

# Spielplan

## Jugendspiele am 16. September 2018 in Moringen

- 1.) **Frisbee:** Jeder Spieler muss 3 Frisbeescheiben über eine gewisse Strecke in ein Ziel befördern. Die niedrigste Wurfzahl gewinnt.
- 2.) **Ballwurf:** Es müssen mit Softbällen verschiedene Ziele umgeworfen werden. Je mehr Treffer, je höher die Punkte.
- 3.) **Klötze suchen:** In einer Wanne mit Hobelspänen befinden sich Klötze, die in einer vorgegebenen Zeit von der Gruppe herausgeholt werden müssen.
- 4.) **Kaninchenbilder/Geflügelbilder raten:** Hier müssen Kaninchenbilder oder wahlweise Geflügelbilder von der Gruppe, innerhalb einer vorgegebenen Zeit, benannt werden. Jedes richtig erkannte Tier zählt. Jeder Spieler einer Gruppe muss mindestens einmal antworten.
- 5.) **Schwamm werfen:** Ein nasser Schwamm wird über eine vorgegebene Hindernisstrecke zu einem Eimer befördert, ausgewrungen und zurück befördert. Die Gruppe mit dem höchsten Wasserstand im Eimer gewinnt.
- 6.) **Fühlmemory:** Alle Spieler einer Gruppe müssen innerhalb einer vorgegebenen Zeit aus einer geschlossenen Kiste zwei identische Gegenstände ertasten und diese aus der Kiste ziehen. Jedes identische Paar zählt.
- 7.) **Tassen stapeln:** In einer vorgegebenen Zeit müssen Tassen und Teller abwechselnd aufeinander gestapelt werden. Der höchste Turm gewinnt.
- 8.) **Billard:** In einer Platte befindliche Löcher müssen mit Holzkugeln getroffen werden. Jeder Treffer zählt.
- 9.) **Würste hängen:** Jeweils 2 Spieler einer Gruppe bilden ein Team. Einer muss mit Hilfe eines Hakens Würste von einem Ständer abnehmen und in eine mit Wasser gefüllte Wanne legen. Der zweite muss die Würste aus der Wanne fischen und auf einem anderen Ständer aufhängen. Jede korrekt aufgehängte Wurst, in einer vorgegebenen Zeit, zählt.
- 10.) **Kopf an Kopf:** Es muss ein Geldschein aus zwei aufeinander gestellten Plastikflaschen gezogen werden. Hierbei müssen die Flaschen aufeinander stehen bleiben. Jede Flasche, die stehen bleibt, zählt einen Punkt.
- 11.) **Kugellabyrinth:** Jeder Spieler muss Kugeln durch ein Labyrinth manövrieren. Jede Kugel zählt.
- 12.) **Münzen rollen:** Am Ende eines Tisches befindet sich Klebeband. Nun müssen Geldstücke so über die Tischplatte gerollt werden, dass diese auf dem Klebeband stehen bleiben. Jedes auf dem Klebeband stehende Geldstück zählt einen Punkt.
- 13.) **Ringwurfspiel:** Aus Kordeln gedrehte Ringe müssen auf verschiedene Ziele geworfen werden. Jeder Treffer zählt.
- 14.) **Puzzle:** Ein Puzzle muss von der Gruppe gemeinsam aufgebaut werden. Die schnellste Gruppe gewinnt.
- 15.) **Jugendleiterspiel:** Überraschung!

Grundsätzlich und je nach Wetterlage behält sich die Spielleitung Änderungen vor. Eine Gruppe besteht aus **vier** Jugendlichen, in Ausnahmefällen sind nach Rücksprache mit der Spielleitung auch **drei** Jugendliche möglich. Der Gruppenleiter, der das Jugendleiterspiel absolviert, hat die Gruppe tagsüber zu führen.