

Spiel ohne Grenzen

Stadtteile der Stadt Hadamar



Spiele und Spielregeln

1. Spielort

Gespielt wird auf dem Schloßplatz Hadamar

Beginn der Spiele ist um 16.00 Uhr, Ende um 19.00 Uhr

2. Allgemeine Regeln

- Es treten die Mannschaften aller Stadtteile in Teamgröße 8-10 Spieler*innen, je ein Teammitglied unter 16 Jahre und ein Teammitglied über 60 Jahre, gegeneinander an.
- Gespielt wird um die höchste Anzahl der Punkte.
- Bei jedem Spiel wird die Reihenfolge ermittelt und folgende Punkte verteilt:

1. Platz	8 Punkte
2. Platz	6 Punkte
3. Platz	4 Punkte
4. Platz	2 Punkte

Bei Zeit- oder Punktegleichheit werden entsprechend der Platzierung die Punkte doppelt vergeben (Beispiel: wenn der 2. Platz punkt- oder zeitgleich belegt ist, werden entsprechend 2x6 Punkte vergeben, 4 Punkte werden dann nicht vergeben und der 4. Platz bekommt dann entsprechend normal die 2 Punkte)

3. Schiedsrichter

Die Ortsvorsteher jedes Stadtteils bereiten ein Spiel vor. Hierzu stellt der Ort auch jeweils eine Person, die das Spiel erklärt und gleichzeitig als Schiedsrichter fungiert. Zwei unabhängige „Oberschiedsrichter“ werden noch benannt, die über alle Spiele „wachen“. Diese werden auch die Punkteverteilung übernehmen und zum Schluss die Reihenfolge und den Sieger ermitteln.

4. Joker

Jedes Team besitzt einen Joker. Diesen kann man einsetzen, um seine Punktzahl im Falle eines Sieges bei einem Spiel zu verdoppeln. Jedes Team muss vor Beginn der Spiele ein Spiel definieren, bei dem dieser Joker eingesetzt werden soll. Gewinnt das Team dieses Spiel, so verdoppeln sich die gewonnen Punkte auf 16 Punkte. Gewinnt das Team dieses Spiel nicht, verfällt der Joker und das Team bekommt die Punkte entsprechend der Platzierung.

5. Die Spiele (Vorschläge, von denen max. 5 ausgewählt werden sollten)

I. Traktorreifen Parcours-Rollen

4 Spieler aus dem Team müssen die Traktorreifen jeweils ca 30m durch einen Parcours rollen. Je zwei Spieler stehen am Start und je zwei 30m gegenüber, die den Reifen zurückrollen müssen. Das schnellste Team gewinnt dieses Spiel.

II. Wasserspiel

Aus einer Kübelspritze (10 Liter Fassungsvermögen) sollen 3 Minuten lang im Abstand von 3 Metern Wasser in einen Eimer gespritzt werden. Der Eimer steht auf der obersten Treppe einer Stehleiter (also auf ca. 1,60). Wer nach 3 Minuten die größte Menge in den Eimer befördert hat, hat gewonnen.

III. Riesenmemory

- Es gibt insgesamt 24 Bilderpaare (Hier könnten Platten mit Motiven der Stadt Hadamar bzw. der Stadtteile erstellt werden – Jubiläumslogo, Wappen der Stadt Hadamar, Sehenswürdigkeiten etc.)
- Die Teams bestimmen je zwei Mitspieler, die versuchen müssen, möglichst viele Paare zu finden.
- Ist ein Team am Zug, darf es zwei Platten aufdecken. Sind es gleiche Bilder, darf das Team diese nehmen und nochmals zwei Platten aufdecken. Das geht solange, bis zwei unterschiedliche aufgedeckt werden. Dann ist das nächste Team an der Reihe; die Platten bleiben verdeckt.
- Bepunktung: Die Anzahl der gewonnenen Bildpaare bestimmen die Reihenfolge der Bepunktung.
- Welches Team beginnt, wird ausgewürfelt; die niedrigste Zahl beginnt.

IV. Bogenschießen

- Jede Mannschaft bestimmt zwei Schützen
- Diese Schützen dürfen in max. 3 Minuten Gesamtzeit jeweils 3 Schüsse abschießen.
- Die Anzahl der Ringe wird dann zusammengezählt und somit die Reihenfolge der Teams ermittelt.

V. Bierkastenrennen

- Jedes Team bestimmt 6 Spieler, die mit insgesamt 7 Bierkästen eine Strecke von ca. 30m hinterlegen müssen, ohne dabei mit dem Fuß auf den Boden zu treten.
- Wird ein Fuß auf dem Boden aufgesetzt, muss der nicht benutzte Kasten wieder zurückgereicht werden und erst dann wird das Spiel fortgesetzt.
- Es spielen zwei Team parallel, welche Teams beginnen, wird mit einem großen Würfel ausgewürfelt
- Die Zeit wird gestoppt, wenn der letzte Kasten die Ziellinie überquert. Das Team mit der schnellsten Zeit gewinnt.

VI. Schubkarren-Hindernisparcours

- Bei dem Spiel treten alle Mannschaften gleichzeitig gegeneinander an, das Team besteht insgesamt aus 8 Teammitglieder.
- Ein Schubkarrengespann besteht immer aus einem Fahrer und einem Schubkarreninsassen. Die Aufgabe des Insassen ist es, einen Wasserbehälter so geschickt zu halten, dass er möglichst wenig Wasser verliert. Der Fahrer lenkt das Gespann durch einen Hindernisparcours, an dessen Ende ein Behälter steht, in dem das übrig gebliebene Wasser geschüttet wird.
- Danach wechselt das Gespann und 2 anderer Mannschaftsmitglieder übernehmen den Schubkarren. Dieser Wechsel und der Parcoursdurchlauf erfolgt noch 2 weitere Male.

- Punkte für die Teams werden sowohl für die Wassermenge (4/3/2/1) als auch die Zeit (4/3/2/1) vergeben. Die Addition der Punkte aus Wassermenge und Zeit bestimmt dann die Reihenfolge der Gesamtpunktevergabe (8/6/4/2).

VII. Tower of Power

- Jedes Team muss mit 8 Personen spielen
- Es werden 3 normale und 2 schräge Holzklötze auf dem Boden stehend verteilt.
- Das Team muss die einzelnen Holzklötze unter Zuhilfenahme der Seile mit dem an der zentralen Holzscheibe befestigten Haken aufnehmen und aus den Holzklötzen einen Turm auf der zu bestimmenden Zielfläche bauen.
- Ziel ist es, alle Holzklötze aufeinander zu stapeln. Fällt ein Holzklötz herunter, darf er an gleicher Stelle, wo er ursprünglich stand, wieder auf den Boden gestellt werden. Das Team muss von dort aus versuchen, ihn wieder aufzunehmen.
- In max. 5 Minuten müssen alle 5 Steine aufeinandergestapelt werden.
- Die beste Zeit bzw. Anzahl der Steine bestimmt die Reihenfolge der Punktevergabe

VIII. Zusatzspiel

Nur so viel dazu: Alle Ortsvorsteher*innen (oder Vertreter*innen) der 4 Jubiläumsorte bekommen in der Mittagspause ein Quiz ausgehändigt, das es gilt mit Hilfe der Zuschauer zu beantworten. Hier können als die Fans jeder Ortschaft zusätzlich Punkte für ihr Team sammeln.
Herr Hartmut Kuhl wird mit mir das Quiz zu Themen der Stadt Hadamar erstellen.

6. Zeitplan

Muß noch erstellt werden

Ich freue mich schon auf äußerst spannende, lustige und knifflige Spiele sowie originelle Teams, die sich beim Spiel ohne Grenzen miteinander messen. Am Ende der Spiele wird es sicherlich ein „Siegerteam“ geben, aber im Vordergrund steht der Spaß und die gemeinsame Sache.

Lasset also die Spiele beginnen!

Beste Grüße
Klaus Härtle