

Special Fantastic Games 2022

Anlage A

Spiele

Die Mannschaften spielen gegeneinander, immer eine oder mehrere Personen je nach Spiel und Aufgabe, am Schluss sollte jeder Spieler an einem Spiel/Aufgabe teilgenommen haben.

Jede Mannschaft darf 1x einen Joker setzen, der die erreichte Punktzahl in diesem Spiel verdoppelt!

Die Punkteverteilung wird je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften angeglichen. Diese Beispiele gehen von 8 Mannschaften aus!

Einfachhalber und zur besseren Lesbarkeit, ist die Anlage ebenfalls nicht gegendert!

01 Glückssache

1) Jeder der Gruppe sammelt ein „Glücks-Ei“ (in aller Ruhe) aus dem Spielfeld auf. Er legt dieses ohne es zu öffnen in den Gruppenbehälter.

2) Jeweils ein ausgewählter Spieler der Gruppe spielt anschließend um ein zusätzliches „Glücks-Ei“. Hierbei liegen bei 8 Spielern 7 Eier im Kreis, auf ein Zeichen der Leitung erobert sich jeder ein „Glücks-Ei“. Alle bis auf ein Spieler spielen nun mit noch 6 „Glücksbehälter“ weiter. Die ausgeschiedene Gruppe bekommt immer die Anzahl der noch im Spiel befindlichen Spieler als Punkte gut geschrieben (im ersten Fall 7 Punkte).

- Alle spielen gleichzeitig.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt (**Glückssache**)!?

Punkte: Die Punkte in den Glückseiern zählen (werden am Ende ausgezählt)

Zusätzlich bekommt jeder Ausgeschiedene so viel Punkte wie noch Spieler im Spiel sind:

1. Ausgeschiedene bekommen 7 Pkt.
2. Ausgeschiedene bekommen 6 Pkt.
3. Ausgeschiedene bekommen 5 Pkt.
4. Ausgeschiedene bekommen 4 Pkt.
5. Ausgeschiedene bekommen 3 Pkt.
6. Ausgeschiedene bekommen 2 Pkt.
- 7&8. bekommen je 1 Pkt.

Da niemand weiß wieviel Punkte im Behälter sind, kann es passieren, dass ein ausgeschiedener Spieler mehr Punkte bekommt als sein Nachfolger!

Material:

36 Behälter (mit Pkt.), 8 Sammelbehälter, Punktezettel: (7/6/5/4/3/2/1)

02 Tennisballzielwurf

Jeder der Spielgruppe erhält einen Tennisball. Dieser Tennisball soll nun von der Grundlinie aus in das jeweilige - zugeordnete Ziel (Fahne) geworfen / geschossen der gerollt werden. Es werden alle Bälle gezählt die in einer Entfernung von 1 Meter um das Ziel liegen (Zielstabberührung (1m) zählt bereits). Dabei kommt es nicht darauf an wer diesen Ball dorthin geworfen hat. Anschließend werden noch die 10 dichtesten Bälle gewertet. Dabei kommt es ebenfalls nicht darauf an, wer diesen Ball dort hingeworfen hat. Die Punkte kassiert immer die zum Zielpunkt zugehörige Gruppe.

- Alle spielen zur selben Zeit
- Zielentfernung 15 Meter
- Jeder Teilnehmer muss selber werfen.

Am Ende gewinnt die Gruppe die am meisten Bälle in ihrem Ziel hat.

Punkte: 10 Punkte für den Sieger dann 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt

Material: je 1 Tennisball (64), Spielfeld, Meterstange, 8 Zielpunktfahnen.

03 Reite bis er platzt

Pferd und Reiter reiten zum Ballonplatz um dort einen mit Wasser gefüllten Ballon mit den Händen oder Zähnen zum Platzen zu bringen. Es darf immer nur ein Ballon pro Pferd/Reiterteam zerdrückt werden. Nach dem Zerdrücken muss das Pferd oder der Reiter am Start/Zielpunkt getauscht werden.

Fällt ein Reiter vom Pferd, sitzt er sofort wieder auf und macht weiter als wäre nichts geschehen.

- Ein Reiter o. Pferd alleine darf nicht stören o. einen Ballon zerdrücken.
- Es darf auch ein wenig geschubst werden, (nicht mehr am Ballon) dazu sind die Hände tabu!
- Alle spielen zur selben Zeit
- Zielentfernung ca.10 Meter

Am Ende gewinnt die Gruppe die am meisten Ballon zum Platzen gebracht hat.

Punkte: 2 Punkte pro geplatzen Ballon

Material: 40 Wasserballons, Ballonleine (Volleyballnetz) Ballfang, Start u. Zielmarkierung, extra Schiedsrichter.

04 Schiff versenken

In die Mitte der Kinder wird ein größerer, durchsichtiger Behälter mit Wasser gestellt, in dem ein kleinerer Behälter (das Schiff) schwimmt. Jeder Spieler schüttet der Reihe nach, aus einem kleinen Glas etwas Wasser in das Schiff - mindestens 1 Tropfen, nach oben ist keine Grenze gesetzt. Aber nur einmal schütten. Verloren hat derjenige, der das Schiff versenkt.

- Reihenfolge wird vorher ausgelost.

"Joker nicht erlaubt"

Punkte: 10 Punkte für den zuvor der davor 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt.

Material: durchsichtiger Behälter/Eimer, Boot, Behälter mit farbigen Wasser zum Schütten, Start- Zielmarkierung,

05 Frisbee pingeln

Teil1: Jeder Spieler bekommt eine Frisbee den er nach der ausgelosten Reihenfolge, so dicht wie möglich an das Ziel (6m entfernte Bank) wirft.

Teil 2: Anschließend wirft, je nach Platzierung, ein anderer der Gruppe die entsprechende Anzahl* an Frisbees zu einen dritten seiner Gruppe zurück.

Die Wurfstecke ist von hinter der Bank bis hinter der Startlinie.

Für jeden ordnungsgemäß gefangenen Frisbee gibt es 2 Punkte für die Gruppe.

- Es spielen 3 Spieler
- Keine Zeitbegrenzung.

"Joker nicht erlaubt"

***Bemerkung für Teil 2:**

1. Platz wirft 8 Frisbee zurück
2. Platz wirft 7 Frisbee zurück
3. Platz wirft 6 Frisbee zurück
4. Platz wirft 5 Frisbee zurück
5. Platz wirft 4 Frisbee zurück
6. Platz wirft 3 Frisbee zurück
7. Platz wirft 2 Frisbee zurück
8. Platz wirft 1 Frisbee zurück

Punkte: 2 Punkte für jeden gefangenen Frisbee

Material: 8 Frisbee, 2 Bänke, Startmarkierung.

06 Die Küche brennt

Aus einem Eimer holt der erste von 8 Läufern mit einem Esslöffel Wasser und läuft er zur Gruppe zurück, kippt das gewonnene Wasser in eine Flasche aus. Anschließend übergibt er den Löffel an seinen Nachfolger. Der holt wieder Wasser mit dem Esslöffel usw. Die Läufer reihen sich wieder ein und sind gewiss noch einmal dran.

Nach 5 Minuten oder bis ein Behälter voll ist, wird das Spiel abgebrochen. Zeitansage jeweils nach Minuten, letzte Minute - alle 15 Sekunden!

- Die zu füllende Flasche darf angefasst/umfasst werden
- Alle spielen zur selben Zeit
- Startplatz wird ausgelost
- Zielentfernung 5 Meter

Am Ende gewinnt die Gruppe die am meisten Wasser in der Flasche hat.

Punkte: 10 Punkte für den Sieger dann 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt

Material: 8 Esslöffel, 8 Flaschen, Wasserbehälter (Eimer).

07 Dosenwerfen

Auf einem Tisch werden 8 Dosen aufgestellt. Jede Dose wird der jeweiligen Gruppe zugeordnet (jede Gruppe hat somit seine eigene Dose). Der Werfer muss mit 3 Tennisbällen versuchen seine Dose von dem 4 Meter entfernten Tisch zu werfen.

Trifft er eine andere Dose, die dann vom Tisch fällt, gewinnen die Besitzer der jeweiligen Dose das Spiel.

Sind nach dem Durchgang nicht alle Dosen getroffen, wirft ein anderer Spieler der Gruppe bis alle durch sind.

Ab den vierten Durchgang wird die Zielentfernung 1 Meter verkürzt. Minimal Entfernung zum Ziel 2 Meter!

- Startplatz wird vorher ausgelost.
- Alle spielen zur selben Zeit.
- Werfen ab dem jeweiligen Startkommando „Pfiff“!

Am Ende gewinnt die Gruppe die als erster ihre Dose abräumt (oder abgeräumt wird).

Punkte: 10 Punkte für den Sieger dann 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt

Material: 24 Tennisbälle, 2 Tische, 8 gleiche Dosen, Pfeife, 3 Wurflinien

08 Lautstärke

Ein auserwählter der Gruppe schreit oder pfeift so laut er kann in ein Lärmmessgerät.

- Abstand zum Messgerät wird festgelegt.
- Reihenfolge wird vorher ausgelost.

Am Ende gewinnt die Gruppe bei der der Pegel am weitesten ausgeschlagen hat.

Punkte: 10 Punkte für den Sieger dann 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt

Material: Smartphone mit dieser APP, Schreiplatz: Bank & Tisch

09 Flasche-Flasche

Die Gruppe sitzt nebeneinander auf der Bank. Das Wasser wird zu Beginn aus einer gefüllten Literflasche beim Ersten in den Wasserbecher gegossen, der gießt dieses Wasser in den Becher seines Nebenmanns usw. Der Letzte gießt dann das Wasser zurück in eine bereitstehende leere Literflasche.

- 5 sitzen auf der Bank,
- 1 zusätzlicher Spieler füllt das Wasser in den Becher des Ersten Spielers, sobald dieser wieder einen leeren Becher hat.

Das Wasser befüllen wird beendet sobald eine Mannschaft signalisiert fertig zu sein. Das gilt nicht, wenn eine Mannschaft kein Wasser mehr zur Verfügung hat, weil sie ihre Flasche ausgegossen haben.

Sieger ist wer in der kürzesten Zeit am Ende das meiste Wasser in seiner Flasche hat.

Punkte: 10 Punkte für den Sieger dann 8,6,4,3,2,1, der letzte = 0Pkt

Material: 16 gleiche Flaschen, 40 Becher, 8 Sitzbänke

10 Immer weiter!

Die Gruppe bekommt 10 Bierdeckel. Diese müssen von 5 verschiedenen Gruppenmitglieder aus 1 Meter Entfernung auf einen Tisch geworfen werden. Dabei muss der nächste Wurf immer weiter sein als der weiteste. Die Deckel dürfen auch übereinander liegen, wenn dieser weiter ist, ist der Wurf gültig!

- Sollte der weiteste Deckel von einem der nächsten Würfe vom Tisch fallen ist dieser natürlich nicht mehr der weiteste!
- Gezählt werden alle gültigen Würfe, die am Ende noch auf dem Tisch liegen!

Beim Übertreten wird, wenn dieser Wurf gültig wäre, der Wurf wiederholt!

Punkte: je gültiger Wurf 1 Punkt. (z.B. 7 = 7 Punkte)

Es wird nicht nach Zeit, aber immer nacheinander gespielt!

Material: 10 Bierdeckel & Tisch

