

BALLTRANSPORT

TEAMGRÖßE: 4/6/8 (gleich viele pro Team)

SÄTZE: 3 Durchgänge

Material:

- 8 Geschirrtücher (Bei kleineren Teams weniger)
 - 3 Tennisbälle
 - Markierung für Start- & Ziellinie
-

ZIEL

- Ein Tennisball soll von einer Start- bis zu einer Ziellinie transportiert werden

PRINZIP

- Der Tennisball wird nur über von jeweils zwei Teammitgliedern gehaltenen Geschirrtüchern gerollt
-

REGELN

- Jedes Team bildet 3 oder 4 Tandems, jedes Tandem bekommt ein Handtuch
- Alle Tandems starten hinter der Startlinie, auf einem der Handtücher pro Team liegt ein Tennisball
- Das Tandem, das den Tennisball auf dem Geschirrtuch zwischen sich hat, darf nicht laufen
- Die anderen müssen sich so zum ersten Tandem positionieren, dass der Ball ins nächste Geschirrtuch rollen kann
- Wenn der Ball herunterfällt, muss das gesamte Team wieder hinter die Startlinie und von vorne beginnen

- Das Team, das zuerst den Tennisball hinter die Ziellinie gebracht hat, gewinnt den Durchgang
 - Das Team, welches zuerst zwei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt die Disziplin

FEHLER

- Ball fällt auf den Boden: Team muss hinter die Startlinie und von vorne beginnen
- Ball wird mit etwas anderem als den Geschirrtüchern berührt: Team muss hinter die Startlinie und von vorne beginnen
- Tandem, das gerade den Tennisball auf dem Geschirrtuch zwischen sich hat läuft / geht: Team muss hinter die Startlinie und von vorne beginnen



BIERKASTENZIELWURF

TEAMGRÖßE: min. 4 / keine gleich großen Teams notwendig

SÄTZE: 7 Runden à 3 Kästen pro Team

Material:

- 6 Getränkekästen
 - "Zielscheibenmarkierung" auf dem Boden (am einfachsten mit Kreide)
-

ZIEL

Bierkästen genauer in die Mitte einer Zielscheibe werfen als das gegnerische Team.

PRINZIP

Vom Prinzip her ähnelt es Curling. Man versucht, selbst so gut wie möglich auf eine Zielscheibe zu werfen und gleichzeitig die gegnerischen Kästen aus dem Weg zu räumen.

REGELN

- Jedes Team wirft abwechselnd einen Bierkasten bis alle Kästen in der Mitte liegen (pro Runde wirft jedes Team 3 Kästen)
- Nach jeder Runde wird gewechselt, welches Team anfängt
- Man darf die Kästen des anderen Teams durch das Werfen des eigenen Kastens weghauen → es zählt wo die Kästen am Ende liegen
- Alle Wurfarten sind erlaubt (egal ob ein- und zweihändig), Hilfsmittel sind nicht erlaubt
- Beim Werfen müssen BEIDE Füße HINTER der Abwurflinie auf dem Boden stehen

- Punkte:
 - Kleinster Kreis: 3 Punkte, mittlerer Kreis: 2 Punkte, äußerster Kreis: 1 Punkt
 - für jeden Kasten zählt der kleinste (höchstpunktigste) Kreis in dem er zu irgendeinem Anteil liegt

FEHLER

- Übertreten der Abwurflinie → der Kasten wird für diese Runde entfernt und alle anderen Kästen so gut es geht an ihre ursprüngliche Stelle zurückgestellt

WERTUNG

- Die Rundensiege werden jeweils nach erworfener Punktzahl in der Runde entschieden
- Bei gleicher Punktzahl in einer Runde geht diese Runde unentschieden aus
- Welches Team als erstes 4 Rundensiege erzielt, gewinnt die Disziplin

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Gibt es Dinge, auf die man besonders achten muss? Falls streng sein wichtig ist, darauf hinweisen. Gibt es gute Tipps zum Leiten der Station?

- Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
- Nicht auf Glas werfen! Nicht auf Menschen werfen! Generell vorsichtig sein mit den Kästen! Dinge und Menschen könnten potentiell kaputt gehen