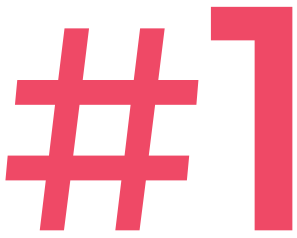




<b>#1</b>	Tease your brain	S. 2
<b>#2</b>	Mutproben-Challenge	S. 4
<b>#3</b>	Photoshop-Tennis	S. 8
<b>#4</b>	No risk, no fun	S. 9



# TEASE YOUR BRAIN

## Wie klug ist euer Team?

### Utensilien

Schere, Drucker

### So geht's

Legt eine Anzahl an Brainteasern fest und druckt diese aus.

Öffnet ein kompliziert aussehendes Dokument auf eurem PC und legt einige Unterlagen offen auf eurem Platz aus. Es soll richtig nach Arbeit aussehen!

Knobelt an den Brainteasern und versucht diese vor euren Mitspielern zu lösen. Da ihr ganz konzentriert und vielleicht auch teils verzweifelt wirkt, bekommt keiner mit, was ihr eigentlich macht.

Wenn ihr wirklich alle verzweifeln und nicht selbst auf die Lösungen kommen solltet, findet ihr unter [www.teamescape.com/tease-your-brain](http://www.teamescape.com/tease-your-brain) die Erklärungen und richtigen Antworten. Aber fuschen zählt nicht, also schaut nicht voreilig nach.



### Bring Licht ins Dunkel

Du bist in einem Raum von TeamEscape mit drei Lichtschaltern, die zu drei Glühbirnen in einem versteckten Geheimraum führen. Die Glühbirnen sind von dem anderen Raum aus jedoch nicht zu sehen. Finde heraus, welcher Schalter zu welcher Birne gehört. Den Geheimraum darfst du dazu allerdings nur einmal betreten und musst dann die Lösung direkt sagen können!

### Neunmalklug

Du bist im Labor von Prof. Dr. Aaron Hofman und hast neun Kugeln gleicher Größe und gleichen Aussehens sowie eine Apothekerwaage. Eine Kugel ist etwas schwerer als die anderen. Wie wiegst du diese aus? Weil es sonst zu einfach wäre, darfst du allerdings nur zweimal wiegen!

### Die Galerie

Das Einzelkind Joe Parker steht vor einem Gemälde und sagt: "Der Vater des Abgebildeten ist der Sohn meines Vaters." Wer ist auf dem Bild zu sehen?

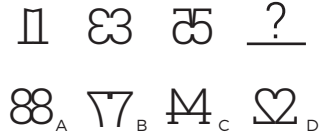


### Verwirrendes Trinkgeld

Drei Freunde spielen bei TeamEscape und haben einen Raum gebucht. Das kostet pro Spiel 90 Taler. Also zahlt jeder 30 Taler. Kurz darauf fällt dem Gamemaster von TeamEscape ein, dass das Spiel aufgrund einer Rabatt-Aktion nur 85 Taler kostet und geht mit 5 Talern zu den drei Freunden. Die denken sich: 5 Taler kann man nicht gut durch 3 teilen. Daher soll der Gamemaster 2 Taler als Trinkgeld behalten. Dieser gibt daher jedem der Freunde einen Taler zurück und behält die anderen beiden. Die drei haben also je 29 Taler bezahlt, macht zusammen 87 Taler. Der Gamemaster hat 2 Taler Trinkgeld eingesteckt:  $87 + 2 = 89$ .  
Wo ist der fehlende Taler hin?

### Symbol-Haft

In einer geheimen Krypta bei TeamEscape sind seltsame Symbole an der Wand. Nur das letzte ist fast nicht mehr zu sehen. Welches Bild folgte wohl einmal als nächstes?



### Überliste die Gamemaster

Du willst in einen Raum bei TeamEscape. Vor dir stehen zwei Türen mit jeweils einem Gamemaster als Türsteher. Nur eine Tür führt in den Raum. Ein Gamemaster lügt immer, der andere sagt stets die Wahrheit. Du darfst nur eine Frage stellen. Welche Frage stellst du?

### In Vino Veritas

Im Weinkeller von Sir Nobody lagern 200 Flaschen, 99 Prozent davon Rotwein. Der Rest ist Weißwein. Wie viele Flaschen muss Sir Nobody trinken, damit sich der Anteil des Rotweins auf 98 Prozent reduziert?

### Sinas Socken

Die Gamemasterin Sina hat etwas verschlafen und muss sich beeilen, denn um 10 Uhr kommt schon die erste Gruppe bei TeamEscape, die sie pünktlich in Empfang nehmen will. In ihrem Schlafzimmer ist die Glühbirne kaputt, es ist stockdunkel. Da Sina nicht übermäßig ordentlich ist, liegen ihre Socken einzeln im Wäschekorb. Sie hat genau 68 schwarze und 32 gelbe Socken. Wie viele Socken muss sie herausziehen, um ein gleichfarbiges Paar zu haben?

### Das Huhn und das Ei

Eineinhalb Hühner legen an eineinhalb Tagen eineinhalb Eier. Wie viele Eier legt ein Huhn an einem Tag?

### Verflixte Wochentage

Du hast für morgen ein Escape Game bei TeamEscape gebucht. Nur welcher Wochentag ist eigentlich morgen, wenn vorgestern der Tag nach Montag war?

# #2

## MUTPROBEN-CHALLENGE

Wie mutig ist euer Team?

### Utensilien

Einmachglas oder Schale, Schere, Drucker

### So geht's

Druckt die Mutprobenzettel aus und ergänzt diese mit weiteren eigenen Ideen.

Die einzelnen Zettel jetzt noch ausschneiden, bemalen, bunt markieren, bekleben oder einfach ohne Verzierung falten und in einem Einmachglas oder einer Schale sammeln und durchmischen.

Wer sich gelangweilt fühlt und bereit ist seinen Mut unter Beweis zu stellen, zieht einfach einen Zettel und versucht die Aufgabe zu erfüllen.

Wer eine Mutprobe gemeistert hat, hat sich damit auch die jeweilige Anzahl an Mutproben-Sternen verdient und steigt in der ewigen Liste der mutigsten Büro Helden weiter auf.

[Hinweis: Notiert die ewige Rangliste irgendwo, wo sie euer Chef nicht findet. Pro Mutprobe gibt es bis zu 3 Mutproben-Punkte]



Schreibe einen anonymen Liebesbrief an eine Kollegin/einen Kollegen und platziere ihn unbemerkt an ihrem/seinem Platz.



Komme in einer auffallenden Bekleidung ins Büro (Kampfanzug, Karnevalsverkleidung, Clowns-nase...) und erwidere, wenn jemand nach dem Grund fragt: „Ich darf nicht drüber reden.“



Gehe in der Kantine zu einer dir vollkommen fremden Runde, klopf dreimal auf den Tisch und sage dabei: „Ich mach nur mal so“. Gehe dann kommentarlos weiter.



Drehe bei mindestens 2 Kollegen/innen unbemerkt den Bildschirm auf den Kopf [bei Windows: Strg+Alt+Pfeiltaste nach oben].

Für einen zweiten Stern: Mache vom gedrehten Bildschirm einen Screenshot und stelle diesen als neuen Hintergrund ein.



Frage deinen Chef ganz nüchtern, was er eigentlich beruflich macht. Wenn er verdutzt schaut hake nach: „Nee, jetzt mal im Ernst!“



Klemme während einer Besprechung einen Stift zwischen Oberlippe und Nase ein. Wenn jemand fragt erwidere: „Das soll angeblich die Haut straffen.“





Spaziere mit offenem Hosenstall durchs Büro und antworte auf Hinweise: „Ich habe es gerne etwas luftiger unten rum.“



Gehe den Weg zur Toilette oder zum Kopierer rückwärts.



Bastel einen Papierflieger und fordere einen Kollegen/eine Kollegin heraus, ebenfalls einen zu basteln und zu schauen welcher länger fliegt.



Hole jedes Mal, wenn im Aufzug die Tür aufgeht, lauthörbar Luft.



Egal von wem dir das nächste Dokument, Blatt oder Memo gereicht wird, streichelst du dieses zärtlich, riechst daran und schwärmst von der Papierqualität.



Beende eine Unterhaltung dadurch, dass du dir beide Ohren zuhältst bis dein Gegenüber genervt geht.



Rufe wahllos laut Zahlen in den Raum, wenn jemand gerade etwas erzählt.



Male offene Augen auf Post-Its und klebe diese auf deine geschlossenen Augen bis sich jemand beschwert.



Sage zum Chef die Worte „Ich finde Sie cool!“ und imitiere dabei mit deinen Fingern eine abfeuernde Pistole.



Rutsche während einer Besprechung mit deinem Stuhl langsam immer näher zur Tür.



Spreche bei deinem nächsten Telefonat so deutlich mit einem Akzent (Sächsisch, Hessisch, Platt, Bayerisch...), dass es mindestens ein Kollege/eine Kollegin mitbekommt.



Rufe einen Kollegen/eine Kollegin an, gebe dich als Geschäftsführer eines Restaurants aus und sage ihm, dass er bei der letzten Visitenkarten-Ziehung ein kostenloses Mittagessen gewonnen hat.



Führe mit mindestens fünf Kollegen/Kolleginnen hintereinander die Unterhaltung: „Hast du das schon gehört?“ – „Was?“ – „Egal – es ist schon vorbei.“



Trage die eigene Tastatur zu einem Kollegen/einer Kollegin und frag ihn/sie, ob er/sie mal für eine Woche tauschen will.





Fahre den Stuhl eines Kollegen/einer Kollegin immer wieder unbemerkt hoch, wenn dieser den Raum verlässt.



Beende jeden Satz in einem Meeting mit deinem Namen und dem Wort „Over“.



Poste auf einem Sozialen Netzwerk ein „Gähnen Selfie“ aus einem Meeting mit dem Chef mit dem Kommentar: „Cheffe dreht heute richtig auf ;)“



Wenn du eine Mail mit mehreren Empfängern erhältst, drücke auf „Allen antworten“ und entscheide dich zwischen den Antworten „Alles klärchen Bärchen!“, „Okäse“ oder „Danke für nichts!“



Teile deinem Chef oder der Personalabteilung höflich mit, dass du gerne zusätzlich eine weitere Email Adresse haben willst. Zur Auswahl stehen: bueroheldin@ihrefirma.de oder bueroheld@ihrefirma.de



Bastle während einer Besprechung eine Art Teleskopstange und angle nach den Keksen in der Mitte.



Beantrage bei deinem Chef glaubwürdig, dass du ab jetzt einen Tag von zu Hause aus arbeiten willst, weil man im Büro eh nichts schaffen würde und nur abgelenkt sei.



Male offene Augen auf Post-Its und klebe diese auf deine geschlossenen Augen bis sich jemand beschwert.



Sage zum Chef die Worte „Ich finde Sie cool!“ und imitiere dabei mit deinen Fingern eine abfeuernde Pistole.



Zwinkere einer Kollegin/einem Kollegen immer wieder zu bis er/sie dich darauf anspricht. Dann sage „Du weißt ganz genau warum ich das gemacht habe.“ und geh einfach.



Bringe einen Duden oder ein Lexikon mit ins Büro und lese bei jeder Gelegenheit darin bis dich jemand anspricht und erwidere dann: „Wir verblöden hier noch alle, wenn man nicht schleunigst was tut.“



Gehe zu einer Kollegin, die bekannt ist für ihre Neugier und sage: „Hat der Chef dir das auch schon von gestern Nacht erzählt? So peinlich einfach nur.“ – „Nein, was denn?“ – „Oh, dann kann ich gerade dir das leider auch nicht erzählen.“



Sortiere die Gegenstände oder Bücher eines Kollegen/einer Kollegin in seiner/ihrer Abwesenheit nach Farben.



Einen Tag lang tust du während der Arbeit so, als hättest du keine Stimme mehr.





**TRAGT HIER EIGENE  
MUTPROBEN EIN**

# #3

## PHOTOSHOP-TENNIS

Wie kreativ ist euer Team?

### Utensilien

Ein (privates) Foto von jedem Mitspieler, Photoshop oder eine kostenlose Alternative wie GIMP oder Pixlr

### So geht's

Ihr könnt Photoshop-Tennis via E-Mail, über Soziale Netzwerke oder mit einem Messenger spielen. Beim Photoshop-Tennis gibt es am Anfang ein Start-Bild von jedem, mit dem es los geht.

Jeder Spieler fängt an, ein Bild eines Kollegen/einer Kollegin zu bearbeiten, speichert es und schickt es an den nächsten Spieler weiter. Danach wird es immer weiter geschickt und jeder Spieler fügt dem Bild immer etwas Lustiges hinzu. Du kannst deinem Kollegen/deiner Kollegin etwas ins Gesicht malen, die Haare färben oder einen Alien im Bild platzieren. Seid kreativ und lasst euch was einfallen.

Bevor ihr startet, solltet ihr noch die Regeln festlegen, z.B. die maximale Anzahl an Bearbeitungsschritten. Am Ende könnt ihr darüber abstimmen, ob es einen Gewinner gibt, oder ihr druckt euer Kunstwerk aus und hängt es an eure Photoshop-Wall of Fame



# #4 NO RISK, NO FUN

## Wie risikofreudig ist euer Team?

### Utensilien

Würfel, einen Job, bei dem es eine Mittagspause gibt

### So geht's

Dieses Spiel ist extrem, denn wer hier mitspielt, setzt seine Mittagspause aufs Spiel.

Es beginnt der Spieler, der am neusten im Team ist. Beim wiederholten Spielen, beginnt immer jemand anderes.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zweimal hintereinander mit einem Würfel würfeln. Alle gewürfelten Augen werden addiert.

Das Ziel ist es, so dicht wie möglich an die Zahl 12 heranzukommen. 12 steht natürlich hier symbolisch für die Mittagspause und ist der beste Wurf. Alle Würfe darüber hinaus verlieren.

Hat jeder zweimal gewürfelt, darf jeder Spieler immer reihum entscheiden, ob er

a) aufhört und seine addierten Würfe als Ergebnis behält oder  
b) ein weiteres Mal würfelt und den neuen Wert zum alten Ergebnis hinzuaddiert.

Wer sich für a) entscheidet darf nicht mehr würfeln, egal was die anderen machen.

Will keiner mehr würfeln, wird der Sieger ermittelt: Wer genau auf 12 kommt, oder wer näher dran ist als der Kollege/die Kollegin hat gewonnen. Wer aber über 12 kommt oder weiter entfernt als ein Mitspieler ist, hat verloren.

Eigentlich müssen jetzt alle Verlierer für den Gewinner/die Gewinnerin durcharbeiten und nur der Gewinner/die Gewinnerin darf Mittagspause machen. Ihr könnt aber auch nur darum spielen, wer das Mittagessen holt oder zum Bäcker geht für einen 16h Snack – dann wird wohlgemerkt bis zum Wert 16 gespielt...