



GESELLIGE

SCHIESSABENDE

FÜR GROSS

UND KLEIN



krüger

Schießscheiben
Targets • Cibles • Blancos





Liebe Schießsportfreunde,

nach dem großen Erfolg der ersten Ausgabe der Materialsammlung „Gesellige Schießabende für Groß und Klein mit Krüger Scheiben“ gibt es nun diese vierte Auflage, die mit neuen Glücksscheiben und Vorschlägen die vorherigen Ausgaben ergänzt. **Spieleanregungen für neue Scheiben werden zukünftig im Downloadbereich des Online Shops vorab veröffentlicht.**

Wer die früheren Broschüren kennt, wird die Idee, die hinter diesen Anregungen steckt, wieder erkennen. Für alle, die diese Broschüre zum ersten Mal in der Hand halten, noch einige kurze Erklärungen:

Die hier beschriebenen Schießabende sind nicht für eine Leistungsförderung der Schützen gedacht, sondern für das gesellige Zusammensein, den Einsatz bei Seniorengruppen, Hobby- und Gelegenheitsschützinnen und -schützen sowie zur Aktivierung von passiven Vereinsmitgliedern.

Alle Schießen sind mit normalem Vereinsequipment, kleiner Helferanzahl und mit wenig Vorbereitung möglich. Zudem wurde bei der Gestaltung darauf geachtet, dass die Schusszahl weit unter einem Wettkampf- oder Trainingsprogramm liegt.

Die Schüsse können freihändig oder aufgelegt abgegeben werden und unterschiedliche Leistungsgrade spielen keine Rolle.

Bei den beschriebenen Wertungen wurde besonders darauf geachtet, dass der/die „schwächere“ und „ungeübtere“ Schütze/Schützin mit einer Portion Glück vor den „Stärkeren“ und „Geübteren“ liegen kann.

Auch diesmal finden Sie die Sparte „Assoziationswörter“. Hier finden Sie Schlagworte, die zum Umgestalten und Weiterdenken anregen sollen.

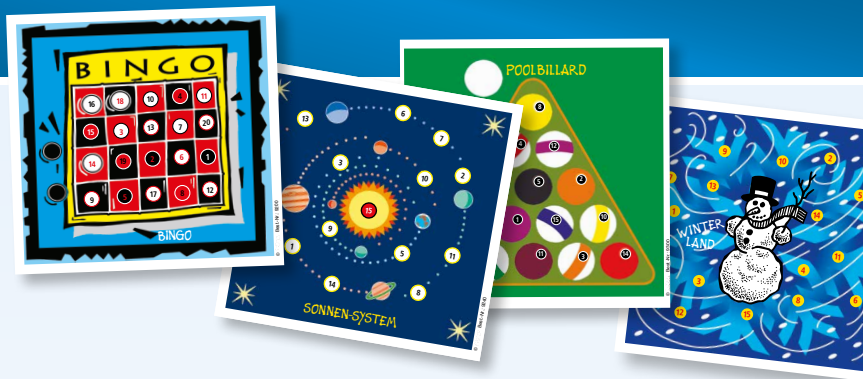
Haben Sie selbst Ideen für einen geselligen Schießabend, oder haben Sie Erfahrungen mit diesen Vorschlägen gesammelt, dann freuen wir uns, wenn Sie uns diese per E-Mail zusenden würden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Umsetzung der folgenden Anregungen.

Mit Schützengruß
Heike Koch

Kurzbiografie

Heike Koch ist 1969 geboren. Sie ist Diplom-Sozialpädagogin (FH) und ausgebildeter Kommunikationscoach. Früher als Sozialpädagogin im Bereich der Erwachsenenbildung und Beratung tätig, ist sie heute freiberuflich für unterschiedliche Organisationen im Bereich Sport und Bildung tätig. Besonders großen Wert legt sie hierbei auf die Frauenförderung und -ausbildung. Schon als Teenager war Frau Koch ehrenamtlich im Schießsport tätig und hat dieses Betätigungsfeld bis heute beibehalten.



- 4 Die Farben des Osterhasen
- 5 Wer isst nicht gerne Schokolade?
- 6 Der Schuss muss ins Tor
- 7 Flaschen drehen
- 8 Streetball im Schützenhaus
- 9 Elfmeterschießen
- 10 Die Glückszahl
- 11 Die Richtung ist das Ziel
- 12 Süßes oder Streich!
- 13 Die kalte Jahreszeit
- 14 Ein schlechter Zehner bringt das Glück!
- 15 Die Zehnt'lwertung
- 16 Formel 1 im Schützenverein
- 17 Mit Herzen dabei sein
- 18 Geburtstagsschießen
- 19 Sonnensystem – Durch das Weltall
- 20 Poolbillard – Kugeln versenken
- 21 Bowling – und die Kugel rollt
- 22 Spaß mit Ringscheiben (1 -3)
- 25 Zahlenfelder
- 26 Schachbrett
- 27 Tannenbaum
- 28 Clown – Fange zwei gleiche Bälle
- 29 Dartschießen
- 30 Bingo im Schützenhaus
- 31 Scheibensalat – Eine wilde Mischung
- 32 Black Jack – Las Vegas im Schützenhaus
- 33 Poker – Bluff und Glück
- 34 Kniffel – Lass die „Fünfe“ gerade sein
- 35 Isenberger Dartschießen für KK 25/50 m
- 36 Übersicht Glücksscheiben (einfarbig)
- 37 Übersicht Glücksscheiben (farbig)
- 38 Übersicht Bogen-Glücksscheiben
- 39 Übersicht Hobby- und Freizeitscheiben

Die Farben des Osterhasen



Bestell-Nr.:
9330

Thema: Osterschießen

Anzahl der Teilnehmenden:

Zwischen 5 und 20 Personen.
(Sie sollten die Anzahl gut abschätzen können.)

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe
(Bei Nachkaufmöglichkeit entsprechend mehr.)
- Luftgewehr/Luftpistole zur Verfügung stellen
- Gekochte und gefärbte Hühnereier
- Für 2. Version: Schokoladenhasen

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ist keine Zeitangabe möglich, da die Preise sofort ausgegeben werden.
- Legen Sie eine Schießzeit fest, in der die Scheiben gekauft und beschossen werden können. Achten Sie darauf, dass sich das Schießen nicht länger als 90 Minuten hinzieht, um hinterher ein gemütliches Zusammensein zu ermöglichen und Langeweile zu vermeiden.
- Standaufsicht, Scheibenausgabe und Preisverteiler (Auswertung)

Vorbereitungen:

- Gefärbte Hühnereier besorgen.
- Bei Version 2 zusätzlich Schokoladenhasen besorgen.
- Evtl. Lose für die Farbwahl (Version 1) bereit stellen. 7 Lose mit jeweils der Farbe gelb, orange, rot, rosa, lila, grün, blau.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmenden können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)

Durchführung:

Version 1: Es werden pro Scheibe 2 Schuss auf zwei gleichfarbige Eier gemacht. Die zu treffenden Eier können im Vorfeld durch Los bestimmt werden. Pro Treffer einer gelosten Farbe gibt es ein gekochtes Ei. Wird das Ziel verfehlt, hat man Pech gehabt.

Mit einer Nachkaufmöglichkeit hat man erneut die Chance auf gekochte Eier. Wer das blaue Los zieht, kann sich zwischen drei Eiern entscheiden. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie ein blaues Ei vorab ausschließen.

Version 2: Hier gibt es für einen Dreifachtreffer einen kleinen Hauptpreis. Die Teilnehmenden haben pro Scheibe drei Schuss zur Verfügung. Mit diesen drei Schuss müssen die drei blauen Eier getroffen werden. Pro Treffer gibt es ein gekochtes Ei, für dreimal blau gibt es einen Schokoladenosterhasen.

Die Auswertung erfolgt bei beiden Versionen sofort nach Verlassen des Schießstandes. So können Eier und Osterhasen gleich zur „Stärkung“ genutzt werden.

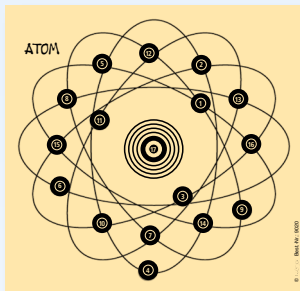
Assoziationswörter und Preise:

Schokolade; Eier; Marzipan; Hase; Farbe; Nest; Küken

Versuchen Sie die Zahl der Teilnehmenden im Vorfeld abzuschätzen. Rechnen Sie mit ca. 3 Eiern und einem Schokoladenhasen pro Person. Kalkulieren Sie lieber etwas mehr als zu wenig (Nachkauf mit einberechnen). Übrig gebliebene Eier und Schokoladenhasen lassen sich bestimmt im Verein noch verbrauchen. (Nester für Kinder, als Tischdekoration usw.)

Es erscheint sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 0,50 € (bzw. 1,-€) zu verlangen.

Wer isst nicht gerne Schokolade?



Bestell-Nr.:
9020

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, gut bei Geburtstagsfeiern und bekannt als Würfelspiel „Schokoladenessen“.

Anzahl der Teilnehmenden:

Am besten geeignet für eine Teilnehmerzahl von 3 bis 10 Personen.

Material:

- Einige Scheiben für alle Teilnehmenden
- 1 Luftgewehr oder 1 Luftpistole zur Verfügung stellen
- 1 eingepackte Tafel Schokolade
- 1 Mütze, 1 Schal, Handschuhe (evtl. Schießhandschuhe)
- Messer und Gabel

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten, je nachdem wie gut die Ziele getroffen werden.
- Standaufsicht

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Eine Tafel Schokolade mehrmals gut in Zeitungspapier und Schnüre einwickeln.
- Einen Tisch schaffen in der Nähe des Schießstandes, an dem mindestens eine Person Platz nehmen kann.
- Stolperfreier Zugang zum Schießstand.
- Am Tisch Mütze, Schal und Handschuhe, sowie das Besteck bereit legen.

Durchführung:

Das Los oder das Alter entscheidet die erste Reihenfolge der Starter. Es wird solange abwechselnd nacheinander geschossen, bis ein Atompunkt getroffen wurde. Dieser Schütze legt das Gewehr ab und eilt zum Tisch, zieht sich Mütze, Schal und Handschuhe an. Jetzt wird versucht, mit dem Besteck an die leckere Schokolade zu kommen, schneiden, reißen, drehen sind erlaubt. Jedoch Hilfe von Dritten oder das Benutzen der Hände ist verboten.

In der Zwischenzeit schießen die anderen Teilnehmenden abwechselnd auf die Scheibe weiter. Erst wenn wieder ein Atompunkt getroffen wurde, folgt ein Tausch der Kleidung (Mütze etc.) und der Position. So geht das weiter, bis der letzte Krümel Schokolade aufgegessen ist.

Als Standaufsicht sollten Sie auf eine gewisse Ordnung im Stand achten – dass das Gewehr ordentlich abgelegt und übergeben wird, damit durch den Eifer des Gefechtes keine Unvorsichtigkeiten geschehen.

Assoziationswörter und Preise:

Atom; Schokolade; teilen; Kleidung

Da Ihre Ausgaben bei diesem Spiel wirklich im minimalen Bereich bleiben, sollten Sie kein Geld von den Teilnehmenden nehmen. Sie benötigen keine extra Preise, der Preis ist das Erreichen eines Stückchens der Schokolade. Vielleicht halten Sie einen kleinen Trostpreis bereit, für den, der nicht in den Genuss der Schokolade kam. Richten Sie sich auf viel Gelächter und Aktion in dieser Schießstunde ein. Aber auch das darf mal sein.

Da Süßes besonders mit Halloween in Verbindung gebracht wird, können Sie für dieses Spiel auch gerne die Halloweenscheibe benutzen. Allerdings nur, wenn das Zielfeld der Kürbis für die Teilnehmenden nicht zu groß ist.

Der Schuss muss ins Tor



Bestell-Nr.:
9340

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, während der Fußball-WM oder anderer Turniere

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl ab 8 Personen.
(gerade oder ungerade ist egal.)

Material:

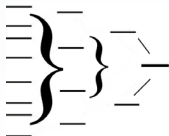
- Pro Teilnehmer 1 Scheibe; Zusätzlich für Viertel-, Halbfinale und Finale 7 Scheiben
- Luftgewehr o. Luftpistole zur Verfügung stellen
- Zettel und Stift für die Auswertung
- Evtl. Plakatpapier und dicker Filzstift
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Je nachdem, ob die Teilnehmenden parallel oder nacheinander schießen, zwischen 45 und 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Scheibenausgabe und Auswertung

Vorbereitungen:

- Scheiben besorgen.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen.
- Preise besorgen für die ersten drei Plätze (evtl. Trostpreise für den Rest).
- Auf dem Plakatpapier können Sie das Geschehen dokumentieren.
- Folgende Staffe­lung bietet sich da an:



- Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.

Durchführung:

Die Teilnehmenden schießen 5 Schuss auf die Scheibe. Es dürfen nur unterschiedliche Fußbälle getroffen werden, bei einem Doppelschuss sollte es einen Punktabzug oder eine Disqualifikation für die nächste Runde geben. Der Zahlenwert der getroffenen Fußbälle wird zusammengezählt.

Die besten vier Schützen/Schützinnen schießen weitere 5 Schuss. Wiederum die Zahlenwerte zusammenzählen. Doppelschüsse sind nicht erlaubt.

Die besten zwei Schützen/Schützinnen bestreiten das Finale. Bei weiteren 5 Schuss auf eine Scheibe werden die Zahlenwerte zusammenaddiert.

Die anderen Halbfinalisten können Sie um Platz 3 und 4 schießen lassen. Der höchste Zahlenwert ist Sieger des Turniers.

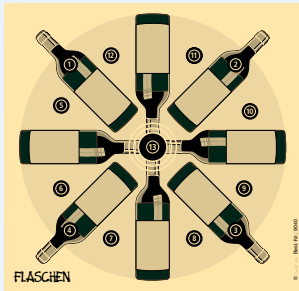
Assoziationswörter und Preise:

Bälle; Turnier; Länder; Fahnen; Weltmeisterschaft; Finale

Für das Schießen können Sie eine kleine Einlage von ca. 1,- bis 2,- € verlangen. Die Preise sollen nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Vielleicht lassen Sie sich besondere Preise für fairster Schütze, nettester Schütze; interessanteste Technik usw. einfallen.

Flaschen drehen



Bestell-Nr.:
9040

Thema:

Nur ab 18 Jahren, jahreszeitlich unabhängig, in der Faschingszeit (Kappenabend) gut möglich.

Anzahl der Teilnehmenden:

Gut geeignet ab 5 Personen (Bitte auf Alter achten.)

Material:

- Pro Teilnehmer eine Scheibe (Nachkauf mit einberechnen)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Kleine Likör-/Schnapsfläschchen besorgen

Zeit und Personal:

- Der Zeitaufwand richtet sich nach Anzahl der Teilnehmenden.
- Die Siegerehrung sollte spätestens nach 90 Minuten stattfinden, um noch Gelegenheit für einen gemütlichen Abend zu haben.
- Standaufsicht
- Scheibenausgabe und Auswertung

Vorbereitungen:

- Scheiben besorgen.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereitlegen.
- Preise besorgen, rechnen Sie mit ca. 2 Fläschchen pro Teilnehmenden (Nachkauf).
- Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.
- In der Faschingszeit können Sie den Aufenthaltsraum mit diversen Artikeln, Luftballons, Luftschlangen usw. schmücken.

Durchführung:

Jede teilnehmende Person hat 4 Schuss auf eine Scheibe. Auf dieser Scheibe sind 8 Flaschen abgebildet. Da die Preisverteilung erst nach Beendigung des Schießens stattfinden soll, vergessen Sie nicht die

Namen auf die Scheibe zu schreiben. Um einen Preis zu erhalten müssen mit den 4 Schuss jeweils vier verschiedene Flaschen getroffen werden. Als Ziel sollten Sie die Flaschenbäuche festlegen.

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Sie die zu treffenden Flaschen noch genauer festlegen. Es müssen z.B. zwei Flaschen gegenüber liegen oder die vier Flaschen zeigen mit dem Hals in die Mitte.

Bitte achten Sie darauf, dass alle Sportgeräte und die Munition aufgeräumt sind. Da dieses Schießen mit Alkohol belohnt wird, sollten alle Gefahrenquellen vorher beseitigt sein.

Alkohol hat im Schießstand nichts zu suchen und sollte erst nach Beendigung des Schießens im Aufenthaltsraum verteilt werden.

Assoziationswörter und Preise:

Flaschen; Korken; Getränke; Lebensmittel; Alkohol; Fasching; feiern

Die Preisverteilung findet aus oben genannten Gründen erst nach Beendigung des Schießbetriebes statt. Sie müssen im vorab abschätzen, wie viele Preise (Fläschchen) Sie benötigen, lieber etwas mehr als zu wenig.

Übrige Fläschchen können mit Sicherheit bei anderen Gelegenheiten verwendet werden. In der Regel haben diese Fläschchen ein ausgesprochen langes Mindesthaltbarkeitsdatum.

Bitte achten Sie darauf, dass keiner der Teilnehmenden unter 18 Jahren ist, selbst mit der Vergabe eines kleinen Fläschchens verstoßen Sie sonst gegen das Jugendschutzgesetz. Wir wollen die Jugend nicht zum Alkohol bringen, sondern zum Sport, vielen Dank.

Es erscheint sinnvoll für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 1,50 bis 2,- € zu verlangen.

Streetball im Schützenhaus



Bestell-Nr.:
9030

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Interessant ab 5 Personen bis 20 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer eine Scheibe.
- Basketballkorb und Ball (gibt es auch als Kinderversionen, noch günstiger: Papierkorb und Kinderball)
- Luftgewehr o. Luftpistole zur Verfügung stellen
- Zettel und Stift für Auswertung und Notizen

Zeit und Personal:

- Rechnen Sie mit 60 Min. bei einer Zahl über zehn Personen.
- 1 Standaufsicht
- 1 Scheibenausgabe und Auswertung
- 1 Korbzähler

Vorbereitungen:

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei Schießsportgeräte.)
- Besorgen Sie eine Möglichkeit zum Basketball spielen. Es reicht schon ein Standard Papierkorb und ein Kinderball in passender Größe.
- Zettel und Stift für Auswertung bereit legen.

Durchführung:

Ebenso wie ein Fußballspiel besteht ein Basketballspiel aus zwei Halbzeiten. Dies möchte ich mit einem zweigeteilten Wettbewerb darstellen.

Die Teilnehmenden beginnen mit dem Schießen auf die Basketballscheibe. Es werden 5 Schuss auf die Basketballbälle abgegeben. Es sollten dabei immer unterschiedliche Bälle getroffen werden. Anschließend werden die Zahlenwerte der getroffenen Bälle zusammengezählt und notiert.

Die „zweite Halbzeit“ besteht nun aus dem Werfen des Balles in den vorbereiteten Korb. Die Teilnehmenden haben jeweils zehn Versuche. Die Anzahl der getroffenen Körbe wird mit dem Zahlenwert des Schießens hinzu addiert.

Die Endpunktzahl gibt eine Siegerliste an, bei Gleichstand können Sie die Plätze durch einen Stechschuss oder Ballwurf entscheiden lassen.

Assoziationswörter und Preise:

rund; Ball; Korb; Kugel; groß; orange; werfen

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten.

Versuchen Sie als Preise Alternativen für Pokale oder Urkunden zu finden. Unsere Erfahrungen haben gezeigt, dass sehr gerne alltägliche Sachen, wie Lebensmittel, Kerzen usw. ausgewählt werden.

Elfmeterschießen



Bestell-Nr.:
9340

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig; während große Fußballturniere laufen, Mannschaftswettbewerb.

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 4 Personen bis (Wichtig: Gerade Anzahl wegen Mannschaftsaufteilung; 2 oder max. 3 Personen bilden eine Mannschaft).

Material:

- Pro Mannschaft 1 Scheibe
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Gelbe und Rote Karte
- Trillerpfeife
- Für Version 2 evtl. Kickerspiel, Torwand oder Ähnliches

Zeit und Personal:

- Da immer gleichzeitig auf Kommando geschossen wird, dauert das Schießen ca. 30 bis 45 Minuten.
- Standaufsicht
- Schiedsrichter und Preisverteilung

Vorbereitungen:

- Gelbe und Rote Karte vorbereiten.
- Schiedsrichter mit Kommandoanweisungen und Trillerpfeife ausstatten.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen.
- Pro Mannschaft ein Schießsportgerät.
- Zettel und Stift für Auswertung und Notizen bereit halten.
- Preise besorgen.

Durchführung:

Version 1:

Jede Mannschaft erhält eine Scheibe. Ziel ist es, mit der vorgegebenen Schusszahl möglichst viele Fuß-

bälle zu treffen. Jeder Schuss wird vom Schiedsrichter mit Kommando und Pfiff freigegeben. Nach Abgabe von 5 Schuss findet eine Auswechslung statt. Der zweite Starter muss darauf achten, nicht die gleichen Fußbälle wie sein Vorgänger zu treffen.

Wird ein Fußball zweimal getroffen, erhält die Mannschaft die Gelbe Karte, bei einem weiteren Doppeltreffer die Rote Karte und das Kickerspiel oder in der Nähe eine Torwand. Haben Sie am Ende einen Gleichstand, dann können Sie die getroffenen Zahlenwerte zählen oder einen Stichschuss durchführen.

Version 2:

1. und 2. Halbzeit: Beginnen Sie wie in Version 1 beschrieben. Ermitteln Sie den Punktestand durch die getroffenen Zahlenwerte. Notieren Sie diese.

Die 2. Halbzeit besteht aus „echtem Elfmeterschießen“. Jede Mannschaft kann so mit zehn Versuchen ihr Punktekonto aufbessern. Vielleicht haben Sie in Ihren Aufenthaltsräumen ein Kickerspiel oder in der Nähe eine Torwand. Haben Sie diese Möglichkeiten nicht, so kann man sich auch mit Tischfußball behelfen. Noch einfacher ist es, am Tisch mit Murmeln (Schusser) ein Tischtorschießen zu veranstalten.

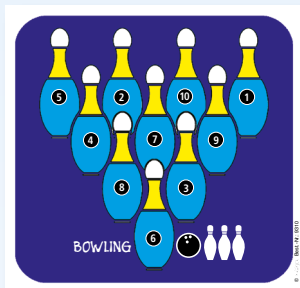
Assoziationswörter und Preise:

Ball; schwarz-weiß; Tor; Stadion, Spiel; Mannschaft; Fan; Fanartikel

Sinnvoll ist es, für die ersten drei Plätze größere Preise zu besorgen. Achten Sie jedoch darauf, dass die Mannschaft den Preis gerecht teilen kann oder gemeinsam aufbrauchen kann. Vermeiden Sie an solchen Abenden Pokale und Ähnliches. Lebensmittel kommen immer gut an und fördern die Geselligkeit.

Verlangen Sie pro Mannschaft eine kleine Einlage, damit die Unkosten gedeckt sind.

Die Glückszahl



Bestell-Nr.:
9310

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, Glück passt jedoch gut an den Beginn eines neuen Jahres, da Neujahr viel mit Glücksspielen verbunden wird (Glücksklee, Bleigießen usw.).

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 3 Personen bis ...

Material:

- Eine Scheibe für jeden Teilnehmenden
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Ein großes Blatt Papier und ein Stift (Flipchart, Tafel)
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 Minuten (viele Durchgänge erhöhen natürlich den Zeitaufwand.)
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Großes Blatt Papier sichtbar platzieren.
- Taschenrechner in der Nähe haben.

Durchführung:

Pro Scheibe machen die Teilnehmenden 3 Schuss. Nach jedem Treffer wird der Wert des Schusses an eine gewünschte Stelle gesetzt. So ergibt sich am Ende eine dreistellige Zahl.

Beispiel:

1. Schuss Kegel Nr. 7. Dieser Wert wird vom Schützen an Position zwei gestellt.
2. Schuss Kegel Nr. 5. Dieser Wert wird vom Schützen an Position drei gestellt.
3. Schuss Kegel Nr. 3. Der Schütze hat Pech gehabt, seine Glückszahl heißt nun 375, hätte er die Fünf an Position eins gestellt, würde seine Glückszahl 573 lauten.

Eine größere Spannung erzeugen Sie, wenn mehrere Durchgänge dieser Art geschossen werden. Die Durchgänge werden dann zu einem Gesamtergebnis addiert.

Achtung, bei diesem Spiel sollte die Zehn entweder dem Zahlenwert 0 oder 1 zugeordnet werden, sonst werden die dreistelligen Glückszahlen urplötzlich zu vierstelligen und verfälschen das Ergebnis.

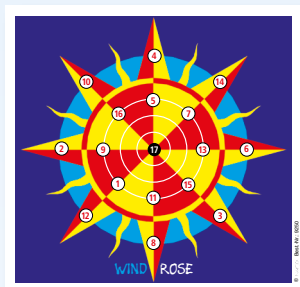
Assoziationswörter und Preise:

kegeln; Kugel; Schokoladenkugeln; Glück; Kleeblatt; Glückskäfer

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben.

Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden eine kleine Einlage verlangen. Sie sollte sich jedoch im Rahmen des Preissegmentes halten. Die Preise sind nur als nette Kleinigkeit gedacht und sollten nicht den Anreiz zum Schießen geben, sondern die Freude am Geselligen und Gemeinsamen.

Die Richtung ist das Ziel



Bestell-Nr.:
9250

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig passt jedoch gut in den Herbst, da wir Wind und Sturm mit der Jahreszeit Herbst verbinden.

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 3 Personen bis ca. 20 Personen.

Material:

- Eine Scheibe für jeden Teilnehmenden
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 Minuten.
- Standaufsicht
- Auswertung

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Taschenrechner in der Nähe haben.
- Vielleicht versuchen Sie den Aufenthaltsraum etwas herbstlich zu schmücken. Buntes Laub, getrocknete Herbstfrüchte sind die kostengünstigen Tischdekorationen. Eine weitere Möglichkeit sind luftige Tücher in gedeckten Farben (dunkelgrün, braun usw.)

Durchführung:

Da sich diese Variation des Schießens nicht an den Kreisen auf der Scheibe und dem vermeintlichen Mittelpunkt orientiert, müssen Sie den Teilnehmenden die Zielflächen genau erklären.

Wenn Sie sich die Scheibe genau ansehen, werden Sie feststellen, dass jedes Farbfeld (rot und gelb) von vier Zahlenkreisen eingerahmt ist.

z. B.: rot $14 + 1 + 6 + 13 = 41$ oder
gelb $1 + 12 + 11 + 8 = 32$

Die Teilnehmenden erhalten jeweils eine Scheibe. Mit 4 Schuss müssen jeweils zwei Farbfelder, ein rotes und ein gelbes, getroffen werden. Nur die Scheiben werden gewertet, bei denen mindestens in einem Feld zwei Treffer gelandet sind. Das Feld mit dem Doppeltreffer ergibt das Wertungsfeld, sind zwei Felder doppelt getroffen, werden die Werte beider Felder zusammen gerechnet.

Einfacher wird es, wenn die Farbe der Felder egal ist. Diese Umrandungen ergeben den Zahlenwert für die Siegerliste. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, können Sie einen Stechschuss auf die schwarze siebzehn machen lassen. Oder Sie rufen einfach zwei gleiche Plätze aus.

Ein Tipp, um den Zufall und das Glück zu bestärken: Stecken Sie für die Teilnehmenden die Scheibe in den Halter, drehen Sie die Scheibe gelegentlich. Damit haben die Teilnehmer im Vorfeld keine Chance sich bestimmte Felder (mit hohen Zahlenwerten) auszusuchen.

Assoziationswörter und Preise:

Wind; Sturm; Herbst; Laub; grün; braun; rot; Windbeutel (Gebäck)

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben. Erlauben Sie Nachkauf, dann haben die Teilnehmenden die Chance, ihr Ergebnis zu verbessern.

Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden eine kleine Einlage verlangen. Mein Vorschlag hierzu wäre zwischen 1€ und 1,50 € pro Scheibe.

Süßes oder Streich!



Bestell-Nr.:
9270

Thema:

Halloween, Herbst. Gut für Naschkatzen.

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 3 Personen bis ...

Material:

- Eine Scheibe für jeden Teilnehmenden
- Luftgewehr o. Luftpistole zur Verfügung stellen
- Verschiedene Behälter für die Süßigkeiten (Körbe, Schachteln etc.)
- Sie benötigen maximal 15 Behälter

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe je nach Teilnehmerzahl zwischen 15 Minuten und einer Stunde.
- Standaufsicht
- Preisverteiler

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Viele verschiedene Süßigkeiten kaufen. (max. 15 Sorten)
- Zudem müssen Sie pro Teilnehmenden mindestens drei Süßigkeiten rechnen. Lieber etwas mehr kaufen, die übrig gebliebenen Süßigkeiten können mit Sicherheit später verwertet werden.
- Die Behälter nummerieren 1 – 15 und dadurch den Kürbissen auf der Scheibe zuordnen. Ähnlich einer Losbude, bestimmt der Kürbis die Art der Süßigkeit.
- Die zugeordneten Behälter mit Süßigkeiten füllen. Wenn Sie nicht so viele verschiedene Süßigkeiten

haben, können Sie durchaus Kürbisse zusammenfassen. Denken sie daran, dass ein Kürbis öfters getroffen werden kann.

- Den Aufenthaltsraum können Sie mit Kürbissen und Gespenstern (aus Taschentüchern) in gruselige Stimmung versetzen.
- Auch der Schießstand kann mit einigen Kleinigkeiten dem Thema angepasst werden und für Halloweenstimmung sorgen.

Durchführung:

Die Teilnehmenden erhalten jeweils eine Scheibe. Mit drei Schuss sollen drei verschiedene Kürbisse getroffen werden. Die Zahl auf dem getroffenen Kürbis bestimmt die Art der Süßigkeit. Doppelte Treffer zählen nur einmal.

Tipp: Gestalten Sie den anschließenden Schießabend doch nach Halloweenart, Gruselgeschichte vorlesen, bestimmte Getränke oder Imbiss (Bloody Mary, oder Phantasienamen für normale Getränke und normales Essen).

Legen Sie eine kleine Speise- oder Getränkekarte mit diesen Namen aus. Sie werden mit Sicherheit viel Gelächter ernten.

Assoziationswörter und Preise:

Geister; Spuk; orange; gruseln, Süßigkeiten; Schokolade; Amerika

Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden eine kleine Einlage verlangen. Mein Vorschlag hierzu wäre zwischen 1,- € und 1,50 € pro Scheibe.

Achten Sie auf Qualität der Süßigkeiten, lieber kleinere Sachen aber geschmackvoll.

Die kalte Jahreszeit



Bestell-Nr.:
9260 oder

Thema: Winter, Weihnachten

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 3 Personen bis ca. 20 Personen.

Material:

- Eine Scheibe für jeden Teilnehmenden
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Schal, Hut (Mütze), Wintermantel (auf große Größe achten)
- Zettel und Stift

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 bis 60 Minuten.
- Die Teilnehmenden müssen hintereinander schießen.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Die Kleidungsstücke im Schießstand bereit legen.
- **Tip:** Hier lohnt es sich mit Sicherheit, einen Fotoapparat mit in den Schießstand zu nehmen.
- Mit weißer Watte und kleinen Streuartikeln lassen sich auf den Tischen im Aufenthaltsraum kleine Winterlandschaften zur Tischdekoration schaffen.



Bestell-Nr.:
9210

Durchführung:

Die Teilnehmenden erhalten eine Scheibe. Auf diese Scheibe werden maximal 5 Schuss gemacht. Sie können aber auch nur 3 Schuss frei geben.

Ziel ist es, die kleinen Kreise mit den Zahlenwerten zu treffen. Diese werden dann zusammengezählt und ergeben ein Ergebnis. Dies wiederum ergibt die Siegerreihenfolge.

Das besondere an diesem Abend ist die Schießkleidung. Wie bei den anderen Schießabenden ist keine übliche Schießkleidung (Schießhose, Schießschuhe) erwünscht. Sie haben schließlich im Vorfeld für neue Schießkleidung gesorgt. Das heißt, die Teilnehmenden müssen sich den Schal umlegen, Mütze oder Hut aufsetzen und den Wintermantel überziehen. Erst in dieser Montur darf auf die Scheibe geschossen werden. Selbst geübte Schützen werden sich dadurch irritieren lassen. Glück und Zufall übernehmen die Regie.

Da die Zielkreise sehr klein sind, können Sie für ungeübte Schützen das Auflegen des Gewehres oder der Pistole erlauben.

Assoziationswörter und Preise:

Schnee; weiß; Watte; Kerzen; kalt; Wintersport; Weihnachten

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben. Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden eine kleine Einlage verlangen.

Sie sollte sich jedoch im Rahmen des Preissegmentes halten. Die Preise sind nur als nette Kleinigkeit gedacht und sollten nicht nur den Anreiz zum Schießen geben, sondern auch die Freude am Geselligen und Gemeinsamen.

Ein schlechter Zehner bringt das Glück!



Bestell-Nr.:
1300

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, Glück

Anzahl der Teilnehmenden:

3 Personen bis ...

Material:

- Zehn Scheiben für jeden Teilnehmenden (zwei Fünfer-Scheibenbänder oder ein Zehner-Scheibenband)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Teilermaschine
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 Minuten bis 60 Minuten.
- Standaufsicht
- Auswertung und Preisverteiler

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Taschenrechner in der Nähe haben
- Teilermaschine bereit stellen
- Zettel und Stift

Durchführung:

Warum nicht mal anders herum? Belohnen Sie doch mal die „schlechten Schützen“. Bestimmt kennen Sie die DSB-Punktewertung, diese Wertung lehnt sich daran an. Die Teilnehmenden schießen eine Serie von 10 Schuss. In dieser Serie muss ein Zehner geschossen werden, damit das Band in die Wertung kommt.

Version 1: Im Gegensatz zu den üblichen Wertungsschießen, gewinnt hier derjenige, der die meisten

Punkte erreicht hat. Mit einem „angekratzten“ Zehner haben Sie bessere Chancen vorne dabei zu sein als mit einem guten Zehner.

z.B.: 85 Ringe + 145 Teiler = 190 Punkte
95 Ringe + 85 Teiler = 180 Punkte
72 Ringe + 180 Teiler = 252 Punkte
78 Ringe + 65 Teiler = 143 Punkte

Siegerliste der oben genannten Ergebnisse:

1. 252 Punkte	3. 180 Punkte
2. 190 Punkte	4. 143 Punkte

Version 2: Sie können die Ringe auch ganz weglassen und den schlechtesten Zehner ausschreiben. Gewinner des Schießens ist derjenige, der den schlechtesten Zehner, nach Teilerwertung, schießt. Das beste Ergebnis wäre ein glatter 250,0 Teiler.

Haben Sie Gleichstand, selbst mit einer Kommawertung, können Sie das Ergebnis der Serie als Entscheidungskriterium heranziehen. Um der Regel treu zu bleiben, sollte auch hier dem schlechteren Ringergebnis der Vorzug gegeben werden.

Assoziationswörter und Preise:

Glück; Kleeblatt; Glückskäfer

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben.

Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden eine kleine Einlage verlangen. Sie sollte sich jedoch im Rahmen des Preissegmentes halten. Die Preise sind nur als nette Kleinigkeit gedacht und sollten nicht den Anreiz zum Schießen geben, sondern die Freude am Geselligen und Gemeinsamen.

Die Zehnt'lwertung



Bestell-Nr.:
1300

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, Glück

Anzahl der Teilnehmenden:

3 Personen bis ...

Material:

- Fünf Scheiben für jeden Teilnehmenden (ein Fünfer-Scheibenband)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Auswertmaschine mit Zehnt'lwertung

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 Minuten bis 60 Minuten.
- Standaufsicht
- Auswertung und Preisverteiler

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Auswertmaschine bereit stellen
- Zettel und Stift

Durchführung:

Dieses Schießen lässt sich ohne große Vorbereitung an einem Abend durchführen. Sie müssen nur die Möglichkeit auf eine Zehnt'lauswertung haben.

(z.B.: 10,0 / 8,4 / 6,3 / 9,8 / 7,5)

Die fünf Schuss werden zuerst ganz normal durch die Auswertmaschine geschickt. Danach werden nur die Zahlen, die hinter dem Komma stehen, zusammengezählt.

z.B.: 10,0 / 8,4 / 6,3 / 9,8 / 7,5
= 0 + 4 + 3 + 8 + 5 = 20 Punkte

z.B.: 8,9 / 6,5 / 7,0 / 5,9 / 9,1
= 9 + 5 + 0 + 9 + 1 = 24 Punkte

Sieger ist, wer die meisten Punkte hinter dem Komma hat. Vorteil dieses Schießens ist die Unabhängigkeit vom „Zehntertreffen“, egal welche Wertung vor dem Komma steht. Sie spielt keine Rolle. Mit fünf schlechten Schüssen kann gewonnen werden und mit fünf Zehnern kann verloren werden.

Bei Gleichstand können Sie wie im Finale einen Stechschuss auf Kommastelle ansetzen.

Assoziationswörter und Preise:

Glück; Kleeblatt; Glückskäfer; Maßeinheiten

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben.

Um die Vereinskasse nicht zu sehr zu schädigen, können Sie von den Teilnehmenden für jedes Band eine kleine Einlage verlangen.

Formel 1 im Schützenverein



Bestell-Nr.:
1300

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig,
während der Formel-1-Saison

Anzahl der Teilnehmenden:

Ab 3 Personen bis ca. 10 Personen.

Material:

- Mehrere Scheiben pro Teilnehmer
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Vorbereitetes Plakat mit Rennstrecke
- Pro Teilnehmenden eine Spielfigur oder dicker Filzstift, evtl. verschiedene Farben

Zeit und Personal:

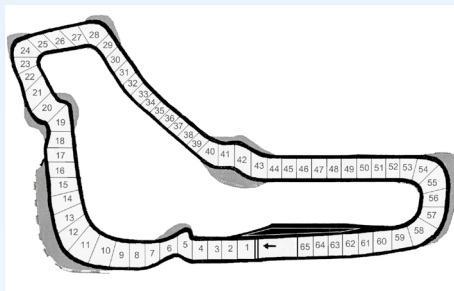
- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Rennleitung und 1 Preisverteilung

Vorbereitungen:

- 1 Luftgewehr und/oder 1 Luftpistole sowie Munition im Stand bereit legen.
- Plakat (DIN A3) herstellen, indem Sie folgende Rennstrecke übernehmen oder eigene erfinden.
- Plakat auf einen Tisch platzieren und Spielfiguren dazu legen, kleine Autos sind nett, müssen aber nicht sein.
- Die Regeln zu den Sonderfeldern bereit legen, vielleicht auch als Plakat gestalten.
- Zettel und Stift

Durchführung:

Der 1. Schuss entscheidet über die Pole-Position. Bester Schuss, Position 1, dann Position 2, dann Position 3, die restlichen Teilnehmenden starten aus dem Feld. Nacheinander schießen die Teilnehmenden jeweils einen Schuss, wie bei einem Würfelspiel zie-



hen die Spielfiguren weiter. Kommen Sie auf ein Sonderfeld, müssen die Anweisungen beachtet werden.

Sieger ist, wer als erstes mit seiner Spielfigur das Ziel überquert. Schwieriger wird es, wenn das Ziel genau erreicht werden muss. Schießen Sie das Spiel zu Ende, haben Sie eine Siegerliste.

Regeln für Sonderfelder:

Nr. 7: Du hast Probleme in der ersten Schikane und fährst durch das Kiesbett. Du fällst zwei Plätze zurück.

Nr. 17: Du konntest auf der langen Geraden gut Gas geben. Fahre fünf Plätze vor.

Nr. 28: Du musstest einen zusätzlichen Boxenstopp einlegen, warte bis alle Teilnehmenden an dir vorbei sind. (Eine Runde aussetzen)

Nr. 37: Die neue Motorkontrolle funktioniert sehr gut, du kannst fünf weitere Plätze machen.

Nr. 42: Du hast die Kurve unterschätzt, ein zusätzlicher Boxenstopp ist nötig, eine Runde aussetzen.

Nr. 48: Deine Autoreifen sind sehr gut, rücke vier Felder vor.

Nr. 56: Es raucht und stinkt aus deiner Motorhaube. Dein Tempo sinkt, du fällst zwei Felder zurück.

Nr. 62: Kurz vor dem Ziel, du musst Sprit sparen, ziehe vier Felder zurück.

Assoziationswörter und Preise:

Auto; Formel 1; Rennen; Schumacher; Rennfahrer; Länder; „Schützenschumi“

Sie können entscheiden, ob die ersten drei Platzierten einen Preis bekommen oder Sie für alle Teilnehmenden zumindest einen Trostpreis haben. Da dieses Schießen mehr an ein Spiel als an ein Preisschießen erinnert, würde ich keine Einlage von den Teilnehmenden verlangen.

Mit Herzen dabei sein



Bestell-Nr.:
230/11R

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig; Frauenabend

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl, ab 5 Personen bis...

Eine Herzscheibe eignet sich auch gut als Zusatzscheibe bei einer größeren Veranstaltung.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entspr. mehr.)
- Viele werden diese Scheiben von den Schießbuden auf den Jahrmärkten kennen.
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe keine Zeiteinteilung, da die Preise sofort nach dem Schießen vergeben werden.
- Der letzte Schütze geht aus dem Stand und das Schießen ist beendet. Legen Sie eine Schießzeit fest, in der die Scheiben gekauft und beschossen werden können.
- 1 Standaufsicht
- 1 Preisverteiler

Vorbereitungen:

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Bei einem größeren Preisschießen wird vermutlich jede teilnehmende Person die eigene Schießausrüstung verwenden.
- Preise besorgen, es sollte eine größere Anzahl an Preisen vorhanden sein.
- Am besten Notfallpreise im petto haben.

Durchführung:

Je nach Herzscheibe bieten sich verschiedene Versionen eines kleinen Wettbewerbes an. Doch auch als zusätzliche Glückskarte bei einem größeren Preisschießen lässt sich diese Karte einsetzen. Ob ein Randschuss zählt müssen sie vorher bekannt geben. Je weniger Personen teilnehmen, umso großzügiger kann man bei der Bewertung sein.

1. Version: Fünf Schuss mit dem Luftgewehr auf eine dreier Herzkarte. Alle drei Herzen müssen voll getroffen werden. Auf den Karten ist ein „falsch“ und „richtig“ Beispiel abgedruckt.

Bei guten Schützen können aus fünf Schuss auch drei Schuss gemacht werden. Es können so viele Karten wie gewollt gelöst werden. Sind die drei Herzen getroffen, kann ein Preis abgeholt werden.

2. Version: Anstatt drei Herzen müssen hier fünf Herzen mit dem Luftgewehr getroffen werden, dies erhöht den Schwierigkeitsgrad.

3. Version: Ebenfalls wie Version 1 und Version 2, doch diesmal wird ausdrücklich mit der Pistole auf die Karten mit den großen Herzen (Dreier und Fünfer) geschossen.

Assoziationswörter und Preise:

Liebe; rot; Frauen; Valentinstag; Herzen; Schokolade; Blumen

Der Wert der Preise sollte die Höhe der Einlage bestimmen. Am besten legen sie eine Preisart (z.B. Süßes, Blumen etc.) für einen Gewinn fest. Das heißt, jeder Sieger bekommt den gleichen Preis (farbliche Abwandlungen oder Ähnliches sind erlaubt). Es gibt jedoch keinen ersten oder letzten Preis.

Ähnlich wie auf Jahrmärkten gibt es nur den Gewinner oder Verlierer. Sinnvoll erscheint es, dass jeder Teilnehmende nur einmal einen Preis gewinnen kann. Dadurch kann vermieden werden, dass gute Schützen Preise für andere schießen.

Geburtstagschießen



Bestell-Nr.:
9230

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, Jubiläum, Geburtstag

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entspr. mehr.)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Zettel und Stift für die Auswertung
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Zur Vorbereitung ist es nötig, die Zielpunkte auf der Scheibe genau festzulegen. Entweder ist die Zahl, die Flamme oder die komplette Kerze der Zielpunkt.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht jeder Teilnehmer muss einen Preis erhalten.
- Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.

Durchführung:

1. Version: Alle Kerzen „ausblasen“. Diese Version erfordert Durchhaltevermögen und einen höheren Zeitaufwand, da die Mindestanzahl 8 Schuss beträgt. Oft brauchen die TeilnehmerInnen jedoch weit mehr als 12 Schuss.

2. Version: Es werden nur die drei Kerzen mit den roten Zahlenfeldern „ausgeblasen“. Die Anzahl der Schüsse und der Zeitaufwand verringern sich bei dieser Version um die Hälfte. Bei beiden Versionen hat die Person gewonnen, die mit den wenigsten Schüssen alle Kerzen „ausgeblasen“ hat. Der Zahlenwert über den Kerzen wird ignoriert. Bei Gleichstand gewinnt der Älteste, Jüngste oder es entscheidet ein zusätzlicher Schuss. Hier ist Ihre Phantasie gefragt.

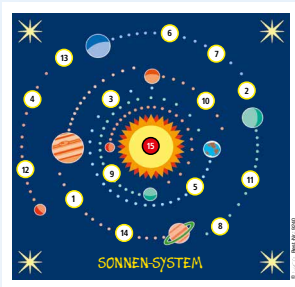
3. Version: Die Anzahl der Schüsse wird vorher festgelegt. Mindestens drei maximal 5 Schuss sollen ein Anhaltspunkt sein. Gezählt wird die Summe (Zahlenwerte im Kreis) der getroffenen Kerzen. Wird die Kuchenplatte getroffen, kommt es zu einem Punktabzug. Gewonnen hat die Person, die am Ende die meisten Punkte hat.

Assoziationswörter und Preise:

Kuchen; Kaffee; Geschenkpapier; Jubiläum; Kerzen; Getränke

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Anstatt einer Wirtshausrunde könnte das Geburtstagskind die Gewinne spendieren. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Sonnensystem – Durch das Weltall



Bestell-Nr.:
9240

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl, ab 5 bis ...

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe
(Bei Nachkaufmöglichkeit entsprechend mehr.)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Lineal, Zettel und Stift für die Auswertung
- Evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten bei 15 Personen.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Zur Vorbereitung ist es nötig, die Zielpunkte auf der Scheibe genau festzulegen.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen.
(Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht jeder Teilnehmer muss einen Preis erhalten.
- Lineal, Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.

Durchführung:

Jede teilnehmende Person hat drei bis maximal 5 Schuss auf eine Scheibe. Die Anzahl der Schüsse bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Schießens. Aufgabe ist es, die Schüsse auf der Scheibe so zu platzieren, dass die Sonne und die anderen Planeten unberührt bleiben. Sieger ist, wer mit seinen drei oder 5 Schuss am Nächsten an der Sonne ist. Zum Ausmessen der Entfernung benutzt die Auswertung das Lineal.

Bei einer einfachen Version wird der Zahlenwert ignoriert, bei einer rechnerisch etwas aufwendigen Version werden diese bei einem Treffer als Abzugspunkte gewertet. Schüsse, die die Sonne oder einen Planeten getroffen haben, fallen aus der Wertung.

Rechenbeispiel:

1. Schuss: 15 mm (von der Sonne entfernt)
 2. Schuss: keine Wertung (Planetentreffer)
 3. Schuss: 25 mm (von der Sonne entfernt)
- Summe: 40 mm = 40 Punkte

Beim dritten Schuss wurde der Zahlenwert 10 getroffen, dieser kann nun noch abgezogen werden.

Endsumme: 30 Punkte

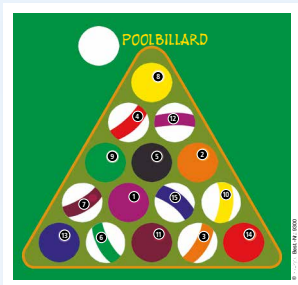
Die Person mit der niedrigsten Punktzahl ist Sieger.

Assoziationswörter und Preise:

Planeten; Sonne; warm; rot; gelb; Astronaut; Rakete

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Poolbillard – Kugeln versenken



Bestell-Nr.:
9300

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Schießabend für zwei Mannschaften, pro Mannschaft mindestens zwei, maximal fünf Personen.

Material:

- Einige Scheiben pro Mannschaft
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- 1 großes Blatt Papier (Flipchart, Tafel)

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 30 – 45 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Die Zahlen der vollen und halben Kugeln auf ein großes Blatt notieren:
 1. Mannschaft: 1 / 2 / 8 / 9 / 11 / 13 / 14
 2. Mannschaft: 3 / 4 / 6 / 7 / 10 / 12 / 15Die Zahl fünf (schwarz) hat eine Sonderstellung und wird keiner Mannschaft zugeordnet.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen.
(Die Teilnehmer sollen nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei Schießsportgeräte.)

Durchführung:

Jede Mannschaft bestimmt für sich eine Starterreihenfolge. Bestimmen der Farbzuordnung:
Die ersten beiden Starter zielen auf die links oben befindliche weiße Kugel. Wer diese am besten trifft, dessen Mannschaft hat die Farbwahl (volle und halbe).

1. Version: Jede Mannschaft versucht nacheinander möglichst schnell, mit der geringsten Schusszahl, ihre Farben „einzulochen“. Dabei darf die „Schwarze fünf“ nicht getroffen werden. Werden die Kugeln des Gegners getroffen, wird dies ignoriert, beziehungsweise als Fehlschuss gewertet. Gewinner ist, wer diese Aufgabe als Erster schafft ohne die Fünf zu treffen.

2. Version: Gleicher Ablauf wie bei Version 1, nur diesmal muss als letzter Schuss, egal von welcher Mannschaft, die „Schwarze fünf“ getroffen werden. Sieger ist, wer als erster seine Farben und die Fünf getroffen hat.

3. Version: Grundwertung wie bei Version 1 und 2, jedoch werden Treffer gegnerischer Kugeln als Treffer für diese gewertet. Vermutlich die schnellste Version. Es können mehrere Durchgänge an einem Abend geschossen werden. Evtl. starten mehrere Mannschaften im K.o.-System gegeneinander.

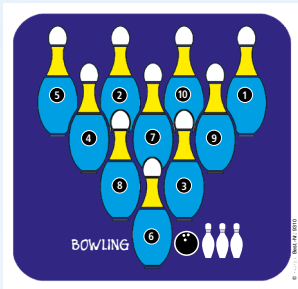
Assoziationswörter und Preise:

Farben; rund; Kugel; Spiel

Bei Mannschaftspreisen ist eine Festlegung der Preisreihenfolge sinnvoll. Ebenso sinnvoll erscheint es, dass jedes Mitglied einer Mannschaft die gleiche Kleinigkeit bekommt. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Mannschaftseinlage von ca. 8,- € pro Mannschaft zu verlangen.

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Ein Mannschaftspreis soll die Gemeinsamkeit der Mannschaft stärken und ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Bowling – und die Kugel rollt



Bestell-Nr.:
9310

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Schießabend für zwei Mannschaften, pro Mannschaft mindestens zwei, maximal fünf Personen.

Material:

- Einige Scheiben pro Mannschaft
- Pro Mannschaft 1 Luftgewehr oder 1 Luftpistole zur Verfügung stellen
- Pro Mannschaft ein großes Blatt Papier und ein Stift (Flipchart, Tafel)

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Pro Mannschaft wird folgende Aufstellung auf einem großen Blatt Papier benötigt:

```
1
2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 5 5 5
6 6 6 6 6
7 7 7 7
8 8 8
9 9
10
```

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer sollen nacheinander schießen, dadurch genügt jeweils ein Schießsportgerät pro Mannschaft.)

Durchführung:

Jede Mannschaft bestimmt für sich eine Starterreihenfolge.

1. Version: Die Geschwindigkeit zählt, Sieger ist die Mannschaft, die als erste alle Zahlenreihen ausgestrichen hat. Eine bestimmte Reihenfolge muss dabei nicht eingehalten werden. Eine getroffene Zahl wird auf dem Papier durchgestrichen. Wird eine Zahl getroffen, die nicht mehr auf dem Papier vorhanden ist, Pech gehabt.

2. Version: Grundlegender Ablauf wie bei Version 1. Gewinner ist jedoch nicht die schnellste Mannschaft, sondern die Mannschaft mit den wenigsten Fehlschüssen. Hierbei muss eine Strichliste über die Fehlschüsse zusätzlich geführt werden.

Was ist ein Fehlschuss:

Als Fehlschuss wird gewertet,

- ein Schuss, der außerhalb der Scheibe liegt.
- ein Schuss, der außerhalb der Zahlenwerte liegt.
- ein Schuss, der in einem Bowlingkegel platziert ist, dessen Zahlenwert auf dem Papier jedoch schon komplett ausgestrichen ist.

Bei beiden Versionen muss mit einem längeren Aufenthalt im Schießstand gerechnet werden, achten Sie bitte darauf, dass gerade die Nicht-Aktiven vom Schießstand zurücktreten.

Assoziationswörter und Preise:

rund; Kugel; Spiel

Bei Mannschaftspreisen ist eine Festlegung der Preisreihenfolge sinnvoll. Ebenso sinnvoll erscheint es, dass jedes Mitglied einer Mannschaft die gleiche Kleinigkeit bekommt. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Mannschaftseinlage von ca. 8,- € pro Mannschaft zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Ein Mannschaftspreis soll die Gemeinsamkeit der Mannschaft stärken und ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Spaß mit Ringscheiben (2)



Bestell-Nr.:
1300

Thema:

2. „Die Vier-Schanzen-Tournee“

Anzahl der Teilnehmenden:

Gut geeignet für einen winterlichen Schießabend in kleinerem Kreis. Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- 4 Scheiben pro Teilnehmer
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Mehrere Päckchen mit je 4 Scheiben bündeln.
- Nummerieren Sie die Scheiben von 1 bis 4. Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)

Durchführung:

Pro Scheibe machen die Teilnehmer jeweils 2 Schuss. Insgesamt sind das 8 Schuss.

Wertung:

„1. Schanze“ – der bessere Schuss steht voran.

z.B. $10 \ 9 = 109 \text{ m}$
 $10 \ 10 = 110 \text{ m}$
 $9 \ 8 = 98 \text{ m}$

„2. Schanze“ – die Summe der Schüsse wird von 100 abgezogen.

z.B. $10 + 9 = 19$ $100 - 19 = 81 \text{ m}$
 $10 + 10 = 20$ $100 - 20 = 80 \text{ m}$
 $9 + 8 = 17$ $100 - 17 = 83 \text{ m}$

Achtung: Eine Null wird hier mit 15 m Abzug bestraft.

„3. Schanze“ – der schlechteste Schuss steht voran.

z.B. $9 \ 10 = 91 \text{ m}$
 $9 \ 9 = 99 \text{ m}$
 $8 \ 9 = 89 \text{ m}$
 $10 \ 10 = 101 \text{ m}$

„4. Schanze“ – der schlechtere Schuss wird vom besseren abgezogen und mit 100 aufaddiert.

z.B. $10 - 9 = 1$ $100 + 1 = 101 \text{ m}$
 $9 - 5 = 4$ $100 + 4 = 104 \text{ m}$
 $10 - 10 = 0$ $100 + 0 = 100 \text{ m}$

Achtung: Eine Null wird hier mit 15 m Abzug bestraft.

Gewinner ist, wer nach allen vier Schanzen die größte Flugweite erreicht hat. Übrigens: 418 m ist der weiteste Flug, der zu erreichen ist.

Assoziationswörter und Preise:

Schnee; Winter; Ski; Kerzen; kalt; Neujahr

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Spaß mit Ringscheiben (3)



Bestell-Nr.:
1300

Thema:

3. „Black Jack“. Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer eine Scheibe
- Pro Mannschaft 1 Luftgewehr oder 1 Luftpistole zur Verfügung stellen
- 1 Kartenspiel

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Kartengeber + Auswertung

Vorbereitungen:

- Preise besorgen.
- Liste vorbereiten:
Name - Karte - 1. Schuss - 2. Schuss - ... - Ergebnis
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)

Durchführung:

Alle Teilnehmer ziehen aus einem verdeckten Kartenspiel eine Karte. Diese ist die Ausgangskarte. Die Teilnehmer versuchen nun durch Schüsse von ihrem Kartenwert auf 21 zu kommen.

Übliche Kartenwerte:

Bube = 2; Dame = 3; König = 4, As = 11

Aber Vorsicht, alle Werte über 21 fallen aus der Siegerliste. Bei Gleichstand wird aus dem Kartenspiel eine weitere Karte gezogen, der höhere Kartenwert gewinnt.

Beispiele:

Karte	1.Schuss	2.Schuss	...	Ergebnis
7	0	8	...	25 zu viel
König (4)	8	9	...	21
9	5	6	...	20
Bube (2)	5	7	6	20

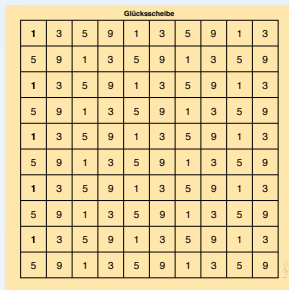
Assoziationswörter und Preise:

Geld; Glück; Kleeblatt; Karten; Kartenspiel; Würfel

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen.

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Zahlenfelder



Bestell-Nr.:
9010

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entsprechend mehr.)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Papier und Stift, evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten bei 15 Personen.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Keine größeren Vorbereitungen im Vorfeld nötig.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht alle Teilnehmer müssen einen Preis bekommen.
- Taschenrechner, Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.

Durchführung:

1. Version: 3 bis 5 Schuss auf eine Scheibe. Wer den größten Zahlenwert hat, ist Sieger. Es werden alle Felder gezählt, die von einem Schuss getroffen sind (das heißt Schüsse, die Linien und Ecken berühren, geben besonders viele Punkte).

2. Version: In den Grundzügen ähnlich wie die erste. Der Schütze zielt jedoch auf die Rückseite der Scheibe.

3. Version: Hausnummern schießen. Jeder Teilnehmer bereitet ein Blatt mit einer Tabelle aus 3 Spalten und 3 Zeilen vor. Der erste Teilnehmer gibt einen Schuss ab und sagt an, ob man hohe oder niedere Hausnummern schießen will. Schüsse werden reihum abgegeben und nach jedem Schuss wird der Wert vom Schützen in ein freies Feld eingetragen. Sieger jeder Zeile ist der Schütze mit den höchsten (niedrigsten) Hausnummer. Er erhält einen Punkt, der Zweite 2 Punkte, der Dritte 3 Punkte usw. Gewinner der Gesamtwertung ist der Schütze mit den wenigsten Punkten. Bei Punktgleichheit siegt der Teilnehmer mit der höchsten (niedrigsten) Summe der drei Hausnummern.

Assoziationswörter und Preise:

Spiele; Zahlen; Würfel; Tabelle

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen.

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

10	-40	40	-30	30	-20
-20	50	-60	60	-50	10
20	-60	70	-80	60	-20
-20	60	-80	70	-70	20
10	-90	80	-90	80	-60
-20	30	-40	40	-30	10

Bestell-Nr.:
9000 (Luftgewehr)
9001 (Luftpistole)
9015 (Kleinkaliber
 25/50/100 m)
8020 V (Bogen)

22	6	19	5	21
3	15	10	16	4
18	11	-10	9	20
2	14	12	13	1
23	7	17	8	24

Bestell-Nr.:
9000 A (Luftgewehr)
9002 (Luftpistole)

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entsprechend mehr.)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Papier und Stift, evtl. Taschenrechner

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten bei 15 Personen.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Keine größeren Vorbereitungen im Vorfeld nötig.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht alle Teilnehmer müssen einen Preis bekommen.
- Taschenrechner, Zettel und Stift für die Auswertung bereit legen.

Durchführung:

1. Version: 3 bis 5 Schuss auf eine Scheibe. Wer den größten Zahlenwert hat, ist Sieger. Es werden alle Felder gezählt, die von einem Schuss getroffen sind, das heißt Schüsse, die Linien und Ecken berühren, geben besonders viele Punkte. (Achtung, beachten Sie die Minus-Zahlen!)

2. Version: In den Grundzügen ähnlich wie die erste. Der Schütze zielt jedoch auf die Rückseite der Scheibe.

3. Version: Hausnummern schießen. Jeder Teilnehmer bereitet ein Blatt mit einer Tabelle aus 3 Spalten und 3 Zeilen vor. Der erste Teilnehmer gibt einen Schuss ab und sagt an, ob man hohe oder niedere Hausnummern schießen will. Schüsse werden reihum abgegeben und nach jedem Schuss wird der Wert vom Schützen in ein freies Feld eingetragen. Sieger jeder Zeile ist der Schütze mit den höchsten (niedrigsten) Hausnummer. Er erhält einen Punkt, der Zweite 2 Punkte, der Dritte 3 Punkte usw. Gewinner der Gesamtwertung ist der Schütze mit den wenigsten Punkten. Bei Punktgleichheit siegt der Teilnehmer mit der höchsten (niedrigsten) Summe der drei Hausnummern.

Assoziationswörter und Preise:

Schach; Spiele; Schwarz; Weiß; Zahlen; Würfel

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Ansonsten erscheint es sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen.

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Die Schachbrettscheiben mit dem gleichen Motiv in den verschiedenen Größen für Luftgewehr, Luftpistole, Pistole 25/50m, Gewehr 50/100m, Bogen und Blasrohr eignen sich besonders gut für Mehrwaffen-Wettkämpfe.

Tannenbaum



Bestell-Nr.:
9280

Thema:

Vorweihnachtszeit

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung

Vorbereitungen:

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Eine weihnachtliche Stimmung durch passende Dekoration, Plätzchen und Musik schaffen.
- Preise sollten das Thema Weihnachten widerspiegeln, nicht alle Teilnehmer müssen auch tatsächlich einen Preis bekommen.

Durchführung:

Die Teilnehmer erhalten 10 Schuss auf eine Scheibe. Mit diesen sollen möglichst viele Kerzen ausgeblasen werden.

Der Stern und das Ziel in der Mitte sind kein Ziel. Ein Sterntreffer kann zu Punktabzug führen. Als Ziel dient nicht der Zahlenwert über einer Kerze, sondern die Kerze selbst.

Ob Sie einen Streifschuss als Treffer werten oder nur Volltreffer, liegt in Ihrer Entscheidung. Der Schütze mit der größten Trefferzahl ist Sieger.

Bei Gleichstand entscheidet die Summe der Zahlenwerte aller getroffenen Kerzen oder das Los. Geben Sie weniger als 10 Schüsse vor, umso weniger Zeit nimmt der Schießbetrieb in Anspruch.

Eine für alle Altersklassen lustige Stunde, die anschließend zu einem gemütlichen weihnachtlichen Beisammensein einlädt.

Assoziationswörter und Preise:

Engel; Schokolade; Sterne; Kerzen; Plätzchen; Düfte

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Es erscheint sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen.

Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis kann ein netter Übergang für ein amüsantes Beisammensein sein.

Clown – Fange zwei gleiche Bälle



Bestell-Nr.:
9220

Thema:

Schießabend zur Faschingszeit, oder als Scheibe bei Preisschießen, Bürgerschießen etc.

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl ab 5 Personen bis ...

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entspr. mehr)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- 6 Behälter (z. B.: größere Kartons, Waschkörbe)
- Viele Kleingewinne und Hauptgewinne

Zeit und Personal:

- Keine Zeiteinteilung, da die Preise sofort nach dem Schießen vergeben werden.
- Der letzte Schütze geht aus dem Stand und das Schießen ist beendet.
- Legen sie eine Schießzeit fest, in der die Scheiben gekauft und beschossen werden können.
- 1 Standaufsicht
- 1 Preisverteiler

Vorbereitungen:

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Bei einem größeren Preisschießen wird vermutlich jede teilnehmende Person die eigene Schießausrüstung verwenden.

- Preise besorgen, es sollte eine größere Anzahl an Kleingewinnen und Hauptgewinnen vorhanden sein. Am besten Notfallgewinne in petto haben.
- Die Kleingewinne werden in fünf Gruppen aufgeteilt und jeweils in einem Behälter verstaut, der einer Farbe zugeordnet ist (gelb, rot, grün, weiß, orange).
- Der sechste Behälter ist für die Hauptgewinne (pink oder doppelte Farbe).

Durchführung:

Pro Scheibe gibt der Schütze 2 Schuss auf die Bälle des Clowns ab. Nachkauf unbegrenzt.

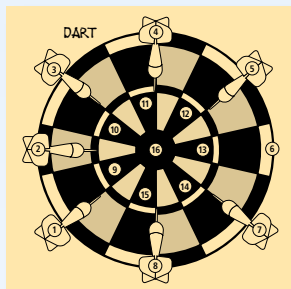
Tip: Legen Sie fest, dass pro Teilnehmer nur ein Hauptgewinn erschossen werden kann. (So vermeiden Sie, dass gute Schützen alle Ihre Hauptgewinne abräumen.) Die Farbe der getroffenen Kugel bestimmt den Kleingewinn. Zwei gleiche Farben oder der Ball pink (5) sind ein Hauptgewinn. Pink, da diese Farbe nur einmal unter den Kugeln ist.

Assoziationswörter und Preise:

Farben; Zirkus; Humor; Losbude; Bälle; Luftschlangen; Scherzartikel

Je nachdem, was Sie für Preise ausloben, sollten sie die Einlage für diese Scheibe anpassen. Die Kleingewinne sollten den Wert der Einlage nicht überschreiten, dafür dürfen die Hauptgewinne etwas anspruchsvoller sein. Für Anfänger und Kinder können Sie auch Trostpreise bereithalten.

Dartschießen



Bestell-Nr.:
9060

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, besonders für Schießabende im Verein geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- Zettel und Stift für die Auswertung
- Echte Dartscheibe und Pfeile

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe: Einfache Version ca. 45 Minuten, Doppel-Version ca. 90 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 Auswertung (bzw. Dartscheibenaufsicht)

Vorbereitungen:

- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht alle Teilnehmer müssen einen Preis bekommen.
- Raum für eine Dartscheibe schaffen. (Tipp: Einfache Versionen gibt es günstig im Spielwarenhandel)

Durchführung:

Geschossen wird auf die jeweiligen nummerierten Segmente und die eingezeichneten Dartpfeile. Die Punktzahl zählt für das komplette Segment, es gibt keine dreifache oder doppelte Wertung wie bei einem Original-Dartspiel.

1. Einfache Version: Die Teilnehmer versuchen mit 5 Schuss eine vorgegebene Punktzahl (z.B. 50) abzuschließen. Sieger ist, wer nach fünf Schuss der Null am Nächsten ist.

Beispiel:

Start: 50 Pt – 1. Schuss 16 Pt.
34 Pt – 2. Schuss 10 Pt.
24 Pt – 3. Schuss 8 Pt.
16 Pt – 4. Schuss 11 Pt.
5 Pt – 5. Schuss 5 Pt. = 0

2. Doppelt Version: Beginnen wie Version 1, jedoch kommt bei dieser Version noch eine Dartscheibe hinzu. Sie haben eine doppelte Wertung. 5 Schuss mit LG oder LP und 5 Würfe auf die Dartscheibe. Es wird hier ebenfalls von einer vorgegebenen Punktgröße (z.B. 50) abwärts gezählt. Wer die niedrigste Gesamtpunktzahl hat, ist Sieger und darf sich als erster einen Preis aussuchen.

Assoziationswörter und Preise:

England; Pfeile; Zahlen; Mitte

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Es ist sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preis-schießen sein.

Bingo im Schützenhaus



Bestell-Nr.:
9200

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig

Anzahl der Teilnehmenden:

Beste Teilnehmerzahl zwischen 5 und 15 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer mindestens 1 Scheibe (Bei Nachkaufmöglichkeit entspr. mehr)
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen
- 20 verschließbare Plastik kapseln z.B. Ü-Eier, Filmkapseln)
- 1 großes Blatt Papier (Flipchart, Tafel o. ä.)
- 20 nummerierte kleine Zettel
- pro Teilnehmer 1 Stift

Zeit und Personal:

- Vom ersten Schuss bis zum Ende der Preisvergabe ca. 45 – 60 Minuten.
- 1 Standaufsicht
- 1 „Glücksfee“ + 1 Preisverteiler

Vorbereitungen:

- 20 verschließbare Plastik kapseln besorgen, entweder 20 Ü-Eier verzehren oder im Foto-geschäft nach Filmkapseln fragen (diese sind kostenlos erhältlich).
- Die Zahlen von 1 – 20 auf Zettel notieren.
- Jeder Zettel kommt in eine Plastik kapsel.
- Ein großes Blatt Papier gut sichtbar platzieren.
- Luftgewehre und/oder Luftpistolen sowie Munition im Stand bereit legen. (Die Teilnehmer können nacheinander schießen, dadurch genügen jeweils zwei oder drei Schießsportgeräte.)
- Preise besorgen, nicht jeder Teilnehmer muss auch tatsächlich einen Preis erhalten.

Durchführung:

Es werden pro Scheibe 5 Schuss abgegeben, diese sollten jeweils fünf verschiedene Felder zumindest berühren. Wer keine fünf verschiedenen Felder getroffen hat, muss einen weiteren Versuch starten (Nachkauf). Diese fünf geschossenen Zahlen sind die Bingozahlen, jede teilnehmende Person behält ihre Scheibe. Anschließend versammeln sich die Teilnehmer/-Innen zur Auslosung der Zahlen.

Eine „Glücksfee“ zieht aus einem Gefäß eine Plastik kapsel nach der anderen. Sie wird geöffnet und die Zahl laut vorgelesen sowie sichtbar auf dem Papier notiert. Die TeilnehmerInnen kontrollieren ihre Scheiben. Wer zuerst alle geschossenen Felder auf seiner Scheibe abhaken kann und Bingo ruft, bekommt den ersten Preis.

Haben zwei die gleichen Zahlen, gewinnt die Person, die zuerst Bingo gerufen hat. Dies erfordert eine hohe Aufmerksamkeit des Preisverteilers. Dies geht solange weiter, bis alle Zahlen gezogen wurden. Rechnen sie mit einer lautstarken und für alle Altersklassen lustige Stunde, die anschließend zu einem gemütlichen Beisammensein einlädt.

Assoziationswörter und Preise:

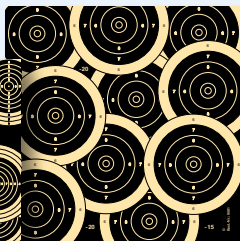
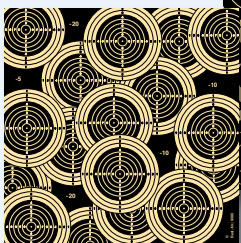
Glück; Zahlen; Klee; Würfel

Die Preise sollten zur freien Auswahl stehen und keiner festen Reihenfolge zugeordnet sein. Es erscheint sinnvoll, für das Schießen eine kleine Einlage von ca. 2,- € zu verlangen. Das Preissegment für die Gewinne sollte die Einlage nicht unbedingt überschreiten. Der Preis soll nur ein netter Abschluss für ein amüsantes Preisschießen sein.

Scheibensalat – Eine wilde Mischung

Bestell-Nr.:

9080 (Luftgewehr) ↓



Bestell-Nr.:

9081 (Luftpistole) ↑

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, besonders auch für Trainingsabende von Leistungsschützen geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

Duell zwischen 2 Personen. Größere Gruppen schießen ein Turnier aus mit Viertel-, Halb- und Finale.

Material:

- Pro Teilnehmer und Duell eine Scheibe
- Eigenes Luftgewehr oder eigene Luftpistole
- Bei Turnierform Ablauf-Startliste (wer schießt gegen wen) oder Lostopf

Zeit und Personal:

- Pro Duell ca. 10 Minuten
- 1 Standaufsicht
- Auswertung

Vorbereitung:

- Da jeder mit seiner eigenen Waffe und Munition schießt sind keine gesonderten Vorbereitungen zu treffen. Bei der Turnierform sind Preise für die Erstplatzierten möglich.

Durchführung:

Die Schützen schießen zusammen Schuss für Schuss auf den Scheibensalat. Ziel ist es, nur bisher unbeschossene Scheibenzentren zu treffen.

Version „Duell“: Die zwei Duellanten geben zusammen Schuss für Schuss ab. Sobald ein Schütze eine Scheibe ein zweites Mal trifft (und sein Gegenüber regulär ein Scheibenzentrum trifft), verliert er dieses Duell. Bei einem Turnier scheidet er aus oder geht in die „Second Chance“ mit anderen Verlierern. Der Sieger trifft auf einen anderen Sieger gemäß Turnierplan oder Auslosung nach jedem Durchgang.

Version „Gruppenschießen“: Alle Teilnehmer geben zusammen Schuss für Schuss ab. Sobald ein Schütze eine Scheibe ein zweites Mal trifft, scheidet er aus. Sieger ist, wer alleine keine Doppelschüsse auf den Scheibenzentren vorzuweisen hat.

Version „Wertungsschießen“: Es müssen alle Scheibenzentren beschossen werden. Die Ringwerte werden addiert. Von einem Schützen doppelt getroffene Zentren werden nur einfach mit dem niedrigeren Ringwert gewertet. Das Spiel endet, sobald die Schützen alle Ihre Scheibenzentren beschossen haben. Der Schütze mit der höchsten Ringzahl gewinnt. Als Steigerung bei guten Schützen kann der Doppeltreffer eines Zentrums komplett als ungültig gewertet werden.

Version „Strategie“: Strategische Variante mit zwei Schützen. Jeder Schütze gibt 10 Schuss auf seine Luftgewehrscheibe (6 Schuss auf seine Luftpistolscheibe) ab. Ziel ist es keines der 17 Scheibenzentren (10 Scheibenzentren) doppelt zu treffen. Anschließend wird die Scheibe ausgewertet. Doppelt getroffene Scheibenzentren werden nicht gewertet. Der zurückliegende Schütze darf nach den Schüssen entscheiden und ansagen, ob er 1 oder 2 oder 3 weitere Schüsse abgeben will. Der nach 10 Schüssen (6 Schüssen) führende Schütze kann entscheiden, ob er mit derselben Anzahl an Schüssen mitgeht oder den Wettkampf beendet, um einen eventuellen Punktverlust durch Doppeltreffer zu vermeiden. Der zurückliegende Schütze hat dann die Chance einen eventuellen Rückstand mit mehr Schüssen aufzuholen.

Version „Trefferansage“:

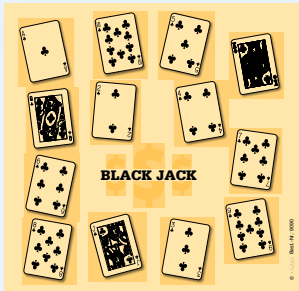
Je nach Leistungsstärke wird eine Anzahl von Schüssen festgelegt. Abwechselnd wählt jeder Schütze ein Scheibenzentrum aus. Beide Schützen schießen auf das vorher angesagte Scheibenzentrum. Wird das richtige Scheibenzentrum getroffen, erhält der Schütze einen Punkt. Sieger ist der Schütze mit den meisten Punkten. Alternativ werden die Ringwerte der richtig getroffenen Scheibenzentren gewertet. Sieger ist der Schütze mit dem höchsten Ringergebnis.

Assoziationswörter und Preise:

Duell; Salat; Scheibenzentren; Ringscheibe

Bei der Turnierform oder beim Gruppenschießen können Preise nach Reihenfolge der Platzierung ausgegeben werden. Zur Finanzierung der Preise für die Erstplatzierten der Hauptrunde und dem Gewinner der „Second Chance“ ist eine Einlage von ca. 2,- € pro Teilnehmer möglich.

Black Jack – Las Vegas im Schützenhaus



Bestell-Nr.:
9090

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, besonders auch für Trainingsabende von Erwachsenen geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

4 Personen: 3 Spieler und die „Bank“

Material:

- Pro Spielrunde eine Scheibe
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen.

Zeit und Personal:

- Pro Spielrunde ca. 10 Minuten
- 1 Standaufsicht – Auswertung
- Jetons als Spielgeld

Vorbereitung:

- Luftgewehr oder Luftpistole und Munition im Stand bereit legen.
- Jetons als Spielgeld verteilen.

Durchführung:

Es wird ein Spieler bestimmt, der in der ersten Runde die „Bank“ übernimmt. Es werden die Einsätze (in der Regel ein Jeton) getätigt. Die Bank schießt den ersten Schuss und versucht eine möglichst hohe Punktzahl (Bube, Dame, König oder „10“ sind je 10 Punkte wert) zu erzielen. Das Ass zählt bei diesem Spiel nur als „Eins“.

Hinweis: Wird mit dem Schuss keine Wertung erzielt, ist die Bank aus dem Spiel und verliert Ihre Einsätze an die Spieler! Der Spieler mit der anschließend höchsten gültigen Wertung wird neue Bank. Hat die Bank mit dem ersten Schuss eine gültige Wertung erreicht, pausiert die Bank bis alle Spieler nacheinander abwechselnd alle ihre Wertungsschüsse abgegeben haben. Jeder Spieler kann nach Wahl 1 bis maximal 3 Schüsse auf eine **noch nicht beschossene Karte** abgeben. Dann darf die Bank beliebig viele Schüsse abgeben, um eine gewünschte Punktezahl zu erreichen.

Wertung:

- Die Bank verliert ihren Einsatz an einen Spieler, wenn
- a) sie einen Schuss an einer Karte vorbei schießt oder eine bereits beschossene Karte trifft.
 - b) sie über 21 Punkte erzielt.
 - c) sie unter dem Punktwert des Spielers bleibt.

Der Spieler verliert seinen Einsatz an die Bank, wenn

- a) er einen Schuss an einer Karte vorbei schießt oder eine bereits beschossene Karte trifft.
- b) über 21 Punkte erzielt.
- c) unter dem Punktwert der Bank bleibt. Bei Punktgleichheit/beide Fehlschüsse/beide über „21“ wird der Einsatz an Bank und Spieler zurück gezahlt.

Variante: Bei Gleichheit des Ereignisses gewinnt die Bank – „Die Bank gewinnt immer“!

Wechsel der Bank: verliert die Bank gegen einen (mehrere) Spieler, so geht die Bank an den Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Ablaufbeispiel:

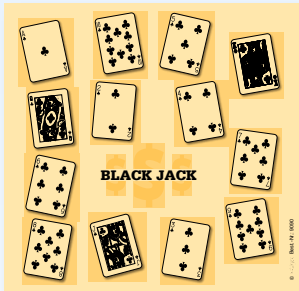
Die Bank schießt mit dem ersten Schuss eine „10“. Spieler A schießt mit dem ersten Schuss die „Dame“. Spieler B schießt mit dem ersten Schuss den „Buben“. Spieler C visiert mit dem ersten Schuss den „König“ an, schießt aber vorbei und ist aus dem Spiel. Spieler A schießt mit dem zweiten Schuss den „König“ und verzichtet mit 20 Punkten auf den letzten Schuss. Spieler B schießt mit dem zweiten Schuss die „9“ und verzichtet mit 19 Punkten auf den letzten Schuss. Nun steigt die Bank wieder in das Spiel ein und schießt eine „5“ und eine „4“. Somit hat die Bank nach 3 Schüssen 19 Punkte. Die Bank hat nun die Wahl:

- a) keinen weiteren Schuss abzugeben. Damit hat sie gegen Spieler C (ggf. bei Variante auch Spieler B) gewonnen und gegen Spieler A verloren. Die Bank geht bei der nächsten Runde an Spieler A.
- b) die Bank schießt einen weiteren Schuss auf das Ass oder die „2“. Trifft sie das Ass, gewinnt sie mit 20 Punkten gegen Spieler C und B (ggf. bei Variante auch Spieler A). Trifft sie die „2“ gewinnt die Bank gegen alle Spieler. In beiden Fällen bleibt sie auch in der nächsten Runde Bank. Schießt die Bank am Ziel vorbei oder trifft sie eine bereits beschossene Karte, verliert sie gegen alle Spieler mit gültiger Wertung.

Assoziationswörter:

Casino; Karten; Las Vegas; Risiko

Poker – Bluff und Glück



Bestell-Nr.:
9090

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, besonders auch für Trainingsabende von Erwachsenen geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

3-4 Personen: 3 Spieler und der Kartengeber „Dealer“

Material:

- Pro Spielrunde zwei Scheiben
- Luftgewehr oder Luftpistole zur Verfügung stellen. Da hintereinander geschossen wird reicht eine Druckluftwaffe.
- Jetons als Spielgeld

Zeit und Personal:

- Pro Spielrunde ca. 10 Minuten
- 1 Standaufsicht – Auswertung

Vorbereitung:

- Luftgewehr oder Luftpistole und Munition im Stand bereit legen.
- 2 Sätze Spielkarten (nur Pik).
- 20 Jetons als Spielgeld pro Spieler verteilen.
- Ablage für die Einsätze und nicht ausgegebene Karten.

Durchführung:

Das Ziel des Pokerspiels ist es, die höchste aus 5 Karten bestehende „Pokerhand“ zu erreichen, die aus 2x3 gemeinschaftlichen Schußwerten und aus je zwei Spielkarten je Spieler gebildet wird. **Achtung:** jede Karte darf nur einmal getroffen (gewertet) werden!

Es wird ein Kartengeber („Dealer“) und die Reihenfolge der Spieler bestimmt. Der Dealer mischt 2 Kartensätze PIK. Es werden die Grundeinsätze („Blind“) von einem Jeton pro Spieler getätigt. Jeder Spieler gibt hintereinander seinen ersten Schuss auf einer der beiden nebeneinander platzierten Scheiben ab und

erhält danach vom Dealer verdeckt eine Karte. Nach Prüfen der verdeckten Karte hat jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen oder einen weiteren Jeton zu setzen. Danach gibt jeder Spieler nacheinander seinen zweiten Schuss auf einer der beiden Scheiben ab und erhält vom Dealer verdeckt seine zweite Karte. Nach Prüfen der zweiten verdeckten Karte hat jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen oder einen weiteren Jeton zu setzen.

Im Idealfall hat jeder Schuss seine eigene Karte getroffen. Sind weniger als 5 zählende Karten auf den zwei Scheiben getroffen, werden reihum solange Schüsse abgegeben, bis diese Mindesttrefferzahl von 5 Wertungskarten auf den Scheiben zusammen erreicht ist. Es erfolgt eine finale Bierrunde bei der zwei Jetons „zum Sehen“ gesetzt oder ausgestiegen werden kann. Dann folgt der „Showdown“, jeder Spieler deckt seine zwei geheimgehaltenen Karten auf. Es erfolgt die Wertung der „Pokerhand“ aus den zwei individuellen Spielkarten gemeinsam mit den 5-6 getroffenen Karten auf den beiden Scheiben. Bilden 5 Schüsse alleine die höchste „Pokerhand“ wird der „Pot“ mit den Jetons unter den im Spiel verbliebenen Schützen geteilt („Split Pot“).

Wertung:

Pokerhände von der höchsten zur niedrigsten Hand:

Vierling (vier gleiche Karten)

Full House (Drilling + ein Paar)

Straight („Straße“ von 5 aufeinander folgenden Karten – Assen können hoch oder niedrig sein)

Drilling (drei gleiche Karten)

Zwei Paare (2x je zwei gleiche Karten)

Ein Paar (zwei gleiche Karten)

High Card (höchste Karte: Ass, König, Dame, Bube, zehn, neun, etc.)

Gleiche Pokerhände werden mit der höchsten Karte gewertet (z.B. ein Paar „Damen“ schlagen ein Paar „Achter“) Bei der nächsten Runde wird die Reihenfolge der Schützen verändert und die „Dealer“-Position neu besetzt.

Variante „No limits“: bei der finalen Bierrunde kann ein Spieler alle seine Jetons einsetzen. Das wird „All-in“ genannt. Kann ein Mitspieler mangels Jetons nicht mitgehen, wird er nicht gezwungen aus dem Spiel um den Pot zu gehen. Setzt er alle seine Jetons ein, wird der überschüssige Betrag des Einsatzes dem anderen Spieler zurück gegeben.

Assoziationswörter:

Casino; Karten; Las Vegas; Bluff; Risiko; Einsatz; Glück

Kniffel – Lass die „Fünfe“ gerade sein



Bestell-Nr.:
9025

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig, mit Würfeln als Glücksvariante für alle Leistungsgruppen geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

2 – 6 Personen

Material:

- Pro Teilnehmer eine Scheibe
- Eigenes Luftgewehr oder eigene Luftpistole
- 5 Würfel mit Würfelbecher
- Kniffelblock aus dem Spielwarenhandel
- Stift

Zeit und Personal:

- Abhängig von der Anzahl der Spieler
ca. 30-45 Minuten.
- 1 Standaufsicht – Auswertung

Vorbereitung:

- Da jeder mit seiner eigenen Waffe und Munition schießt sind keine gesonderten Vorbereitungen zu treffen.

Ziel des Spiels:

In 13 Runden sind die 13 verschiedenen Wertungen des Kniffelblocks auszufüllen. Werden im oberen Teil 63 oder mehr Punkte erzielt, gibt es einen Bonus von 35 Punkten. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Durchführung:

Jeder Spieler muss mit 3 Schüssen und 2 Würfeln je eine von 13 vorgegebenen Figuren treffen bzw. würfeln, je Runde eine Figur, wobei die Reihenfolge ihm selbst überlassen ist.

Achtung: Jedes der drei Felder der 6 Würfeln darf je Runde nur einmal getroffen (gewertet) werden! Werden mehrere Felder von einem Schuss angerissen, gilt das Feld auf welchem der Schuss überwiegend liegt. Zuerst gibt jeder der Spieler drei Schuss ab. Die Scheiben werden von jedem Schützen zurückgeholt. Dann gehen die Spieler mit ihrer Scheibe an einen Würfeltisch. Je nach Anzahl der mit den Schüssen getroffenen Würfelfelder, würfeln die Spieler reihum mit 2-5 Würfeln.

Mit 2 Würfel, falls der Schütze drei reguläre Treffer landen konnte und mit 5 Würfel, wenn er keinen regulären Treffer hatte. Der Spieler darf pro Runde bis zu 3x würfeln und dabei bei jedem Wurf ihm passende Würfel zur Seite legen. Nach spätestens 3 Würfeln muss eine Figur aus den getroffenen und gewürfelten Punktwerten der Würfel eingetragen werden. Falls dies nicht gelingt, müssen bei einer frei gewählten Figur „null Punkte“ eingetragen werden.

Die höchste Wertung ist der „Kniffel“ mit 5 gleichen Würfelaugen. Ist das Kniffelfeld schon ausgefüllt (mit 50 Punkten oder „0“) muss der Kniffel als „Joker“ in jedem beliebigen Feld mit dem entsprechenden Wert eingetragen werden. In den Feldern des oberen Bereichs werden die Augenwerte des Kniffels eingetragen.

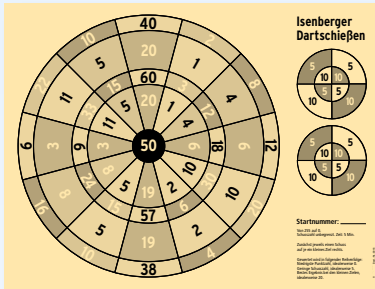
Version „Strenges Kniffel“: Bei dieser Version werden die Kästchen von oben beginnend (Einsen) der Reihe nach bis zum letzten Feld (Chance) ausgespielt. Alle Felder werden gemäß ihren Werten ausgefüllt, einzig ein Kniffel beim letzten Feld (Chance) wird abweichend mit 100 Punkten belohnt.

Version „Ansaage Kniffel“: Bei dieser Version muss der Spieler in jeder Runde nach den drei abgegebenen Schüssen laut ansagen, auf welches Ergebnis (Figur) er abzielen will. Erst dann darf er würfeln. Ein Ergebnis darf nur bei der Figur eingetragen werden, die angesagt wurde. Wird das Ziel nicht erreicht, ist in dem Feld eine „0“ einzutragen.

Assoziationswörter:

Würfel; Pasch; Kniffel; Glück

Isenberger Dartschießen für KK 25/50 m



Bestell-Nr.:
9016

Thema:

Jahreszeitlich unabhängig,
für alle Leistungsgruppen geeignet.

Anzahl der Teilnehmenden:

Mindestens 2 Personen.

Material:

- Pro Teilnehmer eine Scheibe
- Eigenes KK-Gewehr oder eigene Sportpistole
- Spektiv
- Schreibblock mit Stift
- Taschenrechner
- Dartscheibe mit Pfeilen (Version Doppelspiel)

Zeit und Personal:

- Ca. 5-10 Minuten pro Durchgang
- 1 Standaufsicht – Auswertung

Vorbereitung:

- Da jeder mit seiner eigenen Waffe und Munition schießt sind keine gesonderten Vorbereitungen zu treffen.

Durchführung:

Jeder Spieler kann eine beliebige Anzahl von Schüssen innerhalb von 5 Minuten abgeben. Die Wertung geht von 255 auf 0 Punkte. Zusätzlich sollte jeweils ein Schuss auf die zwei kleinen rechten Ziele abgegeben werden, die bei Ring- und Schussgleichheit den Ausschlag geben.

Gewertet wird in folgender Reihenfolge:

- niedrigste Punktzahl zur Null (idealerweise 0 Punkte), überzählige Punkte werden negativ zur „0“ gewertet.
- geringste Schusszahl auf der Hauptscheibe (idealerweise 5 Schuss)
- Bestes Ergebnis bei den kleinen Zielen (idealerweise 20 Punkte)

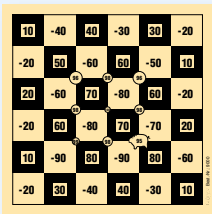
Werden mehrere Felder von einem Schuss angerissen, gilt das Feld auf welchem der Schuß überwiegend liegt.

Version „Doppelspiel“: Bei dieser Version wirft der Spieler zusätzlich 6 Pfeile auf eine reguläre Dartscheibe. Hier wird von 301 Punkten heruntergezählt. Gewinner ist der Spieler der am nächsten an der „Null“ ist. Für die Gesamtwertung werden die Punkte der Schießscheibe und der regulären Dartscheibe zusammengezählt. Der Teilnehmer mit der geringsten Punktzahl ist Gewinner und kann mit einem Preis geehrt werden.

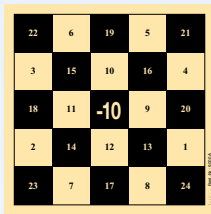
Assoziationswörter:

Dartscheibe; Kleinkaliber; Pfeil; Rechnen

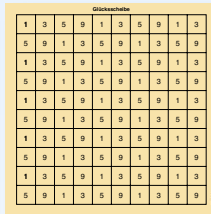
Glücksscheiben



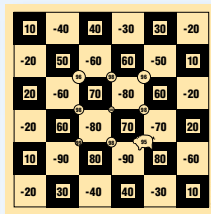
Schachbrett - 10 m
Best.-Nr.: 9000 (10x10 cm)
Best.-Nr.: 9001 (17x17 cm)



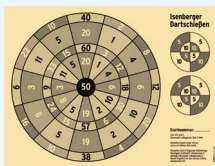
Schachbrett - 10 m
Best.-Nr.: 9000A (10x10 cm)
Best.-Nr.: 9002 (17x17 cm)



Zahlenfelder - 10/50 m
Bestell-Nr.: 9010
(13,5 x 13,5 cm)



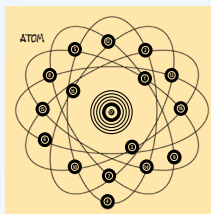
Schachbrett - 25/50/100 m
Bestell-Nr.: 9015
(26 x 26 cm)



Isenberger Dartschießen
25/50/100 m
Bestell-Nr.: 9016
(43 x 33 cm)



Wald - 50 m
Bestell-Nr.: 9017
(34 x 34 cm)



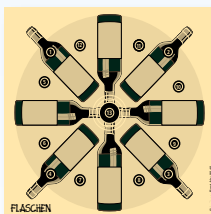
Atom - 10 m
Bestell-Nr.: 9020
(14 x 13,5 cm)



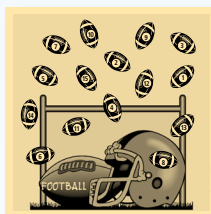
Würfel - 10 m
Bestell-Nr.: 9025
(14 x 13,5 cm)



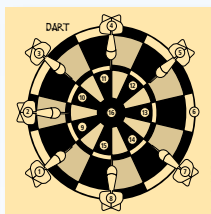
Basketball - 10 m
Bestell-Nr.: 9030
(14 x 13,5 cm)



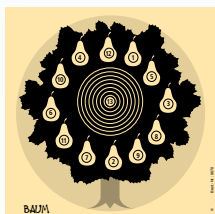
Flaschen - 10 m
Bestell-Nr.: 9040
(14 x 13,5 cm)



Football - 10 m
Bestell-Nr.: 9050
(14 x 13,5 cm)



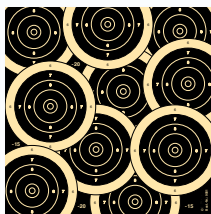
Dart - 10 m
Bestell-Nr.: 9060
(14 x 13,5 cm)



Baum - 10 m
Bestell-Nr.: 9070
(14 x 13,5 cm)



Scheibensalat - 10 m
Bestell-Nr.: 9080
(14 x 13,5 cm)



Scheibensalat - 10 m
Bestell-Nr.: 9081
(17 x 17 cm)



Black Jack - 10 m
Bestell-Nr.: 9090
(14 x 13,5 cm)

Glücksscheiben



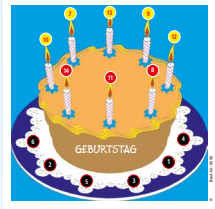
Bingo - 10 m
Bestell-Nr.: 9200
(14 x 13,5 cm)



Schneemann - 10 m
Bestell-Nr.: 9210
(14 x 13,5 cm)



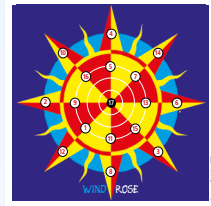
Clown - 10 m
Bestell-Nr.: 9220
(14 x 13,5 cm)



Geburtstag - 10 m
Bestell-Nr.: 9230
(14 x 13,5 cm)



Sonnensystem - 10 m
Bestell-Nr.: 9240
(14 x 13,5 cm)



Windrose - 10 m
Bestell-Nr.: 9250
(14 x 13,5 cm)



Winterland - 10 m
Bestell-Nr.: 9260
(14 x 13,5 cm)



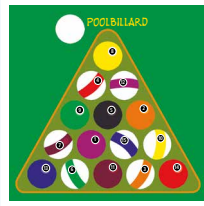
Halloween - 10 m
Bestell-Nr.: 9270
(14 x 13,5 cm)



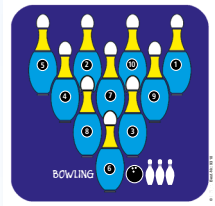
Tannenbaum - 10 m
Bestell-Nr.: 9280
(14 x 13,5 cm)



Baseball - 10 m
Bestell-Nr.: 9290
(14 x 13,5 cm)



Poolbillard - 10 m
Bestell-Nr.: 9300
(14 x 13,5 cm)



Bowling - 10 m
Bestell-Nr.: 9310
(14 x 13,5 cm)



Osterhase - 10 m
Bestell-Nr.: 9330
(14 x 13,5 cm)



Fußball - 10 m
Bestell-Nr.: 9340
(14 x 13,5 cm)

Bogen-Glückscheiben

neu



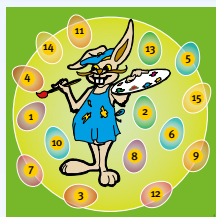
Schießspiele für Bogen- und Blasrohrschützen

Steigende Nachfrage durch Bogen- und Blasrohrschützen hat uns veranlasst, auch dieser Kundengruppe neue Spaßscheiben zur Verfügung zu stellen und Spielanregungen zusammen mit qualifizierten Trainern auszuarbeiten. Sie finden diese auf unserer Webseite unter DOWNLOADS.



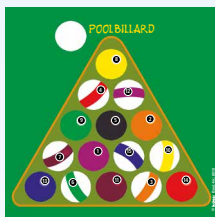
Bingo

Bestell-Nr.: 8000 V
(42,5 x 42,5 cm)



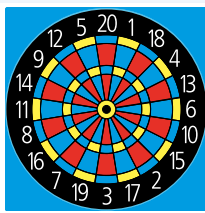
Osterhase

Bestell-Nr.: 8005 V
(63 x 63 cm)



Poolbillard

Bestell-Nr.: 8010 V
(42,5 x 42,5 cm)



Dart

Bestell-Nr.: 8011 V
(63 x 63 cm)



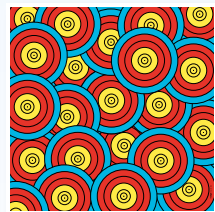
Tannenbaum

Bestell-Nr.: 8012 V
(63 x 63 cm)



Geburtstag

Bestell-Nr.: 8013 V
(63 x 63 cm)



Scheibensalat

Bestell-Nr.: 8014 V
(63 x 63 cm)



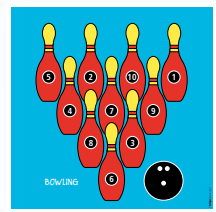
Clown

Bestell-Nr.: 8015 V
(63 x 63 cm)



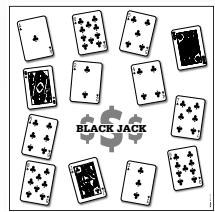
Luftballon

Bestell-Nr.: 8016 V
(63 x 63 cm)



Bowling

Bestell-Nr.: 8017 V
(42,5 x 42,5 cm)



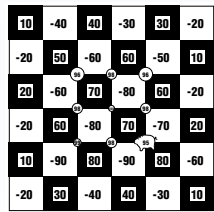
Black Jack

Bestell-Nr.: 8018 V
(63 x 63 cm)



Würfel

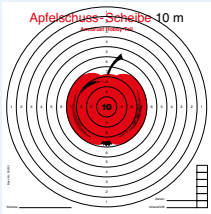
Bestell-Nr.: 8019 V
(63 x 63 cm)



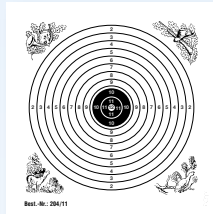
Karo

Bestell-Nr.: 8020 V
(63 x 63 cm)

Hobby- und Freizeitscheiben



Apfelschuss-Scheibe
Bestell-Nr.: 200/21
(21 x 21 cm)



12er Ringscheibe
204/11 (11x11 cm/schwarz)
204/12 (12x12 cm/schwarz)
204/12 R (12x12 cm/rot)



12er Ringscheibe mit 3 Spiegeln
206/11 (11x11 cm/schwarz)
206/11 R (11x11 cm/rot)
206/12 (12x12 cm/schwarz)
206/12 R (12x12 cm/rot)



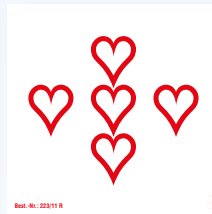
Herzscheibe mit 3 Herzen
Bestell-Nr.: 208/11 R
(11 x 11 cm)



Herzscheibe mit 3 Herzen
Bestell-Nr.: 221/11 R
(11 x 11 cm)



Herzscheibe mit 5 Herzen
Bestell-Nr.: 222/11 R
(11 x 11 cm)



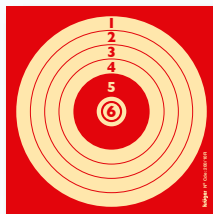
Herzscheibe mit 5 Herzen
Bestell-Nr.: 223/11 R
(11 x 11 cm)



Herzscheibe mit 3 Herzen
Bestell-Nr.: 230/11 R
(11 x 11 cm)



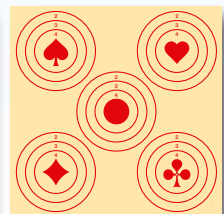
Sternscheibe
Bestell-Nr.: 227/12 R
(12 x 12 cm)



Kirmesscheibe rot
Bestell-Nr.: 200/10 R
(10 x 10 cm)



Kirmesscheibe rot
Bestell-Nr.: 200/14 R
(14 x 14 cm)



Kartenspiel-Kirmes rot
Bestell-Nr.: 201/14 R
(14 x 14 cm)



krüger

Schießscheiben

Targets · Cibles · Blancos



Krüger Druck+Verlag GmbH & Co. KG

Marktstraße 1 · 66763 Dillingen/Saar

Telefon +49(0)68 31/975-118

Telefax +49(0)68 31/975-115

E-Mail: schiess-scheiben@kdv.de

Online-Shop: www.krueger-scheiben.de

Bestell-Nr. 26