



Schießspiele im Bogentraining (Teil 3)

Von Stefan Görger

Schießspiele im Bogentraining

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

Übersicht:

- Die glückliche Hand
- Betten bauen
- Das Zehner-Spiel
- Kreuzworträtsel
- Schiffe versenken
- Pyramidenschiessen
- Abstreichen
- Knobeln... mal anders
- Rechenaufgabe
- Lotto - Schießen
- Nürburgring

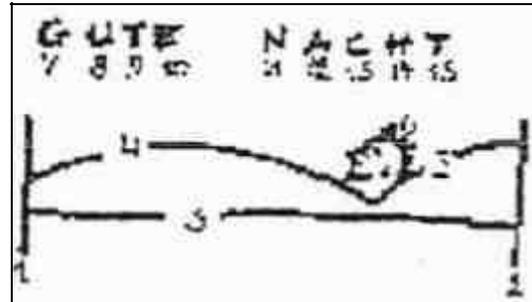
Die glückliche Hand

Ein doppeltes Kartenspiel (Rommé) wird gemischt. Jeder Teilnehmer darf 5 Karten ziehen. Bube, Dame, König und As zählen jeweils 10, alle übrigen Karten zählen den Wert, mit dem sie beziffert sind.

Jeder Schütze hat nun 5 Schuss zur Verfügung, um den Kartenwert, addiert aus den 5 Karten, zu über-treffen. Gelingt ihm das, bekommt er 2 Punkte gut-geschrieben. Trifft er genau die Summe der Karten, bekommt er 1 Punkt. Das kann nun beliebig wieder-holt werden. Wer die meisten Pluspunkte hat, ist Sie-ger.

Betten bauen

Bei diesem Spiel ist es sinnvoll, kleine, im Leistungs-niveau etwa gleichstarke Gruppen zu bilden. Jeder Teilnehmer bekommt 15 Schuss Munition. Alle Schüt-zen einer Gruppe geben gleichzeitig einen Schuss ab, der dann sofort ausgewertet wird. Der Schütze in der Gruppe mit dem besten Schuss darf sein Bett bauen, d.h. einen Strich entsprechend der Vorlage ziehen. Bei Ringgleichheit dürfen beide Schützen einen Strich ziehen. Sieger ist, wer zuerst im Bett ist.



Das Zehner-Spiel

An eine Tafel werden die Zahlen 1 -10 nacheinander aufgeschrieben. Nun müssen alle Teilnehmer einen Schuss abgeben und möglichst den Wert "eins" tref-fen. Die abweichenden Ringe werden dem Betref-fenden an der Tafel aufgeschrieben. Wer eine Fahrkarte schießt, erhält 9 Punkte. Nun geben alle den zweiten Schuss ab, bei dem sie möglichst eine „zwei“ treffen müssen. Die abweichenden Ringe werden mit 2 mul-tipliziert und dem Betreffenden als Punkte aufge-schrieben. Dann gilt es, eine „drei“ zu treffen, die Abweichung wird mit 3 multipliziert usw.. Gewonnen hat der Mitspieler, der am Schluss die wenigsten Punkte bekommen hat.

Kreuzworträtsel

Es werden Mannschaften aus zwei oder drei Schüt-zen gebildet. Jetzt folgt das Alphabetschießen, d.h., der erste Schütze einer Mannschaft gibt einen Schuss ab. Dem Schusswert wird der entsprechende Buchstabe im Alphabet zugeordnet (z. B. 6 bedeu-tet „F“). Diesem wird der Schusswert des zweiten Schützen hinzuaddiert (10 +6 = 16) bedeutet „P“), auf diese Art und Weise wird immer entsprechend dem Schusswert weitergezählt, bis jede Mannschaft 30 Buchstaben ausgeschossen hat.

Nun muss jede Mannschaft versuchen, aus den "gesammelten" Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Dabei können die Buchstaben in einem Kreuzworträtsel doppelt eingesetzt werden. Nach 15 Minuten wird ermittelt, welche Mannschaft die meis-ten Wörter gebildet hat.

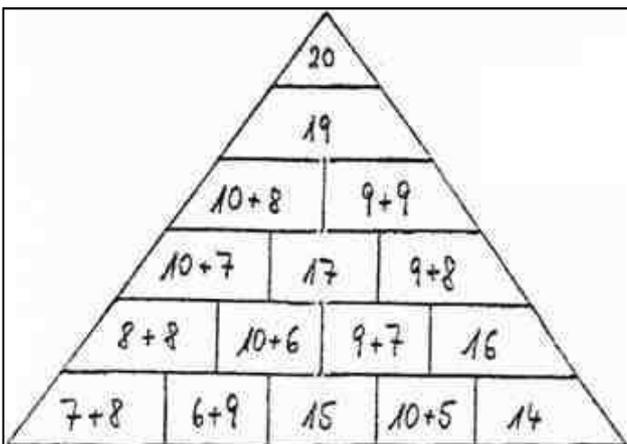
Schiffe versenken

Von 2 Spielern setzt jeder, für den anderen verborgen, zwei U-Boote, einen Frachter und einen Zerstörer auf eine Zahl zwischen 1 und 10.

Nun gibt Schütze A einen Schuss ab und sagt den Treffer Partner B. Der schaut nach, ob sich auf dieser Zahl eines seiner Schiffe befindet. Ist ein Schiff getroffen, darf A noch einmal schießen. Um ein U-Boot zu versenken, genügt ein Treffer. Für einen Frachter muss man zwei Mal die Ringzahl und für einen Zerstörer drei Mal die gleiche Ringzahl treffen. Trifft A eine Zahl, auf der sich kein Schiff befindet, ist B an der Reihe. Wer noch als letzter Schiffe besitzt hat gewonnen.

Pyramidenschiessen

Jeweils zwei Schützen bilden eine Mannschaft. Zusammen müssen sie versuchen, möglichst viele der in der Pyramide vorgegebene Aufgaben mit zwei Schuss (jeder Schütze gibt einen Schuss ab) zu lösen. Die Zahlen der gelösten Aufgaben werden zusammen addiert. Die Mannschaft mit der besten Gesamtzahl hat gewonnen. Allerdings muss nach jedem Versuch, auch wenn die geschossene Kombination in der Pyramide nicht mehr frei oder gar nicht vorgegeben ist, ein Feld ausgestrichen werden.



Beispiel 1:

A schießt eine 7 und B eine 9. Sie könnten nun entweder das Feld „7 + 9“ oder „16“ als getroffen anstreichen.

Beispiel 2:

A schießt eine 4 und 8 eine 7. Diese Kombination ist in der Pyramide nichtvorgesehen. Also müssen sie ein anderes beliebiges Feld austreichen.

Abstreichen

Die Mitspieler legen zuerst die Reihenfolge, in der geschossen wird durch Los oder Absprache fest. Angenommen Paul, Anja, Sven und Kirsten beteiligen sich. Paul beginnt und schießt eine 7. Nun wird bei Anja beginnend durchgezählt:

- Anja ... 1,
- Sven ... 2,
- Kirsten 3,
- ... 6,
- ...7
- ...

Kirsten erhält einen Treffer und markiert ihn mit einem Kreuzchen. Nun ist Anja an der Reihe. Wer nach einer viertel oder halben Stunde die wenigsten Treffer hat, ist Sieger.

Knobeln... mal anders

Mitspieler: Zwei oder mehr, am besten etwa gleich starke Schützen.

Als „Startkapital“ erhält jeder Mitspieler 5 - 10 „Chips“ (Pfeile). Dann wird die Reihenfolge, in der geschossen wird, ausgelost oder abgesprochen. Den Schusswert, den der erste Schütze vorlegt, müssen die nachfolgenden übertreffen. Bei Ringgleichheit oder einem niedrigerem Wert gibt der schwächere Schütze an den besseren einen „Chip“ ab.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine „Chips“ verspielt hat. Sieger ist der Spieler mit den meisten Chips“

Rechenaufgabe

Jeder Schütze hat fünf Schuss. Der erste Schuss muss viele Ringe bringen, z.B. eine Zehn, der zweite Schuss wird dazu gezählt, also auch eine Zehn: $10+10=20$.

Der dritte Schuss wird abgezogen, also wenig schießen, z.B. eine eins $10+10-1=19$.

Mit dem vierten Schuss wird multipliziert, also viele Ringe schießen, z.B. eine 10: $10+10-1=19 \times 10=190$.

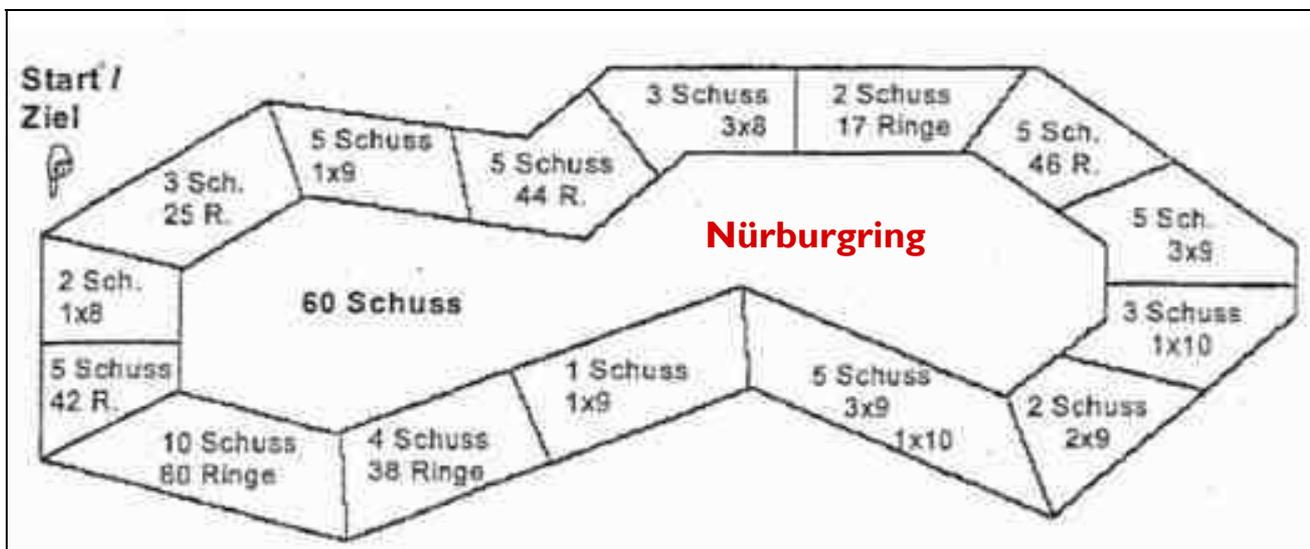
Durch den fünfte Schuss wird dividiert, also wenig schießen, z.B. eine eins: $10+10-1=19 \times 10 : 1=190$. Das wäre die höchste Zahl, die zu erreichen ist. Beim Abziehen und Teilen zählt jeder Fehler 10 Ringe.

Der Schütze mit der höchsten Ringzahl ist Sieger.

Lotto - Schießen

Habt Ihr schon mal daran gedacht, im Verein Lotto zuzuspielen? - Das geht auch, ohne dass Ihr zu einer Lottoannahmestelle gehen müsst. Was braucht Ihr dazu? Einmal genügend „Lottoscheine“. Hierfür werden auf die Rückseiten von Scheiben 49 Quadrate mit den Nummer 1 -49 aufgezeichnet oder kopiert. Zum „Ziehen“ der Lottozahlen werden Karten, Murmeln oder Lose aus anderen Materialien mit den Zahlen 1 - 49 versehen. Und Ihr braucht natürlich einige Regeln über die Preise. Denkt sie Euch einfach mal was aus.

Wenn alles vorbereitet ist, kann sich jeder Teilnehmer „Lottoscheine“ geben lassen und sie mit 6 Schuss beschießen - aber von vorn. Schüsse auf die Linien werden zum nächsten Feld „aufgewertet“. Die „Lottoziehung“ entscheidet dann vielleicht einmal in der Woche, wer gewonnen hat.



Nürburgring

Bei diesem Stufenschießen kommt es darauf an, möglichst viele Aufgaben hintereinander zu lösen. Pro Station darf man zwei Mal wiederholen. Das Rennen kann je nach Trainingsstand variiert werden und über 20, 40 oder 60 Schuss gehen.