



Schießspiele im Bogentraining (Teil 2)

Von Stefan Görjen

Schießspiele im Bogentraining

Besonders Kinder und Jugendliche - und sicher auch viele Erwachsene - wollen nicht nur Pfeile bolzen, sondern auch Spaß und Abwechslung haben. Stefan Görger aus Luxemburg stellt uns seine Ausarbeitung über verschiedene Schießspiele zur Verfügung.

Übersicht:

- **Figureschiessen**
- **Strichliste**
- **Die schlechten ins Kröpfchen, die guten ins Töpfchen**
- **Auf und Ab**
- **Gartenzaunschiessen**
- **Wettrennen**
- **Mensch ärgere Dich nicht**
- **Fuchsjagd**

Figureschiessen

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: mittel

An diesem Spiel können prinzipiell Schützen verschiedenen Niveaus teilnehmen. Dabei wird jedem Schützen ein besonderes Ziel gesetzt, z.B.:

- Schütze A: darf keine 8 schießen
- Schütze B: darf keine 7 schießen
- Schütze C: darf keine 6 schießen

Bei jeder 8, die der Schütze A schießt, im Falle des Schützen B bei der 7 und des Schützen C bei jeder 6, wird dem betreffenden Schützen ein Strich zugeteilt, mit dem er beginnen muss, eine vorher ausgedachte Zeichnung anzufertigen. Derjenige Schütze, der seine Figur als letzter vervollständigt hat, ist Sieger.

Das ganze Verfahren kann auch in dem Sinne umgedreht werden, dass derjenige Schütze, der seine Figur als erster fertig hat, der Beste ist. Nur muss natürlich auch die Regel entsprechend umgeändert werden.

- Schütze A: darf nur 9/10 schießen
- Schütze B: darf nur 8/9/10 schießen
- Schütze C: darf nur 7/8/9/10 schießen

Diesmal erhält der Schütze jeweils bei seiner erreichten Ringzahl einen Strich, um seine Figur zu vervollständigen.

	Schütze A		Schütze B	
1. Schuss	10	I	9	
2. Schuss	8	I	7	
3. Schuss	7	I	6	
4. Schuss	7		9	I

Strichliste

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: leicht

Auch dieses Spiel kann von mehreren Schützen durchgeführt werden. Alle Schützen geben ihre Schüsse gleichzeitig ab. Wer den besten Schuss von allen erzielt hat, bekommt einen Strich, den er vermerken darf. Das Spiel kann beliebig lange durchgeführt werden, wer am Schluss die meisten Striche hat, ist Sieger des Tages.

Die schlechten ins Kröpfchen, die guten ins Töpfchen

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: leicht

Jeder Mitspieler erhält 15 Pfeile. Je nach Leistung wird für jeden Schützen ein Schnitt (z. B. 8) festgesetzt. Alle Mitspieler geben nun einen Schuss ab. Nun werden Pfeile verteilt. Wer seinen Schnitt oder besser geschossen hat (im Beispiel eine 8, 9 oder 10) darf von seinen Pfeile eine an seinen linken Partner abgeben. Wer unter seinem Schnitt geschossen hat (z.B. eine 6), bekommt die entsprechende Differenz an Pfeilen (im Beispiel 2 Pfeile) hinzu. Wer zuerst keine Pfeile mehr hat, ist Sieger.

Auf und Ab

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: mittel

Jeder Schütze hat ein Startkapital von 150 Punkten. Für jeden Schützen wird seiner Leistung entsprechend ein Schnitt (z. B. 9) festgelegt. Jeder hat nun die Aufgabe, mit einem von jeweils zwei Schüssen seinen Schnitt zu erreichen. Im Beispiel würde das

bedeuten, dass der Schütze mindestens einmal die 9 oder 10 treffen muss. Gelingt ihm das, darf er die mit den beiden Schüssen erreichte Punktzahl von seinen 150 Punkten abziehen. Erfüllt er die Aufgabe nicht, werden die geschossenen Ringe dazugerechnet. Sieger ist derjenige, der zuerst bei Null angelangt ist.

Variante: Das Spiel eignet sich auch als Mannschaftsspiel, wobei jeweils 2 Schützen eine Mannschaft bilden und jeder nur einen Schuss abgeben muss.

Gartenzaunschiessen

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: leicht

Es können beliebig viele Personen mitspielen. Alle Schützen geben nacheinander einen Schuss ab und versuchen, die Ringzahl des ersten Schützen zu erreichen bzw. zu übertreffen. Die Differenz zwischen dem Ergebnis des vorliegenden Schützen und jedes anderen nachfolgenden Schützen wird dem Schlechteren angestrichen. Haben alle Schützen einen Schuss abgegeben, legt der zweite Schütze vor. Nun muss sein Ergebnis von allen anderen erreicht bzw. übertroffen werden. Sieger ist am Ende derjenige, der die wenigsten Striche bekommen hat.

Beispiel: Willi legt eine "7" vor, dann schießen die anderen:

Willi:	7	III	von Otto
Otto	10	-	
Max	7	-	
Karl	6	I	von Willi

Wettrennen

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: mittel

Alle Mitspieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft gibt abwechselnd immer nur einen Schuss ab. Die getroffenen Ringe werden der jeweiligen Mannschaft gutgeschrieben. Ausnahme: Bei einer 8 werden 10 Ringe, bei einer 9 werden 15

Ringe und bei einer 10 werden 20 Ringe gutgeschrieben. Die Mannschaft, die als erste genau 150 Ringe erzielt hat, hat gewonnen.

Mensch ärgere Dich nicht

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: leicht

Variante 1:

Vor Beginn des Spieles wird von den Mitspielern eine Ringzahl (z.B. 50 oder 100) festgelegt, die alle zu erreichen versuchen. Dann wird nacheinander geschossen und die Ringzahl notiert. Erreicht ein Schütze den Wert, der für einen anderen Mitspieler zuletzt aufgeschrieben wurde, so wird die gesamte Ringzahl dieses Schützen gestrichen und er muss wieder bei „Null“ anfangen. Sieger ist der Schütze, der als erster die vorgegebene Gesamttringzahl erreicht hat.

Beispiel:

Otto	10	16	26	33
Jutta	8	16 (0)	7	16
Kurt	6	14	23	31

Variante 2:

Gespielt wird mit einem herkömmlichen "Mensch ärgere Dich nicht" -Spiel nach den üblichen Regeln. Aber wenn jemand rausgeworfen werden soll, hat derjenige, der rausgeworfen werden soll die Wahl, ob er sich freiwillig werfen lässt oder ein Schießspiel mit demjenigen macht, der ihn rauswerfen will.

Als Schießspiele eignen sich besonders Glücksspiele. Hat der Herausforderer das Schießspiel gewonnen, so wird er nicht rausgeworfen. Das Spiel läuft normal weiter.

Variante 3:

Es wird wieder mit einem herkömmlichen „Mensch ärgere Dich nicht“ -Spiel gespielt. Die Felder, die die einzelnen Mitspieler vorrücken können, werden nicht mit einem Würfel, sondern durch Schießen ermittelt.

Fuchsjagd

Teilnehmer: 2 - n | Schwierigkeit: leicht

An diesem Spiel können beliebig viele Schützen teilnehmen. Ein Schütze, der als "Fuchs" bezeichnet wird, eröffnet das Spiel mit einem Schuss und hat dadurch einen Vorsprung vor den anderen, die erst nach ihm mit dem Schießen beginnen dürfen, d.h.: die von ihm erzielte Ringzahl gibt ihm von Anfang an den Vorsprung, den die anderen einholen müssen. Zusammen mit den anderen gibt er den nächst fol-

genden und alle weiteren Schüsse ab. Das Ergebnis aller Schützen wird nach jeder Schussabgabe festgehalten. Sieger ist am Ende derjenige Schütze, der den Fuchs als erster eingeholt hat, und als Sieger ist er gleichzeitig der neue Fuchs.

Alle Inhalte dieser Schrift von:

Stefan Görjen | www.heap-net.de/Bow

	Fuchs		Schütze A		Schütze B		Schütze C	
	Ring	Ergebnis	Ring	Ergebnis	Ring	Ergebnis	Ring	Ergebnis
1. Schuss	7		-		-		-	
2. Schuss	8	15	9		7		10	
3. Schuss	6	21	8	17	6	13	8	18
4. Schuss	9	30	8	25	7	20	8	26
5. Schuss	8	38	7	32	9	29	7	33
6. Schuss	8	46	10	42	9	38	10	43
7. Schuss	7	53	10	52	8	46	8	51
8. Schuss	9	62	8	60	8	54	10	61
9. Schuss	10	72	9	69	7	61	9	70
10. Schuss	7	79	7	76	9	70	10	80
								Sieger