

C.T.I.F
LAGEROLYMPIADE
FELDSPIELE

BORGO VALSUGANA
25.07.2024



VORWORT

DER ZWECK DER LAGEROLYMPIADE

DAS ZIEL DER LAGEROLYMPIADE IST ES, DEN JUNGEN FEUERWEHRLEUTEN EINEN NACHMITTAG VOLLER HERAUSFORDERUNGEN UND VOR ALLEM SPASS ZU BIETEN.

UM DIESES ZIEL EFFEKTIV ZU ERREICHEN, WURDE EINE GROSSZÜGIGE RASENFLÄCHE ANGRENZEND AN DEN SPORTPLATZ GEWÄHLT.

DIE ANWESENHEIT ALLER TEAMMITGLIEDER IST UNABHÄNGIG VON IHREN INDIVIDUELLEN FÄHIGKEITEN ERFORDERLICH. ALLE GRUPPEN SPIELEN GLEICHZEITIG ZWEI MINUTEN LANG. JEDE GRUPPE BESTEHT AUS NEUN EINZELSPIELERN UND EINEM ERSATZSPIELER.

TRAINER UND BETREUER KÖNNEN NICHT TEILNEHMEN, ABER SIE KÖNNEN IHRE MANNSCHAFT ANFEUERN!

ES WIRD GEHOFFT, DASS ES GELUNGEN IST, EINEN SCHÖNEN NACHMITTAG VOLLER FREUDE UND ZUSAMMENHALT ZU GESTALTEN.



INDEX

- **REGELN**.....1
- **ERGEBNISSE UND SPIELPLÄNE**
- **NORMEN**.....3
- **SPIELE**4,
6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36,38,40,42,44,46,
48,50,52,54,56,58,60
- **PAUSE**5,
7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33,35,37,39,41,43,45,47,49,
51,53,55,57,59



RENNORGANISATION

Teamturnier

01 - Teams

Die Mannschaften bestehen aus 10 Spielern im Alter von 10 bis 17 Jahren.

Teamorganisation.

Jedes Team muss einen Kapitän benennen, der für das Team verantwortlich ist und eine Startnummer trägt, um das Team zu identifizieren. Alle Spieler müssen an mindestens einem Spiel teilnehmen (sonst gibt es 5 MinusBEWERTUNG). Die Teilnehmer müssen angemessene Kleidung tragen (sonst gibt es 5 MinusBEWERTUNG)

03 - Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem eigenen verantwortlichen Wettbewerbsrichter geleitet und bewertet, dessen Entscheidungen endgültig und unwiderruflich sind.

Die Kampfrichter können je nach Unregelmäßigkeiten und Verhalten während des Wettkampfs Strafen gegen die Teams verhängen.

04 - Spiele

Die Rennen können mit allen Teams gleichzeitig oder in mehreren Läufen stattfinden.

Die Teilnehmer werden am Tag vor Beginn des Turniers von den Organisatoren über die Modalitäten informiert.

Am Ende jedes Einzelwettbewerbs markiert der zuständige Wettkampfrichter die BEWERTUNGZahl und bringt sie zur Organisation (die BEWERTUNGZahl bleibt für die Teams bis zum Ende des Turniers verborgen).

Am Ende jeder Herausforderung müssen sich die Teams nach den Anweisungen der Organisatoren gemäß dem Zeitplan bewegen.

SPIELREGELN

- jedes Spiel wird in 2 Minuten gespielt, und es gibt eine 1-minütige Pause für einen Spielfeldwechsel
- die Mannschaften spielen alle Spiele im Wechsel
- In jedem Spiel können die Teammitglieder die Übung mehrmals wiederholen, um mehr BEWERTUNG zu erhalten. Wichtig ist, dass die Startreihenfolge immer gleichbleibt, d.h. jeder Teilnehmer muss zumindest versuchen, die Übung zu wiederholen.

GAMING-TISCH

STANDORT	SPIELNUMM ER
1	Lektion 1
2	PAUSE
3	Lektion 3
4	PAUSE
5	Lektion 5
6	PAUSE
7	Lektion 7
8	PAUSE
9	Lektion 9
10	PAUSE
11	Elfspiel
12	PAUSE
13	Spiel13
14	PAUSE
15	Spiel 15

STANDORT	SPIELNUMM ER
16	PAUSE
17	Spiel 17
18	PAUSE
19	Lektion 19
20	PAUSE
21	Spiel 21
22	PAUSE
23	Lektion 23
24	PAUSE
25	Spiel 25
26	PAUSE
27	Lektion 27
28	PAUSE
29	Lektion 29
30	PAUSE

GAMING-TISCH

POSTING	Spielnummer
31	Lektion 31
32	PAUSE
33	Spiel 33
34	PAUSE
35	Spiel 35
36	PAUSE
37	Lektion 37
38	PAUSE
39	Lektion 39
40	PAUSE
41	Spiel 41
42	PAUSE
43	Lektion 43
44	PAUSE
45	Lektion 45

POSTING	Spielnummer
46	PAUSE
47	Lektion 47
48	PAUSE
49	Spiel 49
50	PAUSE
51	Lektion 51
52	PAUSE
53	Lektion 53
54	PAUSE
55	Lektion 55
56	PAUSE
57	Spiel 57
58	PAUSE
59	Lektion 59
60	PAUSE

REGELN FÜR WETTBEWERBSRICHTER

Sie müssen sicherstellen, dass ihr Spiel nach den Regeln gespielt wird, und dafür sorgen, dass jedes Spiel für die nächste Gruppe wieder in Ordnung ist.

Sie müssen ihr Spiel gut kennen und gegebenenfalls die Zweifel der Teilnehmer ausräumen.

Wenn sie Zweifel am Spiel haben, Unregelmäßigkeiten oder Gefahren befürchten, sollten sie sich an die Organisation wenden.

Sie bewerten am Ende des Spiels, und händigen die BEWERTUNG der Organisation aus, ohne es den Teammitgliedern oder ihren Begleitern zu zeigen.

WASSERTRANSPORT IM SITZEN

Ziel des Spiels ist es, Wasser mit einem Gefäß von einem Behälter in einen anderen zu transportieren

MATERIAL: 10 Stühle, 1 Gefäß, 2 Wasserbehälter

SPIELREGELN: Teilnehmer des Teams sitzen hintereinander in einer Reihe auf Stühlen. Auf "Los" füllen sie das Gefäß und reichen es über ihre Köpfe, der letzte am Ende leert es in einen Behälter. Das Gefäß muss auf demselben Weg zurückkehren.

BEWERTUNG: Für jeden Zentimeter Wasser im letzten Behälter erhalten sie 1en Punkt.





PAUSE



WASSERTRANSPORT IM STEHEN

Ziel des Spiels ist es, Wasser mit einem Gefäß von einem Behälter in einen anderen zu transportieren.

Materialien: Schaffel, 2 Wasserbehälter

SPIELREGELN: Die Teilnehmer des Teams stehen in einer Reihe, einer hinter dem anderen. Auf "Los" füllen sie den Behälter und reichen ihn über ihre Köpfe, der letzte am Ende leert ihn in einen Behälter. Das Gefäß muss auf demselben Weg zurückkehren.

BEWERTUNG: Für jeden Zentimeter Wasser im letzten Behälter erhält man 1en Punkt.



PAUSE



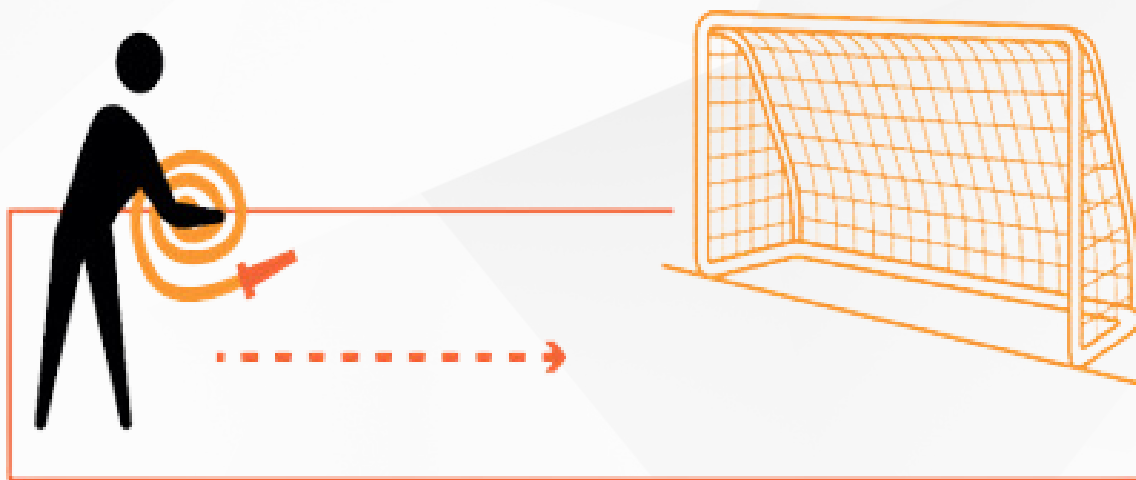
EIN TOR MIT SCHLÄUCHEN ERZIELEN:

Das Ziel des Spiels ist es, den Schlauch in ein Tor zu "werfen".

SPIELREGELN: Die Teilnehmer des Teams positionieren sich hinter der Linie, die das "Spielfeld" markiert. Auf "Los" versuchen sie abwechselnd, mit ihren Schläuchen die vor ihnen aufgestellten Tore in der Mitte zu treffen.

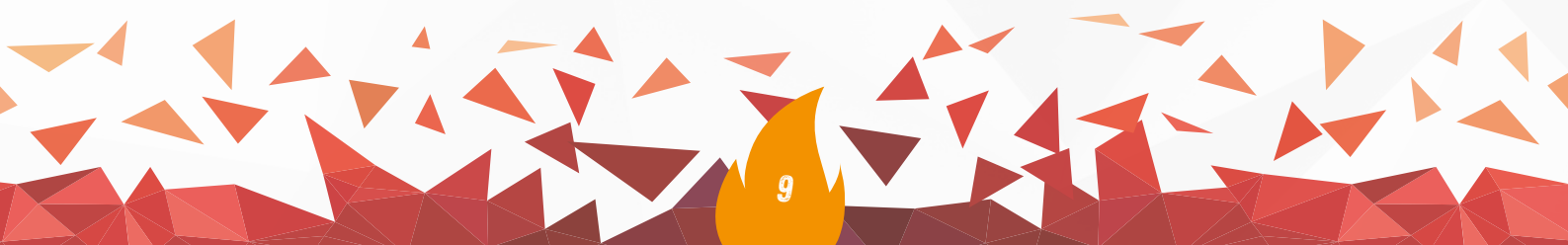
BEWERTUNG: Für jedes durchgeführte Tor erhält man 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: Um eine höhere BEWERTUNG zu erreichen, können mehrere Rollen ausgeführt werden, wobei jeder Teilnehmer seinen Schlauch für die nächste Rolle neu aufrollen muss.





PAUSE



"BLINDE"-ERNTE

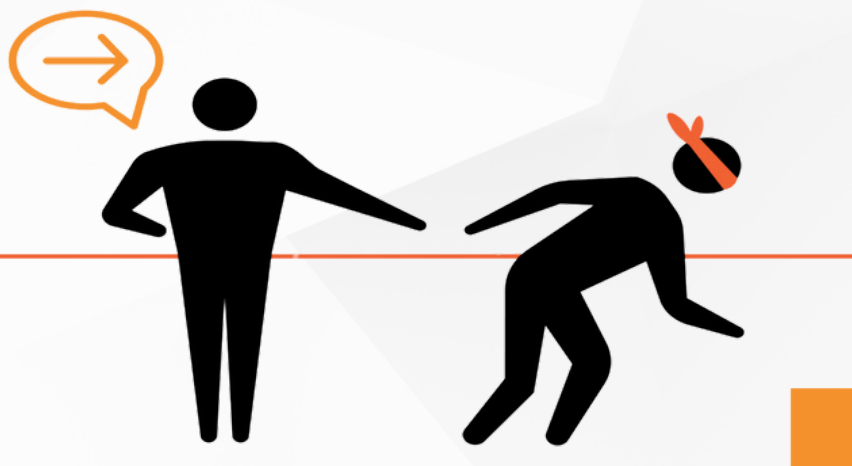
Das Ziel des Spiels besteht darin, so viele Gegenstände wie möglich zu sammeln.

SPIELREGELN: Es wird ein Teamleiter ausgewählt, der abwechselnd jedem Spieler mit verbundenen Augen nur mithilfe seiner Stimme dabei unterstützt, einen Gegenstand zu finden.

BEWERTUNG: Für jedes Element gibt es 1en Punkt.

BEOBACHTUNGEN: Nachdem das Objekt gefunden wurde, beginnt die Suche des nächsten Spielers.
getönte Waldgläser, verschiedene VVF-Ausrüstung

MATERIAL: Getönte Waldbrillen, verschiedene vvf-Ausrüstung





PAUSE

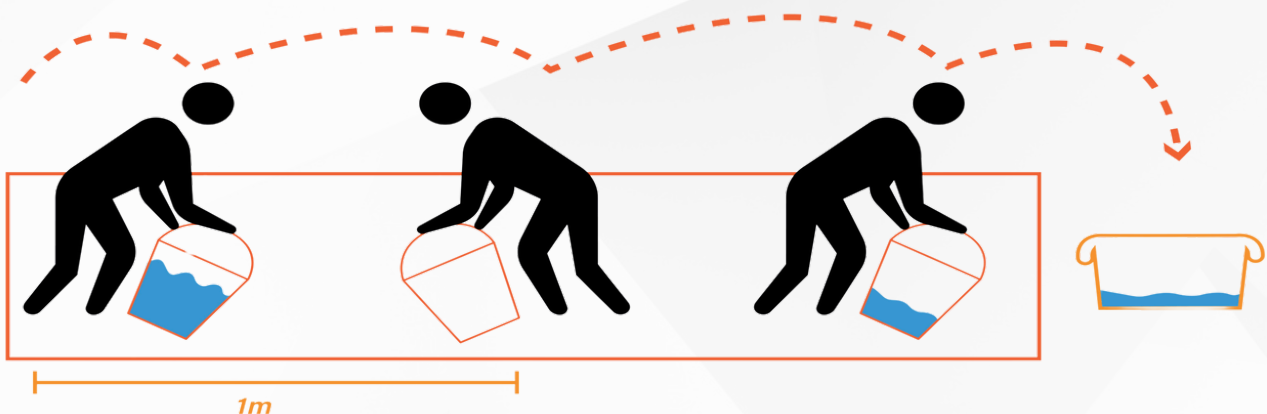
WASSERTRANSPORT

Das Ziel des Spiels ist es, Wasser von einem Behälter in einen anderen zu transportieren.

SPIELREGELN: Die Teilnehmer stehen in einer Reihe mit einem Abstand von mindestens einem Meter und halten einen Eimer. Der erste Teilnehmer füllt den Eimer und wirft den gesamten Inhalt in den Eimer des nächstgelegenen Teilnehmers, das Gleiche gilt für den zweiten Teilnehmer und so weiter bis zum letzten Teilnehmer. Der letzte Teilnehmer entleert den Eimer in einen Behälter.

BEWERTUNG: für jeden Zentimeter Wasser im Endbehälter gibt es 10 Punkte.

MATERIAL: 10 Eimer, 2 Wasserbehälter





PAUSE

DAS WERFEN DES NASSEN SCHWAMMS

Das Ziel des Spiels ist es, Wasser von einem Behälter in einen anderen zu transportieren.

SPIELREGELN: Das Spielfeld wird durch ein Tuch in zwei Hälften geteilt. 5 Teilnehmer stehen in der einen Hälfte des Feldes und 5 auf der anderen Seite. Beim Startpfeiff tauchen sie ihre Schwämme in den Eimer mit Wasser, bis sie vollgesaugt sind und werfen sie auf die andere Seite. Die anderen müssen sie auffangen und in einen leeren Eimer pressen. Dann werfen sie die leeren Schwämme zurück auf die andere Seite.

BEWERTUNG: 1 Punkt für jeden Zentimeter Wasser im Behälter.

MATERIAL: 2 Eimer, 10 Schwämme, 1 Handtuch und ein Handtuchhalter





PAUSE

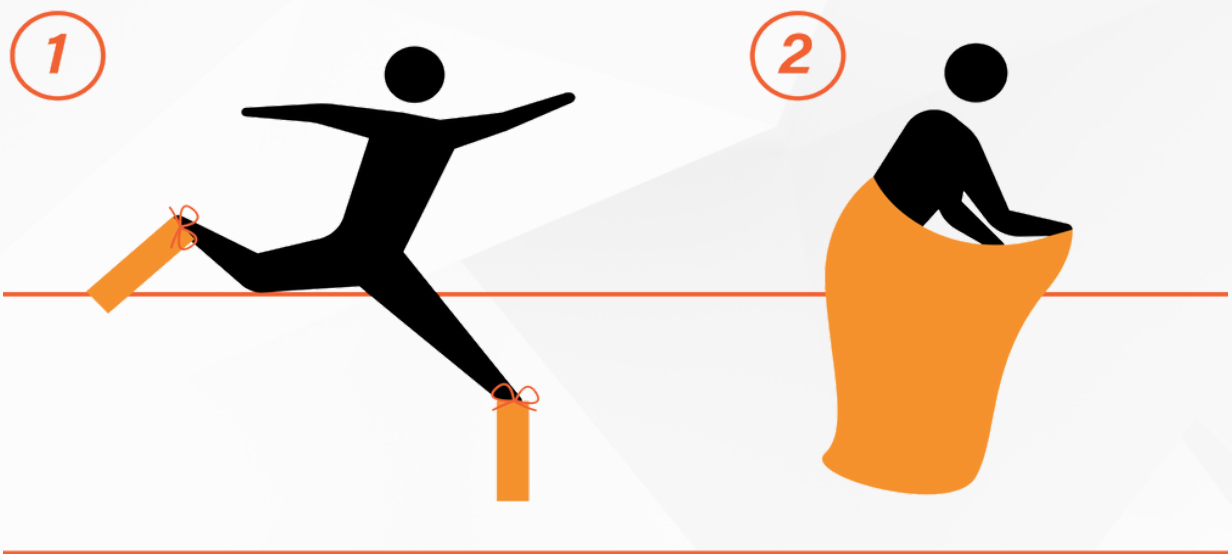
STELZENSTAFFEL UND SACKHÜPFEN

Das Ziel des Spiels ist es, einen Staffellauf zu absolvieren.

SPIELREGELN: In einer Fünferreihe starten, erster Teil mit Stelzen, zweiter Teil mit Säcken, hin und her, so dass am Ende sowohl Säcke als auch Stelzen für das nächste Team bereitstehen.

BEWERTUNG: 1 Punkt pro Runde.

MATERIAL: Stelzen und Säcke





PAUSE

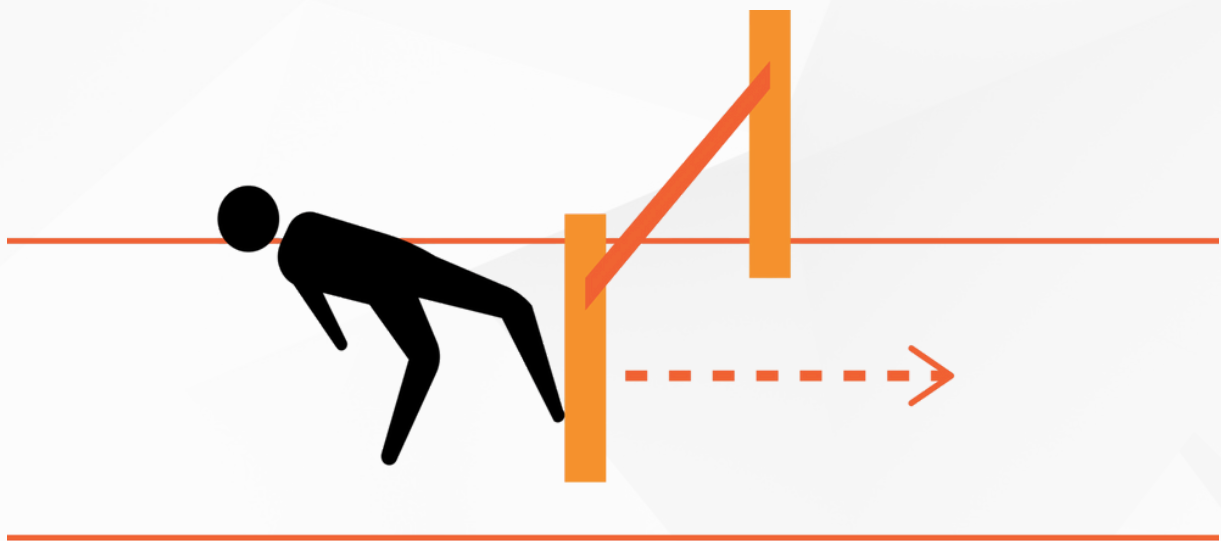
LIMBO-SPIEL

Ziel des Spiels ist es, unter einem Hindernis hindurchzulaufen, das immer niedriger wird.

SPIELREGELN: Auf das Signal hin versuchen alle Spieler, nacheinander sich unter der Latte durchzubewegen. Wenn jeder Spieler das geschafft hat, gewinnt die Mannschaft einen Punkt und die Latte wird eine Stufe niedriger gesetzt. Fällt die Stange, muss jeder Teilnehmer erneut durchlaufen. Das Spiel geht weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.

BEWERTUNG: Jedes Mal, wenn das gesamte Team das Hindernis überwindet, erhält man 1en Punkt

MATERIAL: 2 Stative und 1 Stange.





PAUSE



TRANSPORTSPIEL MIT EINER SCHUBKARRE

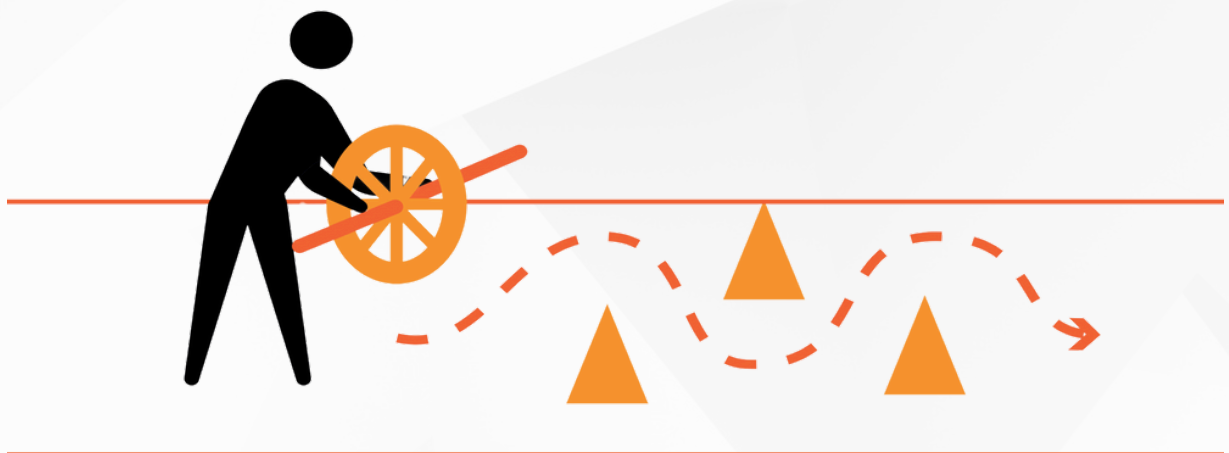
Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Strecke mit einem Schubkarrenrad zu bewältigen.

SPIELREGEN: Auf das Startsignal hin nimmt ein Spieler das Schubkarrenrad und fährt das Rad, immer mit den Händen an den beiden angeschweißten Stöcken, so schnell wie möglich wie im Slalom durch die Pfosten. Sobald er zurück ist und die Linie überquert hat, darf der nächste Spieler beginnen.

BEWERTUNG: Jedes Mal, wenn ein Spieler die Ziellinie überquert, erhält er 1en Punkt.

BEOBACHTUNGEN: Wir spielen nacheinander.

MATERIAL: Schubkarrenrad, ein Parcours





PAUSE

BOWLING MIT SCHLÄUCHEN UND LANZEN ODER SPEEREN.

Ziel des Spiels ist es, durch das Werfen von Schläuchen so viele Lanzen wie möglich abzuschießen.

SPIELREGEN: Die Teilnehmer der Mannschaft stehen hinter der Linie, die das "Spielfeld" markiert. Auf "Los" versuchen sie abwechselnd, mit ihren Schläuchen die vor ihnen aufgestellten Tore zu treffen.

BEWERTUNG: jede umgeworfene Lanze gibt 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: Um eine höhere BEWERTUNGzahl zu erreichen, ist es möglich, mehrere Rollen auszuführen, wobei jeder Teilnehmer seinen Schlauch für die nächste Rolle zurückspulen muss

MATERIAL: Italienische Speere und Schläuche





PAUSE

TRANSPORTSPIEL MIT EINER TRAGE

Ziel des Spiels ist es, eine Strecke mit einer Trage zurückzulegen

SPIELREGEN: Auf das Startsignal hin legt sich ein Spieler auf die Trage und zwei andere heben sie an. Dann gehen sie den Parcours entlang, auf dem der Spieler auf der Trage versucht, 8 Tennisbälle von den Stiften aufzusammeln, dann gehen sie mit der Trage unter dem Bogen durch. Bei der Ankunft werden die Tennisbälle in einen Korb geworfen. Zum Schluss kehren sie so schnell wie möglich um und drei weitere Spieler können starten.

BEWERTUNG: Für jeden 5 transportierte Bälle erhältst du 1 Punkt.

BEMERKUNGEN: Nacheinander spielen.

MATERIAL: 1 Trage, 8 Tennisbälle, ein Bogen, ein Korb, der Parcours.





PAUSE

SPIEL DES GLASES

Ziel des Spiels ist es, eine Strecke mit einem Becher voller Wasser zu bewältigen.

SPIELREGEN: Bei „Los“ nimmt ein Spieler die Schwämme und füllt sie mit Wasser. Ein anderer Partner setzt sich den Helm auf den Kopf, an dem bereits ein Plastikbecher befestigt ist. Der erste Spieler füllt den Becher, indem er die wassergetränkten Schwämme hineindrückt. Dann geht der Spieler mit dem Becher zur Stange und umrundet sie, geht unter dem Bogen hindurch, leert schließlich an der Ziellinie seinen Becher in die Rinne und kehrt so schnell wie möglich zur Startlinie zurück; dann kann der nächste Spieler starten

BEWERTUNG: Für jeden Liter Wasser, der zum Zielort gebracht wird, wie auf der Fasswaage angegeben, gibt es 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: nacheinander spielen.

MATERIAL: Stange, Bogen, Rinne, Helm mit aufgeklebtem Glas, Schwämme, Messbehälter.





PAUSE

SLALOM AUF SKIERN

Ziel des Spiels ist es, die Strecke in der kürzest möglichen Zeit zurückzulegen.

SPIELREGEN: Beim "LOS" bewegen sich die Spieler, die durch ihre Skier miteinander verbunden sind, synchron und versuchen, das Gleichgewicht zu halten. Nach der Hälfte der Strecke nimmt der erste "Skifahrer" einen Ball auf und bringt ihn zum Start zurück.

BEWERTUNG: man bekommt 5 BEWERTUNG, wenn die Mannschaft die Ziellinie mit dem Ball überquert, und 1en Punkt, wenn sie die Ziellinie ohne Ball überquert.

BEMERKUNGEN: Spieler müssen mit den Füßen innerhalb der Schlitze bleiben. Es ist möglich, den Parcours mehrmals zu spielen.

MATERIAL: Skier für 5 Personen, 1 Ball, 1 Parcours





PAUSE

SCHUBKARREN- TRANSPORTSPIEL

Das Ziel des Spiels ist es, einen Spieler mit einer Schubkarre zu transportieren.

SPIELREGEN: Auf das Startsignal hin setzt sich ein Spieler in die Schubkarre und ein anderer hebt sie an. Die beiden fahren zusammen, wobei der Spieler in der Schubkarre versucht, Tennisbälle aufzusammeln, die auf den Kegeln positioniert sind. Bei der Ankunft werden die Tennisbälle in einen Korb geworfen. Schließlich kehren sie so schnell wie möglich um, und die anderen Spieler können starten

BEWERTUNG: 1 Punkt pro Ball

BEMERKUNGEN: nacheinander spielen

MATERIAL: Schubkarre, Kegel, Tennisbälle, ein Korb, ein Parcours.





PAUSE

BOLZEN-SPIEL

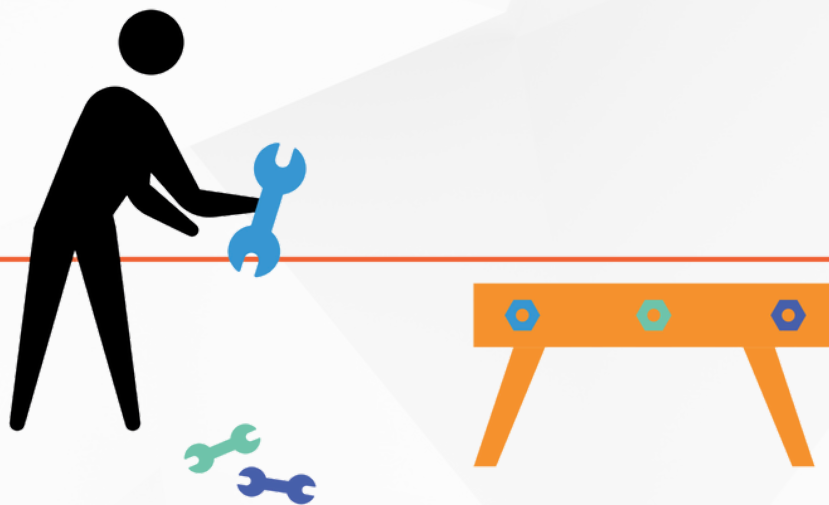
Das Ziel des Spiels ist es, so viele Schrauben wie möglich anzuziehen.

SPIELREGEN: Bei "Los" müssen die Spieler die richtigen Schrauben identifizieren, die vollständig angezogen werden müssen.

BEWERTUNG: 1 Punkt pro angezogene Schraube

BEMERKUNGEN: Alle Spieler arbeiten im Team zusammen. Sobald alle Schrauben mit ihren Muttern festgeschraubt sind, kann das Spiel wiederholt werden. Es ist nicht möglich, dieselbe Mutter/Schrauben-Kombination mehrmals auf- und abzuschrauben, bis alle Schrauben auf dem Tisch festgeschraubt sind. Um das Spiel erneut zu beginnen, müssen alle Schrauben gelöst werden.

MATERIAL: Schrauben und Muttern in verschiedenen Größen und Gewinden





PAUSE

FAHREN MIT EINEM SPIEGEL

Das Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe eines Spiegels einige Ringe von den Stangen zu sammeln.

SPIELREGEN: Auf das Startsignal hin nimmt ein Spieler den Lenker, an dem eine Stange und ein Spiegel befestigt sind, und läuft rückwärts über die Bahn. Er versucht, mit der Stange 6 Ringe von den Halterungen zu sammeln. Am Ende des Parcours geht er so schnell wie möglich rückwärts; nachdem er alle Ringe wieder an ihren Platz gelegt hat, kann der nächste Spieler beginnen.

BEWERTUNG: Für jeden Ring, der an seinen Bestimmungsort gebracht wird, erhält man 10 Punkte.

BEMERKUNGEN: nacheinander spielen

MATERIAL: Lenker mit Spiegeln, Ringen, Ringhalterungen





PAUSE

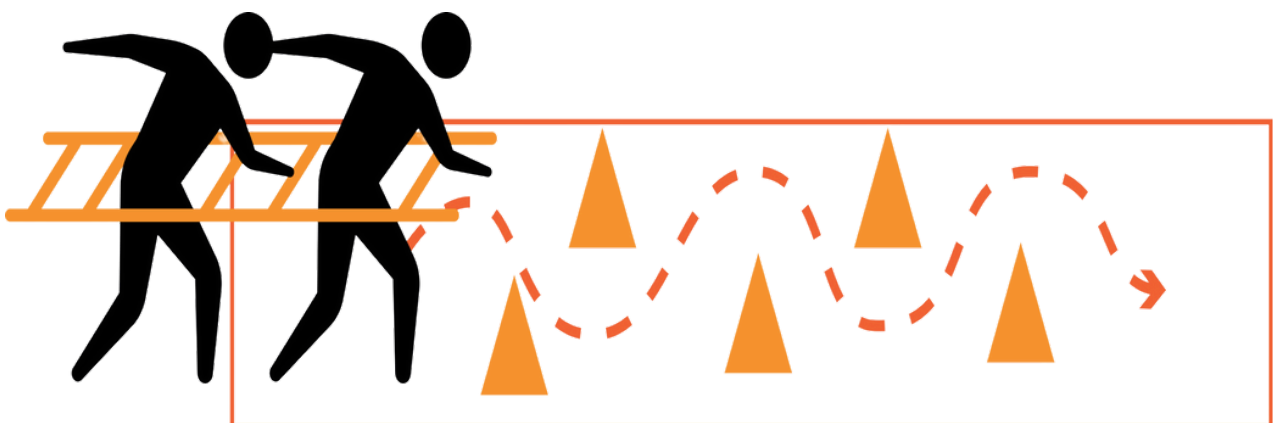
SLALOM MIT DER LEITER

Das Ziel des Spiels ist es, so oft wie möglich einen Weg mit einer Leiter zu schaffen.

SPIELREGELN: Auf das Startsignal hin treten 5 Spieler zwischen die einzelnen Sprossen der Leiter, halten sie mit beiden Händen fest und beginnen den Parcours, indem sie den Pflöcken folgen, ohne sie mit der Leiter zu berühren. Es ist nicht möglich, sich innerhalb der Leiter zu drehen oder zu bewegen. Die Leiter muss eine 8 laufen, sobald die erste Gruppe die Ziellinie erreicht hat, wird gewechselt und die zweite Gruppe startet. Für jede korrekt absolvierte Strecke erhält das Team einen Punkt. Jedes Mal, wenn die Leiter einen Pfosten berührt, muss man wieder von vorne beginnen.

BEWERTUNG: 1 Punkt für jede korrekt ausgeführte Strecke.

MATERIAL: eine Leiter und ein Parcours





PAUSE

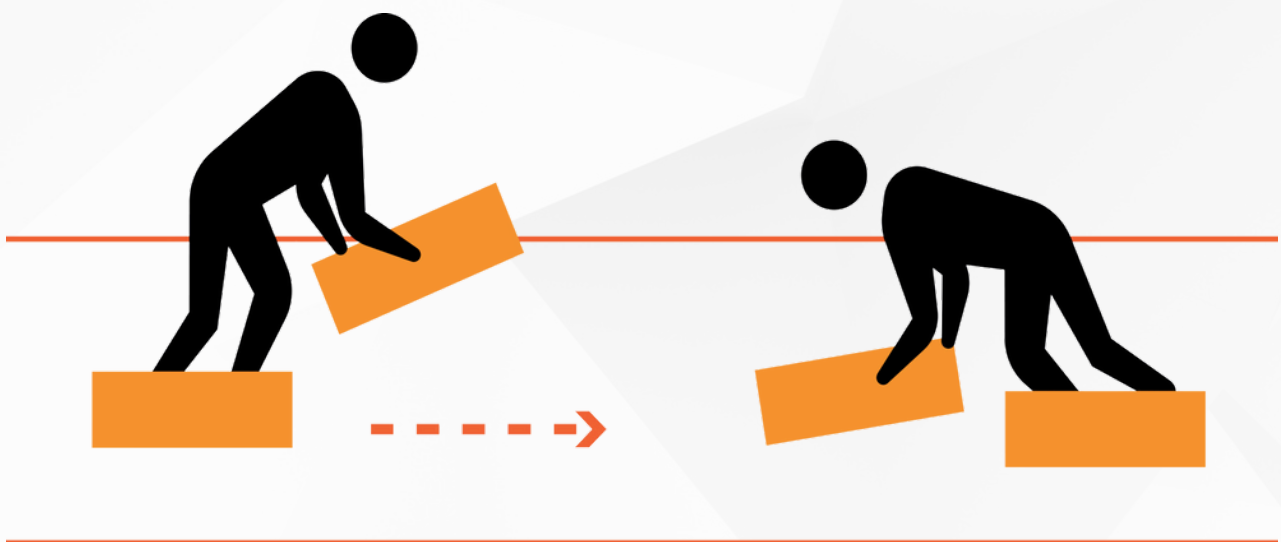
AUF HOLZKLÖTZEN LAUFEN

Das Ziel des Spiels ist es, die Strecke so oft wie möglich zu absolvieren.

SPIELREGELN: Der Spieler nimmt die 2 Holzklötze und versucht, das Ziel so schnell wie möglich zu erreichen, indem er die Klötze vor sich ablegt. Sobald das Ziel erreicht ist, bringt der Spieler die 2 Klötze für den nächsten Spieler zum Start zurück. Für jeden erzielten Lauf wird 1 Punkt vergeben. Der Spieler darf den Boden nicht mit den Füßen berühren, wenn dies geschieht, muss er zum Start zurückkehren und die Holzklötze an den nächsten Spieler übergeben.

BEWERTUNG: Für jede absolvierte Strecke wird 1 Punkt vergeben

MATERIAL: Holzklötze, 1 Parcours.





PAUSE

BEFÖRDERUNG EINES TISCHTENNISBALLES

Das Ziel des Spiels ist es, so viele vollständige Routen wie möglich zu erstellen.

SPIELREGELN: Der Ball und der Löffel dürfen nach der Startlinie nicht mehr mit den Händen berührt werden; wenn der Ball fällt, muss der Spieler von vorne beginnen

BEWERTUNG: 1 Punkt pro absolvierte Strecke.

BEMERKUNGEN: Jeder Teilnehmer muss die Strecke in jedem seiner Durchgänge zumindest versuchen

MATERIAL: Tischtennisball, Löffel, verschiedene Hindernisse





PAUSE

LUFTRANSPORT SPIEL

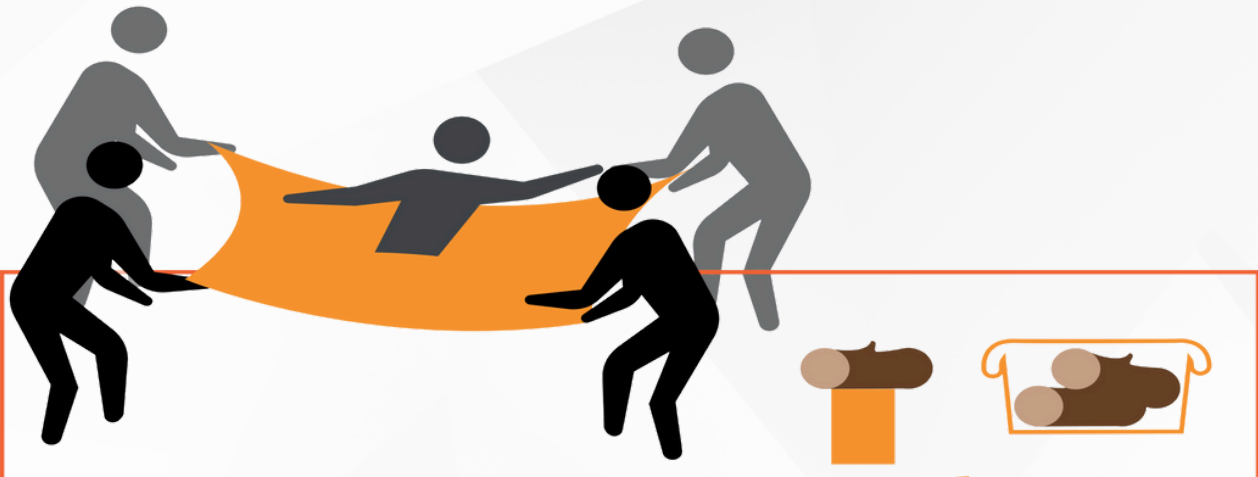
Das Ziel des Spiels ist es, so viele Holzstücke wie möglich ins Ziel zu bringen.

SPIELREGELN: Bei "Los" legt sich ein Spieler auf eine Decke, die an den 4 Ecken von 4 Teammitgliedern gehalten wird. Der so positionierte Teilnehmer muss Holzstücke aus einem am Startpunkt aufgestellten Korb "einsammeln". Seine Mitspieler müssen ihn dann bis zur Ziellinie "tragen", ohne dass er die gesammelten Holzstücke verliert. Der Rückweg wird zu Fuß zurückgelegt und das Spiel beginnt mit einem neuen Spieler, der auf der Decke liegt.

BEWERTUNG: Für jedes transportierte Holzstück gibt es 1en Punkt. Wenn alle Holzstücke vor dem Zeitlimit transportiert werden, erhält das Team einen Bonus von 5 Punkten

BEMERKUNGEN: Die Spieler wechseln sich im Spiel

MATERIAL: Decke, Holzstücke in einem Korb, Handschuhe





PAUSE

APFELZEIT SPIEL

Das Ziel des Spiels ist es, alle Äpfel in der mit Wasser gefüllten Wanne zu sammeln.

SPIELREGELN: Der Apfel kann nur mit dem Mund geholt werden

BEWERTUNG: Du erhältst 1en Punkt für jeden gefundenen Apfel.

BEMERKUNGEN: Spieler wechseln sich im Spiel.

MATERIAL: 5 Äpfel pro Durchgang (dann werden sie an die Jungs verteilt, die sie gebissen haben!!)





PAUSE

AUFSCHLAGSPIEL

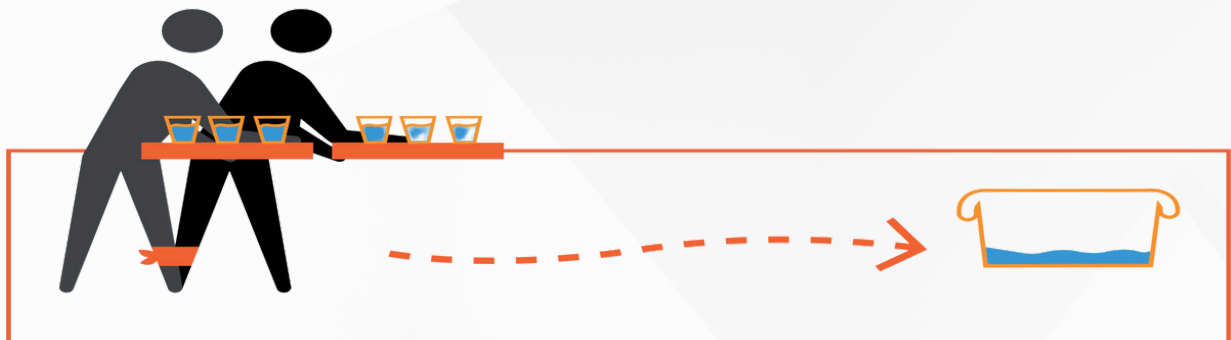
Ziel des Spiels ist es, dass zwei Spieler, die an den Knöcheln aneinandergebunden sind, versuchen müssen, eine Strecke mit Wasser gefüllten Gläsern zurückzulegen.

SPIELREGELN: Auf das Startsignal hin stellen sich zwei Spieler nebeneinander und fesseln sich gegenseitig an den Knöcheln. Währenddessen füllen die anderen Spieler Gläser mit Wasser und stellen sie auf zwei Tablett. Die beiden an den Knöcheln gefesselten Spieler erhalten jeweils ein Tablett und laufen gemeinsam so schnell sie können die Strecke hinunter. Am Ende der Strecke werden die Gläser in eine Tonne geleert. Die beiden Spieler kehren so schnell wie möglich um, dann können die nächsten beiden Teilnehmer beginnen.

BEWERTUNG: Für jeden mitgebrachten Liter Wasser, der auf der Fassmengenskala angegeben ist, erhält man 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: nacheinander spielen.

MATERIAL: Knöchelbänder, Gläser, 1 Messbehälter, 2 Tablett.





PAUSE

WASSERBALL-SPIEL

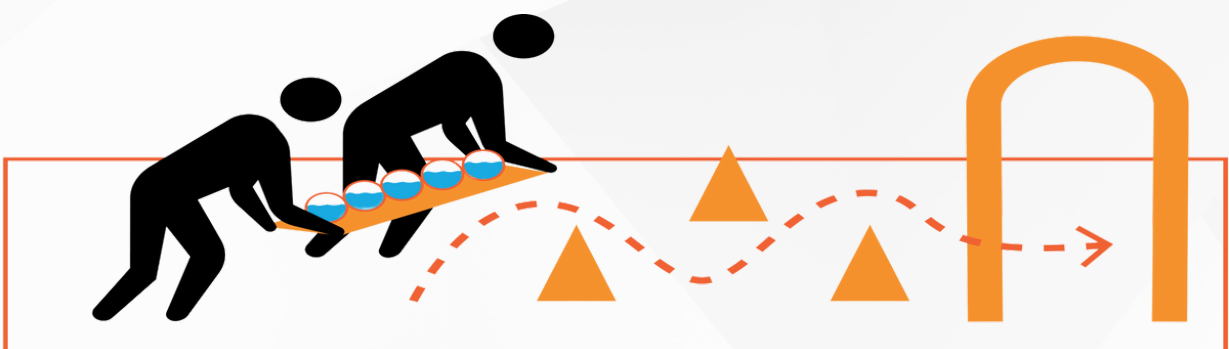
Ziel des Spiels ist es, mit Wasser gefüllte Luftballone über einen Parcours zu transportieren.

SPIELREGELN: Bei „Los“ füllen zwei Spieler die Luftballone mit Wasser. Zwei weitere Spieler nehmen ein Brett, auf das sie 5 mit Wasser gefüllte Luftballone legen. Dann gehen sie durch die Pfosten und unter dem Hindernis hindurch in Richtung Ziellinie. Dort angekommen, leeren sie die Luftballone in den Behälter und kehren dann so schnell wie möglich mit dem Brett zurück. Nun können die nächsten beiden Spieler beginnen.

BEWERTUNG: Für jeden Liter Wasser, der gemäß der Fasswaage ans Ziel gebracht wird, erhält man 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: Es spielt einer nach dem anderen.

MATERIAL: ein Brett, mit Wasser gefüllte Luftballone, ein Weg, ein Messbehälter.





PAUSE

SPIEL DER PLANEN

Das Ziel des Spiels ist es, einen Ball mit Planen zu transportieren.

SPIELREGELN: Alle Spieler stehen hinter der Startlinie. Auf das Startsignal hin nehmen sich 6 Spieler je zwei von drei Planen und stellen sich auf die gezogenen Linien. Dann wirft ein anderer Spieler einen Ball von der Startlinie aus in die erste Plane, seine beiden Mitspieler werfen ihn wiederum in die zweite Plane, usw. Schließlich versuchen die letzten beiden Spieler, den Ball in einen Korb zu werfen, der von einem auf einem Stuhl stehenden Teammitglied gehalten wird. Nun können sechs weitere Spieler starten.

BEWERTUNG: Jeder Ball im Eimer 1 Punkt.

BEMERKUNGEN: es ist verboten den Ball mit den Händen zu berühren. Wenn der Ball den Boden berührt, muss man erneut beginnen.

MATERIAL: 3 Decken, 1 Eimer, 1 Ball, 1 Stuhl





PAUSE

BAUMSTAMMSPIEL

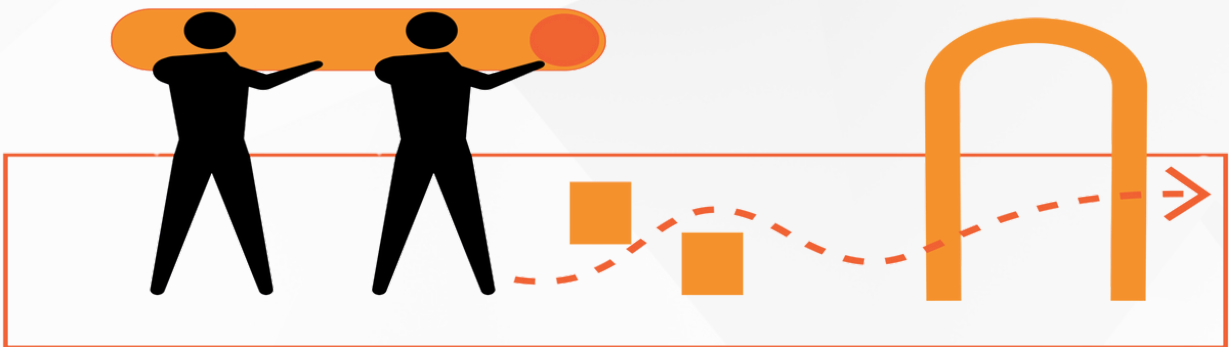
Ziel des Spiels ist es, einen Hindernisparcours mit einem Baumstamm zu überwinden.

SPIELREGELN: Auf das Startsignal hin hebt die Mannschaft den Baumstamm hoch und läuft im Slalom zwischen den Pfosten, dann unter Hindernissen hindurch und schließlich in die Mitte

BEWERTUNG: Für jede richtig gelaufene Strecke 1 Punkt.

BEMERKUNGEN: Der Baumstamm muss von der gesamten Mannschaft mit zwei Händen gehalten werden. Die Strecke kann wiederholt werden.

MATERIAL: Rohr, verschiedene Hindernisse, "überqueren" "hindurchgehen" "zentrieren"





PAUSE

PUZZLESPIEL

Ziel des Spiels ist es, die verfügbaren Puzzles so oft wie möglich zu lösen, indem man sie in der vorgegebenen Zeit nacheinander zusammensetzt.

SPIELREGELN: Auf das Startsignal hin muss das Team die verschiedenen Teile zusammensetzen und die verschiedenen Puzzles auf dem Spielfeld vervollständigen.

BEWERTUNG: Jedes abgeschlossene Rätsel bringt 1 Punkt.

BEMERKUNGEN: Die Puzzles können wiederholt werden.

MATERIAL: Puzzleteile, die auf dem Spielfeld verstreut sind.





PAUSE

BASKETBALLSPIEL

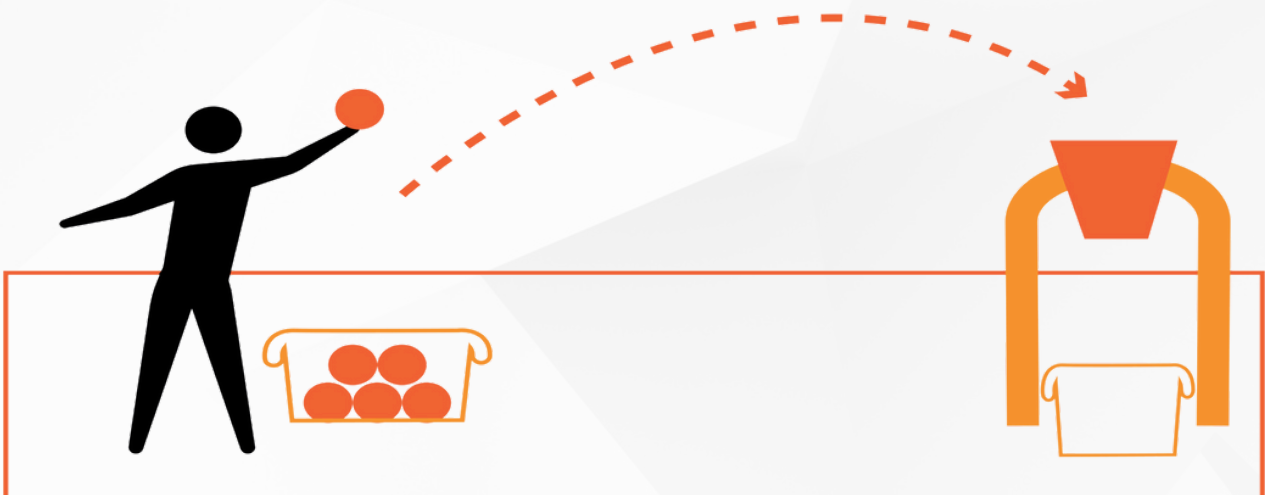
Das Ziel des Spiels ist es, die Löcher in der Platte zu treffen.

SPIELREGELN: Nach dem Startsignal muss die Mannschaft bei vorgegebener Zeit und aus einer Mindestentfernung von 4 Metern Bälle in eine Platte mit Löchern werfen, um maximal 30 Punkte zu erzielen. Dabei werden die bereitgestellten Bälle mit der Hand und nicht mit dem Fuß geworfen.

BEWERTUNG: Jeder rechtmäßig erzielte Korb wird mit 1em Punkt bewertet.

BEMERKUNGEN: Höchstpunktezahl 30.

MATERIAL: Platte mit Löchern, einige Bälle.





PAUSE

BOWLING MIT ZUBEHÖR

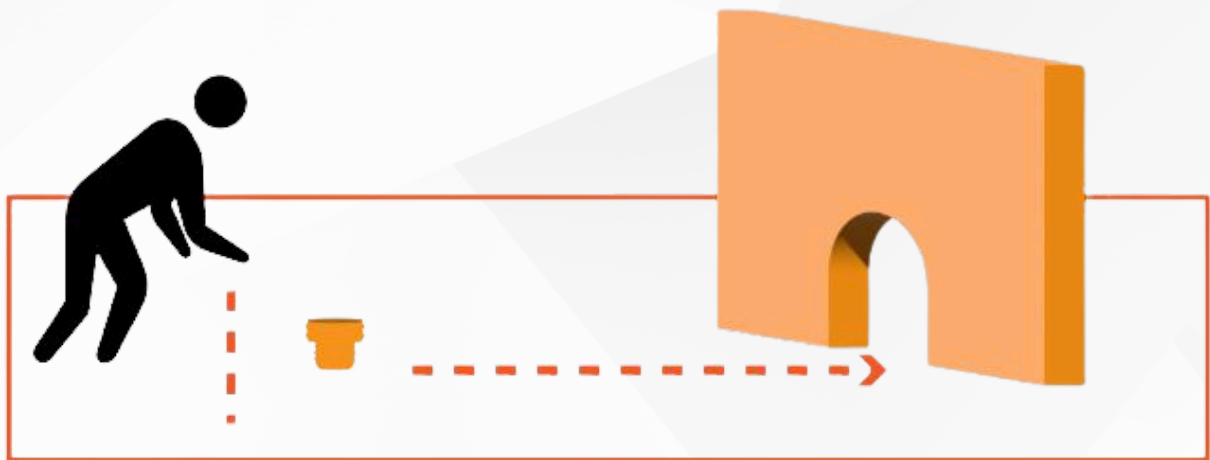
Ziel des Spiels ist es, Schlauchkupplungen auf ein Spielfeld zu werfen oder zu schieben und in Löcher zu gelangen.

SPIELREGELN: Teilnehmer stellen sich hinter der Linie auf, die das "Spielfeld" abgrenzt. Auf das "Go" hin versuchen sie abwechselnd, die vor ihnen liegenden Löcher mit den Links zu treffen.

BEWERTUNG: Für jeden durchgeführten Treffer erhältst du 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: Um eine höhere Punktzahl zu erreichen, ist es möglich, mehrere Würfe auszuführen, wobei jeder Teilnehmer seine Ausrüstung für den nächsten Wurf zurückholen muss.

MATERIAL: ein Spielfeld, verschiedene Armaturen.





PAUSE

DIE REIFEN-PYRAMIDE

Ziel des Spiels ist es, die höchstmögliche Reifenpyramide zu bauen.

SPIELREGELN: Teilnehmer müssen beim "Go" mit den bereitgestellten Autoreifen einen möglichst hohen Stapel bauen. Wenn der Stapel nach Ablauf der Zeit zusammenbricht, werden keine Punkte vergeben.

BEWERTUNG: Für jeden Reifen, der bei der Wechselglocke Teil der Pyramide ist, erhält man 1en Punkt.

BEMERKUNGEN: es können keine Leitern oder andere Hilfsmittel benutzt werden, um in die Höhe zu gelangen, man kann aber auf die Schultern des Partners klettern

MATERIAL: verschiedene Autoreifen in unterschiedlichen Größen.





PAUSE

SPIEL "REIFEN ÜBERHOLEN"

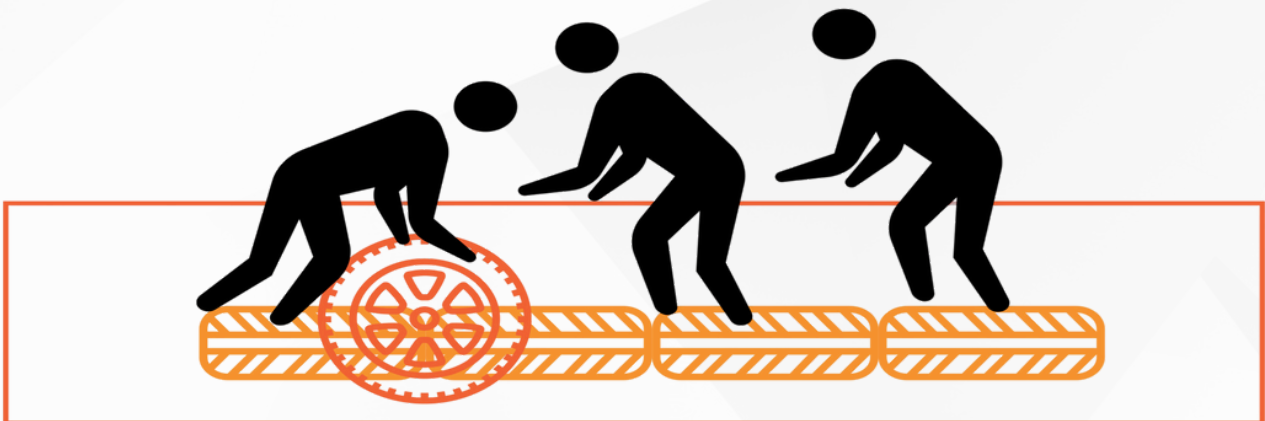
Das Ziel des Spiels ist es, einen Weg zu schaffen, indem man auf Reifen läuft.

SPIELREGELN: Auf "Los" rollt ein Spieler den Reifen neben die 5 bereits positionierten und versucht dabei, nicht zu fallen und die anderen Mitspieler nicht zu Fall zu bringen. Sobald der Reifen vor den anderen platziert ist, beginnt der letzte Spieler in der Reihe, und so weiter, bis die Ziellinie erreicht ist.

BEWERTUNG: Für jede abgeschlossene Runde erhält man 5 Punkte.

BEMERKUNGEN: Um mehr Punkte zu sammeln, ist es möglich, mehrere Runden des Parcours zu laufen. Wenn einer aus der Gruppe stürzt oder mit dem Fuß den Boden berührt, fängt man von vorne an.

MATERIAL: verschiedene Autoreifen in unterschiedlichen Größen, ein Kegel





PAUSE

