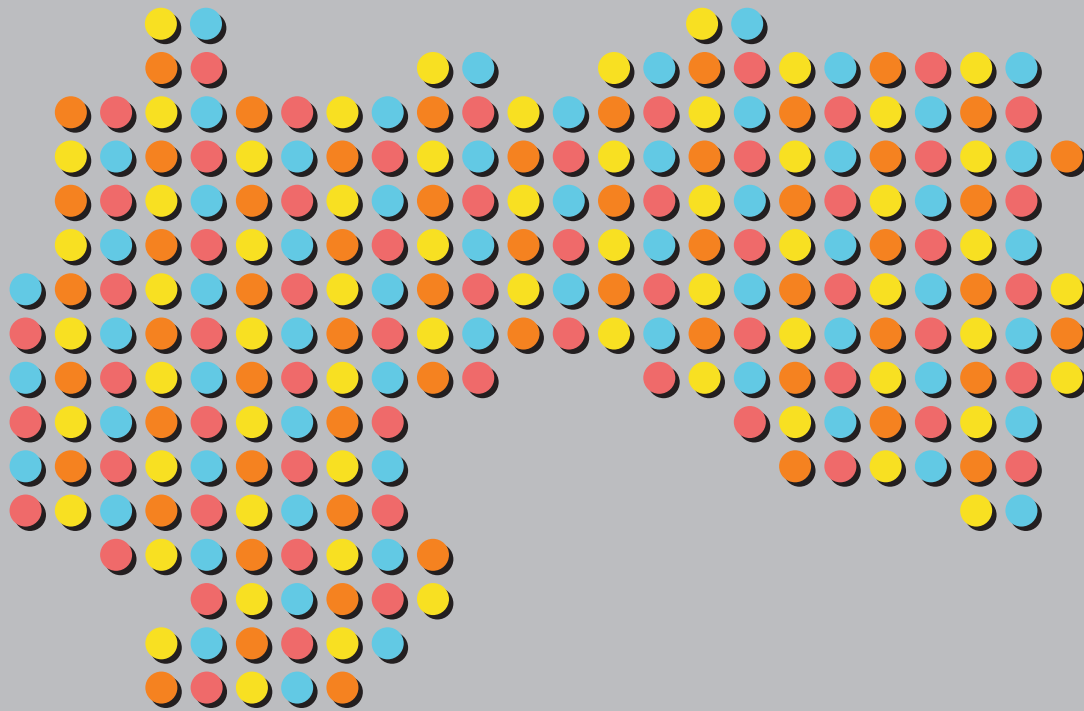


DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA



**32 GESCHICKLICHKEITS- UND SPRACHAUFGABEN
FÜR DEN TEAMWETTBEWERB
IM AUFGABEN-PATCHWORK**

**32 ZADANIA SPRAWNOŚCIOWE I JĘZYKOWE
NA RYWALIZACJĘ DRUŻYN
W ZADANIOWYM PATCHWORKU**

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



Aufgabe für ein Teammitglied



Aufgabe für alle Teammitglieder



Material



Aufgaben der Spielleitung

OBJAŚNIENIA SYMBOLI



zadanie dla jednego członka drużyny



zadanie dla całej drużyny




materiały



zadania animatora

1

LUNGENTEST

Aufgabe für 

Blase den Luftballon innerhalb von 30 Sekunden so weit wie möglich auf. Dein Team gewinnt, wenn euer Luftballon einen größeren Umfang hat als der des anderen Teams. Zerplatzt der Luftballon, geht dein Team bei dieser Wertung leer aus. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Luftballons, Timer oder Stoppuhr-App, Maßband



Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Luftballon, stoppt die Zeit, misst den Umfang der aufgeblasenen Luftballons und verkündet das Ergebnis.



2

APFELSCHÄLEN

Aufgabe für 

Schäle den Apfel so, dass eine möglichst lange Apfelschale entsteht. Du hast 30 Sekunden Zeit. Dein Team gewinnt, wenn eure Apfelschale länger ist als die des anderen Teams. Es zählt das längste zusammenhängende Stück. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Äpfel, zwei Obstmesser, Timer oder Stoppuhr-App, Maßband



Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Apfel und ein Obstmesser, stoppt die Zeit, misst die Länge der Apfelschalen und verkündet das Ergebnis.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

1

TEST PŁUC

Zadanie dla 

W ciągu 30 sekund nadmuchaj balon najbardziej, jak potrafisz. Twój zespół wygra, jeśli wasz balon będzie miał większy obwód niż balon drugiej drużyny. Pęknięcie balona oznacza dyskwalifikację w tej rywalizacji. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwa balony, stoper lub aplikacja stopera, centymetr krawiecki



Animator przekazuje drużynom po jednym balonie, odmierza czas, mierzy obwód napompowanych balonów i ogłasza wynik.



2

OBIERANIE JABŁKA

Zadanie dla 

Obierz jabłko w taki sposób, aby uzyskać jak najdłuższą skórkę. Masz na to zadanie 30 sekund. Twój zespół wygra, jeśli wasza skórka będzie dłuższa niż skórka drugiej drużyny. Liczy się najdłuższy kawałek. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwa jabłka, dwa noże do obierania owoców, stoper lub aplikacja stopera, centymetr krawiecki



Animator rozdaje drużynom po jednym jabłku i nożu, odmierza czas, mierzy długość skórek i ogłasza wynik.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

3

PAPIERSCHLANGE

Aufgabe für 

Reiße aus dem Blatt Papier eine möglichst lange Papierschlange. Du hast 30 Sekunden Zeit. Dein Team gewinnt, wenn eure Papierschlange länger ist als die des anderen Teams. Es zählt das längste zusammenhängende Stück. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



A4-Papier, Timer oder Stoppuhr-App, Maßband



Die Spielleitung übergibt an jedes Team ein Blatt Papier, stoppt die Zeit, misst die Länge der Papierschlängen und verkündet das Ergebnis.



4

BÜROKLAMMERNKETTE

Aufgabe für 

Lege die zehn Büroklammern vor dich hin. Dir werden die Augen verbunden. Beim Startsignal geht es los: Füge die Büroklammern so schnell wie möglich zu einer Kette zusammen. Dein Team gewinnt, wenn du schneller bist als die Vertreterin/ der Vertreter des anderen Teams.

Beide Teams starten gleichzeitig.



20 Büroklammern, zwei Augenbinden



Die Spielleitung übergibt an jedes Team zehn Büroklammern, verbindet den beiden Teamvertreterinnen/-vertretern die Augen, startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGR
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

3

PAPIEROWY WĄŻ

Zadanie dla 

Wydrzyj z kartki jak najdłuższego węża. Masz na to zadanie 30 sekund. Twój zespół wygra, jeśli wasz wąż będzie dłuższy niż wąż drugiej drużyny. Liczy się najdłuższy kawałek. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



kartki A4, stoper lub aplikacja stopera, centymetr krawiecki



Animator rozdaje drużynom po jednej kartce, odmierza czas, mierzy długość papierowych węży i ogłasza wynik.



4

ŁAŃCUCH ZE SPINACZY

Zadanie dla 

Położ przed sobą dziesięć spinaczy biurowych. Twoje oczy zostaną zastonięte opaską. Na sygnał zaczniesz jak najszybciej łączyć spinacze w taki sposób, aby powstał łańcuch. Twój zespół wygra, jeśli wykonasz to szybciej niż zawodnik drugiej drużyny.

Obie drużyny startują jednocześnie.



20 spinaczy biurowych, dwie opaski na oczy



Animator rozdaje drużynom po dziesięć spinaczy biurowych, zasłania oczy obu przedstawicielom drużyn, rozpoczyna konkurencję i ogłasza wynik.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGR
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

5

GERADE ODER UNGERADE?Aufgabe für 

Wählt ein Teammitglied aus, das für euer Team raten soll. Alle anderen ziehen jeweils ein bis fünf Papierschnipsel, ohne dass das andere Team sieht wie viele. Haltet die Schnipsel in der Faust versteckt. Stellt euch jetzt in eurem Team nebeneinander in einer Reihe auf. Das andere Team macht es genauso. Die/ der Ratende des anderen Teams muss nun vorhersagen, ob sich in euren Händen jeweils eine gerade oder ungerade Anzahl Papierschnipsel befindet. Dazu befragt ihr sie/ ihn nacheinander: „Gerade oder ungerade [Zahl]?“ („Parzysta czy nieparzysta [liczba]?“). Bei einer richtigen Antwort gehen die Papierschnipsel an das andere Team. Stimmt die Antwort nicht, bleiben die Papierschnipsel bei euch. Danach ist in gleicher Weise die/ der Ratende eures Teams bei dem anderen Team dran. Am Ende wird ausgewertet: Es gewinnt das Team mit den meisten Papierschnipseln. Dabei werden sowohl die erratenen als auch die behaltenen Papierschnipsel gezählt.

Die beiden Teams starten nacheinander.



40 Papierschnipsel (Glasperlen, Knöpfe o. ä.), eine Schüssel



Die Spielleitung bereitet die Schüssel mit Papierschnipseln vor, beaufsichtigt die Ziehung und die Auszählung der Papierschnipsel und verkündet das Ergebnis.

6

LIEGESTÜTZENAufgabe für 

Mache innerhalb von 30 Sekunden möglichst viele Liegestützen. Dein Team gewinnt, wenn du mehr schaffst als die Vertreterin/ der Vertreter des anderen Teams. Beim Startsignal geht es los!

Die beiden Teams starten gleichzeitig.



Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung stoppt die Zeit, zählt die Liegestützen (mit Unterstützung einer weiteren Person) und gibt das Gewinnerteam bekannt.

5

PARZYSTA CZY NIEPARZYSTA?Zadanie dla 

Wybierzcie osobę, która będzie zgadywać w imieniu waszego zespołu. Pozostali z was losują od jednego do pięciu skrawków papieru tak, aby drużyna przeciwna tego nie widziała. Trzymajcie je ukryte w dłoniach i ustawcie się w szeregu. Druga drużyna robi to samo. Jej reprezentant ma zgadnąć, czy w waszych dłoniach jest parzysta czy nieparzysta liczba papierków. W tym celu po kolei zadajecie mu pytanie: „Parzysta czy nieparzysta [liczba]?“ („Gerade oder ungerade [Zahl]?“). Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, skrawki trafiają do jego drużyny. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, zostają u was. Następnie w ten sam sposób zgaduje przedstawiciel waszego zespołu. Na koniec odbywa się liczenie skrawków: wygrywa drużyna, która ma ich więcej. Liczą się zarówno te odgadnięte, jak i zatrzymane.

Obie drużyny startują jedna po drugiej.



40 skrawków papieru (koraliki, guziki lub inne), miska



Animator przygotowuje miskę ze skrawkami papieru, nadzoruje losowanie i liczenie papierków oraz ogłasza wynik.

6

POMPKIZadanie dla 

W ciągu 30 sekund zrób jak najwięcej pompek. Twój zespół wygra, jeśli zrobisz ich więcej niż zawodnik drugiej drużyny. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.




stoper lub aplikacja stopera



Animator odmierza czas, liczy pompki (z pomocą asystenta) i ogłasza zwycięzcę.

7

VERKNOTETAufgabe für 

Bring deine Schnur zum Schrumpfen! Knüpfe innerhalb von 60 Sekunden möglichst viele Knoten in die Schur, so dass sie kürzer und kürzer wird. Es müssen einzelne Knoten sein, ein Riesenknoten ist nicht erlaubt. Dein Team gewinnt, wenn die Schnur am Ende kürzer ist als die des anderen Teams. Beim Startsignal geht es los!

Die beiden Teams starten gleichzeitig.



zwei ca. 30 cm lange Stücke Packschnur (Kordel o. ä.), Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt an jedes Team ein Stück Schnur, stoppt die Zeit, misst die Länge der Schnur und verkündet das Ergebnis.

7

WIĄZANIE SUPŁÓWZadanie dla 

Skurcz swój sznurek! W ciągu 60 sekund zawiąż na sznurku jak najwięcej suptów, tak aby stał się jak najkrótszy. Muszą to być pojedyncze supty – duży, splątany węzeł jest niedozwolony. Twój zespół wygra, jeśli wasz sznurek stanie się krótszy niż sznurek drugiej drużyny. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwa kawałki sznurka pakowego o długości ok. 30 cm, stoper lub aplikacja stopera



Animator rozdaje drużynom po kawałku sznurka, odmierza czas, mierzy długość sznurków i ogłasza wynik.

8

STREICHHOLZ-TURMAufgabe für 

Setzt euch um die Flasche herum. Eure Aufgabe ist es, aus den Streichhölzern, die jede/-r von euch erhalten hat, gemeinsam einen Turm auf dem Flaschenhals zu bauen. Dazu legt ihr reihum jeweils einen Streichholz ab. Stürzt der Turm ein, müsst ihr von vorn beginnen. Euer Team gewinnt, wenn es euch gelingt, innerhalb von 90 Sekunden mehr Streichhölzer als das andere Team zu verbauen. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



je nach Gruppengröße bis zu 100 Streichhölzer, zwei leere Getränkeflaschen mit schmalen Hals, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung händigt jedem Team jeweils eine Flasche und 10 Streichhölzer pro Person aus, stoppt die Zeit, beaufsichtigt die Zählung der verbauten Streichhölzer und verkündet das Ergebnis.

8

WIEŻA Z ZAPALEKZadanie dla 

Usiądźcie wokół butelki. Waszym zadaniem jest wykorzystanie zapatek, które każdy z was otrzymał, do wspólnego zbudowania wieży na szyjce butelki. Aby to zrobić, po kolei umieszczacie na butelce po jednej zapalce. Jeśli wieża się zawali, musicie zacząć od początku. Wasz zespół wygra, jeśli uda się wam w ciągu 90 sekund ułożyć więcej zapatek niż zawodnikom drugiej drużyny. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



w zależności od wielkości grupy do 100 zapatek, dwie puste butelki z wąską szyjką, stoper lub aplikacja stopera



Animator rozdaje drużynom po jednej butelce oraz po 10 zapatek na osobę, odmierza czas, nadzoruje liczenie zapatek i ogłasza wynik.

9

KRAFTMEISTERAufgabe für 

Jedes Teammitglied ist gefragt: Drückt nacheinander die Personenwaage mit beiden Händen zusammen. Die einzelnen Ergebnisse auf der Anzeige werden notiert und summiert. Euer Team gewinnt, wenn es euch gelingt, mehr Kilos zu „drücken“ als das andere Team.

Die beiden Teams starten nacheinander.



Personenwaage, Notizzettel, Stifte



Die Spielleitung händigt den Teams die Personenwaage aus, prüft Messungen und Schlussrechnung und verkündet das Ergebnis.

9

SIŁACZEZadanie dla 

Tu liczy się siła całej drużyny: po kolei ścisnąć obiema rękami wagę łazienkową. Wyniki kolejnych osób są zapisywane i sumowane. Wasz zespół wygra, jeśli uda wam się „ścisnąć” więcej kilogramów niż drugiej drużynie.

Obie drużyny startują jedna po drugiej.



waga łazienkowa, kartki do notowania, długopisy



Animator przekazuje zespołom wagę łazienkową, sprawdza pomiary i rachunek końcowy oraz ogłasza wynik.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

10

GRUPPENSPRUNGAufgabe für 

Macht nacheinander einen Weitsprung aus dem Stand. Wo die erste Person landet (es zählt die Ferse des Fußes, der am weitesten hinten aufkommt), startet die zweite Person usw. Jedes Teammitglied springt nur einmal. Euer Team gewinnt, wenn ihr gemeinsam weiter springt als das andere Team.

Die beiden Teams starten nacheinander.



Maßband, Notizzettel, Stifte



Die Spielleitung legt einen Startpunkt fest, beaufsichtigt den korrekten Ablauf der beiden Gruppensprünge und verkündet das Ergebnis.

10

SKOK GRUPOWYZadanie dla 

Wykonajcie po kolei skok w dal z miejsca. Tam, gdzie wylądzuje pierwsza osoba (liczy się pięta tej nogi, która jest z tyłu), zaczyna druga itd. Każdy z was skacze tylko raz. Wasz zespół wygra, jeśli skoczycie wspólnie dalej niż druga drużyna.

Obie drużyny startują jedna po drugiej.



centymetr krawiecki, kartki do notowania, długopisy



Animator ustala punkt startowy, nadzoruje prawidłowy przebieg obu skoków grupowych i ogłasza wynik.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

11

LÖFFEL DRUNTER UND DRÜBEN

Aufgabe für 

Eure Aufgabe ist es, alle Teammitglieder mithilfe der Schnur am Teelöffel zu verbinden. Beim Startsignal steckt eine/-r von euch den Löffel samt Schnur in den Halsausschnitt seines/ ihres T-Shirts/ Pullovers und zieht ihn am Ärmel heraus. Das nächste Teammitglied übernimmt ihn, führt ihn in den eigenen Halsausschnitt ein und am Ärmel wieder heraus usw. Erreicht der Löffel die letzte Person, verknotet ihr beide Enden der Schnur miteinander. Euer Team gewinnt, wenn ihr euch schneller miteinander verbunden habt als das andere Team.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Teelöffel, zwei lange Stücke Packschnur (ca. 1,5 m pro Person)



Die Spielleitung befestigt an jedem Teelöffel eine Schnur und übergibt einen an jedes Team, startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

11

PRZEWLEKANIE ŁYŻKI

Zadanie dla 

Wasze zadanie polega na połączeniu wszystkich członków drużyny za pomocą sznurka przywiązanego do łyżeczki. Na sygnał jeden z was wkłada łyżeczkę ze sznurkiem przez dekolt swojego T-shirta/ swetra i wyciąga ją przez rękaw. Kolejny zawodnik przejmuje łyżeczkę, także wkłada ją przez własny dekolt i wyciąga rękawem itd. Gdy łyżeczka dotrze do ostatniej osoby, zwiążcie oba końce sznurka. Wasz zespół wygra, jeśli połączycie się szybciej niż druga drużyna.

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie łyżeczki, dwa długie sznurki (ok. 1,5 m na osobę)



Animator przywiązuje sznurki do obu łyżeczek, przekazuje po jednej każdemu zespołowi, po czym otwiera wyścig i ogłasza zwycięzcę.

12

SCHÄTZT MAL!

Aufgabe für 

Schätzt die Anzahl der Perlen im Glas, ohne sie herauszunehmen. Ihr habt 30 Sekunden Zeit für die Antwort. Euer Team gewinnt, wenn ihr näher an der richtigen Antwort dran seid als das andere Team. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



durchsichtiges Glas, Perlen (kleine Steinen, Erbsen o. ä.), Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung füllt eine (ihr bekannte) Anzahl Perlen ins Glas, stellt es an einen für beide Teams gut sichtbaren Ort, stoppt die Zeit, nimmt die Schätzungen entgegen und verkündet das Ergebnis.

12

OSZACUJCIĘ!

Zadanie dla 

Oszacujcie liczbę koralików w pojemniku, nie wyjmując ich ze środka. Macie 30 sekund na odpowiedź. Wasz zespół wygra, jeśli będziecie bliżej prawidłowej odpowiedzi niż druga drużyna. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



przezroczysty pojemnik, koraliki (drobne kamienie, groszek itp.), stoper lub aplikacja stopera



Animator napetnia pojemnik koralikami (konkretną, znaną mu, liczbą), ustawia w miejscu dobrze widocznym dla obu drużyn, odmierza czas, przyjmuje odpowiedzi od uczestników i ogłasza wynik.

13

SCHERE, STEIN, PAPIERAufgabe für 

Ihr spielt zusammen gegen das andere Team das beliebte *Spiel Schere, Stein, Papier* (auch *Schnick, Schnack, Schnuck*). Ihr besprecht leise untereinander (das andere Team macht es genauso), welches Symbol ihr wählen wollt: Schere (stärker als Papier, aber schwächer als Stein), Stein (stärker als Schere, aber schwächer als Papier) oder Papier (schwächer als Schere, aber stärker als Stein). Stellt euch nebeneinander in einer Reihe auf, das andere Team steht euch gegenüber. Auf ein Zeichen zeigt alle gleichzeitig das von euch vereinbarte Symbol. Ihr gewinnt, wenn euer Symbol stärker ist als das des anderen Teams. Wenn beide Teams das gleiche Symbol zeigen, gibt es ein Unentschieden. Zeigt ein Team versehentlich verschiedene Symbole, geht der Punkt an das andere Team.

Beide Teams starten gleichzeitig.



Die Spielleitung startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

13

PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCEZadanie dla 

Zagrajcie przeciwko drugiej drużynie w popularną grę *Papier, kamień, nożyce*. Ustalcie między sobą cicho (drugi zespół robi to samo), jaki symbol chcecie wybrać: nożyce (silniejszy od papieru, ale słabsze od kamienia), kamień (silniejszy od nożyc, ale słabszy od papieru) czy papier (słabszy od nożyc, ale silniejszy od kamienia). Ustawcie się w szeregu obok siebie, drugi zespół stoi naprzeciwko was. Na sygnał wszyscy pokazujecie ustalony symbol. Wygracie, jeśli wasz symbol jest silniejszy od symbolu drugiej drużyny. Jeśli oba zespoły pokażą ten sam symbol, następuje remis. Jeśli członkowie jednej drużyny pomylą się i pokażą różne symbole, punkt otrzyma drugi zespół.

Obie drużyny startują jednocześnie.



Animators rozpoczyna konkurencję i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

14

ZAUBERSTABAufgabe für 

Stellt euch einander gegenüber in einer Doppelreihe auf. Streckt einen Arm nach vorne, dreht die Handfläche nach oben und bildet mit den Fingerkuppen eurer Zeige- und Mittelfinger eine Linie. Darauf legt die Spielleitung einen „Zauberstab“. Eure Aufgabe ist es, ihn mit vereinten Kräften auf dem Boden abzulegen. Euer Team gewinnt, wenn ihr schneller seid als das andere Team. Wenn der „Zauberstab“ fällt, oder ihr ihn festhaltet, ist der Zauber dahin, und ihr habt verloren. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Besenstiele oder leichte Stangen



Die Spielleitung legt einen Besenstiel auf die Fingerkuppen jedes Teams, startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

14

CZARODZIEJSKA RÓDZKAZadanie dla 

Ustawcie się w dwuszeregu twarzami do siebie. Wyciągnijcie jedno ramię do przodu, obróćcie dłonie wnętrzem do góry i utwórzcie linię z palca wskazującego i środkowego. Animator umieści na waszych dłoniach „czarodziejską różdżkę“. Waszym zadaniem będzie wspólnymi siłami potożyć ją na podłozie. Wasz zespół wygra, jeśli będziecie szybsi od drugiej drużyny. Jeśli „czarodziejska różdżka“ spadnie lub zostanie przez kogoś przytrzymana, czar pryśnie i przegracie. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie miotły lub lekkie kije



Animators umieszcza miotłę na czubkach palców uczestników obu drużyn, rozpoczyna konkurencję i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

15

BALLONLIFTAufgabe für 

Blase den Luftballon so groß auf, dass er in einen der Becher passt (mache keinen Knoten, denn im Spielverlauf musst du seine Größe regulieren). Positioniere die fünf Becher vor dir in einer Reihe. Beim Startsignal geht es los: Nimm mit Hilfe des Luftballons den zweiten Becher in der Reihe auf und staple ihn in den ersten. Danach verfährt du in gleicher Weise mit dem dritten, vierten und fünften Becher, bis alle Becher ineinander gestapelt sind. Achtung: Du darfst die Becher ausschließlich mit dem Luftballon berühren, die Zuhilfenahme von Körperteilen führt zur Disqualifikation. Dein Team gewinnt, wenn eure Becher schneller gestapelt sind als die des anderen Teams. Für die Aufgabe habt ihr höchstens 2 Minuten Zeit. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Luftballons, 10 Plastikbecher, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt fünf Becher und einen Luftballon an jedes Team, startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

15

BALONOWA WINDAZadanie dla 

Nadmuchaj balon do takiej wielkości, aby zmieścić się do jednego z kubeczków (nie zawiązuj go, ponieważ w czasie gry będziesz musiał(a) regulować jego rozmiar). W rzędzie przed sobą ustaw pięć kubków. Startujesz na sygnał: użyj balonu, aby podnieść drugi kubek z rzędu i włóż go do pierwszego. Postępuj w ten sam sposób z trzecim, czwartym i piątym kubkiem, aż wszystkie zostaną włożone jeden do drugiego. Uwaga: możesz dotykać kubków wyłącznie balonem, użycie jakiegokolwiek części ciała prowadzi do dyskwalifikacji. Twój zespół wygra, jeśli ułożysz kubki szybciej niż przedstawiciel drugiej drużyny. Na wykonanie zadania macie maksymalnie 2 minuty. Jeśli czas zostanie przekroczony, oba zespoły pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwa balony, 10 plastikowych kubków, stoper lub aplikacja stopera



Animator rozdaje każdej drużynie po pięć kubków i balonie, rozpoczyna konkurencję, odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.

16

MIT HÄNDEN UND FÜßENAufgabe für 

Positioniert euch so, dass euer ganzes Team mit genau zwei Füßen und drei Händen den Boden berührt. Ihr dürft dabei keine Gegenstände als Stütze benutzen. Ihr habt höchstens 60 Sekunden Zeit. Euer Team gewinnt, wenn ihr schneller seid als das andere Team. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

16

RĘCE I STOPYZadanie dla 

Ustawcie się tak, aby cała drużyna dotykała ziemi tylko dwiema stopami i trzema rękami. Nie możecie używać żadnych przedmiotów jako podpórek. Na wykonanie zadania macie maksymalnie 60 sekund. Wasz zespół wygra, jeśli będziecie szybsi od drugiej drużyny. Jeśli czas gry zostanie przekroczony, obie drużyny pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



stoper lub aplikacja stopera



Animator odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.

17

PYRAMIDEAufgabe für 

Versucht euch als ganzes Team auf die Teppichfliese zu stellen, keine/-r darf dabei den Boden berühren. Euer Team gewinnt, wenn es euch schneller als dem anderen Team gelingt, für mindestens drei Sekunden gemeinsam auf der Teppichfliese zu stehen. Beim Startsignal geht es los! Für die Aufgabe habt ihr höchstens 60 Sekunden Zeit. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei kleine Teppichfliesen, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt jedem Team eine Teppichfliese, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

17

PIRAMIDAZadanie dla 

Spróbujcie stanąć całą drużyną na kawałku wykładziny. Nikt nie może dotykać podłogi. Wasza drużyna wygra, jeśli uda wam się jako pierwszej ustać wspólnie na wykładzinie przez co najmniej trzy sekundy. Startujecie na sygnał! Na wykonanie zadania macie maksymalnie 60 sekund. Jeśli czas zostanie przekroczony, oba zespoły pozostają bez punktów.

Drużyny startują jednocześnie.



dwa niewielkie kawałki wykładziny, stoper lub aplikacja stopera



Animator przekazuje każdej drużynie kawałek wykładziny, odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.

18

STIFT EINFÄDELNAufgabe für 

Befestige an der hinteren Gürtelschlaufe deiner Hose den Bindfaden mit dem Stift (alternativ kannst du ihn auch an einem Faden befestigen, den du dir um die Hüfte bindest). Der Stift sollte etwa auf Kniehöhe hängen. Die Flasche steht hinter dir. Versuche den Stift innerhalb von 60 Sekunden in die Flasche zu bekommen, ohne dabei Hände zu benutzen. Dein Team gewinnt, wenn euer Stift schneller in der Flasche ist als der des anderen Teams. Wenn die Flasche umkippt, bekommt dein Team keinen Punkt. Beim Startsignal geht es los! Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Flaschen, zwei Stifte, Bindfaden, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung befestigt an jedem Stift einen Bindfaden, übergibt an jedes Team jeweils einen, startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

18

DŁUGOPIS W BUTELCEZadanie dla 

Przymocuj do tylnej szlufki spodni sznurek z długopisem (alternatywnie możesz go przyczepić do sznurka zawiązanego wokół talii). Długopis powinien wisieć mniej więcej na wysokości kolan. Za tobą stoi butelka. Postaraj się w ciągu 60 sekund włożyć do niej długopis bez używania rąk. Twój zespół wygra, jeśli uda ci się to szybciej niż reprezentantowi drugiej drużyny. Jeżeli twoja butelka się przewróci, nie otrzymacie punktu. Startujecie na sygnał! Jeśli czas zostanie przekroczony, oba zespoły pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie butelki, dwa pisaki, sznurek, stoper lub aplikacja stopera



Animator przymocowuje sznurki do długopisów, wręcza je obu drużynom, rozpoczyna konkurencję, odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.

19

SORTIERT EUCH! (VARIANTE 1)Aufgabe für 

Stellt euch nach eurer Schuhgröße auf. Euer Team gewinnt, wenn ihr euch schneller in die richtige Reihenfolge sortiert habt als das andere Team. Stimmt die Reihenfolge am Ende nicht, geht euer Team leer aus. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



Die Spielleitung startet den Wettbewerb, prüft die Reihenfolge und gibt das Gewinnerteam bekannt.

19

USTAWCIE SIĘ! (WARIANT 1)Zadanie dla 

Ustawcie się według rozmiaru waszych butów. Wasz zespół wygra, jeśli ustawicie się we właściwej kolejności szybciej niż druga drużyna. Jeśli kolejność okaże się niepoprawna, nie otrzymacie punktu. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



Animator rozpoczyna konkurencję, sprawdza kolejność i ogłasza zwycięzcę.

20

SCHNEEBALLSCHLACHTAufgabe für 

Knüllt die alten Zeitungen zu Papierbällen, bis jede/-r von euch fünf davon hat. Stellt euch auf eine Seite der Linie, das andere Team steht auf der anderen Seite. Beim Startsignal geht es los: Werft eure Papierbälle über die Linie auf die Seite des anderen Teams. Das andere Team macht es genauso. Sammelt laufend die Papierbälle auf, die auf eurer Seite landen, und versucht, sie schnellstmöglich wieder loszuwerden. Euer Team gewinnt, wenn nach einer Minute weniger Papierbälle auf eurer Seite liegen als auf der anderen Seite. Die letzten 5 Sekunden werden von der Spielleitung laut rückwärts gezählt.

Beide Teams starten gleichzeitig.



Kreppband, alte Zeitungen (Zettel o. ä.), Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung markiert mit Kreppband eine Linie, übergibt an jedes Team einen Stapel alter Zeitungen, startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit, beaufsichtigt die Auszählung und gibt das Gewinnerteam bekannt.

20

BITWA NA ŚNIEŻKIZadanie dla 

Zgniećcie stare gazety w papierowe kulki, tak aby każdy z was miał ich pięć. Stańcie po jednej stronie linii, druga drużyna staje po przeciwnej. Startujecie na sygnał: przerzucacie kulki na pole drugiego zespołu, podobnie on. Jednocześnie zbieracie papierowe kulki, które wylądowały na waszej stronie i próbujecie jak najszybciej się ich pozbyć. Wasza drużyna wygra, jeśli po minucie na waszym polu będzie mniej papierowych kulek niż po stronie przeciwnej. Ostatnie 5 sekund animator odlicza głośno od pięciu do jednego.

Obie drużyny startują jednocześnie.



taśma papierowa, stare gazety (kartki itp.), stoper lub aplikacja stopera



Animator przy pomocy taśmy malarskiej wyznacza linię, rozdaje każdej drużynie stos starych gazet, rozpoczyna zawody, odmierza czas, nadzoruje liczenie i ogłasza zwycięzcę.

21

WANDERNDER BECHERAufgabe für 

Setzt euch nebeneinander in eine Reihe auf den Boden und zieht die Schuhe aus, wenn ihr wollt auch die Socken. Die/ der Erste in der Reihe bekommt einen Becher. Eure Aufgabe ist es, ihn mit den Füßen ans andere Ende durchzureichen. Besteht euer Team aus weniger als vier Personen, geht es einmal hin und zurück. Fällt der Becher auf den Boden, wandert er (von Hand) zurück an den Ausgangspunkt und ihr müsst von vorne beginnen. Euer Team gewinnt, wenn ihr schneller seid als das andere Team. Für die Aufgabe habt ihr höchstens 90 Sekunden Zeit. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



2 stabile Kunststoffbecher, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Becher, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.



22

JAGD NACH WÄSCHEKLAMMERNAufgabe für 

Jede/-r von euch bekommt drei Wäscheklammern. Befestigt sie gut sichtbar an eurer Kleidung oder am Körper und begeben euch auf das Spielfeld. Beim Startsignal geht es los: Versucht, dem anderen Team ihre Klammern „abzujagen“ und sie an euch selbst zu befestigen. Euer Team gewinnt, wenn ihr innerhalb einer Minute mehr Wäscheklammern gesammelt und behalten habt als das andere Team. Achtung: Es zählen nur die Wäscheklammern, die an eurer Kleidung oder am Körper befestigt sind!

Beide Teams starten gleichzeitig.



drei Wäscheklammern pro Person, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung steckt ein Spielfeld ab, übergibt jedem TN drei Wäscheklammern, startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit, beaufsichtigt die Auszählung und gibt das Gewinnerteam bekannt.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGHEKARTE

21

WĘDRUJĄCY KUBEKZadanie dla 

Usiądźcie obok siebie w rzędzie na podłodze i zdejmijcie buty, jeśli chcecie – również skarpetki. Pierwsza osoba w rzędzie otrzymuje kubek. Waszym zadaniem jest przekazanie go stopami do ostatniej osoby w rzędzie. Jeśli wasz zespół składa się z mniej niż czterech osób, kontynuujecie zadanie w odwrotnym kierunku. Jeśli kubek spadnie na podłogę, musicie go podać (ręką) z powrotem do punktu wyjścia i zacząć od nowa. Wasz zespół wygra, jeśli będziecie szybsi od drugiej drużyny. Na wykonanie zadania macie maksymalnie 90 sekund. Jeśli czas zostanie przekroczony, oba zespoły pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



stabilne kubki z tworzywa sztucznego, stoper lub aplikacja stopera



Animator przekazuje drużynom po jednym kubku, odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.



22

POLOWANIE NA KLAMERKIZadanie dla 

Każdy z was otrzyma trzy klamerki do bielizny. Przypnijcie je do ubrania lub do ciała tak, aby były dobrze widoczne i ustawcie się na wyznaczonym polu. Startujecie na sygnał: próbujcie „upolować” klamerki członków drugiej drużyny i przypiąć je do swoich ubrań. Wasza drużyna wygra, jeśli w ciągu minuty zbierzecie i zatrzymacie więcej klamerki do bielizny niż drużyna przeciwna. Uwaga: liczą się tylko te klamerki, które są przypięte do ubrania lub ciała!

Obie drużyny startują jednocześnie.



trzy klamerki do bielizny na osobę, stoper lub aplikacja stopera



Animator wyznacza miejsce gry, wręcza każdemu uczestnikowi trzy klamerki do bielizny, rozpoczyna zawody, odmierza czas, nadzoruje liczenie i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGHEKARTE

23

SECHSECKAufgabe für 

Eure Aufgabe ist es, das Sechseck auf dem Flipchart nachzuzeichnen. Beim Startsignal fangt ihr der Reihe nach an zu würfeln. Bei einer Eins darf die erste Seite des Sechsecks gezeichnet werden, bei der Zwei kommt die zweite Seite hinzu usw. Euer Team gewinnt, wenn ihr es schneller als das andere Team schafft, euer Sechseck zu würfeln und zu zeichnen.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei Würfel, Flipchart, ein Moderationsstift, zwei Zettel, zwei Stifte



Die Spielleitung zeichnet auf ein Flipchart ein Sechseck und versieht jede der Seiten mit einer Zahl von 1 bis 6, übergibt an jedes Team einen Würfel, einen Zettel und einen Stift, startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

23

SZEŚCIOKĄTZadanie dla 

Waszym zadaniem jest odrysowanie przedstawionego na flipcharcie sześciokąta. Po sygnale startu zaczynacie po kolei rzucać kostką. Po wyrzuceniu jedynki możecie odrysować bok z numerem jeden, po wyrzuceniu dwójki – bok numer dwa, itd. Wasz zespół wygra, jeśli uda wam się narysować sześciokąt szybciej niż drugiej drużynie.

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie kostki do gry, flipchart, marker, dwie kartki papieru, dwa flamastry



Animator rysuje na flipcharcie sześciokąt i nadaje każdemu z boków liczbę od 1 do 6, wręcza drużynom po jednej kostce do gry, kartce i flamastrze, rozpoczyna konkurencję i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

24

SORTIERT EUCH! (VARIANTE 2)Aufgabe für 

Stellt euch – ohne zu sprechen! – in alphabetischer Reihenfolge nach euren Vornamen auf. Euer Team gewinnt, wenn ihr euch schneller in die richtige Reihenfolge sortiert habt als das andere Team. Stimmt die Reihenfolge am Ende nicht, geht euer Team leer aus. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



Die Spielleitung startet den Wettbewerb, prüft die Reihenfolge und gibt das Gewinnerteam bekannt.

24

USTAWCIE SIĘ! (WARIANT 2)Zadanie dla 

Ustawcie się – bez użycia słów! – według kolejności alfabetycznej waszych imion. Wasz zespół wygra, jeśli ustawicie się we właściwej kolejności szybciej niż druga drużyna. Jeśli kolejność okaże się niepoprawna, nie otrzymujecie punktu. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



Animator rozpoczyna konkurencję, sprawdza kolejność i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

25

KISSENRENNEN

Aufgabe für 

Bildet gemeinsam mit dem anderen Team einen Kreis: Stellt euch dazu relativ dicht nebeneinander abwechselnd auf. Ein Mitglied eures Teams bekommt ein Kissen, ebenso das ihm gegenüberstehende Mitglied des anderen Teams. Beim Startsignal beginnt das Rennen: Gebt euer Kissen im Uhrzeigersinn so schnell wie möglich an das nächste Teammitglied weiter, also an der Person direkt neben euch vorbei. Das andere Team macht es genauso. Störaktionen und Fouls gegen das andere Team führen zur Disqualifikation. Euer Team gewinnt, wenn ihr mit eurem Kissen das andere Kissen einholt.

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei (in Form oder Farbe) verschiedene Kissen



Die Spielleitung übergibt an jedes Team ein Kissen, startet den Wettbewerb und gibt das Gewinnerteam bekannt.

26

LACHTEST

Aufgabe für 

Wählt aus eurem Team diejenige/ denjenigen mit der größten „Lachkontrolle“! Das andere Team macht es genauso. Stellt euch alle zusammen in einem Kreis auf. Beim Startsignal geht es los: Beide Teamvertreter/-innen begeben sich in die Mitte des Kreises und versuchen, sich innerhalb von 2 Minuten gegenseitig zum Lachen zu bringen. Fast alles ist erlaubt: Mimik, Gestik, Sprechen ... nur Berühren nicht. Ihr helft tatkräftig mit, den/ die Vertreter/-in des anderen Teams aus der Fassung zu bringen. Euer Team gewinnt, wenn euer Teammitglied dem Lachen länger standhält als sein Gegenüber. Wird die Spieldauer überschritten, endet der Wettbewerb unentschieden.

Beide Teams starten gleichzeitig.



Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

25

WYŚCIG PODUSZEK

Zadanie dla 

Wspólnie z drugą drużyną stwórzcie krąg: ustawcie się naprzemiennie dość blisko siebie. Jeden członek waszego zespołu i stojący naprzeciwko niego członek drugiej drużyny otrzymują po poduszce. Po sygnale startu rozpoczyna się wyścig: jak najszybciej podajecie poduszkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnego członka waszego zespołu, czyli pomijając osobę stojącą bezpośrednio obok was. Drugi zespół postępuje tak samo. Przeszkadzanie czy faulowanie członków drużyny przeciwnej powoduje dyskwalifikację. Wygracie, jeśli wasza poduszka dogoni drugą poduszkę.

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie różne poduszki (w innym kształcie lub kolorze)



Animator daje każdej drużynie poduszkę, rozpoczyna wyścig i ogłasza zwyciężcę.

26

TEST ŚMIECHU

Zadanie dla 

Wybierzcie ze swojej drużyny osobę, która potrafi zachować jak największą „kontrolę nad śmiechem“! Drugi zespół robi to samo. Ustawcie się wszyscy razem w kręgu. Startujecie na sygnał: obaj przedstawiciele drużyn wchodzi do środka kręgu i próbują się w ciągu 2 minut wzajemnie rozśmieszyć. Dozwolone jest prawie wszystko: mimika, gesty, mówienie, tylko nie dotykanie. Wy aktywnie pomagacie w doprowadzeniu do śmiechu przedstawiciela drugiego zespołu. Wygracie, jeśli wasz przedstawiciel dłużej powstrzyma się od śmiechu niż reprezentant drugiej drużyny. Jeśli czas zostanie przekroczony, rozgrywka kończy się remisem.

Obie drużyny startują jednocześnie.



stoper lub aplikacja stopera



Animator rozpoczyna konkurencję, odmierza czas i ogłasza zwyciężcę.

27

LÖFFELKETTEAufgabe für 

Nehmt jede/-r einen Esslöffel in die Hand und stellt euch im Abstand von ca. 30 cm nebeneinander in eine Reihe. Die Person am Anfang der Reihe erhält zusätzlich einen Tischtennisball, den sie auf ihren Löffel legt. Beim Startsignal gebt den Tischtennisball mit euren Löffeln bis ans Ende der Reihe weiter. Wird der Ball mit einem Körperteil berührt oder fällt er herunter, geht es zurück an den Anfang. Euer Team gewinnt, wenn ihr den Ball schneller ans Ende der Reihe durchgereicht habt als das andere Team. Für die Aufgabe habt ihr höchstens 90 Sekunden Zeit. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



ein Esslöffel pro TN, zwei Tischtennisbälle, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt an jeden TN einen Esslöffel und an jedes Team einen Tischtennisball, startet den Wettbewerb, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

27

ŁAŃCUCH ŁYŻEKZadanie dla 

Każdy z was otrzymuje łyżkę, następnie ustawicie się w szeregu w odległości około 30 cm od siebie. Osoba na początku szeregu otrzymuje piłeczkę do ping-ponga, którą kładzie na swojej łyżce. Po sygnale startu staracie się jak najszybciej przekazać piłeczkę przy pomocy łyżek do ostatniej osoby w szeregu. Jeśli piłka dotknie jakiegokolwiek części ciała lub upadnie, zaczynać od początku. Wasz zespół wygra, jeśli podacie piłkę do ostatniej osoby szybciej niż druga drużyna. Na wykonanie zadania macie maksymalnie 90 sekund. Jeśli czas zostanie przekroczony, oba zespoły pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



jedna łyżka stołowa na uczestnika, dwie piłeczki pingpongowe, stoper lub aplikacja stopera



Animator daje każdemu uczestnikowi łyżkę stołową oraz po jednej piłeczce pingpongowej każdej drużynie, rozpoczyna zawody, odmierza czas i ogłasza zwycięzcę.

28

REIM-MEISTERAufgabe für 

Schreibt innerhalb von 90 Sekunden möglichst viele deutsch-polnische Reimpaare auf euren Zettel. Jedes Reimpaar muss ein deutsches und ein polnisches Wort beinhalten, z. B.: Post (poczta) – most (Brücke), Sonne (słońce) – stone (salzig). Euer Team gewinnt, wenn ihr mehr korrekte Reimpaare sammelt als das andere Team. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei A4-Zettel, zwei Stifte, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Zettel und einen Stift, stoppt die Zeit, prüft die Reimpaare und gibt das Gewinnerteam bekannt.

28

MISTRZOWIE RYMUZadanie dla 

W ciągu 90 sekund zapiszcie na kartce jak najwięcej polsko-niemieckich rymów. Każdy rym musi zawierać słowo niemieckie i polskie, np.: most (Brücke) – Post (poczta), stone (salzig) – Sonne (słońce). Wasz zespół wygra, jeśli zbierzecie więcej poprawnych rymów niż druga drużyna. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwie kartki A4, dwa długopisy, stoper lub aplikacja stopera



Animator daje każdej drużynie kartkę papieru i długopis, odmierza czas, sprawdza rymy i ogłasza zwycięzcę.

STARKER ZUGAufgabe für 

Stellt euch hintereinander auf einer Seite der Linie auf. Das andere Team macht es auf der anderen Seite genauso. Die/ der Erste von euch fasst die/ den Erste/-n des anderen Teams kurz oberhalb der Linie bei den Händen. Alle anderen in der Reihe umfassen die Taille der Person vor ihnen. Beim Startsignal beginnen alle zu ziehen. Euer Team gewinnt, wenn ihr es schafft, das andere Team über die Linie zu ziehen (der erste Übertritt zählt!). Dafür habt ihr höchstens 30 Sekunden Zeit. Wird die Spieldauer überschritten, gehen beide Teams leer aus.

Beide Teams starten gleichzeitig.



Kreppband, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung markiert mit dem Kreppband eine Linie, beaufsichtigt die Aufstellung, stoppt die Zeit und gibt das Gewinnerteam bekannt.

PRZECIĄGANKAZadanie dla 

Stäncie jeden za drugim po jednej stronie linii. Drugi zespół ustawia się po drugiej stronie. Pierwsza osoba w rzędzie chwyta za rękę pierwszego zawodnika z przeciwnej drużyny tuż nad wyznaczoną linią. Pozostali uczestnicy obejmują w pasie osobę stojącą przed nimi. Na sygnał startu wszyscy zaczynają ciągnąć. Wasz zespół wygra, jeśli uda wam się przeciągnąć drugą drużynę za linię (liczy się pierwsza osoba, która przekroczy linię!). Na wykonanie zadania macie maksymalnie 30 sekund. Jeśli czas zostanie przekroczony, obie drużyny pozostają bez punktów.

Obie drużyny startują jednocześnie.



taśma malarska, stoper lub aplikacja stopera



Animator zaznacza linię przy pomocy taśmy malarskiej, nadzoruje ustawienie uczestników, odmierza czas i ogłasza zwyciężcę.

GIPS UND BANANEAufgabe für 

Findet so viele Wörter wie möglich, die auf Deutsch und Polnisch gleich oder ähnlich sind (z. B. Gips – gips, Banane – banan, Flagge – flaga), und schreibt alle Wortpaare auf den Flipchart-Bogen. Ihr habt 60 Sekunden Zeit. Hängt danach euer Ergebnis an einer gut sichtbaren Stelle im Raum auf. Euer Team gewinnt, wenn ihr mehr korrekte Wortpaare findet als das andere Team. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



Flipchart-Papier, Stifte, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt an jedes Team einen Flipchart-Bogen und Stifte, stoppt die Zeit, prüft die Wortpaare und gibt das Gewinnerteam bekannt.

GIPS I BANANZadanie dla 

Znajdźcie jak najwięcej słów, które są takie same lub podobne w języku polskim i niemieckim (np. gips – Gips, banan – Banane, flaga – Flagge) i zapiszcie wszystkie pary słów na arkuszu flipchart. Na wykonanie zadania macie 60 sekund. Następnie wywieście rezultaty waszej pracy w dobrze widocznym miejscu w sali. Wasz zespół wygra, jeśli znajdziecie więcej poprawnych par słów niż druga drużyna. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



flipchart, długopisy, stoper lub aplikacja stopera



Animator rozdaje drużynom arkusze papieru flipchart i długopisy, odmierza czas, sprawdza pary słów i ogłasza zwyciężcę.

31

SCRABBLEMANIAAufgabe für 

Schreibt innerhalb von 90 Sekunden möglichst viele Wörter auf Deutsch und/ oder Polnisch auf euren Zettel. Ihr dürft dafür nur die Buchstaben auf den Kärtchen verwenden. Jeder Buchstabe kann beliebig oft verwendet werden. Euer Team gewinnt, wenn ihr mehr korrekte Wörter aufschreibt als das andere Team. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



20 Kärtchen, zwei A4-Zettel, zwei Stifte, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung bereitet zwei gleiche Sets mit jeweils zehn Buchstabenkärtchen vor (dabei sollten mindestens vier Vokale sein; Sonderzeichen sollten nicht verwendet werden), übergibt jeweils ein Set, einen Zettel und einen Stift an jedes Team, stoppt die Zeit, prüft die Wörter und gibt das Gewinnerteam bekannt.

31

SCRABBLEMANIAZadanie dla 

W ciągu 90 sekund napiszcie na kartce jak najwięcej słów po polsku i / lub niemiecku. Możecie korzystać tylko z liter zapisanych na karteczkach. Każda litera może być użyta dowolną ilość razy. Wasz zespół wygra, jeśli zbierzecie więcej poprawnych słów niż druga drużyna. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



20 karteczek, dwie kartki A4, dwa długopisy, stoper lub aplikacja stopera



Animator przygotowuje dwa identyczne zestawy liter, każdy po dziesięć karteczek (co najmniej cztery litery powinny być samogłoskami; nie należy używać znaków specjalnych), przekazuje każdej drużynie zestaw liter, kartkę papieru i długopis, odmierza czas, sprawdza słowa i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

32

BUCHSTABENFELDAufgabe für 

Ihr bekommt ein Buchstabenfeld, in dem Begriffe auf Deutsch und Polnisch versteckt sind. Eure Aufgabe ist es, sie zu entdecken und einzukreisen. Ihr habt 90 Sekunden Zeit. Euer Team gewinnt, wenn ihr mehr korrekte Wörter findet als das andere Team. Beim Startsignal geht es los!

Beide Teams starten gleichzeitig.



zwei ausgedruckte Buchstabenfelder (s. nächste Seite), zwei Stifte, Timer oder Stoppuhr-App



Die Spielleitung übergibt jeweils ein Buchstabenfeld und einen Stift an jedes Team, stoppt die Zeit, prüft die Wörter und gibt das Gewinnerteam bekannt.

32

UKRYTE SŁOWAZadanie dla 

Na kartce z literami ukryte są słowa w języku polskim i niemieckim. Waszym zadaniem jest znaleźć je i zaznaczyć. Macie na to 90 sekund. Wasz zespół wygra, jeśli znajdziecie więcej poprawnych słów niż druga drużyna. Startujecie na sygnał!

Obie drużyny startują jednocześnie.



dwa wydruki planszy z literami (patrz: następna strona), dwa długopisy, stoper lub aplikacja stopera



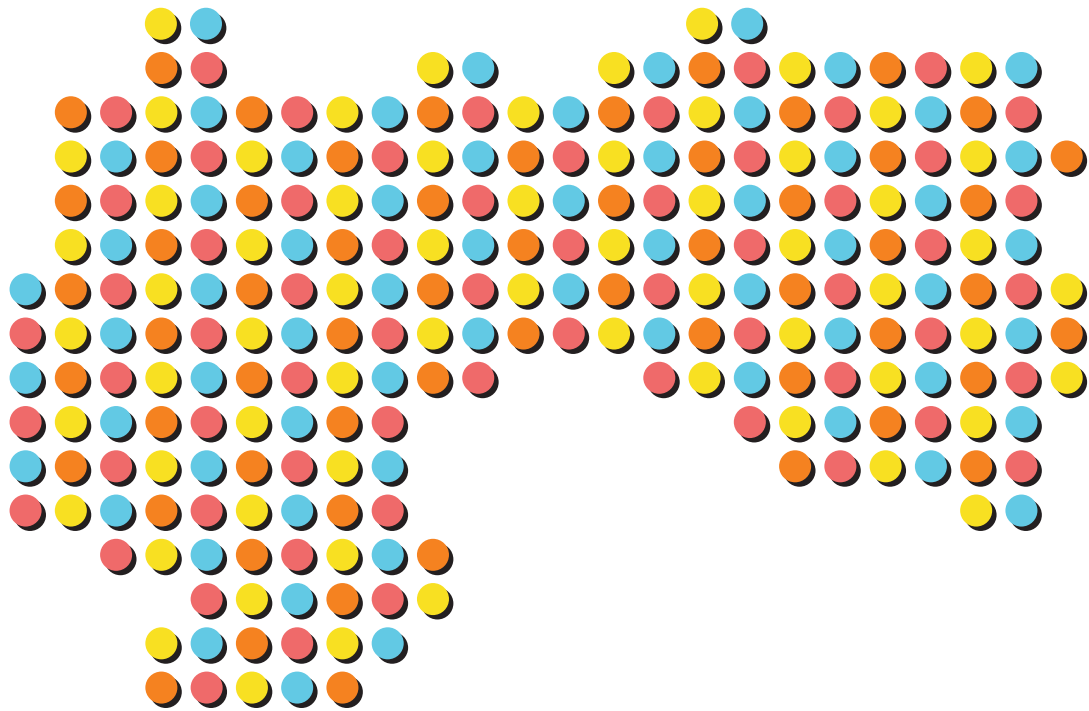
Animator rozdaje drużynom kartki i długopisy, odmierza czas, sprawdza słowa i ogłasza zwycięzcę.

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA
DEUTSCH-POLNISCHE BEGEGNUNGSKARTE

O	T	I	E	R	Y	W	O	L	K	E	L	E	K	K	O
M	O	G	E	L	N	A	P	A	I	S	Z	L	A	K	P
U	L	O	M	E	N	G	E	S	J	E	K	O	N	S	E
E	E	N	D	E	B	A	R	T	K	L	O	S	T	E	R
F	R	Y	Z	J	E	R	A	T	U	S	Z	A	E	R	A
B	A	N	D	I	T	O	C	H	K	B	U	C	N	I	C
E	N	I	C	H	T	E	J	B	N	A	P	Z	O	A	Z
T	C	Z	Y	N	S	Z	A	L	A	J	A	E	C	L	W
E	J	O	T	R	A	M	W	A	J	Z	O	D	L	O	M
I	A	O	R	A	M	P	E	K	P	E	T	Z	E	N	K
G	H	G	Y	U	T	A	N	S	A	L	A	A	G	S	R
U	R	O	N	M	R	N	P	A	A	L	N	C	O	P	A
G	I	T	A	R	A	S	A	M	R	E	Z	O	N	A	N
O	C	O	A	S	E	T	S	I	P	S	S	K	A	C	Z
L	A	W	I	N	E	W	J	T	U	R	N	E	N	E	O
I	L	E	N	Y	L	O	A	R	E	N	T	N	E	R	Y

DEUTSCH-POLNISCHE BEGEHKARTE

POLSKO-NIEMIECKA MAPOGRA



In Zusammenarbeit mit
We współpracujemy z

