

Spiel ohne Grenzen 2019

Einladung & Spielbeschreibung

- Vor jedem Spielstart werden alle Teams nochmals über den jeweiligen Ablauf und die Spielregeln informiert. Bitte seid für die Instruktion mind. 5 min vor Startzeit beim jeweiligen Spiel.
- Es gibt bei keinem Spiel einen Probelauf.
- Pro Spiel treten vier Personen an, mindestens zwei davon müssen Frauen sein.
- Jedes Team bekommt eine Jokertafel, welche in einem der 7 Spiele gesetzt werden kann. Das Team erhält in diesem Spiel die doppelte Rangpunktzahl. Die Tafel muss vom Teamchef am Infostand abgeholt werden. Die Jokertafel muss VOR Spielbeginn eingesetzt werden.
- Alle Spieler sollten einen Badeanzug und eine zweite Kleidergarnitur mitnehmen.
- Ehrgeiz ist gut, jedoch sollten Spiel, Spass, Vergnügen und ein wenig Show Vorrang haben!
- Versicherung ist Sache der Teilnehmer/innen.
- Der TVN behält sich das Recht auf kleine kurzfristige Änderungen vor.

Überraschungsdisziplinen

Überraschungsspiel «Fil Rouge»	Sponsoren: Erich Rickenbach, Schwimmbad & Toni Odermatt, Umwelttechnik
Beschreibung: Dieses Spiel bleibt eine Überraschung! Es haben alle Mannschaften die gleichen Voraussetzungen! 😊	
Ort: Trainingsplatz (Rasen)	Spieldauer: max. 4 min
Besonderes: Für jeden kostümierten Spieler/in gibt es Bonuspunkte (Motto: kreativ – attraktiv - lustig). Es gilt nicht als kostümiert, wenn man nur einen Hut trägt. Lasst eurer Kreativität freien Lauf! 😊	
Schätzspiel (findet jeweils direkt nach dem Überraschungsspiel statt!)	
Beschreibung: Nach dem «Fil Rouge» wird ein Gegenstand zu sehen sein. Es sollte nun beurteilt werden, aus wie vielen «Dingen» dieser besteht. Das geschätzte Resultat ist der zuständigen Spielleiterin mitzuteilen.	
Ort: Trainingsplatz (Rasen)/Festzelt	Spieldauer: max. 2 min
Wertung: Differenz zur richtigen Zahl	

Hauptspiele (Bitte pünktlich nach Spielplan bereit sein! Bei den drei Hauptspielen treten jeweils zwei Mannschaften gleichzeitig an.)

Hauptspiel 1: Sänftenjagd	Sponsor: Klingler Baugeschäft, Kaiser Transport
Beschreibung: Alle Spieler starten jeweils zu zweit. Es wird eine Sänfte/Trage mit einem mit Wasser gefüllten Eimer durch einen Parcours getragen. Zwischendurch kann man Bälle fischen und diese durch die Kugelbahn rollen lassen. Dabei können verschiedene Punkte erzielt werden. Am Ende des Parcours wird das Wasser in einen anderen Behälter geleert und es folgt die nächste Runde.	
Ort: Roter Platz	Spieldauer: 3 min
Wertung: Punkte der Kugelbahn, Wassermenge, Runden	
Hauptspiel 2: Seifenoper	Sponsor: Karrer Gartenbau & Erdbewegungen
Beschreibung: Nach der Ringsuche im trüben Nass übergibt man ihn dem nächsten Spieler. Dieser klettert mit dem Ring eine wacklige Wand hinauf. Oben wird er beim Stab eingefädelt. Man nimmt einen Tennisball in die Hand und rutscht die Rutsche hinunter. Während dem Rutschen versucht man den Tennisball durch einen in der lufthängenden Ring zu werfen. Man sucht wieder einen Ring und es beginnt die nächste Runde.	
Ort: Veloständer	Spieldauer: 3 min
Wertung: Ringe im Stab, Reifentreffer, Runden	
Hauptspiel 3: Playkart	Sponsor: Meienberger + Egger AG
Beschreibung: Mit einem Gokart wird ein Parcours durchfahren. Am Ende angekommen kommt der nächste Spieler zum Zug. Es ist ein Code zu knacken um zu den Bällen zu gelangen und diese auf spektakuläre Weise zum Spieler 4 zu transportieren. Dieser steht vor einer Torwand und kann mit diversen Bällen möglichst viele Punkte erzielen, in dem er die kniffligen Ausschnitte/ Aussparungen trifft.	
Ort: Parkplatz oberhalb vom Festzelt	Spieldauer: ca. 3 min
Wertung: Gesamtzeit, Punkte bei Torwand	

Zwischenspiele (sollten zwischen den fixen Spielen gemacht werden, freie Zeiteinteilung!)

Zwischenspiel 1: Das verrückte Labyrinth	Sponsor: Fischbacher Malerei
Ort: Turnhalle	Spieldauer: max. 3 min
Beschreibung: Nach einem Korbtreffer mit dem Basketball durch Spieler 1 muss Spieler 2 einen Zahlencode knacken. Mit diesem kommt er zu einem Begriff. Dieses Wort wird anhand von Spieler 3 in Form von Pantomime vorgetragen/gezeigt. Nach dem Erraten gelangen alle Spieler zum verrückten Balllabyrinth.	
Wertung: Gesamtzeit	
Zwischenspiel 2: Schlitten-Rally	Sponsor: Gebrüder Nater AG
Ort: Beachvolleyballfeld	Spieldauer: 4 min
Beschreibung: Ein Schlitten wird von zwei Personen durch den vorgegebenen Weg gezogen (die Spieler tragen dabei eine abgeänderte Brille). Dabei werden Kapplas eingesammelt. Zwei Spieler können auf der Hälfte der Strecke die Kapplas übernehmen und machen von da aus noch einen Ballwurf. Danach können sie mit dem Turmaufbau beginnen. Am Ende der Strecke können alle gemeinsam am Turm bauen.	
Wertung: Turmhöhe, Ballwurf	

Der TVN wünscht allen Teilnehmer/innen ein grenzenloses Spielvergnügen! 😊