

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

3-Bein-Lauf

Bis zur nächsten Wegkreuzung bzw. dem
nächsten Wegzeichen,
müsst Ihr Euch leider im 3-Bein-Lauf
vorwärts bewegen!!!

Also, jeder sucht sich einen Partner und
bindet sich mit ihm ein Bein
zusammen!

(der eine rechts, der andere links...ist ja
logisch eigentlich)

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

2D-Welt

Ein Joker...wie schön =)

Stellt Euch einfach vor, Ihr wäret Super Mario in
einem alten Gameboy-Spiel!!

Bis zur nächsten Wegkreuzung bewegt Ihr
Euch in einer zweidimensionalen Welt,
das heißt, Ihr müsst alle
hintereinander wandern (und zwar
in der Wegmitte)!

Leider könnt Ihr Hindernisse, die auf dem Weg liegen,
wie Baumstämme, Steine, Äste, Pfützen etc.
nun nicht mehr umgehen,
sondern müsst mitten durch!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Bretter-Lauf

Ihr steht vor einem recht breiten Fluss
und habt überhaupt keine Lust Euch nasse Füße zu holen!
Außerdem könnten ja auch Krokodile darin sein...
Also nehmt Ihr zwei Bretter und überquert den
Fluss auf diese Art!!

Aus transporttechnischen Gründen wird dieser
„Bretter-Lauf-Joker“ als „Bettlaken-Lauf“
durchgeführt...

Ihr habt zwei Bettlaken dabei. Holt
diese nun raus, breitet eins
aus und stellt Euch mit der ganzen Gruppe
darauf! Nehmt dann das zweite Bettlaken
und schmeißt es irgendwie so vor Euch,
dass die ganze Gruppe von
Bettlaken 1 auf Bettlaken 2 steigt. Jetzt
nehmt ihr Bettlaken 1 wieder, legt es vor Euch,
steigt alle drauf....usw.

insgesamt muss die ganze Gruppe 3x auf
jedem Laken gewesen sein, dann dürft
Ihr normal weiterjagen!!

Aber denkt dran: Ihr dürft dabei nicht auf den
Boden kommen!!!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Rückwärts laufen!!!

Dieser Joker ist sehr leicht
zu erklären:
Lauft bis zur nächsten Kreuzung
bzw. dem nächsten Wegzeichen
alle rückwärts weiter!!!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Eierlauf

Sicherlich habt Ihr alle einen schönen
Löffel dabei...den müsst Ihr jetzt
auspacken!! Außerdem habt Ihr noch
eine Packung mit Eiern.

Jeder von Euch nimmt sich nun ein Ei, (ein Rohes...)
legt es auf den Löffel und läuft so bis zum nächsten
Wegzeichen!

Das Ei soll natürlich heil dort ankommen, tut sie dann
alle wieder in den Karton zurück!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Brennende Kerze

Einer in Eurer Gruppe hat eine Kerze dabei (und hoffentlich auch jemand Feuer...), die Ihr jetzt anzünden müsst! Bis zum nächsten Wegzeichen dürft Ihr NUR solange weiterlaufen, wie die Kerze brennt! Sobald sie aufgeht, müsst Ihr stehen bleiben, sie wieder anzünden und erst dann dürft Ihr weiter!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Blinde führen

Der Trank zeigt Nebenwirkungen:
Vier aus Eurer Gruppe sind plötzlich erblindet
und müssen ein Stück des
Weges (bis zum nächsten Wegzeichen) geführt
werden!

Bis dorthin werden sich die Augen
wohl wieder erholt haben
und Ihr dürft normal weiter.

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Pausenpflicht

Ihr fühlt Euch plötzlich sehr schlapp
und elend und beschließt deshalb
eine kleine 3-Minütige Pause einzulegen...

Vielleicht nutzt Ihr diese sinnvoll und trinkt etwas
oder geht mal auf's Klo ;))

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER

Rennjoker

Wenn Ihr diesen Joker einlöst, habt Ihr die seltene Gelegenheit Euern „Gejagden“ bis zur nächsten Wegkreuzung bzw. dem nächsten Wegzeichen hinterher zu rennen und sie so evt. zu fangen!!!

Setzt ihn weise ein!

JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER JOKER