Toe

Becher müssen erst durch Schnipsen auf dem Kopf landen, bevor sie aufs Tic-Tac-Toe-Feld dürfen. Dabei treffen Schnelligkeit und Strategie aufeinander.

Beide S haben einen eigenen Becherstapel vor sich stehen.

Sobald das Spiel freigegeben wird, positionieren die S Becher um Becher aufrecht und leicht überhängend auf der Tischkante, um sie so zu schnipsen, dass sie auf dem Kopf zu stehen kommen.

Gelingt das, kann der Becher im Tic-Tac-Toe-Spielfeld platziert werden.

Die Nicht-Spielenden kontrollieren, ob nur korrekt auf den Kopf geschnipste Becher im Feld platziert werden.

Das Spiel geht auf Zeit; es gibt keine festgelegte Zugfolge: Sobald ein Becher auf den Kopf geschnipst wurde, kann er im Spielfeld platziert werden.

Wie üblich gewinnt, wer zuerst 3 seiner Becher in einer Linie hat.

- **Utensilien:** Genügend Becher (2 verschiedene Farben)
- 1v1, alle Kombinationen einmal
- Best of 5; bei Stand von 2:2 nominiert jedes T sein S für die letzte Runde



Münzen in Becher schnipsen

Zehnräppler werden von der Tischkante in 10 Becher geschnipst. Gewonnen hat, wer zuerst jeden Becher mindestens einmal trifft.

Die beiden S legen vor dem Start der Runde 10 Münzen (Zehnräppler) leicht überhängend (nach freiem Ermessen) auf die Tischkante. Zudem platzieren sie (nach freiem Ermessen, aber mit jeweils mindestens 5 cm Abstand zueinander) 10 Becher auf den Tisch vor die Münzen.

Ziel ist es nun, in jeden Becher mindestens eine Münze zu schnipsen. Das Spiel geht auf Zeit. Es können so viele Münzen geschnipst werden wie nötig; sind die 10 zu Beginn bereitgelegten Münzen verschnipst, können beliebig viele neue bereitgelegt werden.

Die Position der Becher kann zwischen einzelnen Schnipsversuchen angepasst werden, nicht aber während eines Versuches.

- **Utensilien:** 20 Becher, 100 Zehnräppler
- 1v1, alle Kombinationen einmal
- Best of 5; bei Stand von 2:2 nominiert jedes T sein S für die letzte Runde



Gummis gegen Bechertürme

Ein Becherturm in 3 Metern Entfernung, dazu ein Vorrat an Haushaltsgummis. Wer räumt seine Fläche zuerst leer?

Vor beiden S ist in 3 m Distanz je ein Becherturm (4, 3, 2, 1) aufgestellt.

Die S müssen alle Becher mit geschnippten Haushaltsgummis vollständig von der Fläche schießen.

Gespielt wird gleichzeitig und auf Zeit, nicht auf Anzahl Versuche.

- **Utensilien:** viele Haushaltsgummis, >20 Becher
- 1v1, abwechselnd je Runde
- Best of 5; bei Stand von 2:2 nominiert jedes T sein S für die letzte Runde



An die Grenze schnipsen

Pokerchips werden möglichst nahe an die Tischkante geschnipst – nah genug für viele Punkte, aber nicht so weit, dass sie abstürzen.

Die S sollen Pokerchips von einem Ende eines rechteckigen Tisches so nahe wie möglich an das andere Ende schnipsen.

Auf der Tischfläche sind Sektoren markiert, die 1, 2, 3 und 5 Punkte ergeben (steigende Punktzahl je näher am Tischende). Landet ein Chip auf einer Linie, zählt die geringere Punktzahl. Wenn über den Tisch hinausgeschnipst wird, gibt es 0 Punkte.

Jeder S darf einmal 10 Chips hintereinander schnipsen. Ausgezählt wird die Endlage der Chips nach dem 10. Chip; alle S beginnen mit leerem Tisch. Gespielt wird nacheinander.

- **Utensilien:** >10 Pokerchips
- 4r
- 1 Runde je S; Punkte werden je Team addiert



Reaktionsduell

Eine Schraubenmutter an Schnur liegt bereit, ein Becher lauert darüber, der Würfel gibt das Signal. Dann entscheidet sich, wer schneller reagiert.

Ein S hält eine Schnur, an deren Ende eine Schraubenmutter festgebunden ist. Die Mutter wird in einen aufgemalten Kreis (ca. 6 cm Durchmesser) gelegt. Der Gegner hält einen Becher ca. 5 cm über dem Boden.

SL würfelt mit einem Würfel. Zeigt der Würfel eine 1 oder 6, soll die Mutter weggezogen werden, während der Gegner sie rechtzeitig mit dem Becher innerhalb des Kreises zu fangen versucht.

Gelingt das Wegziehen, erhält das Mutter-T den Punkt, gelingt das Fangen, erhält das Becher-T den Punkt. Wird bei 2, 3, 4 oder 5 weggezogen oder der Becher berührt den Boden, erhält der jeweilige Gegner den Punkt; agieren beide, erhält niemand einen Punkt.

Die beiden Paarungen werden ausgelost und in beide Richtungen durchgeführt. Daraus resultieren 4 Runden. Steht danach 2:2, bestimmen beide Teams den S für die 5. Runde; die Aufgaben (Becher, Schnur) werden anschliessend zugewechselt.

- **Utensilien:** Eine Schraubenmutter mit Schnur dran. Ein stabiler Becher. Ein Würfel. Eine Ablage, in die gewürfelt wird.
- 1v1, abwechselnd je Runde
- Punkte innerhalb der Runde: Best of 5. Anzahl Runden: Best of 5.



Flaschensalto

Eine PET-Flasche soll nach einem Rückwärtssalto aufrecht landen. Über 10 Versuche trennt sich Glück allmählich von Können.

Die S sollen eine Flasche (0,5-Liter-PET, zu ca. 25% gefüllt) im Rückwärtssalto auf eine glatte Fläche werfen, so dass sie aufrecht stehen bleibt.

Jeder S absolviert 10 Versuche hintereinander. Gespielt wird nacheinander.

- **Utensilien:** 0,5-Liter-PET-Flasche
- 4r
- 1 Runde je S; Anzahl gelungener Versuche wird je Team addiert.



Trichterball

Ein Pingpongball wird aus dem Fangbecher hochgeschossen und soll wieder darin landen. Klingt einfacher, als es mit dem gekürzten Trichter ist.

Mit dem Fangbecher soll ein Pingpongball hochgeschossen und wieder aufgefangen werden.

Der Trichter des Fangbechers ist bis auf einige cm gekürzt, damit das Fangen schwieriger ist.

Jeder S hat 10 Versuche hintereinander. Gespielt wird nacheinander.

- **Utensilien:** 1 Trichterball-Spielzeug mit Ball
- 4r
- 1 Runde je S; Anzahl gelungener Versuche wird je Team addiert.



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Kneten

Eine Person knetet, die andere errät. Aus einfachen Objekten werden erstaunlich schwierige Knetprojekte.

Gespielt wird innerhalb eines T. S1 knetet mit Knetmasse Objekte aus einer vorgegebenen Liste, S2 versucht möglichst schnell zu erraten. Das T legt selber fest, wer knetet und wer rät.

Die Objekte müssen physischer Natur sein, also z.B. Herz oder Sonne, nicht «Liebe» oder «Wärme».

Jegliche Kommunikation – auch nonverbale – zwischen den S des T (ausser «Ja» und «Nein») ist verboten. Es dürfen keine Buchstaben geknetet werden.

Die Liste beinhaltet 10 Objekte, die der Reihe nach bearbeitet werden sollen. Wer bei einem Gegenstand nicht weiterweiss, kann «weiter» sagen, womit der Gegenstand wieder an die Reihe kommt, nachdem alle übrigen bearbeitet worden sind.

Pro Durchgang stehen maximal 5 Minuten zur Verfügung. Erraten beide T gleich viele Gegenstände, gewinnt jenes, das den letzten schneller erraten hat. Entsprechend muss ein S des gegnerischen T die Zwischenzeiten bei jedem erratenen Gegenstand stoppen.

Die 2 benötigten Objektlisten werden ad hoc von KI per einheitlichem Prompt generiert.

- **Utensilien:** Knetmasse
- 2v2
- 1 Runde je T



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Wandsitzen

Rücken an die Wand, Knie im rechten Winkel – und warten, bis die Beine nachgeben. Die Zeiten beider Teammitglieder zählen zusammen.

Beide S stellen sich mit dem Rücken an die Wand: Knie im 90°-Winkel, Oberschenkel waagrecht. Die S tragen Schuhe, damit die Füße ausreichend Halt haben. Hände dürfen nicht auf den Oberschenkeln abgestützt werden.

Diese Position ist so lange wie möglich zu halten.

Es werden 2 Duelle mit je 1 S pro T ausgetragen. Es wird die Zeit gemessen, die jeder S in dieser Haltung verbringen kann.

- **Utensilien:** keine
- 1v1
- 1 Runde je S. Zeiten beider S eines T werden addiert.
- Indoor



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Mini-Pingpong pausenlos

Das Team hält den Ball 1 Minute lang im Spiel und sammelt möglichst viele Schläge. Jeder verlorene Ball kostet Rhythmus und Zeit.

Am Mini-Pingpong-Tisch spielen die beiden S eines T miteinander.

Das Ziel ist es, in einer Minute möglichst viele regelkonforme Schläge zu erzielen.

Es liegen nur 2 Ersatzbälle bereit. Fällt ein Ball zu Boden, kann entweder mit diesem oder mit einem der Ersatzbälle weitergespielt werden.

Bei Gleichstand beider Teams gilt eine Runde als 0:0.

- **Utensilien:** Mini-Pingpong-Tisch, 3 Bälle, 2 Schläger
- 2v2
- Best of 5
- Indoor



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Mini-Pingpong-Duell

Klassisches Pingpong am kleinen Tisch: 11 Punkte und kein Platz für grosse Ausreden.

Am Mini-Pingpong-Tisch spielen je 1 S der beiden T einen Satz auf 11 Punkte gegeneinander.

Zum Satz Sieg sind 2 Punkte Unterschied nötig.

- **Utensilien:** Mini-Pingpong-Tisch, 2 Schläger
- 1v1, alle Kombinationen einmal
- Best of 5; bei Stand von 2:2 nominiert jedes T ein S für die letzte Runde
- Indoor



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Frisbee-Platzquerung

Der Fussballplatz wird mit möglichst wenigen Frisbeewürfen durchquert. Jeder Fang bestimmt, von wo es weitergeht.

Ziel ist es, als T mit möglichst wenigen Frisbeewürfen den gesamten Fussballplatz zu durchqueren.

Geworfen wird abwechselnd; gestartet wird hinter der Grundlinie.

S1 von T1 wirft das Frisbee aus dem Stand; S2 von T1 muss fangen.

Falls der Fang erfolgreich ist, wirft S2 vom Ort des Fangs aus S1 das Frisbee zu (S1 hat seinen Ort natürlich verlagert, um möglichst den Platz zu durchqueren).

Falls der Fang nicht erfolgreich ist, muss S1 noch einmal von seinem Startpunkt aus werfen, bis S2 fängt.

Auf Wurf 1 von T1 folgt Wurf 1 von T2, dann Wurf 2 von T1 und so weiter.

Gewonnen hat die Runde jenes T, das mit weniger Würfeln das andere Ende des Fussballplatzes erreicht (Fang hinter der Auslinie). Brauchen beide Teams gleich viele Würfe, entscheidet die Weite eines Stechwurfs. Wer wirft und wer fängt, wird innerhalb des T festgelegt.

- **Utensilien:** 2 Frisbees, Fussballplatz (Sihlhölzli)
- 2v2
- Best of 3
- Outdoor



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Dem eigenen Ball hinterher

Den Ball weit vorauswerfen und ihm hinterherjagen. Vor dem zweiten Aufprall muss er gefangen sein – je weiter weg, desto besser.

Ein S wirft sich selbst einen Ball möglichst weit zu. Der Ball muss hinter einer Startlinie aus dem Stand abgeworfen und möglichst weit davon entfernt wieder selbst gefangen werden, bevor er ein zweites Mal auf dem Boden auftrifft.

Gemessen wird die Distanz zwischen Abwurf und Auffangen. Jeder S hat 4 Versuche, von denen nur der beste zählt.

- **Utensilien:** Ball, Asphaltplatz (Sihlhölzli)
- 4r
- Die Distanzen beider S eines T werden addiert.
- Outdoor



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Würfelsumme auf einen Blick

Immer mehr Würfel landen auf einmal im Behälter. Wer behält den Überblick und zählt am schnellsten die Würfelaugen zusammen?

SL würfelt mit einer steigenden Zahl von Würfeln in ein rechteckiges Behältnis von ca. 30×30 cm.

Von den beiden S möglichst schnell zu nennen ist die Summe der Augen aller geworfenen Würfel.

Von jedem T rät jeweils 1 S. Das T kann einen S für das ganze Spiel nominieren oder seine S abwechselnd antreten lassen.

Wer buzzert, muss innert 2 Sekunden antworten.

Begonnen wird mit 6 Würfeln. Danach wird immer um 2 Würfel erhöht.

- **Utensilien:** 22 Würfel. Ein rechteckiges Behältnis (ca. 30×30 cm)
- 1v1, Buzzer
- Best of 9



SALON
WISSEN · VERSTEHEN · ERLEBEN

Wie viele Buchstaben?

Ein langes Wort wird vorgelesen. Wer seine Buchstaben im Kopf am schnellsten zählt, gewinnt den Punkt.

SL liest ein langes Wort (mindestens 10 Buchstaben) vor.

Die S müssen möglichst schnell die Anzahl der Buchstaben nennen, die das Wort hat.

- **Utensilien:** keine
- 1v2, Buzzer
- Best of 11



Was wiegt was?

Wie schwer ist ein Stofftier, ein Buch oder eine Nudel? Alle schätzen für sich; die Waage entscheidet.

Das Gewicht von Gegenständen, die sich vor Ort befinden, muss geschätzt werden. Die S dürfen die Gegenstände dabei anfassen und aufheben.

Jeder S schreibt seinen Tipp auf ein Stück Papier. Absprachen innerhalb des Teams sind verboten.

Anschliessend wird gewogen und das T des S, dessen Schätzung dem tatsächlichen Gewicht am nächsten kommt, erhält einen Punkt.

- **Utensilien:** Küchenwaage (1 g bis 5000 g), Feinwaage (1 mg bis 50 g). Gegenstände (Stofftier, Buch, Löffel, Pfanne etc.) können spontan bestimmt werden.
- 2v2
- Best of 7



Kinderpuzzle auf die Schnelle

Zwei Kinderpuzzles, keine Vorlage und eine tickende Uhr. Welches Team bewahrt Ruhe und setzt die Teile am schnellsten zusammen?

S1T1 und S1T2 setzen so schnell wie möglich je ein Puzzle mit 24 Teilen ohne Vorlage zusammen. Die Zeit wird für beide S gestoppt.

Die fertigen Puzzles werden auseinandergenommen und wieder in die Schachtel gepackt.

Anschliessend tun S2T1 und S2T2 dasselbe. Diese beiden S kennen die Puzzles schon, aber da dies für beide denselben Vorteil darstellt, ist die Ausgangslage fair.

- **Utensilien:** 2 Kinderpuzzles à 24 Teile
- 1v1
- Gesamtzeit beider S je Team

