

Schlag



das Team

# Spielregeln

## Spielidee

2 Teams treten abwechselnd gegeneinander in bis zu 15 verschiedenen Spielen gegeneinander an.

Für jedes gewonnene Spiel gibt es unterschiedliche Punkte (von 1 bis 15).

Das Team, das am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Zunächst einmal werden 2 Teams gebildet, die gegeneinander spielen.

Danach wird die Reihenfolge der Spiele ausgelost und in die Battle Map eingetragen.

In dem grauen Säckchen sind Zahlenplättchen mit der die Spielreihenfolge ausgelost wird.

## Spielen

Die Spielreihenfolge steht fest. Jetzt kann es losgehen!

Vor jedem Spiel entscheiden beide Teams, welches Teammitglied antritt.

In jedem Spiel darf das Team, das auf der Punkteleiste hinten liegt, entscheiden, wer beginnt. Beim ersten Spiel und bei Punktegleichstand darf entscheiden, wer die höhere Augenzahl würfelt.

## Punkte vergeben

Nach dem Spiel erhält das siegreiche Team Punkte. Für Spiel Nummer 1 gibt es 1 Punkt, für Spiel Nummer 2 gibt es 2 Punkte usw. Die Punktezahl wird in die Battle Map eingetragen.

## Spielende

Es werden alle 15 Spiele durchgespielt. Am Ende gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl.

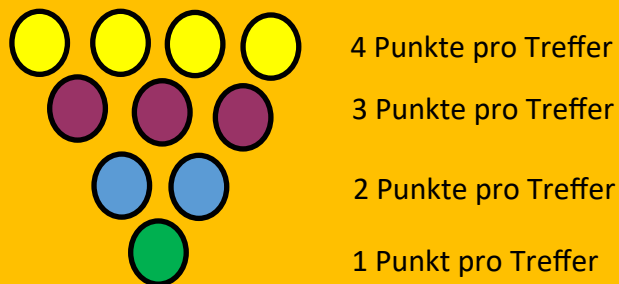
# Spiel 1

## Barkeeper

### Spielidee

Tischtennisbälle müssen auf einem Tisch aufspringen und in aufgereihte Becher landen. In jedem Durchgang werden 9 Tischtennisbälle geworfen.

Es gibt folgende Punkte:



Die Entfernung zu den Bechern könnt ihr selber festlegen.

Jedes Team wirft alle Tischtennisbälle und die erzielten Punkte werden notiert.

Danach wirft das andere Team. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Durchgang.

Die Sieger werden im Best-of-Seven-Modus ermittelt: Welches Team zuerst vier Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 9 Tischtennisbälle

-10 Becher

# Spiel 2

## Putten

### Spielidee

Mit einem Golfschläger müssen Golfbälle in eine Zielschiebe geputtet werden. Es gibt nur einen Schlag—keine Nachschläge. Jedes Team hat pro Durchgang 3 Versuche. Pro Treffer gibt es einen Punkt. Es werden pro Team 5 Durchgänge gespielt. Die Entfernung könnt ihr selber festlegen.

Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Golfset

# Spiel 3

## Jenga

### Spielidee

Es werden Spielsteine aus einem Turm herausgezogen, ohne ihn zum Einsturz zu bringen. Das Team, das den Turm zum Einsturz bringt, hat das Spiel verloren.

### Material

- 1 Jenga-Spiel

# Spiel 4

## Karten-Duell

### Spielidee

Beide Teams haben Karten mit den Nummern 1 bis 9 auf der Hand. Nun muss man immer eine Karte aussuchen und diese verdeckt auf den Tisch legen – z.B. Team A die 3 und Team B die 5. Dann wird aufgedeckt und das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Stich und legt ihn an die Seite. Wählen beide Teams die gleiche Karte—z.B. die 9– gibt es keinen Punkt. Dies wird insgesamt 9 x gemacht. Wer danach die meisten Stiche auf seiner Seite hat gewinnt den Durchgang.

Die Sieger werden im Best-of-Five-Modus ermittelt: Welches Team zuerst drei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 18 Karten mit den Ziffern von 1 bis 9

# Spiel 5

## Memory

### Spielidee

Wer zuerst 10 Pärchen gesammelt hat gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Memoryspiel

# Spiel 6

## Würfeln

### Spielidee

Jedes Team würfelt mit einem Würfel abwechselnd.

In jedem Zug darf das Team mit einem Würfel solange werfen wie es möchte.

Die gewürfelten Augenzahlen werden zusammengezählt.

Nach jedem Wurf kann das Team seinen Zug beenden und die Punktezahl sichern (diese Punktezahl kann man also nicht mehr verlieren). Nach dem „Sichern“ würfelt das andere Team. Wirft ein Team aber eine "6", sind alle in diesem Zug gewürfelten Augen futsch und das andere Team kommt an den Zug.

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Team insgesamt 50 oder mehr Punkte gutgeschrieben hat (wenn die Summe der bereits fix gutgeschriebenen Augen und die im aktuellen Zug gewürfelten Augen 50 Punkte erreicht oder übersteigt, das Team aber weiterwürfelt und eine "6" wirft, geht das Spiel also weiter).

Wenn das Team, das begonnen hat 50 oder mehr Punkte gutgeschrieben hat, kommt das andere Team noch an den Zug und kann versuchen die vorgelegte Punktzahl zu übertreffen.

Wenn das Team, das nicht begonnen hat, zuerst 50 Punkte hat, ist das Spiel sofort beendet und der Durchgang ist gewonnen.

Der Punktestand des anderen Spielers ist jeweils bekannt.

Die Sieger werden im Best-of-Three Modus ermittelt: Welches Team zuerst zwei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Würfel
- 1 Stift
- 1 Stück Papier



# Spiel 7

## Karten pusten

### Spielidee

Auf einen Flaschenhals wird ein Kartenspiel gelegt.

Die Teams dürfen von überall pusten (sie können also um den Tisch herumgehen usw.), aber keine der Karten berühren.

Der Startteam versucht als Erstes, beliebig viele Karten vom Stapel zu pusten, ohne dass dabei alle herunterfallen.

Dabei darf man auch mehrfach Luft holen. Sobald die erste Karte fällt, darf man höchstens noch so lange weiterpusten, bis man das nächste Mal Luft holen muss.

Fällt mindestens eine, nicht aber alle Karten, ist das andere Team an der Reihe usw.

Liegt nach dem Pusten eines Teams nur noch 1 Karte auf der Flasche, hat das Team gewonnen. Fallen beim Pusteversuch dagegen alle verbliebenen Karten herunter, hat das Team verloren

Die Sieger werden im Best-of-Three Modus ermittelt: Welches Team zuerst zwei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Flasche
- 1 Kartenspiel

# Spiel 8

## Shuffleboard

### Spielidee

Beim Shuffleboard ist das Ziel so viele Holzscheiben (Pucks) wie möglich in den 4 Toren unterzubringen oder zu 'schubbeln'. Für jedes Tor bekommt man unterschiedlich viele Punkte zugesprochen (1 bis 4 Punkte). Die Pucks müssen mit vollem Umfang die vordere Linie der Törchen überschritten haben. Jedes Team wirft abwechselnd 15 Scheiben. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Durchgang.

Die Sieger werden im Best-of-Five Modus ermittelt: Welches Team zuerst drei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Shuffleboard

# Spiel 9

## Englisch-Fußball

### Spielidee

Als Spielfeld dient ein Tisch.

Ziel des Spieles ist es, einen Chip mit einem Finger in das gegnerischen Tores so zu schnippen. Das Startteam legt alle drei Steine vor sein eigenes Mal und muss nun versuchen den mittleren Stein durch die beiden anderen in Richtung des Tores seines Gegners zu spielen. Bei jedem Spielzug muss dabei einer der Steine durch die gedachte Verbindungslinie der beiden anderen bereits liegenden Steine befördert werden. Es ist jeweils nur ein Versuch gestattet. In Tornähe versucht man dann, in das Tor des Gegners zu treffen Man darf so lange weiterspielen, bis man entweder einen der anderen Steine berührt, mit einem beliebigen Stein die Spielfeldbegrenzung überschritten hat, es nicht gelingt, zwischen den beiden liegenden Steinen hindurch zu treffen oder ein Tor erzielt hat. Tritt einer dieser Fälle ein, so ist das andere Team am Zug und darf nun seinerseits versuchen, erfolgreich zu sein.

Wer zuerst 5 Tore erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- 3 schwarze Chips
- 3 weiße Chips
- 4 rote Spielfiguren (Tore)

# Spiel 10

## Ball fangen

### Spielidee

Die Teams spielen nacheinander. Der Startteamspieler legt den Ball in seinen Becher und stellt sich so in den Raum, dass um den Spieler herum mindestens eine Armlänge Platz ist. Sobald der Spieler bereit ist, wird die Sanduhr umgedreht.

Der Spieler versucht nun, den Ball möglichst häufig hintereinander aus Tischhöhe aus dem Becher auf den Boden fallen zu lassen, dort genau einmal aufprallen zu lassen und ihn anschließend wieder im Becher zu fangen.

Das andere Team zählt die Anzahl direkt aufeinander folgender gelungener Versuche laut mit. Sobald ein Fehlversuch dazwischen ist, beginnt er erneut bei 0. Die bisherige Rekordzahl wird notiert.

Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, endet der Durchgang. Anschließend ist ein Spieler des anderen Teams an der Reihe. Wer danach die höhere Rekordzahl hat, ist der Sieger des Spiels.

Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, bis nur ein Spieler erfolgreich ist.

### Material

- 1 Tischtennisball
- 1 Becher
- 1 Sanduhr

# Spiel 11

## Crossboule

### Spielidee

Jedes Team erhält jeweils 3 gleiche Spielbälle, die gleichmäßig zwischen den Teammitgliedern aufgeteilt werden. Nun wird von einem frei wählbaren Ausgangspunkt der Marker von einem Spieler des beginnenden Teams geworfen. Der Marker kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen. Anschließend darf derselbe Spieler versuchen, seinen ersten Ball möglichst nah an den Marker zu werfen. Danach spielt ein Spieler des anderen Teams ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus und versucht ebenfalls, möglichst dicht an den Zielpunkt zu werfen. Das Team, dessen Ball am weitesten vom Marker entfernt ist, hat den nächsten Wurf. In vorher festgelegter Reihenfolge versuchen nun alle Teammitglieder, möglichst nah ans Ziel zu werfen. Sobald das Team näher am Marker mit einem seiner Bälle liegt als das gegnerische, bekommt die andere Mannschaft das Wurfrecht. Dies setzt sich solange fort, bis jeder Spieler seine Bälle geworfen hat.

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt. Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein "Kill" und der gegnerische Ball wird nicht gewertet. Es kann pro Durchgang immer nur das Team punkten, das am dichtesten am Marker einen Spielball platziert hat.

Wer zuerst 13 Punkte erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Crossboulespiel
- 1 Ring



# Spiel 12

## Frisbee-Duell

### Spielidee

Die Teams spielen nacheinander. Der Startteamspieler wirft von einem Ausgangspunkt 3 Frisbeescheiben. Die am weitesten geworfene Scheibe wird markiert. Danach wirft das andere Team. Das Team mit dem weitesten Wurf gewinnt den Durchgang.

Die Sieger werden im Best-of-Seven-Modus ermittelt: Welches Team zuerst vier Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 3 Frisbeescheiben
- 1 Ring

# Spiel 13

## Mäxchen

### Spielidee

Auch als Meiern bekannt.

Das Startteam beginnt. Der Würfelnde schaut sich seinen Wurf verdeckt an und gibt danach den Untersetzer mit den vom Würfelbecher verdeckten Würfeln an das andere Team weiter. Bei der Weitergabe müssen die gewürfelten Punkte angesagt werden. Dabei gibt der Würfel mit der höheren Zahl die Zehner an und die niedrigere Zahl die Einer (Bsp. Wurf: 3 und 2 =32). Die höchstmögliche Zahl ist die 21. Sie wird Meier oder Mäxchen genannt. Paschs sind besser als normale Zahlen. Die Reihenfolge von Klein zu Groß der Zahlen lautet: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21. Sofern der Spieler die Runde nicht begonnen hat, muss seine Ansage die vorher verkündete Punktzahl übersteigen. Die angesagte Punktzahl kann der Wahrheit entsprechen oder gelogen sein. Der nächste Spieler hat folgende zwei Möglichkeiten:

1. er würfelt selbst wie oben beschrieben und muss eine höhere Punktzahl ansagen
2. er kann die Ansage bezweifeln und deckt die Würfel auf.

Im zweiten Fall passiert Folgendes:

- Hat der Spieler Recht und der Vorgänger hat wirklich gelogen, bekommt er einen Punkt.
- Liegt der Spieler falsch und der Vorgänger hat die Wahrheit gesagt, bekommt das andere Team einen Punkt.

Daraufhin beginnt der aufdeckende Spieler die nächste Runde

Wer zuerst 7 Punkte erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- 2 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Bierdeckel

# Spiel 14

## Knobeln

### Spielidee

Die Teams spielen gleichzeitig. Es werden pro Durchgang 0,1,2 oder 3 Streichhölzer in die Hand genommen. Jeder Spieler muss tippen, wie viele Streichhölzer die beiden Spieler zusammen in den Händen halten. Der Tipp des ersten Spielers darf nicht von Tipp des zweiten Spielers getippt werden.

Wer richtig getippt hat erhält einen Punkt. Der Verlierer darf zuerst einen Tipp abgeben.

Wer zuerst 7 Punkte erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- 6 Streichhölzer



# Spiel 15

## Flohspiel

### Spielidee

Die Teams spielen nacheinander. Gespielt wird auf einem Tisch, worauf ein großes Tuch liegt, damit die Flöhe besser springen. In der Mitte des Spielfeldes wird eine kleine Schüssel gestellt. Jedes Team erhält 6 kleine Chips und legt diese nebeneinander auf das Tuch. Mit dem großen Chip versucht nun ein Spieler auf den Rand des kleinen Chips zu drücken damit diese springend in der Schüssel landen. Gelingt dies sofort, darf der Spieler mit seinem nächsten Chip weitermachen. Pro Chip hat jeder Spieler 3 Versuche, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer zuerst 3 Punkte erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- Chips
- Schüssel

# Spiel 16

## Shooter

### Spielidee

Die Teams spielen abwechselnd. Aus 5 m Entfernung sollen Becher umgeschossen werden. Pro Durchgang hat jedes Team 5 Schuss. Pro Treffer gibt es einen Punkt.

Wer nach 3 Durchgängen die meisten Treffer erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, bis nur ein Spieler erfolgreich ist.

### Material

- 1 Pistole
- 5 blaue Becher

# Spiel 17

## Karten-Check

### Spielidee

Jedes Teams bekommt ein 32er Kartenspiel. Jeweils eine Karte wird aus dem Kartenstapel gezogen und verdeckt auf einen Tisch gelegt. Welches Team findet die fehlende Karte zuerst?

Das schnellste Team gewinnt das Spiel.

### Material

- 2 Kartenspiele

# Spiel 18

## Bleistiftfall

### Spielidee

Die Teams spielen abwechselnd. Aus ca. 80 cm Höhe sollen Bleistifte in die Öffnung einer Flasche fallen.

Pro Durchgang hat jedes Team 5 Versuche. Pro Treffer gibt es einen Punkt.

Wer nach 3 Durchgängen die meisten Treffer erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand haben die Spieler so lange abwechselnd einen Versuch, bis nur ein Spieler erfolgreich ist.

### Material

- 5 Bleistifte
- 1 Flasche

# Spiel 19

## Pusteball

### Spielidee

Die Teams spielen abwechselnd.

Die Gläser werden in eine Reihe ganz dicht zusammengestellt.

Ein Tischtennisball wird von Glas zu Glas gepustet.

Fällt der Tischtennisball runter oder überspringt ein Glas, startet der Spieler wieder von vorne.

Das schnellste Team gewinnt das Spiel.

### Material

- 5 Schnapsgläser
- 1 Tischtennisball
- Stoppuhr

# Spiel 20

## Münzwurf

### Spielidee

In einem Abstand von 3m bis 5m werden Münzen an eine Wand geworfen.

Der Startteamspieler wirft oder rollt die Münze zuerst an die Wand.

Die Teams werfen abwechselnd. Ziel des Spiel ist es eine Münze möglich nah an die Wand zu werfen. Jedes Team hat pro Durchgang 5 Versuche.

Das Team mit dem dichtesten Wurf gewinnt den Durchgang.

Die Sieger werden im Best-of-Seven-Modus ermittelt: Welches Team zuerst vier Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 5 Münzen

# Spiel 21

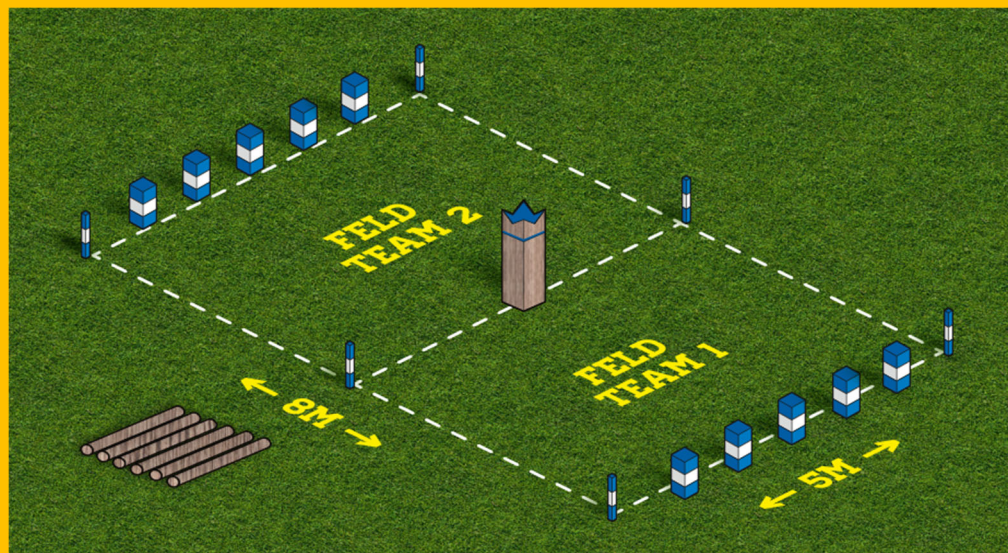
## Wikinger Schach

### Spielidee

Die Spieler versuchen, jeweils die Holzklötze (Klotz=Kubb) der Gegenpartei mit Wurfhölzern umzuwerfen. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König getroffen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Wikinger Schach



# Spiel 22

## Croquet

### Spielidee

Croquet wird von zwei oder mehr Spielern gespielt, die in der Regel in Teams antreten. Zunächst wird ein Spielfeld beliebig mit Toren abgesteckt. Das Spiel beginnt damit, dass jeder Spieler seinen Ball auf den Startpunkt stellt. Dann schlagen die Spieler abwechselnd ihre Bälle, wobei sie versuchen, durch die Tore zu kommen.

Das Team, das als erstes alle Tore durchlaufen hat und wieder zum Ausgangspunkt zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Croquetset



# Spiel 23

## Cornhole

### Spielidee

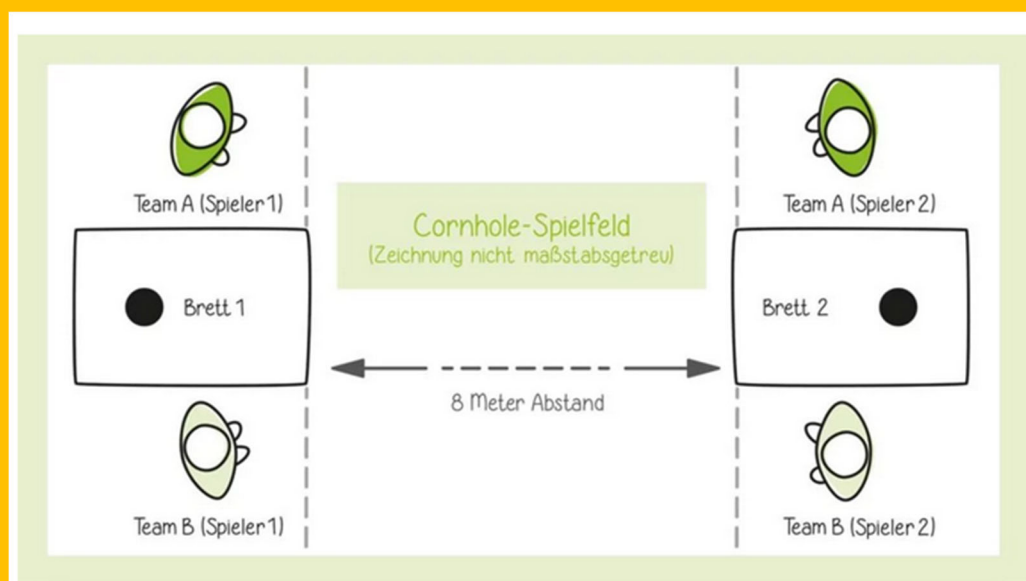
Zwei Cornhole-Bretter werden mit einem Abstand von acht Metern einander gegenüber gelegt. Links und rechts vom Brett befindet sich jeweils eine Wurfzone (von der ungefähren Größe eines Cornhole-Brettes). In einer Runde werfen die zwei Spieler, die jeweils an einem Brett stehen, abwechselnd ein Würfäsäckchen („Bag“) nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett. Anschließend wird die erreichte Punktezah! berechnet und in den Gesamtpunktstand aufgenommen. Danach werfen die beiden anderen Spieler abwechselnd ein Bag nach dem anderen auf das ihnen gegenüberliegende Brett. Erreicht ein Team als erstes 21 Punkte, gewinnt es das Spiel.

Die Position des Bags nach einem Wurf entscheidet über die Punkte, die es einbringt. Dabei gilt folgende Punktevergabe:

- ein Punkt für ein Bag, das auf dem Brett liegen bleibt
- drei Punkte für ein Bag, das durch das Loch des Brettes fällt
- keine Punkte für Bags, die den Boden berühren

### Material

- 1 Cornholeset



# Spiel 24

## Tipp Kick

### Spielidee

Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Ballfarbe. Beispiel: Team A wählt weiß Team B spielt mit schwarz.

Mit dem eigenen Kicker wird durch Druck auf den Knopf in Richtung Tor geschossen. Der Ball funktioniert wie ein Würfel: Wessen Farbe nach dem letzten Schuss oben liegt, der ist als nächstes dran. Jede Mannschaft besteht aus einem Kicker und einem Torwart. Der Ball darf nicht geschoben werden.

Man darf von jeder beliebigen Position aus auf das gegnerische Tor schießen.

Ausnahmen sind Anspiel, Einwurf und Abstoß!

Auch indirekt erzielte Tore gelten bei diesen Ausnahmen nicht

Wurde ein Tor geschossen, so hat die andere Mannschaft daraufhin Anspiel. Der Ball muss beim Anspiel den Anstoßkreis verlassen.

Der abwehrende Kicker darf immer auf die Strafraumlinie gestellt werden, auch wenn der Abstand des Balles bis zur Strafraumlinie keine 2 Kickerlängen beträgt. Ausnahme: Der Ball berührt die Strafraumlinie und liegt auf der Farbe des Angreifers: der Abwehrspieler muss weggenommen werden.

Wer zuerst 7 Tore erzielt gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Tipp Kick Spiel

# Spiel 25

## Leitergolf

### Spielidee

Beim Leitergolf treten die Teams gegeneinander an. Jedes Team erhält drei Bolas in jeweils der gleichen Farbe. Die Bolas sind Schnüre / Bänder mit jeweils einem Golfball am Ende.

Die Wurflinie / Grundlinie befindet sich 6 oder 8 Meter von der Leiter entfernt.

Die Entfernung (Distanz) zur Leiter erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Alle werfen aber von der gleichen Entfernung. Die Wurflinie darf im Spiel nicht übertreten werden.

Die Bolas werden nacheinander abwechselnd geworfen und zwar so, dass sie sich nach Möglichkeit um die Stufen der Leiter wickeln. Dafür werden Punkte verteilt:

Befindet sich die Bola auf der unteren Stufe / Sprosse der Spielleiter, werden drei Punkte verteilt. Für die mittlere Stufe / Sprosse gibt es zwei Punkte.

Auf der oberen Stufe / Sprosse zählt die Bola einen Punkt.

Die Bolas müssen bis zum Ende eines Durchlaufs auf der Leitersprosse bleiben.

Nachfolgende Werfer können die an den Leitern befindlichen Bolas durch eigene Bolas von den Stufen befördern. Die herabgefallenen Bolas zählen dann nicht.

Die Punkte werden nach einem Durchlauf, also 6 Bolas (3 Bolas je Spieler / Team) vergeben. Welche Bolas dann fest hängen zählen.

Das Team, das zuerst die Punktzahl von 21 erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Bei einem Gleichstand werden so lange zusätzliche Runden gespielt, bis ein Spieler zwei Punkte Vorsprung hat.

### Material

- 1 Leitergolf Spiel

# Spiel 26

## Flip Kick

### Spielidee

Beim Flip Kick treten die Teams gegeneinander an. Ein toller Fußballspaß für zwei Ballkünstler. Eine Mischung aus Flipper und Kicker. Die Spielfläche ist so gewölbt, dass die Kugel zu einem der beiden Tore rollt. Das Spiel beginnt mit dem Einwurf der Metallkugel durch die Startlöcher in den seitlichen Rahmenteilern. Dann schießen die Spieler die Kugel mit den Flipper-Schenkeln in Richtung gegnerisches Tor.

Das Team, das zuerst 5 Tore schießt, hat den Durchgang gewonnen.

Die Sieger werden im Best-of-Three Modus ermittelt: Welches Team zuerst zwei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Flip Kick Spiel

# Spiel 27

## Ring Toss

### Spielidee

Stelle den kleinen Holzblock in die Mitte der Spielstandanzeige.

Schon kann es losgehen. Jeder Spieler nimmt einen Ring in die Hand und versucht den Ring auf den Haken zu schwingen. Aber Achtung ! Der Ring darf nur geschwungen werden und nicht auf den Haken geworfen werden. Es wird abwechselnd geschwungen. Jedes Mal wenn du es erfolgreich geschafft hast, dass der Ring am Haken hängen bleibt, darfst du den Holzblock nach vorne bewegen. Der erste, der das Ende erreicht, gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Ring Toss Spiel

# Spiel 28

## Alle Neune

### Spielidee

Jeder Team hat 2 Versuche die Kegel mit Hilfe der Rampe oder dem Queue abzuschießen.

Nach dem ersten Versuch werden die umgefallenen Kegel beiseite genommen.

Nach dem zweiten Versuch werden die Punkte gezählt und aufgeschrieben.

Jeder umgefallenen Kegel zählt 1 Punkt, der König zählt 2 Punkte.

Wer nach der 5. Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand werden so lange zusätzliche Runden gespielt, bis ein Spieler mehr Punkte erzielt hat.

### Material

- 1 Kegel Spiel

# Spiel 29

## Puzzle

### Spielidee

Auf die Plätze fertig los! Jetzt wird gepuzzelt!

Die Teams puzzeln nacheinander auf Zeit.

Das schnellste Team gewinnt das Spiel.

### Material

- 1 Puzzle
- Stoppuhr

# Spiel 30

## Ball halten

### Spielidee

Die Teams spielen gleichzeitig. Ein Ball muss zwischen die Füße geklemmt werden. Die Spieler sitzen auf einer Bank oder auf einem Stuhl und halten die Füße samt Ball in die Luft.

Wer kann den Ball länger hoch halten ohne das der Ball oder ein Teil des Körpers den Boden berührt?

Die Sieger werden im Best-of-Three Modus ermittelt: Welches Team zuerst zwei Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

### Material

- 2 Bälle