

SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ



SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ

INHALTSVERZEICHNIS

- Anleitung
- Materialien
- Punktetafel
- Spiel 1: Kartenhäuser
- Spiel 2: Homebowling
- Spiel 3: Schnipp Tip
- Spiel 4: Lockdown Biathlon
- Spiel 5: Angeln
- Spiel 6: Flaschenrennen
- Spiel 7: Tisch Shuffle
- Spiel 8: Luftballonschlacht
- Spiel 9: Würfel Risiko
- Spiel 10: Kastenball
- Spiel 11: Merk dir das
- Spiel 12: Münzbilliard
- Spiel 13: Adventure Boccia
- Spiel 14: Klopapier hüpfen
- Spiel 15: Gummiband flitschen
- Stechen

SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ

ANLEITUNG

Das „Sportliche Osterduell mit Fritz“ besteht aus 15 Spielen, in denen es mal um Geschicklichkeit, mal um Schnelligkeit oder auch um Konzentration geht. Innerhalb der 15 Spiele wird der Gesamtsieger ermittelt. Nach jedem Spiel werden für den Gewinner Punkte verteilt. Grundsätzlich gilt, dass es in jedem Spiel einen Punkt mehr als im vorherigen Spiel gibt. Demnach gibt es in Spiel 1 für den Sieger einen Punkt, in Spiel 2 zwei Punkte, in Spiel 3 drei Punkte usw. Insgesamt gibt es 120 Punkte zu vergeben und der Spieler, der mehr als die Hälfte der Gesamtpunkte auf seinem Konto hat, entscheidet das Osterduell für sich.

WICHTIG: Wenn es innerhalb der Spiele zum Gleichstand kommt wird nach dem Prinzip „sudden death“ gespielt (sudden death = jeder Spieler hat abwechselnd einen Versuch, wenn einer der Spieler trifft und ggf. der andere Spieler im Nachwurf nicht trifft, ist das Spiel entschieden).

Sollte sich nach dem 15. Spiel kein Sieger ermittelt haben und es folglich 60:60 steht, wird der Gesamtsieger in einem abschließenden Stechen bzw. Entscheidungsspiel ermittelt.

Die Punkte können mit der vorgegebenen Übersicht festgehalten werden. Wer Lust hat kann aber auch kreativ werden und eine eigene Übersicht entwerfen. Bei den Punkten innerhalb der Spiele kann mit einer Strichliste gearbeitet werden, damit niemand schummeln kann.

Die Spiele sind eröffnet!

SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ

MATERIALIEN

„Eine gute Vorbereitung ist die halbe Miete“ – von daher haben wir hier für euch eine Liste an allen Materialien erstellt, die ihr benötigt, um alle Spiele zu spielen. Es handelt sich nur um Haushaltsgegenstände die jeder zuhause haben sollte:

- 40 Karten (1 Spielset)
- 1 breites und bestenfalls niedriges Glas
- 3 Socken
- Wäschekorb
- Klebeband
- Papier
- 1 Luftballon
- 1 Würfel (Zahlen von 1-6)
- 2 Stifte
- 1-2 Tennisbälle
- Münzen (5 Cent bis 2 Euro)
- 1 Permanentmarker
- 2 ganze Toilettenpapierrollen
- Gummibänder
- Einen leeren Getränkekasten (12 Flaschen)
- 10 leere Flaschen
- Zwei leere 1-Literflaschen
- 2 halb volle 1L Flasche
- 6 volle Flaschen

SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ

PUNKTETADEL

TEAM 1

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

TEAM 2

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

SPORTLICHES OSTERDUELL MIT FRITZ

PUNKTETAFEL

 Teilnehmer 1

 Teilnehmer 4

 Teilnehmer 2

 Teilnehmer 5

 Teilnehmer 3

 Teilnehmer 6

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

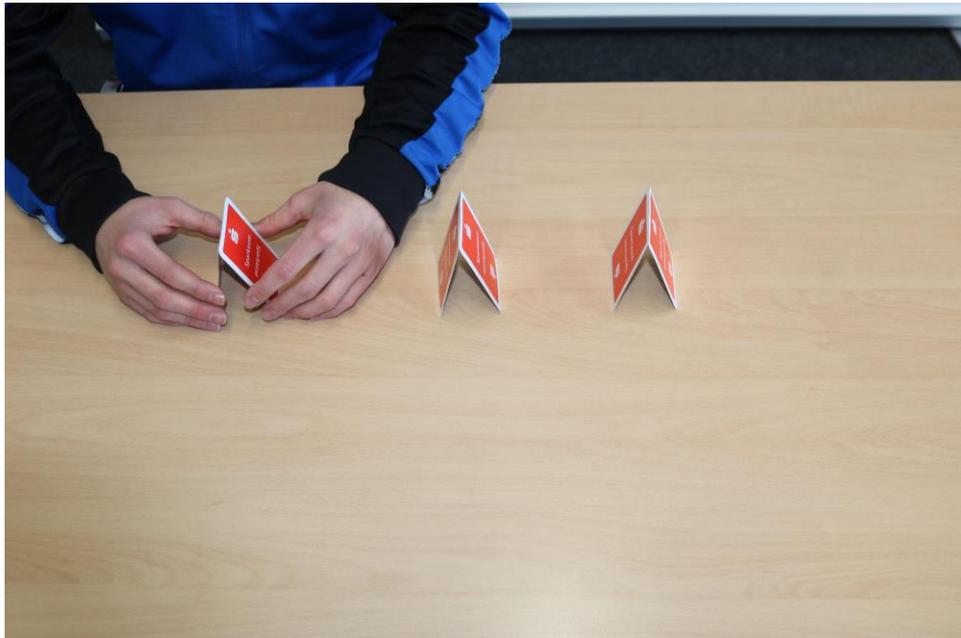
14

15

KARTENHÄUSER

IHR BENÖTIGT

- 40 Karten (1 Spielset)



Ich brauchte 44
Sekunden für alle 10
Kartenhäuser



SPIEL 1

KARTENHÄUSER

ANLEITUNG

- Jeder Spieler hat 20 Karten vor sich liegen
- versucht mit 2 Karten ein Haus zu bauen (2 Karten schräg aneinander stellen)

REGELN

- Der Spieler, welcher zuerst alle 10 Häuser stehen hat, gewinnt
- Unsportliches Verhalten wie zum Beispiel Pusten wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet

ALTERNATIVE

- Anstelle von Karten kann das Spiel mit Bierdeckeln oder Büchern gespielt werden
- Als Untergrund sollte entweder ein Tisch oder Teppich gewählt werden

HOME BOWLING

IHR BENÖTIGT

- 10 leere Flaschen
- 10 Papierschnipsel zur Markierung der Flaschen auf dem Boden
- Abwurflinie (ca. 10 Meter entfernt)
- 1 Tennisball



Mehr als 9 Flaschen
fallen einfach nicht um,
schafft Ihr alle 10?



SPIEL 2

HOME BOWLING

ANLEITUNG

- Die 10 Flaschen werden in einer Dreiecksform, wie beim Bowling aufgestellt
- Jede Flasche wird auf einen Papierschnipsel gestellt
- Mit dem Ball wird auf die Flaschen gezielt
- Der Ball wird über den Boden gerollt
- Ziel ist es, alle Flaschen mit dem Ball umfallen zu lassen
- Geworfen wird zweimal hintereinander, bevor der andere Spieler an der Reihe ist

REGELN

- Die Abwurflinie darf mit dem Fuß nicht übertreten werden
- Der Ball muss über den Boden gerollt werden
- Der Spieler, der nach zwei Versuchen mehr Flaschen umgeworfen hat, sichert sich einen Durchgang
- Gespielt wird im „best of three“ Modus (Wer zuerst zwei Durchgänge für sich entschieden hat, gewinnt das Spiel)

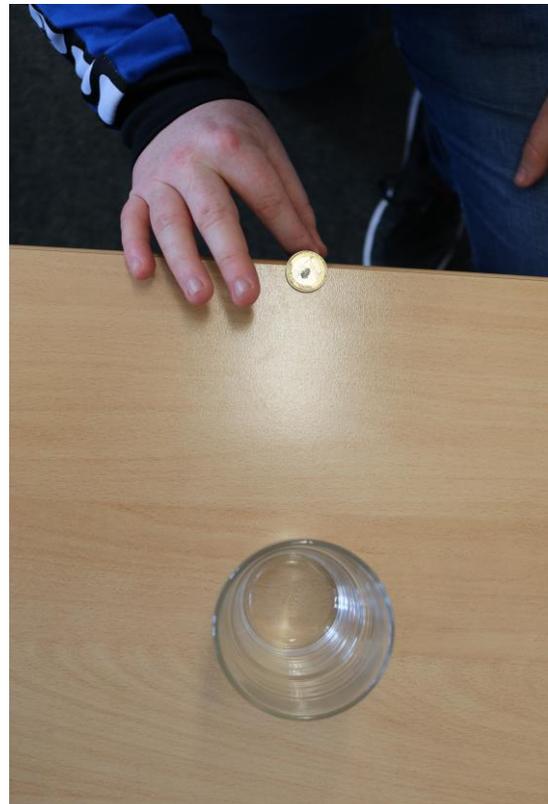
ALTERNATIVE

- Toilettenpapierrollen oder Socken als Wurfgegenstand benutzen

SCHNIPP TIP

IHR BENÖTIGT

- 1 Euro Münze
- 1 breites und bestenfalls niedriges Glas
- 1 Tisch



Puh, das war
schwierig, immerhin
habe ich einmal
getroffen



SPIEL 3

SCHNIPP TIP

ANLEITUNG

- Jeder Spieler muss versuchen von der Tischkante aus, eine Münze in ein 10 cm entferntes Glas zu schnipsen
- Es wird immer abwechselnd gespielt
- Jeder Spieler hat fünf Versuche, um so viele Treffer wie möglich zu erzielen

REGELN

- Ein Münzwurf (Kopf oder Zahl) entscheidet, welcher Spieler startet
- Bei einem Unentschieden wird durch „sudden death“ entschieden wer gewinnt (sudden death = jeder Spieler hat abwechselnd einen Versuch, wenn einer der Spieler trifft und ggf. der andere Spieler im Nachwurf nicht trifft, ist das Spiel entschieden)

LOCKDOWN BIATHLON

IHR BENÖTIGT

- 9 Sockenpaare (geformt zu einem Sockenknäuel)
- 1 Mülleimer
- 1 Stoppuhr
- Gegenstände für Markierungen



Ganz schön sportlich!
Egal ob ihr besser rennen
oder werfen könnt, hier
braucht Ihr beide
Fähigkeiten.



SPIEL 4

LOCKDOWN BIATHLON

ANLEITUNG

- Es wird eine Strecke von 10-15 m abgesteckt
- Start/ Ziel und Wendepunkt werden markiert
- Beim Wendepunkt wird in 3m Abstand ein Mülleimer platziert. Dort liegen 9 Sockenpaare (als Knäul)
- Es wird die Stoppuhr gestartet und zum Wendepunkt gelaufen, 3 Socken werden versucht in den Mülleimer zu werfen
- Für jedes Sockenpaar, das nicht im Korb landet, wird eine Runde um den Mülleimer gedreht
- Danach läuft man zurück zum Startpunkt und beginnt die Runde von vorne
- Es werden alle drei Durchgänge gespielt, bevor der Gegner an der Reihe ist

REGELN

- 3 Durchgänge/ 9 Würfe pro Spieler bzw. pro Team
- 1 Strafrunde pro nicht getroffene Socke
- Sieger ist derjenige, der die Strecke am schnellste durchläuft

ALTERNATIVE

- Es wird mit 2 Strecken und gegeneinander gespielt

ANGELN

IHR BENÖTIGT

- 2 Toilettenpapierrollen
- 2 leere Wasserflaschen
- 1 langer Tisch oder 2 in der Länge aneinander gestellte Tische



Was habt ihr heute an Land gezogen. Ich habe für die Flasche 20 Sekunden gebraucht.



SPIEL 5

ANGELN

ANLEITUNG

- Die Toilettenpapierrolle wird entlang des Tisches ausgerollt
- Die Flasche wird am Ende des Tisches auf das Klopapier gestellt
- Es wird eine Ziellinie auf dem Tisch markiert
- Nun stellt man sich auf die andere Seite des Tisches und versucht durch langsames Aufrollen der Rolle die Flasche zu sich befördern

REGELN

- Rolle aufrollen, nicht ziehen o.ä.
- Sobald die Flasche umfällt, muss man diese dort aufstellen, wo sie umgefallen ist und von der Stelle weitermachen
- Gegenspieler nicht ablenken, behindern o.ä.; fair bleiben
- Der Spieler, der die Flasche als erstes über die Ziellinie bringt, sichert sich einen Durchgang
- Gespielt wird „best of five“ (Wer zuerst drei Durchgänge für sich entschieden hat, gewinnt das Spiel)

ALTERNATIVE

- Rolle aufrollen, nicht ziehen o.ä.

FLASCHENRENNEN

IHR BENÖTIGT

- Zwei leere 1-Literflaschen
- 2 Klebestreifen für die Start- und Ziellinie (Andere Markierungsmöglichkeiten erlaubt)
- Eine Strecke von 5 Metern



Man ist viel besser, wenn man ruhig und konzentriert ist. Trotzdem habe ich 1 Minute und 10 Sekunden gebraucht.



SPIEL 6

FLASCHENRENNEN

ANLEITUNG

- Die beiden Spieler treten gegeneinander an und stellen sich auf der markierten Startlinie nebeneinander auf
- Der Abstand sollte so gewählt werden, dass jeder Spieler eine Armlänge Platz hat
- Jeder Spieler stellt sich die leere Flasche an die Innenseite des Fußes
- Nach dem Startkommando muss die Flasche mit dem Fuß von der Startlinie bis über die Ziellinie geschoben werden
- Der Spieler, der zuerst die Ziellinie mit der Flasche überquert hat, gewinnt den Durchgang

REGELN

- Die Flasche muss während des gesamten Rennens in Kontakt mit dem Fuß bleiben
- Fällt die Flasche auf der Strecke um, muss der Spieler von der Startlinie neu starten
- Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst drei Durchgänge für sich entscheiden konnte („best of five“)

ALTERNATIVE

- Die beiden Spieler starten entgegengesetzt voneinander
- Andere Plastikflaschen möglich (0,5 l oder 1,5 l)

TISCH SHUFFLE

IHR BENÖTIGT

- 2 halb volle 1L Flasche
- Klebeband oder Tesafilm
- Papier
- Langer Tisch ggf. zwei Tische längst voreinander



In meinem besten
Durchgang habe ich 10
Punkte erzielt



SPIEL 7

TISCH SHUFFLE

ANLEITUNG

- Zunächst kleine Zettel (9cm*9cm) nehmen oder zurechtschneiden, wie auf dem Foto mit folgenden Punkten bzw. Zahlen beschriften und an den vorgesehenen Stellen festkleben
- Darauf achten, dass die Zettel rundherum festgeklebt sind!
- Nun stellt man sich an das Tischende ohne Markierungen und schiebt die Flasche über den Tisch (Startzone markieren oder vereinbaren)
- Dabei müssen die Spieler abwechselnd versuchen mit der Flasche auf den Zetteln zu landen
- Jedes Feld gibt so viele Punkte wie auf dem Zettel vorgegeben sind

REGELN

- In einem Durchgang hat jeder Spieler/ jedes Team fünf Versuche, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen
- Geschoben wird immer abwechselnd
- Wenn die Flasche bei einem Versuch umkippt, vom Tisch fällt oder keinen Zettel berührt, gibt es keine Punkte
- Es gibt Punkte, wenn die Flasche den Zettel nur minimal berührt
- Die Versuche werden addiert und der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt einen Durchgang
- Gespielt wird im „best of five“ Modus (Für den Sieg müssen drei Durchgänge gewonnen werden)

ALTERNATIVE

- Es kann auch auf Laminatboden gespielt werden
- Alternativ können auch Flaschendeckel verwendet werden
- Evtl. Kann man die Flasche auf einen Lappen stellen

LUFTBALLONSCHLACHT

IHR BENÖTIGT

- 1 Luftballon
- Abgesteckter Bereich



Das wird anstrengend.
Aber passt auf, dass ihr
euch nicht verletzt.



SPIEL 8

LUFTBALLONSCHLACHT

ANLEITUNG

- Es wird ein beliebiger Bereich abgesteckt bzw. ausgewählt, indem gespielt wird
- Spielbereiche könnten das komplette Wohnzimmer oder das Erdgeschoss sein
- Nach der Berührung des Ballons ist der andere Spieler an der Reihe, sodass der Ballon ohne Bodenkontakt ständig in der Luft bleiben soll
- Ziel ist es den Luftballon so zu spielen, dass der andere Spieler den Ballon vorm Erreichen des Bodens nicht mehr berühren kann

REGELN

- Der Ballon darf nur einmal berührt werden
- Der Luftballon darf nicht nach unten geschlagen aber in alle anderen Richtungen gespielt werden
- Es sind alle Körperteile zum Spielen erlaubt
- Wenn der Ballon den Boden berührt, hat man einen Durchgang gewonnen
- Gespielt wird im Modus „best of three“ (Zum Sieg müssen 2 Durchgänge gewonnen werden)

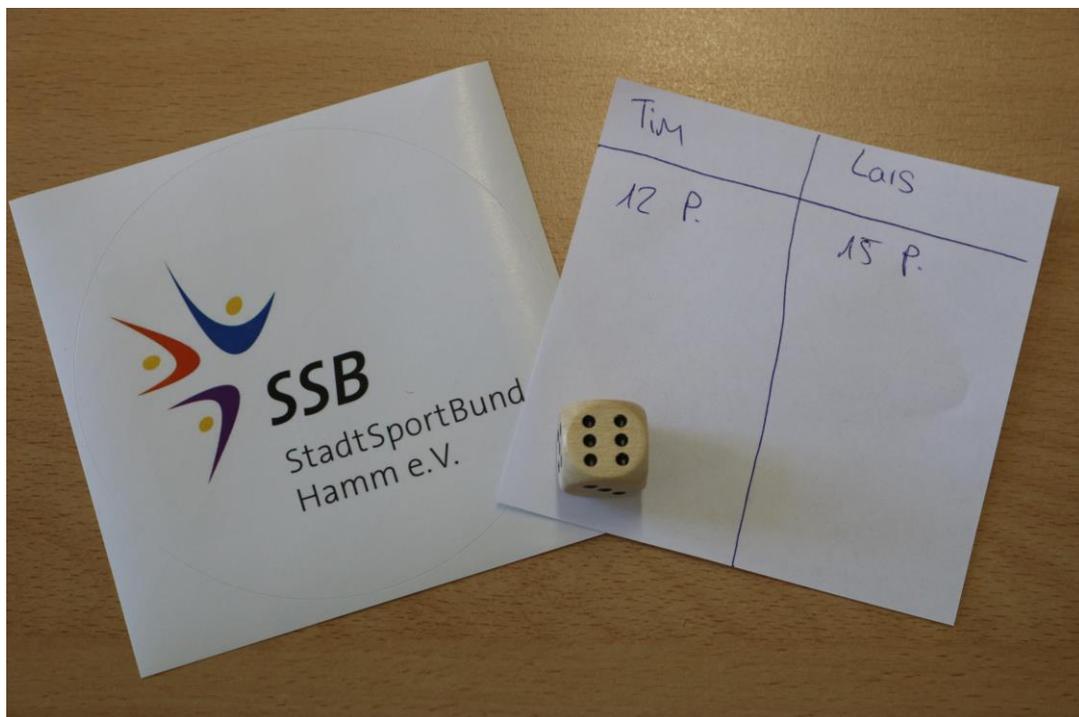
ALTERNATIVE

- „Heiße Kartoffel“ mit Ball oder Socken (Timer auf 30 Sekunden einstellen und den Ball bzw. Socken hin und her spielen, Verlierer ist derjenige, der den Ball bzw. Socke beim Klingeln des Timers in den Händen hält)

WÜRFEL RISIKO

IHR BENÖTIGT

- 1 Würfel (Zahlen von 1-6)
- 2 Stifte und 2 Zettel



Hasen riskieren viel! Wie viel Risiko gehst du ein?



SPIEL 9

WÜRFEL RISIKO

ANLEITUNG

- Die Spieler würfeln immer abwechselnd, die gewürfelten Augenzahlen werden addiert
- Der Spieler darf solange würfeln, bis er eine 6 gewürfelt hat
- Erscheint die Zahl 6 verfällt die zuvor erwürfelte Gesamtsumme
- Wenn der Teilnehmer aber zuvor nur Zahlen von 1-5 gewürfelt hat und sich entscheidet, nicht mehr weiter zu würfeln, sichert er sich seinen gewürfelten Zahlenwert und notiert ihn auf dem Zettel
- Im nächsten Versuch startet der Spieler bei der Zahl, wo er stehen geblieben ist
- Ziel des Spiels ist es, zuerst auf eine Gesamtzahl von genau 50 zu kommen
- Wer das zuerst schafft, gewinnt einen Durchgang

REGELN

- Hat man eine 6 gewürfelt, ist der andere Spieler an der Reihe
- Die in dem Versuch gewürfelte Summe verfällt
- Die Summe kann gesichert werden, indem man aufhört zu würfeln und den Würfel abgibt
- Der Spieler muss genau auf eine Summe von 50 kommen
- Kommt er über die Zahl 50, fällt er auf die vorangegangene Zahl zurück und der Gegner ist an der Reihe
- Wer zuerst zwei Durchgänge für sich entscheiden konnte, gewinnt das Spiel („best of three“)

KASTENBALL

IHR BENÖTIGT

- Eine leere Wasserkiste (12 Flaschen)
- 6 volle und 6 leere Flaschen
- 6 Tennisbälle
- 1 Abwurflinie
- 1 freie Wand



Schafft einer von euch
mehr als 8 Treffer?



SPIEL 10

KASTENBALL

ANLEITUNG

- Die leere Kiste wird direkt an eine Wand gestellt
- In 5 Meter Entfernung wird eine Abwurflinie markiert
- Die beiden Spieler werfen abwechselnd
- Jeder Spieler hat 3 Würfe.
- Ziel des Spiels ist es, den Ball in die einzelnen Halterungen der Flaschen zu werfen
- Ist eine Halterung getroffen worden, wird diese z.B mit einer vollen bzw. leeren Flasche markiert und kann nicht mehr getroffen werden
- Der Spieler, der mehr Halterungen trifft, gewinnt den Durchgang

REGELN

- Der Ball kann mit Bodenkontakt oder direkt Richtung Kiste gespielt werden
- Das Spielgerät muss von oben in den Kasten versenkt werden
- Die Abwurflinie darf nicht übertreten werden
- Der Spieler, der zuerst drei Durchgänge für sich entscheiden konnte, gewinnt das Spiel Kistenball („best of five“)

ALTERNATIVE

- Statt mit einem Ball kann auch mit einem Sockenknäuel gespielt werden (ohne Bodenkontakt)
- Anderweitige Getränkeboxen

MERK DIR DAS

IHR BENÖTIGT

- Verschiedene Gegenstände aus dem Haushalt (Gerade Anzahl an Gegenständen)
- Evtl. Augenbinden, damit man nichts sieht, während die Spieler den Raum betreten
- Tisch, um die Sachen zu platzieren
- Evtl. eine Decke, um Gegenstände abzudecken



Hasen haben ein super Gedächtnis, deshalb konnte ich mir auch 8 von 10 Gegenständen merken.



SPIEL 11

MERK DIR DAS

ANLEITUNG

- Die Spieler müssen versuchen, sich möglichst viele Gegenstände zu merken
- Die Spieler haben eine gewisse Zeit zur Verfügung, um sich alle auf dem Tisch platzierten Gegenstände einzuprägen
- Nach Ablauf der Zeit drehen sich beide Spieler um, um die Gegenstände nicht mehr zu sehen
- Alle Spieler versuchen nun abwechselnd die Gegenstände aufzuzählen

REGELN

- Ca. 40 Sekunden Zeit zum einprägen
- Während die Spieler die Gegenstände nennen, dürfen sie diese nicht einsehen können
- Wer sich mehr Gegenstände merken konnte, gewinnt den Durchgang
- Konnten die Spieler gleich viele Gegenstände benennen, bekommt kein Spieler einen Punkt
- Zwei Durchgänge müssen für den Sieg des Spiels gewonnen werden („best of three“)

MÜNZBILLIARD

IHR BENÖTIGT

- 2x Münzsets á 1 €, 50 Cent, 20 Cent, 10 Cent, 5 Cent, 2 Cent, 1 Cent
- 1x 2 € Münze
- Freie Tischfläche
- Edding, um die Münzen zu markieren



Bist du genauso zielsicher
wie ich. Für alle Münzen
brauch ich nur 10
Versuche.



SPIEL 12

MÜNZBILLIARD

ANLEITUNG

- Zur Vorbereitung wird eins der beiden Münzsets mit Punkten auf der Oberfläche markiert (1 Euro, 50 Cent, 20 Cent, 10 Cent, 5 Cent, 2 Cent, 1 Cent)
- Die Münzen werden in einem Dreieck mittig des Tisches platziert
- Die Spielmünze (2 Euro) wird auf Seite der Spitze des Dreiecks an der Tischkante platziert, sodass sie mit möglichst viel Kraft auf die Münzpyramide geschossen werden kann
- Zu Beginn des Münzbilliards wählen die Spieler, wer welche Münzen spielt
- Für gewöhnlich kommt es zur Wahl durch die erste Münze, die ein Spieler vom Tisch stößt
- Sobald eine Münze die Tischfläche verlassen hat, ist zugeordnet, wer welche Münzen (gekennzeichnet oder ungekennzeichnet) spielen muss
- Nun wird versucht alle Münzen nacheinander vom Tisch zu schießen
- Wurde keine Münze versenkt, ist der andere Spieler an der Reihe
- Hat er aber eine Münze vom Tisch gestoßen, darf er weiterspielen

REGELN

- Die Spielmünze wird durch Anstoßen bzw. Schieben der Hand in Bewegung gebracht
- Es muss darauf geachtet werden, dass nur eine kurze Berührung zwischen Fingern und Spielmünze herrscht
- Die Münze darf auf ihrer Oberseite berührt werden, allerdings geht es darum die Münze zu schießen, anstatt sie bis zum Ziel zu schieben
- Sie darf ebenso nicht zurückgezogen werden, um Schwung zu holen
- Sollte die Spielmünze den Tisch verlassen, darf der andere Spieler sich einen beliebigen Ort für einen Wiedereinstieg der Spielmünze aussuchen – von dort wird das Spiel fortgesetzt
- Ein Spielerwechsel erfolgt außerdem, wenn es einem Spieler nicht gelingt eine Münze zu versenken oder wenn anstelle der eigenen Münze eine des Gegners versenkt wird
- Wurde aber die eigene Münze vom Tisch gestoßen, darf der Spieler weiterspielen
- Die letzte verbleibende Münze muss vom Tisch gestoßen werden, ohne dass die Spielmünze ebenfalls vom Tisch fällt
- Erst dann ist das Spiel beendet
- Es gewinnt der Spieler, der zuerst zwei Durchgänge gewinnen konnte („best of three“)

ADVENTURE BOCCIA

IHR BENÖTIGT

- 6 Sockenpaare (Sockenknäuel)
- 1 „Schweinchen“ (z.B. Flaschendeckel, 2 Euro Münze etc...)



Das war knapp, kommt ihr
näher als 5 cm ran?



SPIEL 13

ADVENTURE BOCCIA

ANLEITUNG

- Die Bocciakugeln werden durch haushaltsähnliche Gegenstände, wie z.B. ein Sockenknäul, ersetzt
- Zu Beginn des Spiels wird das „Schweinchen“ an einem beliebigen Ort platziert
- Nun versuchen die Spieler den Sockenknäul (o.Ä.) so nah wie möglich an das „Schweinchen“ zu werfen
- Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Hindernisse, wie Schuhe, das Treppenhaus etc. eingebaut werden
- Die Abwurflinie sollte ungefähr auf 5-10 Meter gewählt werden
- Pro Spielrunde hat man drei Würfe
- Der Spieler, der seine eigenen Kugeln näher an das „Schweinchen“ platziert als der Gegner, gewinnt den Durchgang

REGELN

- Die Abwurflinie darf nicht übertreten werden
- Es wird immer abwechselnd geworfen
- Beim Wurf darf der Spieler nicht behindert werden
- Wer zuerst drei Durchgänge gewinnen konnte, entscheidet das Spiel für sich („best of five“)

ALTERNATIVE

- Haushaltsähnliche Gegenstände anstelle der klassischen Bocciakugeln/ Schweinchen

KLOPAPIER HÜPFEN

IHR BENÖTIGT

- 2 ganze Toilettenpapierrollen
- Treppenstufen



Purzel. Purzel. Mehr als 6
Stufen habe ich nie
geschafft



SPIEL 14

KLOPAPIER HÜPFEN

ANLEITUNG

- Begeht euch auf die höchste Treppenstufe
- Nun startet der erste Spieler und lässt die Klopapierrolle die Stufen herunterrollen
- Die Rolle bleibt auf der letzten Stufe liegen, die sie berührt hat
- Nun ist der zweite Spieler an der Reihe
- Einen Durchgang gewinnt der Spieler, der die Rolle weiter nach unten gerollt hat

REGELN

- Die Rolle muss jede Stufe berührt haben
- Gespielt wird immer abwechselnd
- Fünf gewonnene Durchgänge sind für den Sieg nötig („best of nine“)

ALTERNATIVE

- Sollte keine Treppe im Haus zur Verfügung sein, kann das Spiel auf gerader Fläche gespielt werden
- Dabei gewinnt der Spieler, welcher die Klopapierrolle die weiteste Strecke rollen lässt

GUMMIBAND FLITSCHEN

IHR BENÖTIGT

- Mindestens 2 Gummibänder (Wir empfehlen aber mehrere Gummibänder, falls eins reißen sollte)
- Einen kleinen Tisch



Richtig zielen muss gelernt sein. Trefft ihr mehr als die Hälfte?



SPIEL 15

GUMMIBAND FLITSCHEN

ANLEITUNG

- Ein kleiner Tisch oder eine andere markierte Fläche muss aus circa 8m mit dem Gummiband getroffen werden
- Das Gummiband muss auf den Tisch geflitscht werden
- Jeder Spieler hat 10 Versuche, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen
- Einen Punkt gibt es, wenn das Gummiband auf dem Tisch liegen bleibt
- Wer nach 10 Versuchen mehr Punkte hat, gewinnt das Spiel

REGELN

- Die Startlinie darf nicht übertreten werden, bei Übertreten wird der Versuch annulliert
- Es wird immer abwechselnd geflitscht
- Das Gummiband muss auf der Tischfläche liegen bleiben
- Wenn das Gummiband auf der Fläche aufkommt und runterfällt, gibt es keinen Punkt
- Steht es nach 10 Versuchen Unentschieden, wird im „sudden death“ weitergespielt

ALTERNATIVE

- Wenn kein kleiner Tisch vorhanden ist, kann auch eine Fläche mit Klebeband, Kreide oder aus T-Shirts markiert werden
- Die Entfernung kann beliebig variiert werden

BOTTLEFLIP

IHR BENÖTIGT

- 1 Plastikflasche (Empfehlung: 0,5 l)



Sieht einfach aus, ich
habe trotzdem 5 Versuche
gebraucht.



STECHEN

BOTTLEFLIP

ANLEITUNG

- Ein Spieler fasst den Deckel der Flasche und versucht diese einmal in der Luft zu flippen
- Die Flasche muss sich nun einmal in der Luft drehen und auf dem Boden stehenbleiben

REGELN

- Gespielt wird immer abwechselnd
- Die Flasche muss mit dem Flaschenboden auf dem Boden stehenbleiben
- Fällt sie erst um und steht dann wieder, ist der Versuch ungültig
- Es gewinnt der Spieler, der zuerst einen erfolgreichen Bottleflip geschafft hat
- Der Spieler, der als zweites an der Reihe ist, hat noch einen Nachwurf, um auszugleichen

ALTERNATIVE

- Flaschengröße kann variiert werden
- Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, muss die Flasche auf einem Tisch oder einem Schrank stehen bleiben