

# Drehpunkt Spielbrett: Reisebüro / Bekanntgabe Reisedestination



<p><b>Geschichte:</b> Die Schweiz birgt viele Geheimnisse, welche darauf warten, entdeckt zu werden. Mit dem originellen Würfel bewegt ihr euch zu Fuss, per Fahrrad, mit dem Schiff, mit dem Auto, mit der Bahn oder mit dem Helikopter an die nächste Destination. Nach jeder besuchten Destination kehrt ihr zum Reisebüro zurück und würfelt erneut. Sobald fünf der insgesamt neun Destinationen absolviert sind, kann der Reiseplan dem Spielleiter abgegeben werden.</p>													
<p><b>Ziel:</b> Ausgangs- und Drehpunkt vor und nach jeder Destination</p>	<p><b>zu beachtende Gefahren:</b> zu viele Teams unterwegs</p>												
<p><b>Aufstellung:</b> <u>Die Würfelwerte sind folgend definiert:</u></p> <table border="0"> <tr> <td>1 zu Fuss</td> <td>+ 1 Feld vorwärts</td> </tr> <tr> <td>2 mit Fahrrad (Velo)</td> <td>+2 Felder</td> </tr> <tr> <td>3 mit Schifffahrt</td> <td>+3 Felder</td> </tr> <tr> <td>4 mit Auto</td> <td>+4 Felder</td> </tr> <tr> <td>5 mit Bahn</td> <td>+5 Felder</td> </tr> <tr> <td>6 mit Hubschrauber</td> <td>+6 Felder</td> </tr> </table>	1 zu Fuss	+ 1 Feld vorwärts	2 mit Fahrrad (Velo)	+2 Felder	3 mit Schifffahrt	+3 Felder	4 mit Auto	+4 Felder	5 mit Bahn	+5 Felder	6 mit Hubschrauber	+6 Felder	<p><b>Material für einfache Durchführung:</b> 1 Spielanleitung, 1 Materialliste, 1 Spielbrett, 18 Spielfiguren, (ev. 4 Bauarbeiter), 1 Spielwegwürfel, 1 Beschrieb zu Spielwegwürfel 18 Reisepläne, 1 Auswertungstabelle, 1 Wand oder Kasten, 1 Malstab, 1 Plakat, 9 Wegweiser, 2 Schreibstifte, ev. <u>Material für Überbrückungsspiele</u> (nicht in Materialliste enthalten)</p> <p><b>Anzahl Helfer</b> 2 Spielleiter, die den Spielfluss kontrollieren</p>
1 zu Fuss	+ 1 Feld vorwärts												
2 mit Fahrrad (Velo)	+2 Felder												
3 mit Schifffahrt	+3 Felder												
4 mit Auto	+4 Felder												
5 mit Bahn	+5 Felder												
6 mit Hubschrauber	+6 Felder												
<p><b>Beschrieb:</b> Die Teamgrösse ist auf 5 bis 10 Kinder festgelegt. Vor dem Start erhält jedes Team eine <b>Spielfigur</b> und einen <b>Reiseplan</b>. Im Anschluss wird die erste Destination mittels Spielwegwürfel definiert, welche besucht wird. Man geht via Feld 1 (Aargau) auf den Weg. Es wird jeweils der Zahlenreihenfolge von 1-9 und von 9 weiter via 1 gereist. Bereits besuchte Destinationen werden mitgezählt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei Landung auf einer bereits besuchten Destination wird um 1 Feld weitergefahren.</li> <li>- Ist das zu besuchende Feld durch ein anderes Team besetzt, wird auf das nächste mögliche freie Feld gefahren.</li> <li>- Sind alle Felder besetzt, landet man auf dem entsprechenden Wartefeld.</li> <li>- Sollte auf dem Wartefeld ebenfalls ein Team sein, wird auf das nächste freie Wartefeld gefahren.</li> <li>- Falls mehr als 18 Teams gleichzeitig im Spiel sind, muss gewartet werden.</li> </ul> <p>Die Spielfigur wird auf das entsprechende Feld gestellt und der Spielleiter trägt die gewürfelte Zahl, die zu besuchende Nummer und Destination jeweils auf dem Reiseplan ein. Die gewürfelte Zahl spielt bei allen Destinationen eine Rolle. Die Tourismusverantwortlichen der jeweiligen Destination tragen die Resultate in die Reisepläne ein. An jeder Destination ist eine Zeit von ca. 10-12 Minuten einzurechnen. Beim Reisebüro sind <u>Überbrückungsspiele</u> bereit. (z.B. kleine Geschicklichkeitsspiele, Balanceübungen ...) Wenn organisatorisch möglich, sind auch bei den Wartefeldern <u>Überbrückungsspiele</u> bereit.</p>													
<p><b>Bewertung / Messung:</b> Die einzelnen Bewertungskriterien sind den einzelnen Destinationsblättern zu entnehmen. Bei Spielschluss werden die entsprechenden Rangpunkte mittels Exceltabelle ermittelt. Die Rangliste wird im Anschluss fertig gestellt. Organisation Siegerehrung findet im Ermessen der Veranstalter statt. Jeden Rang gibt es nur einmal zu vergeben.</p>													

# Destination 1: Rhythmisieren Kanton Aargau / Aarau / «Pferderennen»



## Geschichte:

Seit 1921 finden in Aarau die traditionellen Pferderennen statt. Ein abwechslungsreiches Programm fordert Pferd und Reiter in unterschiedlichen Wettkampfformen. Der 1200m lange Kurs führt über Hindernisse, um enge Kurven und wird zum Teil mit einem zusätzlichen Wagen für den Reiter absolviert. Dabei erreichen die schnellsten Pferde bis zu 60km/h!

Auch wir begeben uns nun auf die herausfordernde Hindernisbahn und sammeln wertvolle Punkte.

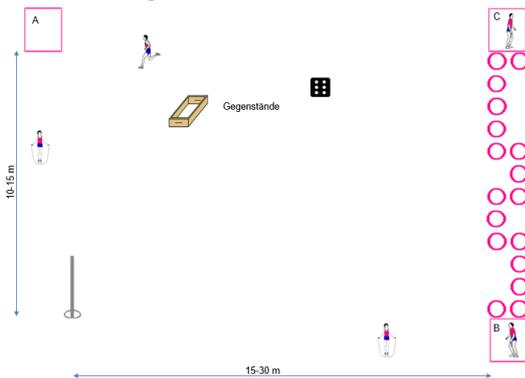
## Ziel:

in Stafettenform werden alle «Gegenstände» so schnell wie möglich gesammelt.

## zu beachtende Gefahren:

Laufstrecke muss von Zuschauern abgetrennt sein

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

Klebebandrollen für Übergabezonen (ca.1.5x1.5m), 1 Malstab, ca. 17 Reifen, 3 Würfel, 115 Gegenstände (nicht rollende!), Behälter, 3 Springseile, 1 Messband, 1 Stoppuhr, 1 Schreibzeug

## Anzahl Helfer

1 Tourismusverantwortlicher

## Beschrieb:

A-B: Die Strecke von A nach B wird hüpfend mit dem Springseil absolviert. Bei jedem zweiten Schritt soll das Springseil übersprungen werden.

B-C: Auf der Strecke von B nach C muss der Hüpfparcours absolviert werden, das Springseil wird dabei in der Hand mitgetragen. In jeden Reifen muss 1x einbeinig oder beidbeinig (beide Varianten erlaubt) gesprungen werden.

C-A: Auf der Strecke C nach A wird zum definierten Feld gelaufen, dabei wird das Springseil in der Hand mitgetragen. Im definierten Feld wird gewürfelt; die Würfelaugenzahl zeigt an, wie viele Gegenstände (ebenfalls im Feld liegend) in den Behälter gelegt werden dürfen. Danach geht's weiter zur Übergabestelle A, wo das Springseil zum Hüpfen wieder übergeben wird.

## Organisation:

- Der Spielwegwürfel bestimmt wie viele Gegenstände insgesamt gesammelt werden müssen:
- 1 = 90 Gegenstände, 2 = 95 G., 3 = 100 G., 4 = 105 G., 5 = 110 G., 6 = 115 G.
- Es werden 3 Startläufer benannt, die restlichen Kinder verteilen sich auf die Übergabestellen B und C.
- Die drei Startläufer starten gleichzeitig bei A und laufen bis zur nächsten besetzten Übergabestelle. Sind auf Grund der Anzahl Kinder nicht alle Übergabestellen besetzt, wird weitergelaufen bis zur nächsten besetzten Übergabestelle.
- Auf das Kommando «Los» startet die Stafette und die Zeitmessung wird gestartet. Das Kind, welches den letzten Gegenstand in die Kiste wirft, ruft laut «Stopp» und die Zeit wird gestoppt.
- Nach max. 8 Minuten wird der Wettkampf ebenfalls beendet.

## Bewertung / Messung:

Die noch herumliegenden Gegenstände werden gezählt und mit 2 Sekunden Zeitzuschlag pro Gegenstand zu den 8 Minuten dazugezählt. Daraus ergibt sich die Gesamtzeit.

In die Rangliste fließt die **Gesamtzeit [Minuten und Sekunden]** des Teams. Die Zeit wird entsprechend auf dem Reiseplan eingetragen. Haben unterschiedliche Teams dieselbe Gesamtzeit, wird jenes Team mit weniger Kinder besser klassiert.

# Destination 2: Laufen, Springen Kanton Schaffhausen / Schaffhausen / «Munotgraben»



## Geschichte:

Von der Festung «Munot», dem Wahrzeichen der Stadt Schaffhausen, erbaut im 16. Jahrhundert, hat man einen herrlichen Ausblick. Im Turm dieser Rundfestung befindet sich auch die Wohnung des Munotwächters, der sich um die Damhirschkolonie im Munotgraben rund um den Munot herum kümmert und jeden Abend um 21 Uhr von Hand das Munotglöckchen läutet. Wir springen über den Munotgraben und versuchen unser Glück beim Ergattern aller Bilder mit dem gleichen Sujet. Gebt acht, dass ihr es über den Graben schafft...

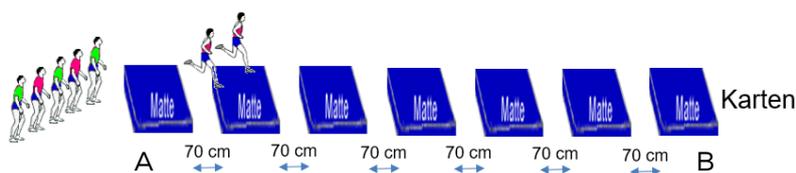
## Ziel:

Am schnellsten als Team alle 8 Karten (4 Paare) mit dem gleichen Symbol umgedreht und über den Munotgraben zurücktransportiert haben.

## zu beachtende Gefahren:

Vorsicht vor Zusammenstößen beim Kreuzen der Matten

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

1 Stoppuhr, 1 Schreibzeug, 7 Matten, 1 Jasskartenspiel

## Anzahl Helfer

1-2 Tourismusverantwortliche

## Beschrieb:

Wir springen über den **Munotgraben** um an die verdeckten Karten zu kommen.

- Der Organisator bestimmt das Sujet der Zusatzkarten. Die Kinder können vor dem Start nun das zu sammelnde Sujet (Rosen, Schellen, Eichel oder Schilten) wählen, welches gesammelt wird.
- Die Spielwegwürfelzahl bestimmt, wie viele Zusatzkarten zu den regulären 24 Karten (nur 8 statt neun pro Farbe!) hinzugefügt werden:  $2 + \text{Spielwegwürfelzahl} = \text{Anzahl Zusatzkarten}$  (ebenfalls max 8). Die ausgewählten Karten werden möglichst regelmässig angeordnet vor die Matte B umgedreht platziert.
- Die Kinder stellen sich paarweise hinter der Matte A auf. Das erste Läuferpaar startet auf der Matte A und springt von Matte zu Matte. Wenn beide auf der Matte B angelangt sind, dürfen zwei Karten aufgedeckt werden. Wenn beide Karten das zu sammelnde Sujet zeigen, werden sie über die Matten springend mitgenommen. Ansonsten müssen beide Karten am selben Ort zugedeckt deponiert werden.
- Das nächste Paar darf starten, wenn beide vorangehenden Kinder die Matte B verlassen haben.
- Wichtig: Bei einer Bodenberührung auf dem Hin- oder Rückweg muss die ganze Strecke (A-B oder B-A) nochmals absolviert werden. Es sind maximal zwei Paare gleichzeitig unterwegs.
- Sind alle 8 Karten mit dem gleichen Sujet zum Team zurückgebracht (Matte A), wird die Zeit gestoppt und das Spiel ist beendet.
- Nach 8 Minuten wird das Spiel gestoppt und die gesammelte Kartenanzahl notiert. Bei Gleichstand wird jenes Team besser platziert, welches mehr Kinder im Team hat.

## Bewertung / Messung:

Der Glücksfaktor liegt in der durchs Würfeln bestimmten Anzahl Zusatzkarten. Die benötigte **Zeit [Minute, Sekunde, Hundertstel]** wird in den Reiseplan eingetragen. Ist die Aufgabe innert 8min noch nicht erledigt, dann werden die gesammelten Karten gezählt und nebst den 8min aufgeschrieben.

# Destination 3: Rollen, Drehen Kanton Zug / Baar / «Höllgrotte»



## Geschichte:

Die weltweit einzigartigen Tropfsteinhöhlen im Lorzentobel bei Baar ZG lassen sich entdecken! Mit ihren märchenhaft anmutenden Steinformationen bezaubern die Höllgrotten Jung und Alt.

**Höllgrottenbesuch:** Während **maximal 8 Minuten** können maximal 100 Kapplahölzer gesammelt werden, die zum Stalagmitbau verwendet werden (pro Transportweg wird jeweils ein Kapplaholz transportiert, welches beim Stalagmitbau mit weiteren 9 Kapplahölzern ergänzt wird).

## Ziel:

- Mittels Rollen und Drehen werden die Kapplahölzer in unterschiedlichen Formen vom Ausgangspunkt ans Ziel transportiert.
- Welches Team schafft mit den gesammelten Kapplahölzern den höchsten Stalagmit (Turm)?

## zu beachtende Gefahren:

- kontrollierte Ausführung (Fehlhaltungen ausschliessen)
- Bei Kopfüberbewegungen (sauberes einrollen)

## Aufstellung:



## Material für einfache

### Durchführung:

6 Pylonen, 11 Reifen, 1 Stoppuhr, 100 Kapplahölzer, 1 Messband, 1 Schreibzeug, 1 Schreibblock

## Anzahl Helfer

1-2 Tourismusverantwortliche

**Beschrieb:** (Weitere Kinder marschieren jeweils mit und dürfen beim Stalagmitbau mithelfen.)

**Auf dem Holzweg, durch den Wald zur Höllgrotte Baar:** «Baumstammrollen» 5 Kinder sind liegend, rollen seitlich über eine Distanz von 6 Meter, wovon vorderstes Kind ein Kapplaholz mitnimmt und von Markierung zu Markierung rollt (jedes Kind transportiert mindestens 1x ein Kapplaholz, sofern die Zeit ausreicht).

### Über Stock und Stein und unter Ästen durch

Die vier Kinder ohne Kapplaholz, stellen sich im Vierfüsserstand nebeneinander am Boden bereit, sodass dasjenige Kind mit dem Kapplaholz die anderen vier Kinder über- und untersteigen kann. Daraufhin steht es mit dem Kapplaholz in den ersten Reif mit dem Rücken zu den weiteren Reifen zgedreht.

### Kolonne stehend an der Kasse und Eintritt in die Höllgrotte

Kind1 mit dem Kapplaholz macht eine ganze Drehung beim ersten Reif und gibt dann, unter seinen eigenen Beinen durch, das Kapplaholz weiter an Kind2. Kind2 ... beim zweiten-zehnten Reif... Das Kind im 10. Reif macht ebenfalls eine ganze Drehung mit dem Kapplaholz und legt es, unter seinen eigenen Beinen durch, auf den Boden.

### Höchster Stalagmit bauen.

→ Das Team erhält dafür 10 Kapplahölzer und baut an markierter Stelle (im 11. Reif) einen möglichst hohen Stalagmit. Nach je einem Kapplaholz-Transport baut das Team mit insgesamt 10 Kapplahölzern den Stalagmit auf / weiter. Sollte dieser einstürzen, darf er während der Zeitdauer immer wieder mit den bereits gesammelten Kapplahölzern neu errichtet werden. Währenddessen sind alle Kinder beim Turm wartend oder mitwirkend. Sind die gesammelten Kapplahölzer verbaut, startet das Team wieder beim Baumstammrollen.

## Bewertung / Messung:

Die Höhe des fertiggestellten Stalagmits wird gemessen (dient im Falle eines Einsturzes, um Endhöhe abzuschätzen).

Im Anschluss wird jene Anzahl Kapplahölzer abgebaut, die zuvor auf dem Spielweg gewürfelt wurde. Die **jetzige Stalagmithöhe** wird gemessen und auf dem Reiseplan **in Zentimeter [cm]** eingetragen.

# Destination 4: Schaukeln, Schwingen Kanton St. Gallen / St. Gallen / «Olma»



## Geschichte:

Die Olma Messen St. Gallen sind schweizweit bekannt und ziehen pro Jahr ca. 400'000 Personen in die Ostschweiz. Dabei ist die berühmte Olma-Bratwurst nicht wegzudenken, welche zum beliebtesten Imbiss an der Messe zählt und ohne Senf verzehrt wird.

Damit die ganze Schweiz von dieser beliebten Bratwurst kosten kann, helfen wir dem Kanton St. Gallen im Ausliefern der Bratwürste und überwinden dabei mit viel Schwung grosse Distanzen.

## Ziel:

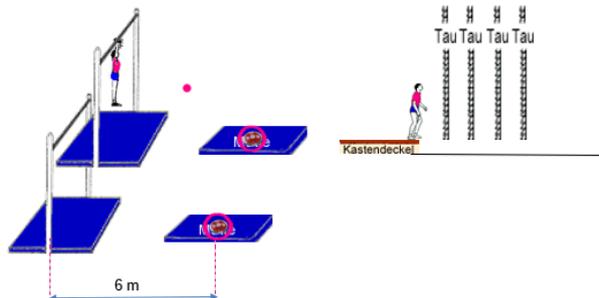
Mit Zielwurf möglichst ins Zentrum treffen um mit vielen Tauen eine grosse Distanz überwinden zu können.

## zu beachtende Gefahren:

- Platz beim Weitsprung mit Tauen
- Sicherung bei Reck (Matte, Hilfe...)

## Aufstellung:

Distanz Reckpfosten bis Zentrum Frisbee: 6-7m



## Material für einfache Durchführung:

2 Reck zum Hangen, 4 Tawe, 1 Kastendeckel  
1 Klebebandrolle, 1 Messband, 1 Schreibzeug, 1 Stoppuhr, 6 Sandsäckchen, 6 dünne Matten, 2 Reifen, 2 Frisbee  
Zonen: 1 dünne Matte, 1 Reif, 1 Frisbee

## Anzahl Helfer

2 Tourismusverantwortliche

## Beschrieb:

Zwei aufeinanderfolgende Hangformen sind in untenstehender Reihenfolge zu absolvieren.

Da Reck und Tau in den Hallen jeweils unterschiedlich sind, kann während 3 Minuten in dieser Umgebung geübt werden. Anschliessend versucht das Team während **5 Minuten** mit präzisen Zielwürfen (Zone = Matte mit Reif und Frisbee in der Mitte) möglichst viele Tawe zu erspielen, um sich mit Hilfe dieser sich so weit wie möglich zu schaukeln.

### 1. Start – Hangform Reck:

Das Kind hängt sich an das Reck und versucht ein Sandsäckli möglichst in die Zonenmitte (Frisbee) zu werfen. Dabei wird das Säckli mit den Füessen eingeklemmt (von einem wartenden Kind gereicht) und geworfen; schwingen ist erlaubt und die Anzahl Schwünge ist nicht vorgegeben.

**Wertung:** Säckli bleibt auf Matte und weiter weg liegen = 1 Tau, Säckli berührt Ring = 2 Tawe, Säckli zwischen Ring und Frisbee (ohne Berührung) = 3 Tawe, Säckli berührt Frisbee = 4 Tawe.

### 2. Durchhangeln am Tau so weit wie möglich:

Nach dem Reck weiss das Kind die Anzahl Tawe, die es benutzen darf, um eine möglichst grosse Distanz zu überqueren. Dazu hangelt es sich von Tau zu Tau (je nach erspielten Anzahl Tawe). Der Start ist auf dem Kasten stehend, die Landung ist auf dem Hallenboden. Die weiteste erreichte Distanz über alle Kinder wird mit einem Klebestreifen markiert.

Danach kehrt das Kind zur Hangform Reck zurück, um weitere Versuche zu erarbeiten.

## Bewertung / Messung:

Gemessen [in Meter und Zentimeter] wird am Schluss die in die Wertung kommende, weiteste Distanz, welche mit den Tauen (über alle Kinder im Team gesehen) erreicht wurde.

Die Spielwegwürfelzahl ergibt den Faktor, mit welchem die Distanz multipliziert wird (Würfelzahl 1= x0.7; Würfelzahl 2= x0.8; Würfelzahl 3= x0.9; Würfelzahl 4= x1.0; Würfelzahl 5= x1.1; Würfelzahl 6= x1.2); Das Resultat wird entsprechend auf dem Reiseplan eingetragen.

# Destination 5: Rutschen, Gleiten Kanton Graubünden / St. Moritz / «Eiskanal»



## Geschichte:

Die Bobbahn von St. Moritz ist die einzige und älteste Natureisbahn der Welt! Seit den Eiskanal-Pionieren der 1930er Jahre ist diese legendär, die Fahrt in der 1722 m langen Natureisbahn bis heute eine sportliche Herausforderung. Ein informativer Spazierweg führt vom Parkplatz im Zielgelände entlang der Bobbahn zum Start. Innerhalb von drei Wochen erstellt die Bau-Equipe jeweils die Bahn. Innerhalb der **nächsten 8 Minuten** werdet ihr einen «Eiskanal» bauen, besichtigen und absolvieren.

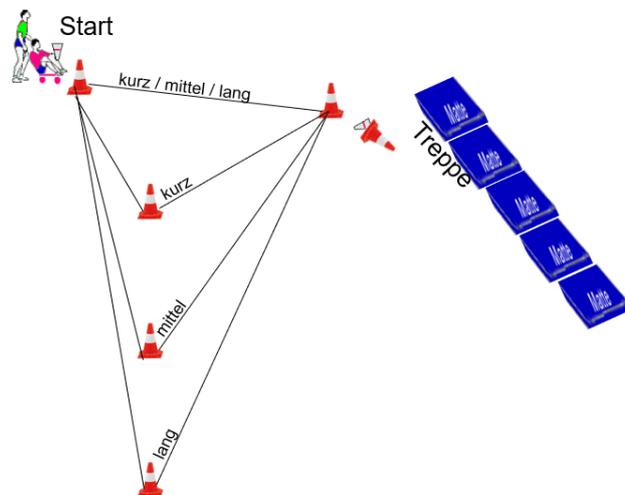
## Ziel:

Durch schnelles Bob anschieben und den Eisklotztransport möglichst schnell zur Bobbahn gelangen, um viele Abfahrten absolvieren zu können.

## zu beachtende Gefahren:

je nach Durchführungsort sind lange Hosen empfehlenswert, um Verbrennungen und Schürfungen vorzubeugen

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

1 Schreibzeug, 5 dünne Matten, 2 Rollwagen, 10 Badmintonshuttle, 1 Stoppuhr, 6 Pylonen, 1 Treppenhaus, (1 Messband)

## Anzahl Helfer

1-2 Tourismusverantwortliche/r

## Beschrieb:

Gleichzeitig sind 2 Bob (2 Rollwagen) unterwegs. Es starten also vier Kinder gleichzeitig. Je ein Kind stösst je ein sitzendes Kind auf dem Bob (1 Rollwagen) über die definierte Distanz bis zum Ausgangspunkt. Dabei transportiert das sitzende Kind einen Eisklotz (Badmintonshuttle) mit sich und deponiert es beim Eiskanal. Es werden insgesamt 10 Bobfahrten durchgeführt. Die zu absolvierende Distanz wird aufgrund des Spielwegwürfels bestimmt.

Würfelzahl 1, 2 -> kurze Distanz Bob anschieben, alle drei Distanzen als Team 1x rennen

Würfelzahl 3,4 -> mittlere Distanz Bob anschieben, lange und mittlere Distanz als Team 1x rennen

Würfelzahl 5,6 -> lange Distanz Bob anschieben, kurze Distanz als Team 1x rennen  
-> zur Bobbahn weiter rennen.

Innerhalb der verbleibenden Zeit sollen bei Bobbahn möglichst viele Abfahrten geschafft werden. Jeder Bobfahrt muss mit den Füßen voran beendet werden. Andere Zielankünfte werden nicht gezählt.

## Wichtig:

Alle Kinder haben am Schluss je 1-2x den Bob stossend und sitzend absolviert.

Auf der Mattenbahn darf maximal ein Kind gleichzeitig runterrutschen. Während gerutscht wird, dürfen keine Kinder auf der Treppe hochgehen. Alle Kinder müssen mitrutschen. Ansonsten ist die Organisation frei.

## Bewertung / Messung:

Die **Anzahl** Abfahrten bei der Bobbahn wird auf dem Reiseplan eingetragen.

# Destination 6: Klettern, Stützen Kanton Tessin / Bellinzona / «Klettersteig»



## Geschichte:

In der Gegend von Monte Carasso, in der Nähe von Bellinzona, gibt es einen grossartigen Klettersteig, den «Tre Signore». Dieser bietet einen hervorragenden Blick über die Magadinoebene. Auch wir begeben uns auf einen Klettersteig im Geräteraum, er führt auf dem Wägeli hinaus in die Halle und endet nach der Querung der Sprossenwand. Die Kinder sind jeweils zu zweit unterwegs.

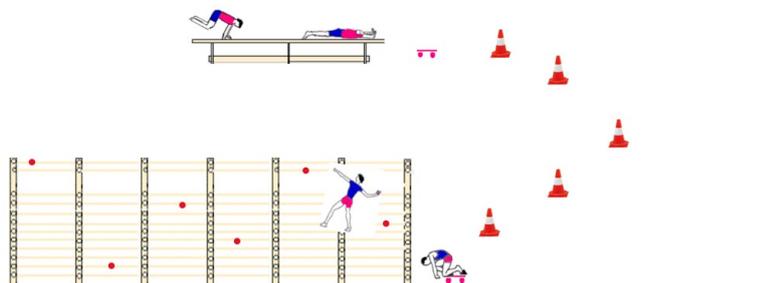
## Ziel:

Den Parcours neun Mal möglichst schnell zu absolvieren.

## zu beachtende Gefahren:

- Sicherheit geht vor: Nur so schnell klettern und stützen, dass man nicht herunterfällt.
- An unbenutzten Geräten im Geräteraum darf nicht geturnt werden.

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

Langbank, Sprossenwand, pro Sprossenwandsegment 1 Spielbändel, 2 Barren- oder Bankwagen, 6 Pylonen, 2 Stoppuhren, 1 Schreibzeug, 1 Schreibblock, 2 Würfel, ev. kleine Glocke

## Anzahl Helfer

2 Tourismusverantwortliche (je 1x pro startendes Team)

## Beschrieb des dreiteiligen Wettkampfes:

- **Teil 1: Kletterparcours im Geräteraum** nach verfügbaren Geräten aufstellen. Zum Beispiel die Bank ziehend überqueren, zurück rennen und mit 10 beidbeinigen Hasenhüpfern (Arme auf Langbank gestützt) dieselbe Bank nochmals überqueren.
- **Teil 2:** Mit dem **Bänkli- oder Barrenwagen unter den Knien im Slalom** hinaus bis zur Sprossenwand
- **Teil 3:** Queren der **Sprossenwand und Passieren der Felsspalten** (Spielbändel mit beiden Füßen berühren). Am Schluss Berühren eines weiteren Spielbändels an oberster Sprosse am Ende des Parcours oder wenn möglich einer kleinen Glocke.

## Bemerkungen:

- Gleichzeitiges Starten der beiden Kinder in allen Teilwettkämpfen ist gefordert. Die Zeit wird gestoppt, wenn das jeweils zweite Kind den Turnbändel am Schluss der Sprossenwandquerung berührt. Das zweite Paar kann starten, wenn das vorhergehende an die Sprossenwand geht.
- Alle absolvieren den Parcours mindestens ein Mal, bis neun Läufe absolviert sind und dies jeweils mit einem anderen Partner. Möglichst alle Kinder haben die gleiche Anzahl Versuche zu absolvieren (Fairness).
- Die **neun absolvierten Zeiten werden in der Reihenfolge der Durchführung auf einem Schreibblock notiert**. Es wird nun mit dem zweiten Würfel gewürfelt und die Würfelaugen mit denjenigen der Spielwegwürfelzahl addiert. Die Quersumme der Würfelsumme bestimmt nun, welches Ergebnis zählt: Die Würfelsumme 3 entspricht der Zeit, welches als drittes absolviert wurde, die Würfelsumme 10 der ersten Zeit und die Würfelsumme 11 der zweiten Zeit. Ausnahme: Sind beide Augenzahlen dieselben, dann wird nochmals mit zwei Würfeln gewürfelt, bis zwei verschiedene Augenzahlen gewürfelt werden.

## Bewertung / Messung:

Der Glücksfaktor liegt diesmal in der Würfelzahl, welche bestimmt, die wievielte absolvierte Zeit gezählt wird. Diese ermittelte **Zeit [Minuten, Sekunden und Hundertstel]** wird im Reiseplan eingetragen.



# Destination 7: Kämpfen, Raufen Kanton Bern / Meiringen / «Sherlock Holmes»



<p><b>Geschichte:</b> In der Nähe von Meiringen, den grössten Fällen der Reichenbachfälle, soll die von Arthur Conan Doyle geschaffene Romanfigur Sherlock Holmes mitsamt Professor Moriarty am 4. Mai 1891 hinabgestürzt sein. Holmes überlebte jedoch und nutzte die Gelegenheit, seinen eigenen Tod zu inszenieren und so später den erfolglosen Todesschützen Moran zur Strecke zu bringen. Für uns stehen «kämpferische Aufgaben» und eine Zeitlimite von insgesamt <b>maximal 8 Minuten</b> an.</p>	
<p><b>Ziel:</b> Die Teams geben ihr Bestes beim Kampf gegen Hindernis und Gewichtwiderstand und realisieren möglichst viele Mattenpunkte und Kilogrammgewicht pro Kind.</p>	<p><b>zu beachtende Gefahren:</b> Mattendrehen, richtige Gewichte-Hebetechnik</p>
<p><b>Aufstellung:</b></p>	<p><b>Material für einfache Durchführung:</b> 1 Klebebandrolle, 1 Messband, 1 Stoppuhr, 1 Körperwaage, 1 Rechner, 1 Schreibblock, 1 Schreibzeug, 1 dünne Matte «Steine», 1 Würfel, 1 Seil, 5 Teppichfliesen</p> <p><b>Anzahl Helfer</b> 1 Tourismusverantwortliche/r</p>
<p><b>Beschrieb:</b> Zwei aufeinanderfolgende Kampf- und Raufformen sind in angegebener Reihenfolge zu absolvieren. Als erstes geht es darum, möglichst viele «Steine» vom Weg abzuwenden. Mittels Spielwegwürfel sind die Anzahl Wendungen definiert. Die Kinder stellen sich in einer Kolonne auf. Das jeweils vorderste Kind würfelt danach jeweils ein weiteres Mal -&gt; Anzahl Würfelaußen entspricht der Anzahl Kinder, welche die Matte entsprechend einmal wenden. Bei 1 wird die Matte alleine, bei 2 zu zweit gewendet. Bei 3 und 4 wird die Matte auf alle (3, resp. 4) Köpfe gehoben und dann zum Boden auf die Gegenseite gewendet und bei 5 und 6 ebenfalls auf alle (5, resp. 6) Köpfe gehoben, inklusive 360° Längsachsendrehung gemacht und dann auf die Gegenseite auf den Boden gewendet. Wichtig zu Matten wenden: Summe aus vier + Spielwegwürfelzahl -&gt; 5-10 Versuche Alleine oder zu Zweit -&gt; je Wendung 1 Punkt Zu Dritt oder zu Viert -&gt; je Wendung 2 Punkte Zu Fünft oder zu Sechst -&gt; je Wendung 3 Punkte <b>Im Anschluss, aber spätestens nach 5 Minuten</b> wird zum zweiten Teil gewechselt, bei welchem das Team insgesamt drei Versuche hat, um möglichst viel Gewicht pro Person über eine Länge von 10 Metern zu ziehen. Als gültiger Versuch zählt, wenn die 10 Meter erfolgreich ziehend absolviert wurden. Einschränkungen zu <b>möglichst viel Gewicht ziehen:</b> Maximal sind pro Versuch 5 Kinder im Einsatz, die Aufteilung ob ziehend oder auf den Teppichresten sitzend ist frei wählbar. Jede einzelne Person darf nur bei einem einzigen Versuch ziehen und 1-2 Mal gezogen werden. Alle Gruppenmitglieder müssen mindestens einmal bei dieser Übung eingesetzt sein.</p>	
<p><b>Bewertung / Messung:</b> Die <b>Punktesumme</b> vom Matten wenden wird als <b>Resultat A [als Zahl]</b> auf dem Reiseplan notiert. Bei der zweiten Übung wird nach jedem erfolgreichen Durchgang das gezogene <b>Gesamtgewicht</b> gemessen, durch die Anzahl ziehende Personen dividiert und notiert. Das höchste Gewicht pro Person der erfolgreichen Versuche wird als <b>Resultat B [in kg und g]</b> ebenfalls auf dem Reiseplan notiert. <math>(\text{Rangpunkt A} + \text{Rangpunkt B})/2 = \text{Rangpunkt Destination 7}</math>. -&gt; Bei Rangpunktegleichstand Destination 7 zweier Teams wird das Team mit dem besseren Resultat B besser klassiert.</p>	

# Destination 8: Werfen, Fangen Kanton Genf / Genf / «Spritzbrunnen»



## Geschichte:

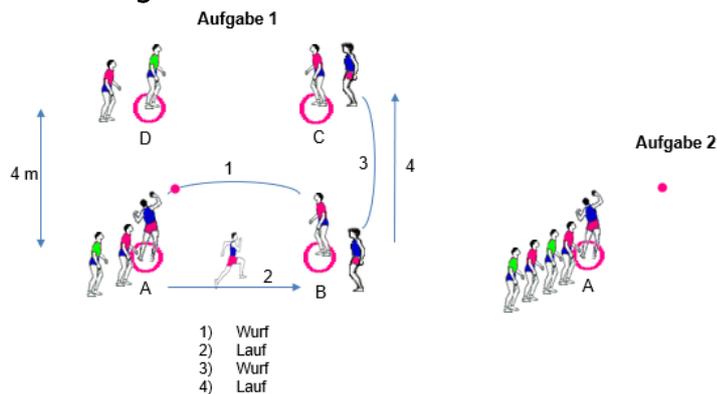
Ursprünglich diente die Fontäne im Genfersee als Überdruckventil in der Funktion eines Wasserschlosses für die 1885 erbaute Druckwasserleitung eines Kraftwerks, mit der die Genfer Juweliere ihre Maschinen betrieben. 1951 wurde die jetzige Anlage gebaut, welche eine Fontäne mit einer Spritzhöhe von bis zu 140 Metern produziert und als touristisches Wahrzeichen gilt. Wir sind nun Spritzbrunnen und Wassertropfenfänger, denn Wasser ist ein wertvolles Gut...

## Ziel:

Welches Team fängt während **8 Minuten** die meisten Wassertropfen per Hand und vor allem mit dem Behälter?

## zu beachtende Gefahren:

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

4 Reifen, 1 Klebebandrolle, 1 Behälter, 1 Schreibzeug, 15 Tennisbälle, 1 Pylone, 1 Stoppuhr, 1 Messband

## Anzahl Helfer

1-2 Tourismusverantwortliche

## Beschrieb:

**Aufgabe 1:** Wir versuchen zuerst einen Ball im Viereck möglichst schnell herum zu passen.

- Die **Spielwegwürfelzahl** bestimmt die Anzahl **Runden**, welche der Ball im Gegenuhrzeigersinn zurück zu legen hat. Die Wurfdistanz beträgt immer 4 Meter. Die Rundenzahl wird wie folgt berechnet:  $5 + \text{Spielwegwürfelzahl} / 2$  (also z.B.  $5 + 3/2 = 6,5$  Runden, wenn man mit dem Schiff angereist ist (= 3 gewürfelt hat)). Dies bedeutet 6 ganze Runden (à 4 Würfe) und zusätzliche 2 Würfe.
- Auf Kommando Los wird der Ball von Reifen zu Reifen geworfen, in welchem sich jeweils ein Kind aufhält. Kann der Ball nicht gefangen werden, muss er vom fangenden Kind selbst geholt werden und aus dem Reifen heraus weitergepasst werden. Nach dem Wurf folgt das werfende Kind dem Ball und platziert sich im nächsten Reifen (bei 5 Kindern) oder steht allenfalls hinten an (bei 6-10 Kindern)

**Aufgabe 2:** ohne Zeitunterbruch geht es weiter bis die 8 Minuten vorbei sind.

- Ein Kind steht mit einer Pylone in der Hand im Reifen B und wartet auf die zugeworfenen Tennisbälle des Teams. Jedes Teammitglied hat einen eigenen Tennisball und muss diesen aus **dem Reifen A dem Kind im Reifen B in die Pylone zuwerfen**. Wird der Ball gefangen, nimmt das Fängerkind den Ball, rennt zurück und steht hinten in der Reihe an. Das Werferkind rennt sofort nach vorne, ersetzt das Fängerkind, wenn sein Ball gefangen wurde oder holt seinen Tennisball und steht wieder hinten in der Reihe an. (Wer trifft wird Fänger)
- Bälle, welche beim Fangen gleich wieder aus der Pylone springen, werden nicht als Punkt gewertet.

## Bewertung / Messung:

Der Glücksfaktor liegt in der durch das Würfeln berechneten Rundenzahl für Aufgabe 1. Die **gesamte Zahl an gefangenen Bällen mit der Pylone** im zweiten Teil wird im Reiseplan eingetragen. Bei gleicher Anzahl wird jenes Team mit der höheren Spielwegwürfelzahl besser rangiert (bei erneutem Gleichstand wird der Rang geteilt).

# Destination 9: Balancieren Kanton Neuenburg / Hautrives / «Pfahlbauten»



## Geschichte:

Vor mehr als 5000 Jahren lebten ganze Pfahlbauergemeinschaften entlang des Neuenburgersees. Ihre Häuser bauten sie auf Pfählen um sich vor Hochwasser, Raubtieren oder Feinden zu schützen. Ihr Essen bewahrten sie in Vorratskammern auf, welche nur über schmale Pfade und Brücken zugänglich waren. Lass uns den Pfahlbauern helfen das Essen sicher zur Vorratskammer bringen. Aber Vorsicht – nicht ins Wasser fallen!

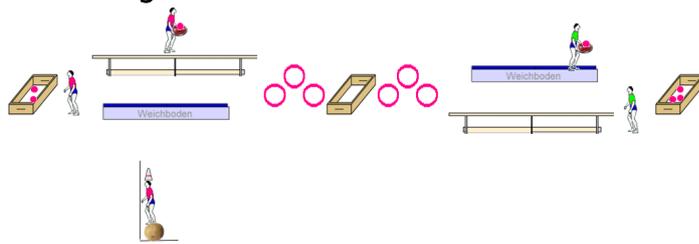
## Ziel:

Als Team alle Bälle zu transportieren bevor die Balancieraufgabe beendet ist?

## zu beachtende Gefahren:

kontrollierte Ausführung beim Parcours

## Aufstellung:



## Material für einfache Durchführung:

3x Behälter (Balldépot) 2 Langbänke, 2 dicke Matten, 6 Teppichfliesen, 26 versch. Bälle, 2 Frisbees, 3 harte Bälle (Medizinball o. Fussball), 3 Kartonrollen von WC Papier, 3 Tennisbälle, 1 Schreibzeug, 1 Stoppuhr

## Anzahl Helfer

2 Tourismusverantwortliche

## Beschrieb:

Team wird in zwei Gruppen aufgeteilt (Gruppe 1 = 3 Kinder, Gruppe 2 = restliche Anzahl Kinder). Auf das Kommando «Los» wird in beiden Gruppen gleichzeitig gestartet und die Gesamtzeit gestoppt.

**Gruppe 1:** Löst Balancieraufgabe: Stehend auf Ball balancieren, in Abhängigkeit der Spielwegwürfelzahl. Bei Bodenkontakt ist die Aufgabe beendet, das Kind schliesst sich dann bei Gruppe 2 an und hilft beim Transport.

Wegwürfelzahl 1 oder 2 = mit einer Hand an der Wand stützen und Kartonrolle auf Kopf balancieren

Wegwürfelzahl 3 oder 4 = mit einer Hand an der Wand stützen und Tennisball mit anderer Hand jonglieren

Wegwürfelzahl 5 oder 6 = mit einem Finger an der Wand stützen und mit der anderen Hand abwechselungsweise Kopf und Knie berühren.

**Gruppe 2:** Transport von versch. Bällen durch Balance-Parcours, als Stafette organisiert. Hinweg: über Langbank und Reifen / Rückweg durch Reifen und über dicke Matte.

Auf beiden Seiten des Parcours stehen Kinder für die Übergabe bereit. Kind A startet, balanciert ein Ball nach Wahl auf einem Frisbee bis in die Hälfte des Parcours wo die Vorratskammer steht, lässt den Ball hineinfallen und läuft wieder zurück wo es hergekommen ist. Sobald Kind A den Ball in der Vorratskammer deponiert hat, startet Kind B von der anderen Seite mit seinem gewünschten Ball auf dem Frisbee bis zur Mitte, wirft ihn ebenfalls in die Vorratskammer und balanciert wieder zurück während auf der Seite A ein nächstes Kind startet. Berührt der Ball oder das Kind beim Hinweg den Boden, geht das Kind zurück zum Start und Kind auf Gegenseite startet direkt. Berührt das Kind beim Rückweg den Boden, geht es am heruntergefallenen Ort wieder hoch und balanciert weiter.

Die Aufgabe dauert solange bis Gruppe 2 alle Bälle transportiert hat oder bei Gruppe 1 kein Kind mehr am Balancieren ist. Ist das Team **nach 8 Minuten** noch nicht fertig, wird der Wettkampf ebenfalls beendet.

## Bewertung / Messung:

Gezählt werden Anzahl Bälle, welche in der erreichten Zeit bis zur Vorratskammer transportiert worden sind. Diese **Anzahl** sowie die **Gesamtdurchführungszeit** werden auf dem Reiseplan eingetragen. Bei Punktegleichstand zweier Teams ist das Team mit der kürzeren Durchführungszeit das Bessere.