



Seehotel Timmendorfer Strand

Action Painting

ANLEITUNG

Lassen Sie sich mitreißen und entdecken Sie die kreative Schaffenskraft, die in jedem von uns steckt. Dieses Teamevent ist ein gemeinsames Erlebnis, an das man sich oft erinnern wird. Den Malgrund am besten auf den Boden legen, damit die Farben nicht nach unten laufen. Man kann alles nutzen, nur am besten keinen Pinsel – zumindest nicht zum Malen, sondern eventuell nur zum Verteilen der Farbe!

Hier gibt es einige Ideen für Dinge, die beim Auftragen der Farbe helfen können:

- Plastik-Spritzen in verschiedenen Größen
- Luftpolsterfolie
- Wasserluftballons, die mit Hilfe der Spritzen gefüllt und auf die Leinwand geworfen werden
- Werden Sie kreativ; schnappen Sie sich beispielsweise einen Ast mit Blättern, dieser wird in Farbe getunkt und anschließend über das ganze Kunstwerk gezogen
- Gereinigte, leere Konservendosen für das Dripping



TEAM

Fröbelturm

ANLEITUNG

Ziel des Spiels

Die Holzklötze sind so aufeinander zu platzieren, dass der Turm nicht umfällt.

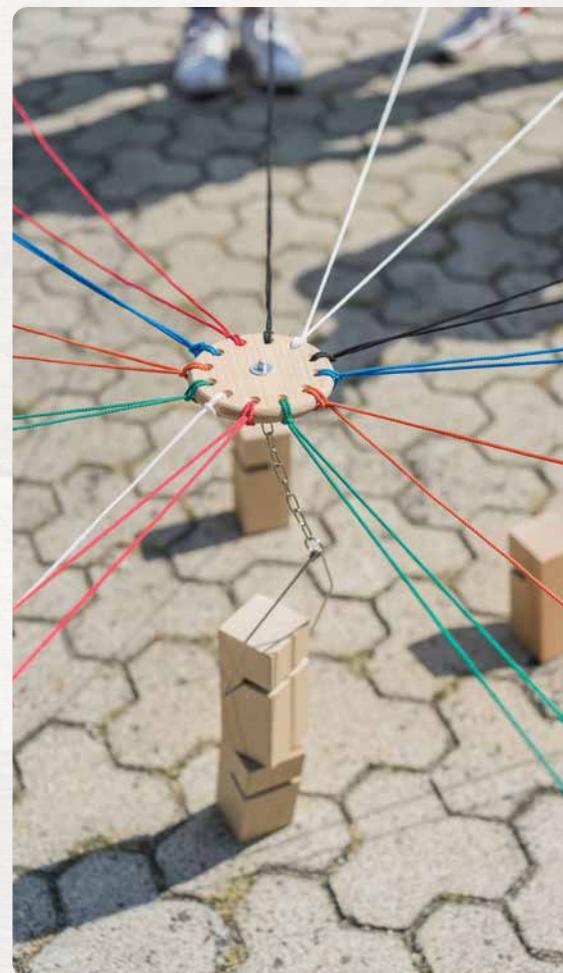
Grundspielidee

Die im Kreis stehenden Mitspieler nehmen einen oder mehrere Schnüre in die Hand und bedienen durch ziehen, heben und spannen an den Schnüren den Bügel. Mittels dieser Vorrichtung können die Holzklötze an der Einkerbung hochgehoben und zu einem Fröbelturm gestapelt werden.

Diese Aufgabe erfordert große Geduld und Teamfähigkeit. Wichtig dabei ist, dass die Mitspieler ihre Schnur am hinteren Ende festhalten und sie nicht durch „Vorgreifen“ verkürzen.

Weitere Spielvarianten

- Turm abbauen
- Während des Spiels darf nicht gesprochen werden



Kubbb (Wikingerschach)

ANLEITUNG

Ziel des Spiels

Nachdem alle gegnerischen „Kubbs“ (Holzklötze) umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, die als Erste den König trifft.

Spielregeln

Die Wurfstöcke dürfen ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

- Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, deren Wurfstock näher zum König zum Liegen kommt, darf beginnen. Aber Vorsicht. Zwar darf der König berührt werden, aber kommt er dabei zu Fall, dann beginnt in jedem Fall das gegnerische Team.
- Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.
- Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt, wo Sie landen (sogenannte Feldkubbs). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden. Wenn ein Kubbb beim Hineinwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubbb zum Straf-Kubbb, welchen der Gegner dort aufstellen darf, wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König. (Spielvariante: Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden).
- Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen, bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubbb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubbb wieder aufgestellt.
- Gelingt es der Mannschaft B nicht, alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen. Wenn Mannschaft B in der nächsten Runde alle Feldkubbs umwirft, muss Mannschaft A zu der Grundlinie zurückgehen und wieder von dort werfen.
- Mannschaft A muss nun alle getroffenen Feldkubbs und die eventuell neu getroffenen Basiskubbs in die gegnerische Hälfte werfen und es geht weiter wie zuvor. Das Spiel wiederholt sich, bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern darf jetzt versucht werden, den König zu treffen.
Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft verloren, welche ihn getroffen hat.