



# DAS KLASSENDUELL

## DIE GAMESHOW FÜR BESONDERE STUNDEN UND DIE KLASSENFAHRT

 DER AUTOR



**Simon Drost** ist Lehrer für Sport- und Deutschunterricht an einem Gymnasium. Er betrachtet Sportunterricht als Fach, welches sich sowohl methodisch als auch inhaltlich immer an der Lebenswelt der Lernenden orientieren muss und sich somit in einem permanenten Prozess befindet.

# INHALT

<b>Das Klassenduell</b>	<b>3</b>
<b>Übersicht über die Minispiele</b>	<b>5</b>
<b>Die Minispiele</b>	<b>7</b>
Bewegung & Fitness	7
Geschick & Feingefühl	8
Wissen & Logik	12
<b>Über WIMASU</b>	<b>18</b>
<b>Material</b>	<b>19</b>



## IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2022  
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.  
<https://wimasu.de/shop/klassenduell-minispiele-fuer-die-klassengemeinschaft>  
1. Version

Illustrationen: Nao Matsuyama, Julia Schäfer  
Satz / Layout: Julia Schäfer  
Lektorat: Julia Schäfer  
Herausgeber: Janes Veit, Christoph Walther  
Autor: Simon Drosten

## DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Drosten, S. (2022). Das Klassenduell. Die Gameshow für besondere Stunden und die Klassenfahrt.  
Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/klassenduell-minispiele-fuer-die-klassengemeinschaft>

# DAS KLASSENDUELL

Nachtwanderung, Lagerfeuer, Filmabend – als Klassenlehrerin oder Klassenlehrer ist man auf der Klassenfahrt nicht nur Organisator:in, sondern immer auch Entertainer:in. Als Alternative zum klassischen Spieleabend, der zehnten Runde *Uno*, *Werwolf* oder *Vier Gewinnt* im Gemeinschaftsraum, möchten wir euch das „Klassenduell“ vorschlagen.

Das „Klassenduell“ orientiert sich vom Prinzip an der Fernsehshow *Schlag den Star* (ehemals *Schlag den Raab*), nur treten dieses Mal nicht zwei einzelne Personen, sondern **Teams in zehn kleinen Minispielen gegeneinander** an. Hierbei ist es egal, ob die Teams gleich groß sind oder eine unterschiedliche Gruppenstärke aufweisen – je nach pädagogischer Ausrichtung können auf der Klassenfahrt so beispielsweise auch die Jungen gegen die Mädchen einer Klasse antreten. Die Anzahl der Teams sollte bei mindestens 2 und höchstens 4 liegen.

Die vorgestellten Minispiele sind leicht verständlich und mit geringem Aufwand und wenig Material realisierbar. Das Klassenduell bleibt über den gesamten Zeitraum hinweg spannend, da **Punkte aufsteigend verteilt** werden; so bringt Spiel 1 dem Siegerteam einen Punkt, Spiel 2 zwei Punkte, Spiel 3 drei Punkte und so weiter. Dieser Modus verhindert, dass das Spiel bereits früh entschieden ist und auch wenn ein Team zurückliegt, bleibt es durch die höher werdende Punktzahl weiter motiviert, das nächste Spiel zu gewinnen. Als Lehrkraft wird die Rolle der „**TV-Moderation**“ übernommen und durch den Abend geführt. Das Klassenduell kann natürlich nicht nur im Rahmen von Klassenfahrten, sondern zu passenden Anlässen auch im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Sporthalle gespielt werden.

## VORBEREITUNG

Bereits im Vorfeld (zum Beispiel einen Tag vorher oder am Morgen des Spieltags) sollte die Klasse oder der Kurs in Teams eingeteilt werden, die im Klassenduell gegeneinander antreten. In der klassischen Version spielen zwei Teams gegeneinander, bei Bedarf sind jedoch alle Spiele so konzipiert, dass auch drei oder vier Teams gegeneinander spielen können. Jüngere Schülerinnen und Schüler motiviert es, wenn sie sich als Team zusätzlich einen Teamnamen ausdenken und diesen der Lehrkraft im Vorfeld mitteilen.

Die Lehrkraft wählt zehn Spiele aus der Minispiele-Kartei aus und besorgt die hierfür benötigten Materialien, die auf der Spielkarte notiert sind. Sie entscheidet sich für eine **Reihenfolge der Spiele**, wobei ein bunter und abwechslungsreicher Mix aus **Wissen, Geschicklichkeit** und **Bewegung** entstehen sollte. Hierzu wurden alle Minispiele den drei Kategorien (siehe Übersicht) zugeordnet, welche sich auch als Kategorie auf den Spielkarten wiederfinden lassen. Bereits bei der Anordnung der Spiele sollte die Lehrkraft bedenken, dass die Spiele mehr Punkte bringen, je später sie gespielt werden. Besonders spannende Spiele für das Ende des Duells sind beispielsweise Zielen, Schätzen, Elfmeterschießen oder Fliegen.

Spielname

Aufgabentext  
bearbeitbar

Farblicher Rahmen  
als Sortierhilfe

**AUSHALTEN**

Versucht die gefüllte Wasserflasche möglichst lang mit ausgetrecktem Arm vor eurer Brust zu halten.

Wer die Flasche am längsten oben halten kann, gewinnt das Spiel.

**MATERIALIEN:**  
Pro Team:  
1 gefüllte Wasserflasche (je nach Alter 1l oder 1,5l)

**bewegung & fitness**

👤 Spieler:innenanzahl  
pro Team

🕒 Dauer der Spiele  
1-3 Sanduhren

benötigtes  
Material

Schwerpunkt

# ÜBERSICHT ÜBER DIE MINISPIELE

SCHWERPUNKT	NR.	TITEL	MATERIAL	ANZAHL PERSONEN
BEWEGUNG & FITNESS	1	Aushalten	Je Team: 1 gefüllte Wasserflasche (1L, 1,5L)	1
	2	Kreisen	Je Team: 1 Hula-Hoop-Reifen	1
	3	Seilspringen	Springseil, Stoppuhr (Handy)	1
	4	Sitzen		1
	5	Springen	1 Maßband/Zollstock	1
GESCHICK & FEINGEFÜHL	6	Aufstellen	Je Team: 3 Plastik- oder Glasflaschen	1
	7	Elfmeterschießen	1 Ball, 1 Stuhl	1
	8	Fliegen	Je Team: 3 A4-Blätter	3
	9	Greifen	1 Ball, 5 verschiedene Gegenstände	1
	10	Ping-Pong	Je Team: 2 Schläger, 1 Ball	2
	11	Schnipsen	1 Münze, 1 Glas	2
	12	Stapeln	Je Team: 10 Stapelbecher	1
	13	Trinken	1 Waage, Wasser; je Team: 1 Glas, 1 Strohhalm, 1 Tuch	3
	14	Werfen	3 Eimer, 1 (Tennis-) Ball	2
	15	Zielen	1 Flasche; je Team: 10 Maiskörner	2

# DIE MINISPIELE

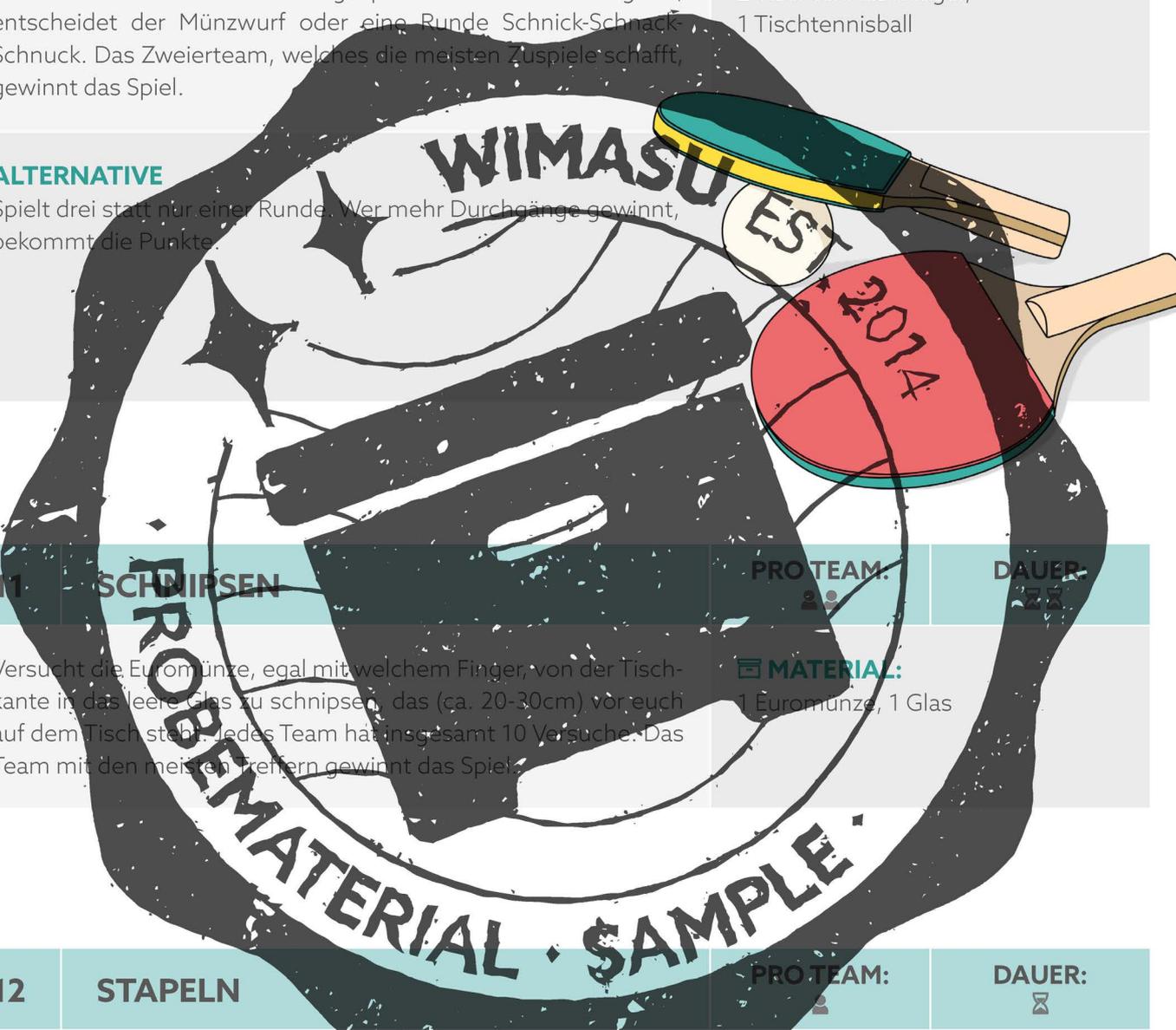
## BEWEGUNG & FITNESS



1	<b>AUSHALTEN</b>	<b>PRO TEAM:</b> 	<b>DAUER:</b> 
<p>Versucht die gefüllte Wasserflasche möglichst lang mit ausgetrecktem Arm vor eurer Brust zu halten. Wer die Flasche am längsten oben halten kann, gewinnt das Spiel.</p>		<p><b>MATERIAL:</b> Pro Team: 1 gefüllte Wasserflasche*</p>	<p>*je nach Alter 1l oder 1,5l</p>
2	<b>KREISEN</b>	<b>PRO TEAM:</b> 	<b>DAUER:</b> 
<p>Jede:r von euch bekommt einen Hula-Hoop-Reifen. Auf ein Kommando versucht ihr zeitgleich, den Reifen möglichst lang durch Kreisen des Körpers in der Luft zu halten, ohne ihn mit den Händen festzuhalten. Wer den Reifen am längsten oben hält, gewinnt das Spiel.</p>		<p><b>MATERIAL:</b> Pro Team: 1 Hula-Hoop-Reifen</p>	
3	<b>SEILSPRINGEN</b>	<b>PRO TEAM:</b> 	<b>DAUER:</b> 
<p>Ihr habt 60 Sekunden Zeit, um mit dem Springseil so viele Sprünge wie möglich zu schaffen. Es wird nacheinander gesprungen. Wer in 60 Sekunden mehr Sprünge schafft, gewinnt.</p>		<p><b>MATERIAL:</b> 1 Springseil, 1 Stoppuhr</p>	

**ALTERNATIVE**

Spielt drei statt nur einer Runde. Wer mehr Durchgänge gewinnt, bekommt die Punkte.

<p><b>10</b></p>	<p><b>PING PONG</b></p>	<p><b>PRO TEAM:</b> </p>	<p><b>DAUER:</b> </p>
<p>Versucht euch den Tischtennisball zu zweit möglichst häufig zu- zuspielen. Bei einem Doppel- oder Bodenkontakt ist der Versuch beendet. Es wird nacheinander gespielt. Welches Team beginnt, entscheidet der Münzwurf oder eine Runde Schnick-Schnack- Schnuck. Das Zweierteam, welches die meisten Zuspiele schafft, gewinnt das Spiel.</p>		<p> <b>MATERIAL:</b> <b>Pro Team:</b> 2 Tischtennisschläger, 1 Tischtennisball</p>	
<p><b>ALTERNATIVE</b> Spielt drei statt nur einer Runde. Wer mehr Durchgänge gewinnt, bekommt die Punkte.</p>			
<p><b>11</b></p>	<p><b>SCHNIPSSEN</b></p>	<p><b>PRO TEAM:</b> </p>	<p><b>DAUER:</b> </p>
<p>Versucht die Euromünze, egal mit welchem Finger, von der Tisch- kante in das leere Glas zu schnipsen, das (ca. 20-30cm) vor euch auf dem Tisch steht. Jedes Team hat insgesamt 10 Versuche. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel.</p>		<p> <b>MATERIAL:</b> 1 Euromünze, 1 Glas</p>	
<p><b>12</b></p>	<p><b>STAPELN</b></p>	<p><b>PRO TEAM:</b> </p>	<p><b>DAUER:</b> </p>
<p>Vor jeder/jedem von euch stehen 10 ineinander gesteckte Becher auf dem Tisch. Baut auf Kommando zeitgleich möglichst schnell eine stabile Pyramide aus den 10 Bechern. Wer zuerst fertig ist, gewinnt und bekommt die Punkte.</p>		<p> <b>MATERIAL:</b> <b>Pro Team:</b> 10 Plastik-/Papierbecher</p>	
<p><b>ALTERNATIVE</b> Spielt drei statt nur einer Runde. Wer mehr Durchgänge gewinnt, bekommt die Punkte.</p>			

<p><b>24</b></p>	<p><b>WIEGEN</b></p>	<p><b>PRO TEAM:</b> </p>	<p><b>DAUER:</b> </p>
 <p>Jedes Zweierteam bekommt eine Banane, wobei die Bananen exakt gleich viel wiegen (ggfs. zuschneiden). Das Spiel wird über fünf Runden gespielt, wobei ihr in jeder Runde ein Stück eurer Banane abschneiden und es der Moderation geben müsst. Es ist hierbei egal, ob euer Stück winzig klein oder riesengroß ist. Die abgeschrittenen Stücke werden nun nacheinander gewogen. Das Team, welches das schwerste Bananenstück abgibt, gewinnt die Runde. Wer nach fünf Runden mehr Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p>		<p><b>MATERIAL:</b> 1 Küchenwaage</p> <p><b>Pro Team:</b> 1 Banane, 1 Messer,</p>	
<p><b>25</b></p>	<p><b>ZÄHLEN</b></p>	<p><b>PRO TEAM:</b> </p>	<p><b>DAUER:</b> </p>
<p>Zählt die Buchstaben der sieben Wörter, die ihr gleich nacheinander hört und ruft eure Lösung, sobald ihr euch sicher seid. Stimmt die Anzahl, bekommt euer Team einen Punkt; ist sie falsch, wandern die Punkte auf die Gegenseite/n.</p> <p><b>BEISPIELE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klassenfahrt (12)</li> <li>• Stundenplan (11)</li> <li>• Reisebus (8)</li> <li>• Mittagessen (11)</li> <li>• Spaghetti (9)</li> <li>• Mathematikunterricht (20)</li> <li>• Schulorchester (14)</li> <li>• Regenspase (10)</li> <li>• Elternabend (11)</li> <li>• Sporthalle (10)</li> </ul>		<p><b>MATERIAL:</b></p>	



# ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

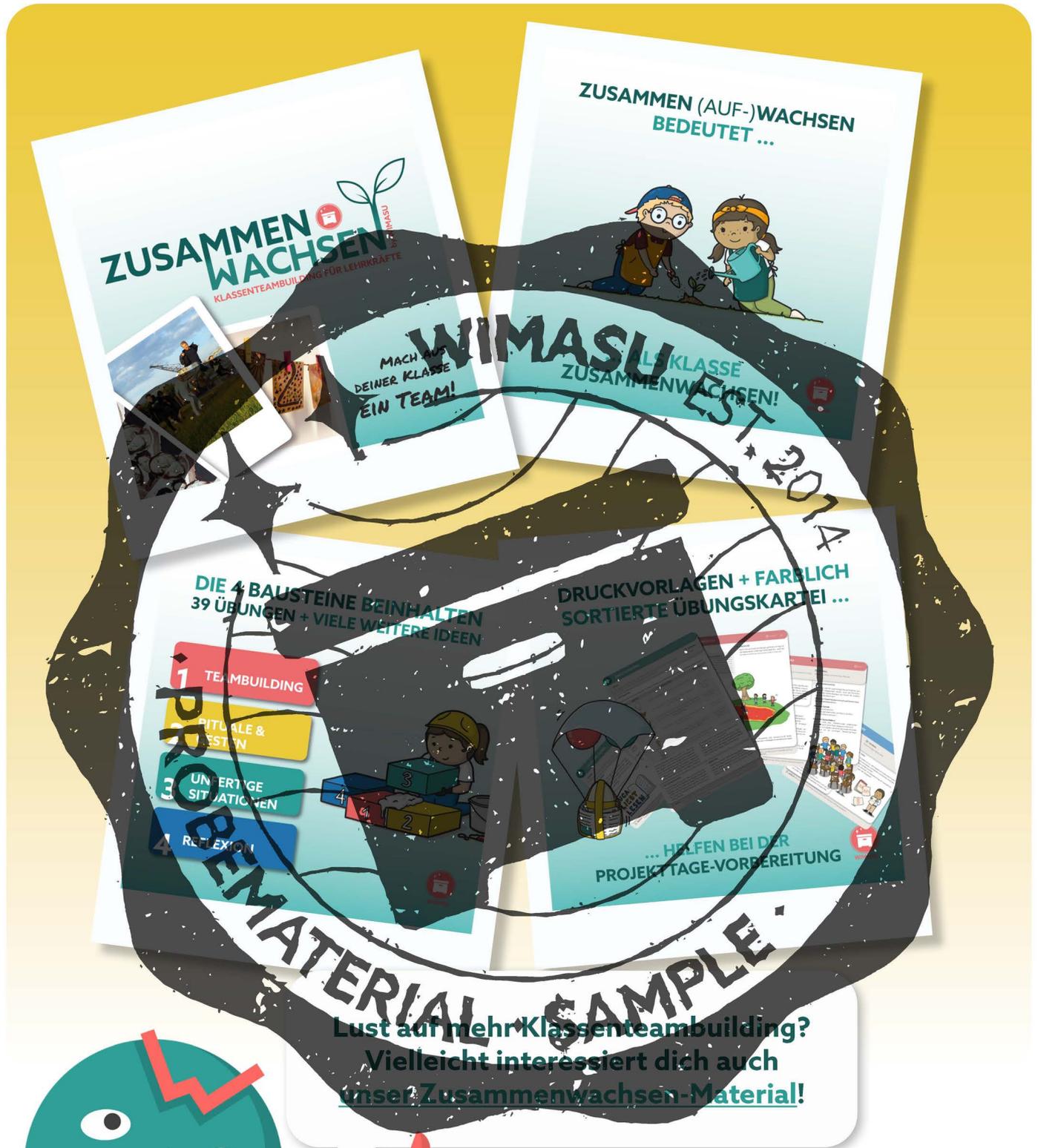
## DIESES DOKUMENT ZITIEREN

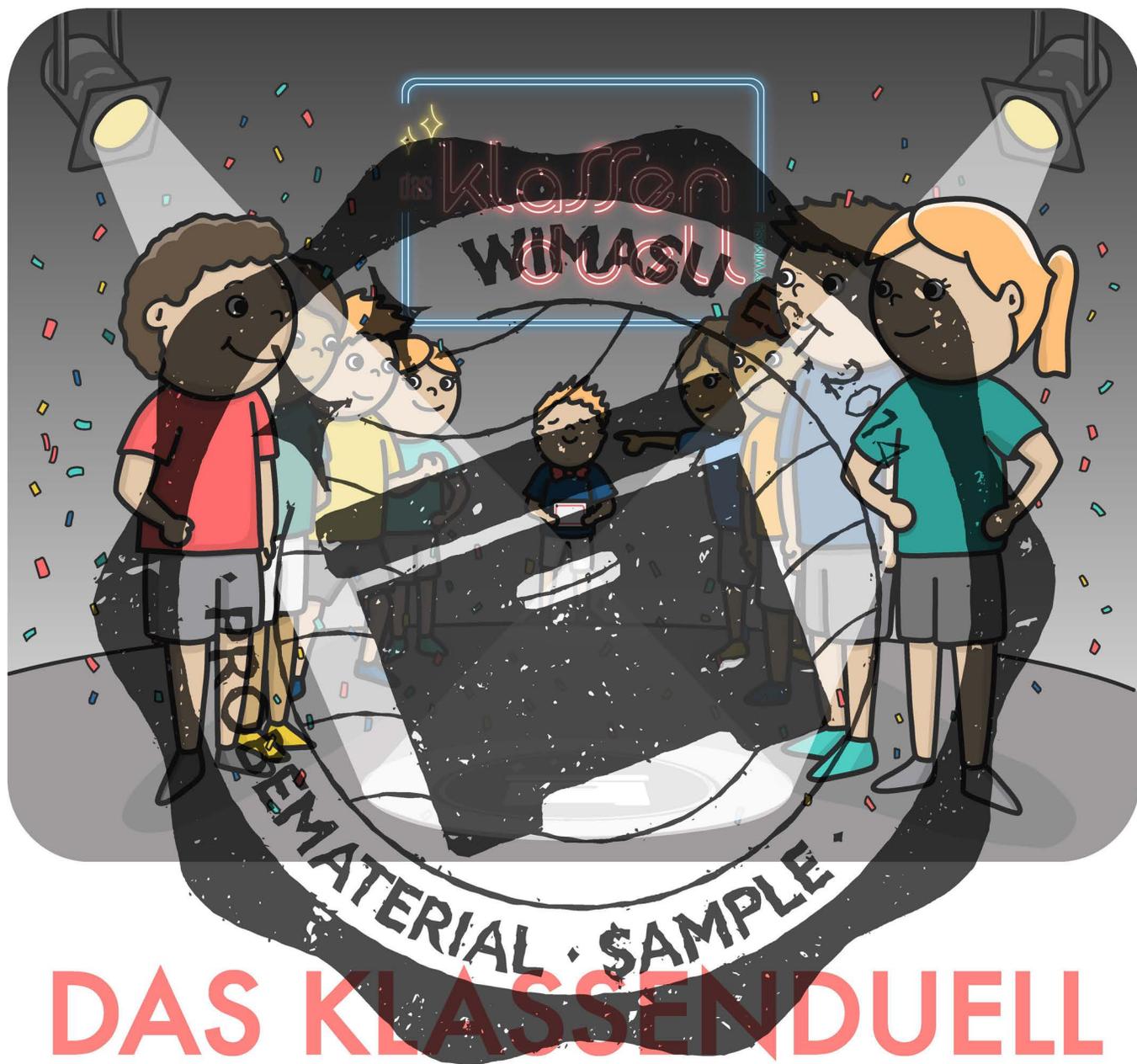
Drosten, S. (2022). Das Klassenduell. Die Gameshow für besondere Stunden und die Klassenfahrt.  
Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/klassenduell-minispiele-fuer-die-klassengemeinschaft>

## Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.







# DAS KLASSENDUCELL

DIE GAMESHOW FÜR BESONDERE  
STUNDEN UND DIE KLASSENFAHRT

# DAS KLASSENDUELL IMPRESSUM



## DER AUTOR

SIMON DROSTEN

Simon Drosten ist Lehrer für Sport- und Deutschunterricht an einem Gymnasium. Er betrachtet Sportunterricht als Fach, welches sich sowohl methodisch als auch inhaltlich immer an der Lebenswelt der Lernenden orientieren muss und sich somit in einem permanenten Prozess befindet.

## IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2022

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.  
<https://wimasu.de/shop/klassenduell-minispiele-fuer-die-klassengemeinschaft>  
1. Version

Autor: S. Drosten  
Redaktion: J. Veit, Ch. Walther  
Illustrationen: N. Matsuyama, J. Schäfer  
Lektorat: J. Schäfer

### Dieses Dokument zitieren:

Drosten, S. (2022). Das Klassenduell.  
Die Gameshow für besondere Stunden und die Klassenfahrt.  
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter  
<https://wimasu.de/shop/klassenduell-minispiele-fuer-die-klassengemeinschaft/>

# DAS KLASSENDUELL NAVIGATIONSHILFE



## SHOWKARTEN SCHNELL ERSTELLT MIT DER FALTHILFE!



Karte auf DIN A4 ausdrucken und längshalbierend falten. Fertig!

## KATEGORIEN MIT FARBLICHER SORTIERHILFE



Bewegung & Fitness

Geschick & Feingefühl

Wissen & Logik

## SPIELINFOS SCHNELL IM BLICK DURCH SYMBOLE



Anzahl Spielender  
(pro Team)



Grobe Zeitangabe  
(3 Stufen)



Benötigtes  
Material

# DAS KLASSENUELL PROGRAMMKARTE



Team: \_\_\_\_\_

SPIELNR.	NAME DES SPIELS (Eintrag der Lehrkraft)	PERSONENZAHL (Eintrag der Lehrkraft)	WER TRITT AN? (Eintrag des Teams)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			



# DAS KLASSENUELL PUNKTEÜBERSICHT



Mit Hilfe dieser Punkteübersicht kann die Moderation eintragen, welches Team welches Spiel gewonnen hat. Durch Abstreichen der Punkte kann so der Überblick behalten werden.

SPIELNR.	SPIEL 1	SPIEL 2	SPIEL 3	SPIEL 4	SPIEL 5	SPIEL 6	SPIEL 7	SPIEL 8	SPIEL 9	SPIEL 10
<b>SIEMER:IN</b>										

**Team 1:**

**Team 2:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

**Team 3:**

**Team 4:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

**HINWEIS:** Hat ein Team die Hälfte aller Punkte erreicht, ist es vom gegnerischen Team / von den gegnerischen Teams nicht mehr einzuholen, unabhängig davon ob 2, 3 oder 4 Teams gegeneinander antreten.

**Bei 10 Spielen hat das Team mit 28 Punkten uneinholbar gewonnen.**

**Bei 9 Spielen hat das Team mit 23 Punkten uneinholbar gewonnen.**

WIMASU

WIMASU EST. 2014

sep



## SHOWBEGINN

Liebe Spielerinnen und Spieler,

herzlich willkommen zum großen Klassenduell! In insgesamt zehn unterschiedlichen Minispielen werdet ihr euch heute miteinander messen. Zu den jeweiligen Spielen treten diejenigen von euch an, die im Vorfeld auf euren Programmkarten notiert wurden. Die zu gewinnende Punktezahl der Spiele orientiert sich an der Spielnummer. Das heißt, dass euch Spiel 1 einen Punkt, Spiel 2 zwei Punkte, Spiel 3 drei Punkte und so weiter bringt. Nicht am Spiel teilnehmende Teammitglieder dürfen den Spielenden bei ihren Duellen weder behilflich sein noch Antworten vorsagen. Bei Verstößen droht ein Punktverlust. Das Klassenduell gewinnt heute das Team, welches nach 10 Spielen die meisten Punkte hat, oder aber nach einer bestimmten Anzahl von Spielen nicht mehr einzuholen ist. Für ein gelungenes Klassenduell brauchen wir heute faire Duelle, in denen sich an die Regeln gehalten wird, das andere Team respektiert wird und beide Teams ihr Bestes geben.

Viel Spaß!

das **klassen  
duell**

WIMASU

WIMASU EST. 2014

sep



## AUSHALTEN

PRO TEAM: DAUER:



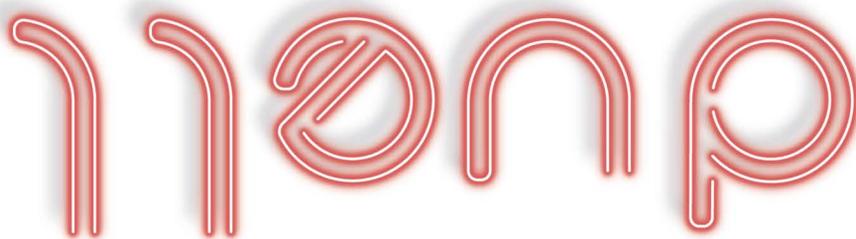
Versucht die gefüllte Wasserflasche möglichst lang mit ausgestrecktem Arm vor eurer Brust zu halten.

Wer die Flasche am längsten oben halten kann, gewinnt das Spiel.

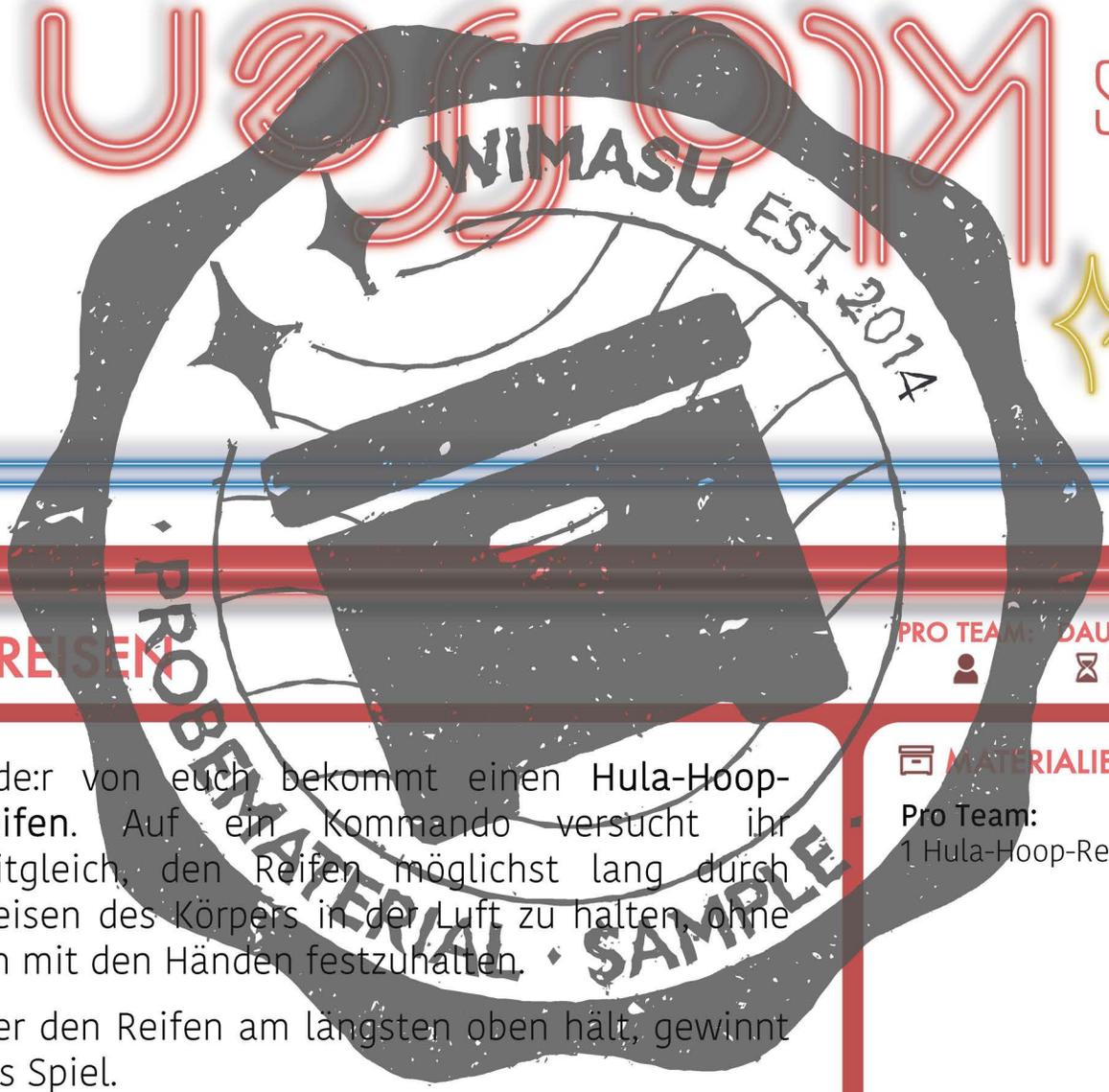
## MATERIALIEN:

Pro Team:  
1 gefüllte Wasserflasche (je nach Alter 1l oder 1,5l)





sep



## KREISEN

PRO TEAM: DAUER:



Jede:r von euch bekommt einen Hula-Hoop-Reifen. Auf ein Kommando versucht ihr zeitgleich, den Reifen möglichst lang durch Kreisen des Körpers in der Luft zu halten, ohne ihn mit den Händen festzuhalten.

MATERIALIEN:

Pro Team:  
1 Hula-Hoop-Reifen

Wer den Reifen am längsten oben hält, gewinnt das Spiel.

קנה תורן

מארגון תורן

sep



WIMASU EST. 2014

## ELFMETERSCHIEßEN

PRO TEAM:  DAUER: 

Versucht den Ball von der vereinbarten Schusslinie durch die Beine des Stuhls zu spielen. Jeder von euch hat insgesamt 5 Schüsse. Ihr schießt nacheinander. Wer den Ball am häufigsten zwischen den Stuhlbeinen versenken kann, gewinnt das Spiel.

 MATERIALIEN:

1 Ball, 1 Stuhl

WIMASU

WIMASU EST. 2014

sep



## FLIEGEN

PRO TEAM:  DAUER: 

Jedes eurer Teams bekommt drei DIN A4-Blätter, sodass jeder von euch die Aufgabe hat, innerhalb von 120 Sekunden einen Papierflieger zu falten, der möglichst weit fliegt. Anschließend treten eure gefalteten Flieger in drei Duellen gegeneinander an. Das Team, welches die meisten Duelle für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.

### MATERIALIEN:

Pro Team:  
3 DIN A4-Blätter



WIMASU

WIMASU EST. 2014

sep



## PING PONG

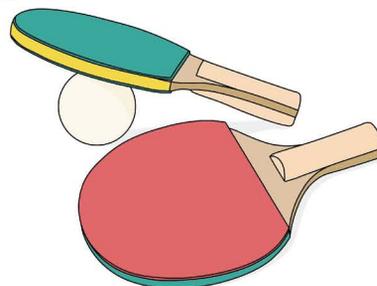
PRO TEAM: DAUER:



Versucht euch den Tischtennisball zu zweit möglichst häufig zuzuspielen. Bei einem Doppel- oder Bodenkontakt ist der Versuch beendet. Es wird nacheinander gespielt. Welches Team beginnt, entscheidet der Münzwurf oder eine Runde Schnick-Schnack-Schnuck. Das Zweier- team, welches die meisten Zuspiele schafft, gewinnt das Spiel.

### MATERIALIEN:

**Pro Team:**  
2 Tischtennis-  
schläger,  
1 Tischtennisball



### ALTERNATIVE:

Spielt drei statt nur einer Runde. Wer mehr Durchgänge gewinnt, bekommt die Punkte.

geschick  
& feingefühl

# WIMASU

# WIMASU

EST. 2014



## ZIELE

Vor euch auf dem Boden steht eine Flasche, in deren Flaschenhals ihr aus einer vereinbarten Höhe (ca. 70-100cm) Maiskörner oder Erbsen versenken müsst. Als Richtlinie für die Höhe kann beispielsweise eine Tischkante oder die Lehne eines Stuhls genutzt werden.

Jedes Zweierteam bekommt 10 Maiskörner oder Erbsen zur Verfügung. Das Zweierteam, welches mehr Treffer erzielt, gewinnt und nimmt die Punkte mit.



PRO TEAM: DAUER:



MATERIALIEN:

1 Flasche

Pro Team:

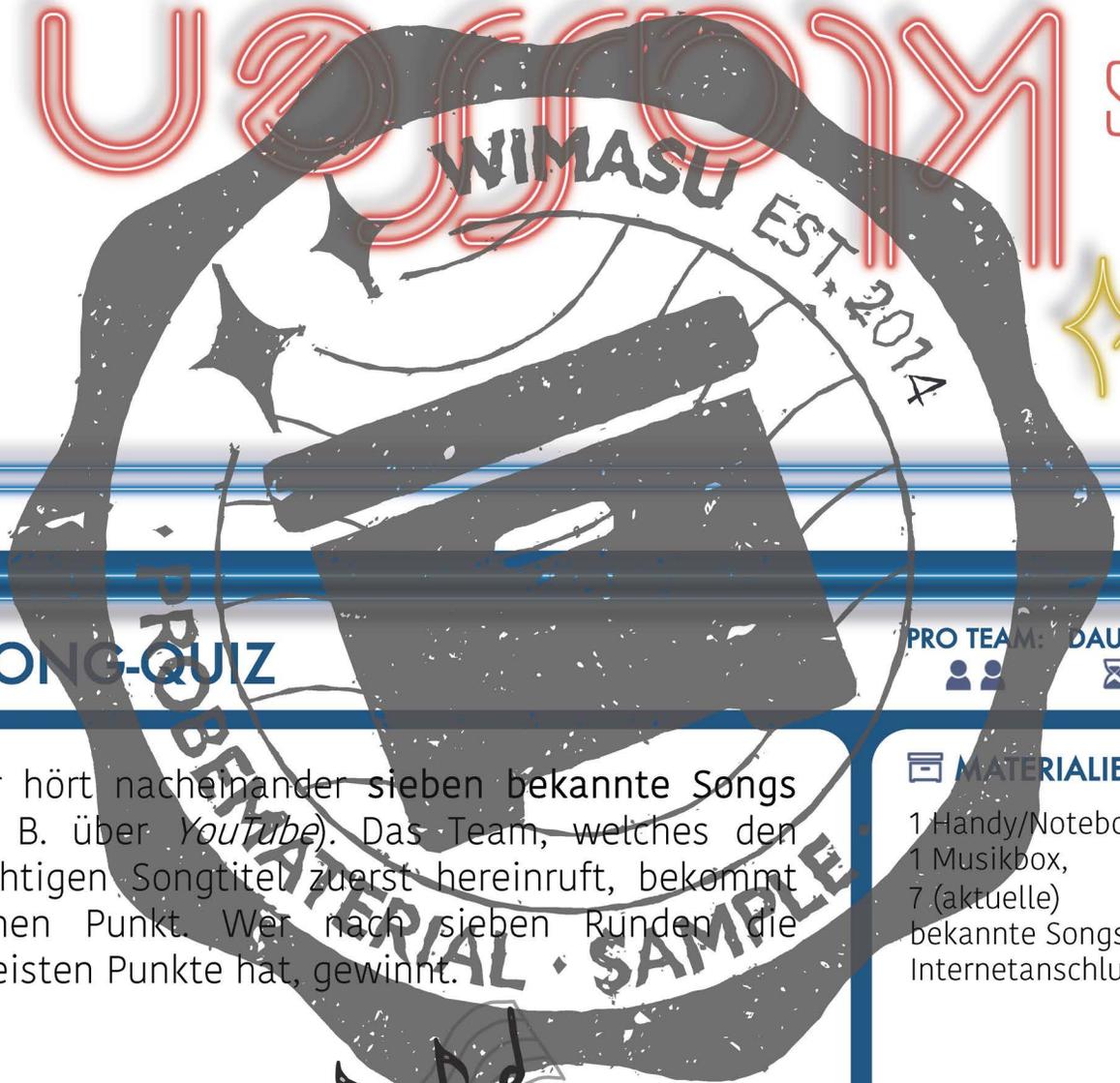
10 Maiskörner/Erbsen

geschick  
& feingefühl

קנהון

מארגון

sep



## SONG-QUIZ

PRO TEAM:      DAUER:



Ihr hört nacheinander sieben bekannte Songs (z. B. über *Youtube*). Das Team, welches den richtigen Songtitel zuerst hereinruft, bekommt einen Punkt. Wer nach sieben Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

### MATERIALIEN:

- 1 Handy/Notebook,
- 1 Musikbox,
- 7 (aktuelle) bekannte Songs,
- Internetanschluss



# WIMASU

## WIMASU EST. 2014

sep



### WIEGEN

PRO TEAM: DAUER:



Jedes Zweierteam bekommt eine Banane, wobei die Bananen exakt gleich viel wiegen (ggfs. zuschneiden). Das Spiel wird über fünf Runden gespielt, wobei ihr in jeder Runde ein Stück eurer Banane abschneiden und es der Moderation geben müsst. Es ist hierbei egal, ob euer Stück winzig klein oder riesengroß ist. Die abgeschnittenen Stücke werden nun nacheinander gewogen.

Das Team, welches das schwerste Bananenstück abgibt, gewinnt die Runde. Wer nach fünf Runden mehr Punkte hat, gewinnt das Spiel.



### MATERIALIEN:

1 Küchenwaage

Pro Team:

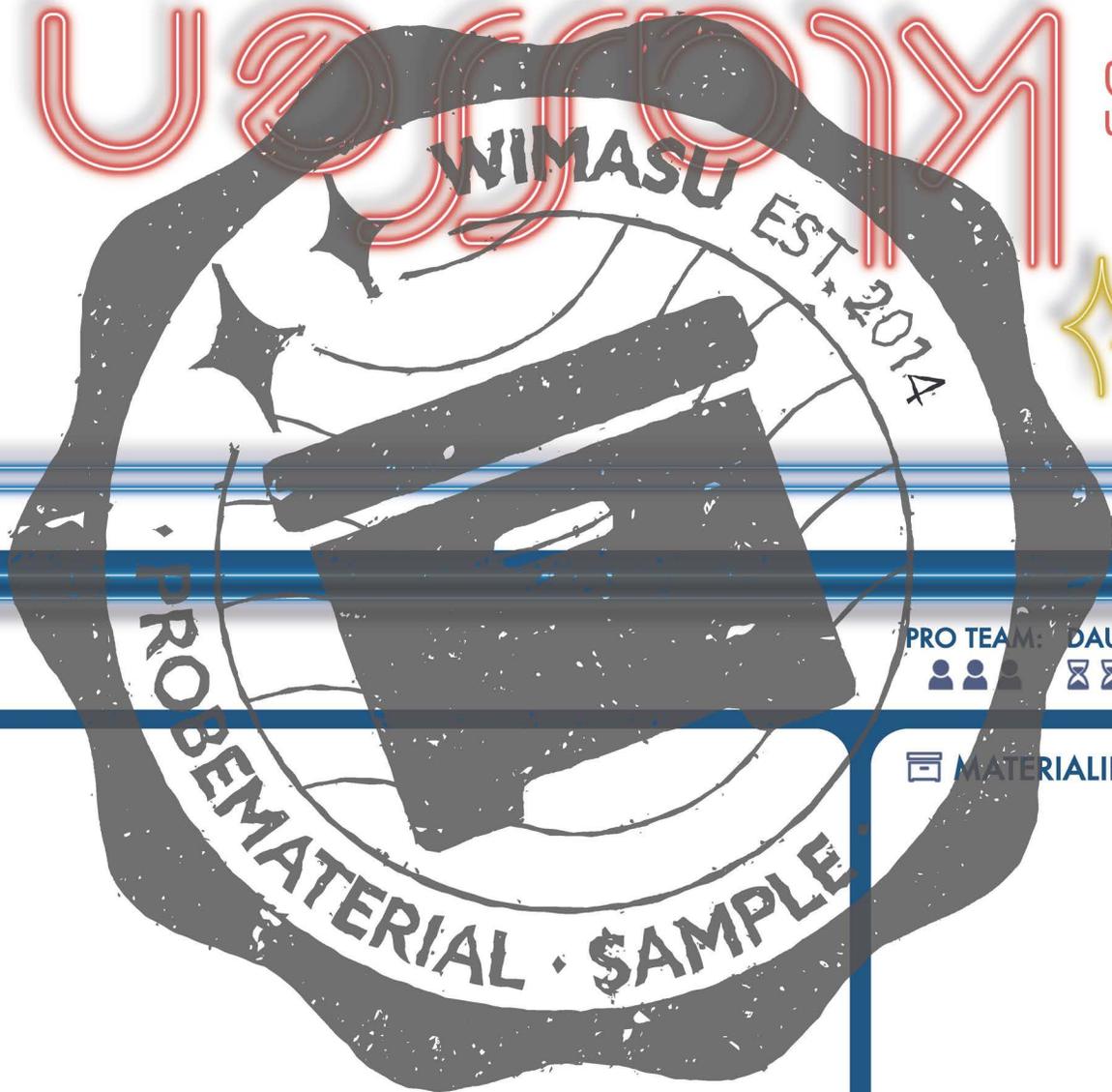
1 Banane,

1 Messer

קההן

מאמרים

sep



PRO TEAM: DAUER:

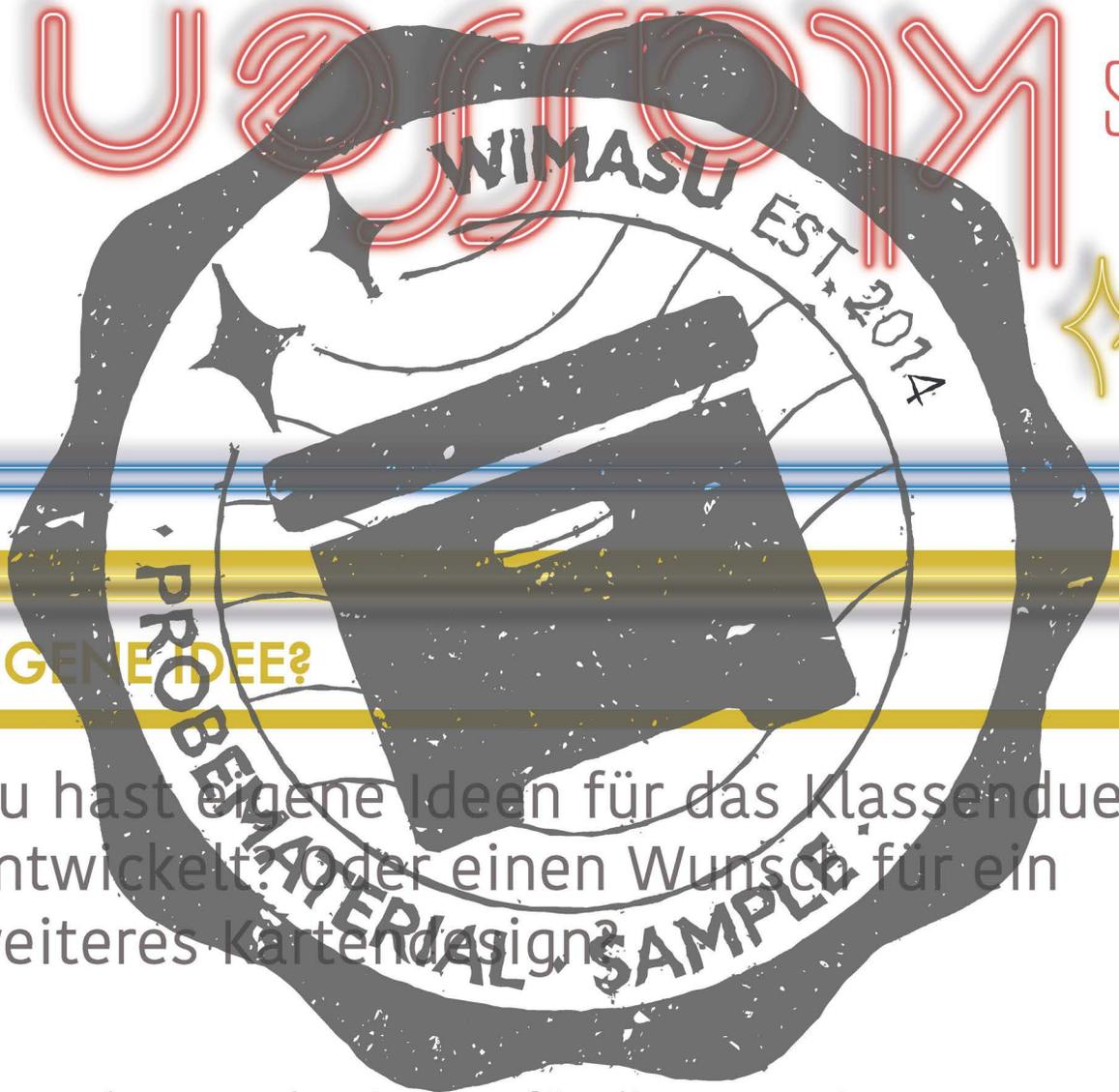


MATERIALIEN:

WIMASU

WIMASU

sep



## EIGENE IDEE?

Du hast eigene Ideen für das Klassenduell entwickelt? Oder einen Wunsch für ein weiteres Kartendesign?

Gerne kannst du sie uns für die 2. Version an [admin@wimasu.de](mailto:admin@wimasu.de) schicken!