

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

WÜRFEL - WETTBEWERB

BESCHREIBUNG

Würfel ist ein einfacher Mannschaftswettbewerb, der während des Unterrichts oder als Teil einer Veranstaltung durchgeführt werden kann. Es werden Punkte, die vorher ausgewürfelt wurden, für ein Team gewonnen.

Zeit:	1 Std.
Spieler pro Platz:	jegliche Anzahl
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	6-14 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Wettbewerb und Gesellschaft

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Teilen Sie alle Spieler in gleich große Mannschaften ein. Die Spieler spielen Einzel für ihr Team. Jedes Spiel wird auf einem Roten Platz oder auf einem halben Orangen oder Grünen Platz gespielt (s. Seite 3).

ZÄHLWEISE: Jeder Spieler auf dem Spielfeld würfelt. Die Spieler addieren dann die Würfelzahlen und das Ergebnis ist die Anzahl an Punkten, die man erhält, wenn man das Spiel gewinnt (z.B. würfelt A eine 4 und B eine 6, also können sie bei einem Sieg 10 Punkte für ihr Team holen.) Die Spiele sind auf drei Minuten begrenzt und die Spieler zählen ständig mit (1,2,3,4). Wenn die Zeit abgelaufen ist, erhält der Spieler, der dann führt die Würfelpunkte für sein Team. Herrscht nach drei Minuten Gleichstand, so wird noch ein weiterer Punkt gespielt.

AUSWERTUNGSBLATT: Benutzen Sie ein Auswertungsblatt, um die gewonnene Gesamtpunktzahl eines jeden Teams in jeder Runde zu notieren. (s. Seite 2)

ABLAUF

SPIELABFOLGE: In der ersten Runde soll jeder Spieler sich einen Gegner aus dem anderen Team suchen. Schicken Sie sie auf einen Platz. Alle Spieler sollten gleichzeitig spielen. Sammeln Sie nach jeder Runde die Spielergebnisse ein. Die Spieler des einen Teams bleiben auf ihren jeweiligen Plätzen, während die Spieler des anderen Teams im Uhrzeigersinn ein Feld nach links rutschen.

Falls Sie nicht genug Plätze zur Verfügung haben, so setzen ein paar Spieler eine Runde aus, und kommen in der nächsten Runde wieder ins Spiel.

SPIELENDEN:

Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Man kann auch ein Ziel vorgeben, z.B. das erste Team, das 200 Punkte hat, gewinnt.

Oder Sie spielen einfach eine vorher festgelegte Anzahl an Spiele und addieren die erreichten Punkte, um den Sieger zu ermitteln.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und zu einer mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltung werden.

THEMEN

Viele Wettbewerbe machen mehr Spaß und sind attraktiver, wenn sie ein Thema haben, z.B. Davis Cup, Olympiade oder Family Day.

BEISPIEL AUSWERTUNGSBLATT

Dieses Auswertungsblatt funktioniert in der Annahme, dass die Teams ein bestimmtes Ziel erreichen müssen, nicht dass sie eine bestimmte Anzahl an Spielen absolvieren.

AUSWERTUNGSBLATT (FÜR 2 TEAMS JE 6 SPIELER)

(Berücksichtigen Sie, dass die Anzahl der Spiele oder Runden, die benötigt werden um das Siegerergebnis zu erreichen, je nach gewürfelter Zahl unterschiedlich lang sein kann.)

Ziel ist es, 200 Punkte zu erreichen		
	Laufendes Ergebnis	
	Team A	Team B
Nach Runde 1		
Nach Runde 2		
Nach Runde 3		
Nach Runde 4		
Nach Runde 5		
Nach Runde 6		
Nach Runde 7		
Nach Runde 8		

AUSWERTUNGSBLATT (FÜR ZWEI TEAMS JE 8 SPIELER)

(Berücksichtigen Sie, dass die Anzahl der Spiele oder Runden, die benötigt werden um das Siegerergebnis zu erreichen, je nach gewürfelter Zahl unterschiedlich lang sein kann.)

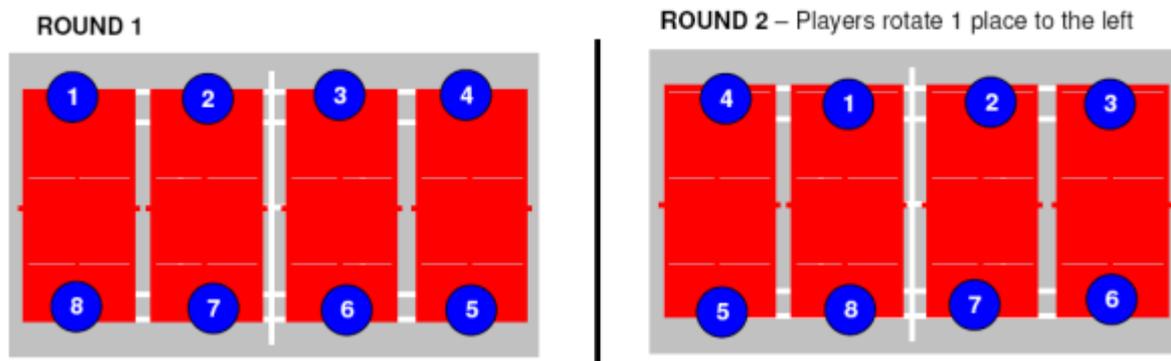
Ziel ist es, 300 Punkte zu erreichen.		
	Laufendes Ergebnis	
	Team A	Team B
Nach Runde 1		
Nach Runde 2		
Nach Runde 3		
Nach Runde 4		
Nach Runde 5		
Nach Runde 6		
Nach Runde 7		
Nach Runde 8		
Nach Runde 9		
Nach Runde 10		
Nach Runde 11		
Nach Runde 12		

PLATZAUFBAU

Unten finden Sie mögliche Platzgrößen. Wahrscheinlich funktioniert der Rote Platz am Besten, weil es dann einfach ist, die Spieler rotieren zu lassen. Alle Spieler eines Teams rutschen am Ende eines jeden Spiels einen Platz nach links. Die Spieler des anderen Teams bleiben auf ihrem Platz.

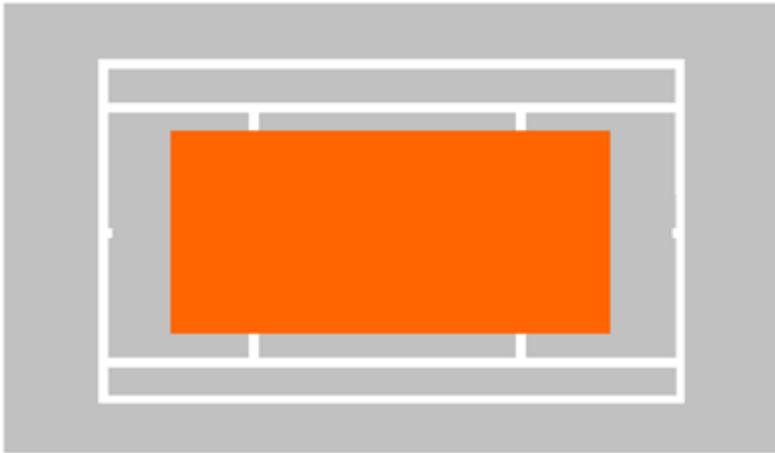
ROTES FELD (11M)

Dieses Feld eignet sich für Kinder von 4-8 oder sehr schwache Anfänger. Benutzen Sie den langsameren Roten Ball auf diesem Feld. Für 16 Spieler benötigen Sie nur zwei Plätze, wenn Sie mehr Spieler haben, können Sie 4 Rote Plätze auf einem normalen Platz einrichten.



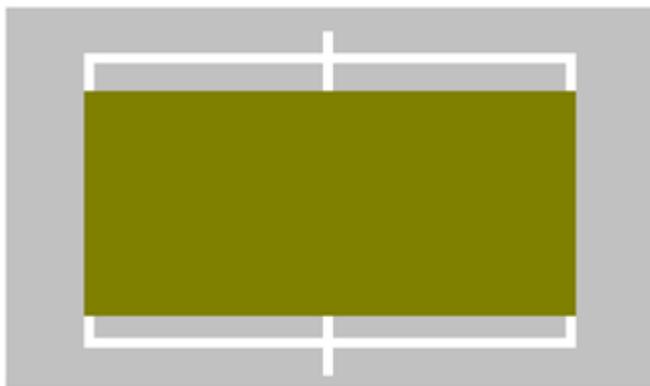
ORANGES FELD (6,5 - 8,23 M)

Dieses Feld eignet sich für Spieler zwischen 7 und 11 Jahren und erwachsene Anfänger. Sie können ein schmales Feld oder die gesamte Breite eines Einzelfeldes benutzen.



GRÜNES FELD (IDENTISCH MIT EINEM NORMALEN FELD)

Dieses Feld eignet sich für Spieler ab 8 Jahren.



PLAY+STAY