AIR-HOCKEY

Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Taktik, Schnelligkeit & Präzision
- Anzahl: 2 Spieler (gegeneinander)
- Zeit: das kommt auf eure Treffsicherheit an 😉

Regeln:

1. Stellt euch an die **hintere Linie**. Werft mit dem Ball auf die Wand. Je näher ihr dabei an den Puck werft, desto schneller und mit umso mehr Power bewegt sich dieser.
2. Trefft ihr rechts vom Puck, so rutscht dieser nach links; trefft ihr ihn von links, rutscht er nach rechts.
3. Ziel ist es, mehr Tore zu machen als der gegnerische Spieler. Es reicht nicht aus, dass der Ball nur im farbig gekennzeichneten Bereich ist, dieser muss richtig „durch“ die Wand des Gegners.
4. In den Ecken befinden sich außerdem Teile, welche den Puck beschleunigen, wenn dieser diese berührt. Der Puck schnippst dann über das Feld.
5. Nach **10 Toren** ist das Spiel beendet und der Sieger steht fest.

ALOISIUS

Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 1 Minute

Regeln:

1. Stellt euch an die **hintere Linie**. Werft mit dem Ball so viel Essen ab wie nur möglich.
2. Je mehr Kraft ihr verwendet, umso mehr Essen wird eingesammelt.
3. Nach **einer Minute** ist das Spiel beendet.
4. Nun ist das gegnerische Team an der Reihe.
5. Das Team, welches nach einer Minute mehr Punkte erzielen konnte, gewinnt.

ALIEN HUNT

Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit, Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 1 Minute

Regeln:

1. Vor euch seht ihr ein Bild von einem fernen Planeten mit versteckten kleinen Aliens. Stellt euch an die **hintere Linie**.
2. Eure Aufgabe ist es, die Aliens abzuwerfen und dabei Punkte zu sammeln. Jeder abgeworfene Alien bringt einen Punkt.
3. Nach **einer Minute** ist das Spiel beendet.
4. Das gegnerische Team ist nun an der Reihe.
5. Das Team, welches nach einer Minute mehr Punkte erzielen konnte, gewinnt.

BOMBS

Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

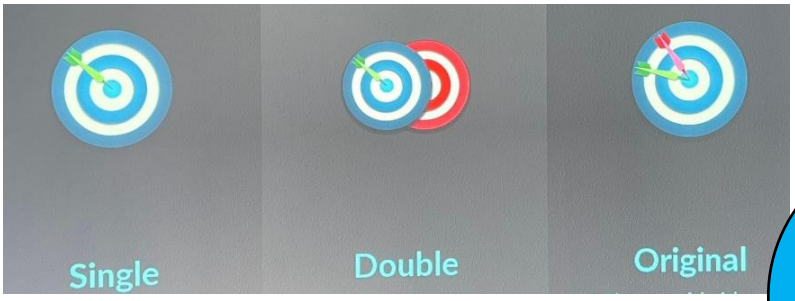
Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit, Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: das kommt auf eure Teamarbeit an 😉

Regeln:

1. Stellt euch an die **hintere Linie**. Zielt schnell und präzise auf die Bomben und werft diese ab. Für jede abgeworfene Bombe erhaltet ihr einen Punkt.
2. Seid ihr nicht schnell genug, explodieren die Bomben und ihr verliert ein Leben. Insgesamt habt ihr **drei Leben**, welche ihr anhand der Feuerlöscher unten sehen könnt.
3. Sucht euch aus, welches Team den Anfang machen möchte.
4. Hat ein Team alle drei Leben verloren, ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
5. Gewonnen hat das Team, welches länger überleben kann. Die Zeit seht ihr am Ende jeweils.

DARTS



Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Präzision, Schnelligkeit & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Spieler (gleichzeitig)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Wählt zunächst euren bevorzugten Modus aus. Wir empfehlen die Option **„Double“**, weil so beide Teams gleichzeitig spielen können.
2. Ihr startet bei **150 Punkten** und müsst zuerst euren Punktestand auf 0 bringen. Werft dafür einfach auf die Dartscheibe und trefft die richtigen Punkte. Es wird an der **hinteren Linie** gespielt.
3. Der äußere Rand zählt wie beim normalen Darts als **– Double -** und somit wird die Zahl zweimal gewertet.
4. Das Spiel ist beendet, sobald eines der beiden Teams seinen **Punktestand auf 0** verringern konnte.
5. Hinweis! Am Ende muss die Zahl genau getroffen werden. Beispiel: Es sind 8 Punkte übrig, dann darf keine höhere Zahl mehr getroffen werden.

IDOL RUSH

Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (gleichzeitig)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Bei diesem Spiel müsst ihr so schnell wie möglich die **farbigen Blöcke** auf eurer Seite abwerfen. Dabei werden diese zerstört und von oben kommen neue Blöcke herunter.
2. Irgendwann erscheint eine **goldene Maske**… Ziel ist, dass diese den Boden berührt.
3. Das Spiel wird von der **hinteren Linie** aus gespielt.
4. Werft also möglichst schnell alle im Weg liegenden Blöcke ab, um der goldenen Maske den Weg freizuräumen.
5. Das Team, welches die Maske zuerst auf den Boden befördern kann, gewinnt.

MATH MISSION

Spielgerät:

Kleiner und mittlerer Ball

Eckdaten:

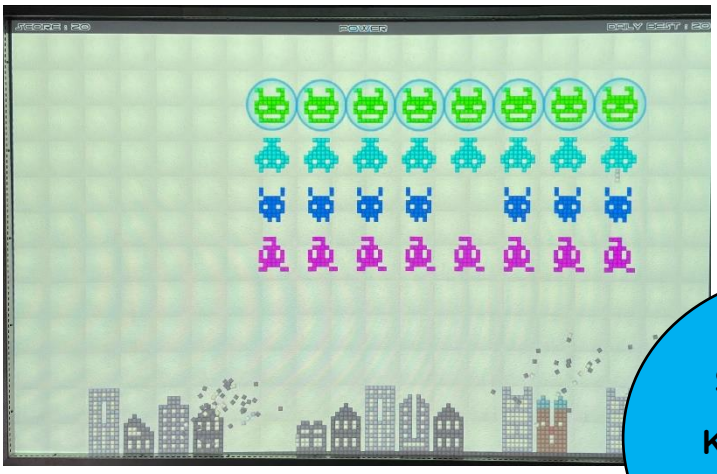
- Rubrik: Präzision, Mathe & Schnelligkeit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 3 Spielern (gleichzeitig)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Zunächst einmal müsst ihr euch für ein Level entscheiden.
   Mond = 10 Punkte, Jupiter = 200 Punkte, Uranus = 300 Punkte
2. Bei diesem Spiel ist der Kopf gefragt! Ziel ist es, dass eure Rakete zuerst den Planeten und die Punkte erreicht.
3. Den Planeten erreicht ihr durch Berechnen der auf eurer Seite stehenden Rechenaufgaben. **Hohe Ergebnisse** führen dabei schnell zum gewünschten Ergebnis – wählt also möglichst das höchste der drei Ergebnisse aus.
4. Aber Achtung! Ist eure gewählte Antwort ein negatives Ergebnis, so verliert ihr die entsprechenden Punkte wieder.

Spielmodi: Stellt euch an die **vordere Linie** und der Fokus liegt auf dem Rechnen oder werft/schießt von der **hinteren Linie** und trefft die beste Antwort (erhöhte Schwierigkeit).

SQUASH INVADERS



Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

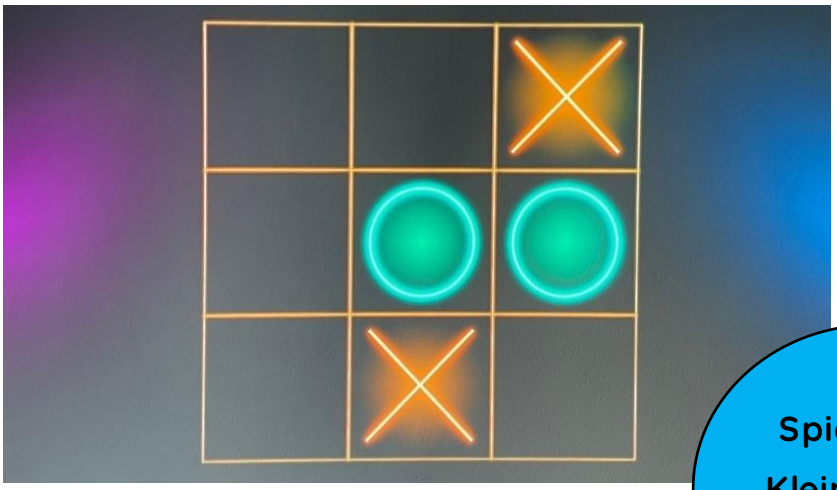
Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit, Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Bei diesem Spiel müsst ihr so schnell wie möglich von der **hinteren Linie** aus die **Monster abwerfen**, bevor diese die untenstehende Stadt zerstören. Dabei ist Schnelligkeit gefragt, da die Monster sich der Stadt immer weiter nähern und immer mehr werden.
2. Monster, welche mit einer **Hülle** versehen sind, müssen **mehrfach** abgeworfen werden, bevor sie endgültig vernichtet werden.
3. Wenn die Monster die **Stadt zerstört** haben, ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
4. Danach können beide Teams ihren Highscore vergleichen. Wer mehr Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

TIC TAC TOE



Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Taktik, Präzision & Schnelligkeit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (gleichzeitig)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Wählt zunächst einen der drei Modi aus: **Classic, Pro oder Dynamic**.
2. **Classic:** Bei diesem Modus wird die klassische Variante gespielt. Ziel ist das Bilden einer 3er Reihe mit dem gleichen Symbol. Hier habt ihr keinen Zeitdruck.
3. **Pro:** Bei dieser Variante können die Teams bereits getroffene Felder der Gegner für ihr eigenes Team zurückgewinnen. Die Würfe sind zeitlich begrenzt.
4. **Dynamic:** Diese Variante funktioniert wie *Pro*, aber das Feld bewegt sich dynamisch durchs Bild (erhöhte Schwierigkeit).
5. Beendet das Spiel, sobald ein Team **3 Durchgänge** für sich entscheiden konnte.

GOAL

Spielgerät:

Mittlerer oder großer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Taktik, Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit je einem Spieler (nacheinander)
- Zeit: 3 Minuten

Regeln:

1. Sucht euch zunächst aus, ob ihr **Fußball (großer Ball) oder Handball (mittlerer Ball)** spielen möchtet. Es wird von der **hinteren Linie** aus geworfen/geschossen.
2. Danach müsst ihr im Spiel entscheiden, was für einen Schwierigkeitsgrad ihr spielen möchtet: **leicht, mittel oder schwer**.
3. Die Auswahl danach muss nur noch bestätigt werden. Werft dafür einen Ball auf *START*. Das Spiel beginnt.
4. Werft/Schießt nun den Ball von der Linie aus den Ball und versucht dabei die **blauen Felder** auf der Wand zu treffen. Je nachdem welchen Schwierigkeitsgrad ihr gewählt habt, wird sich der Torwart unterschiedlich schnell bewegen und die Tore abwehren.
5. Nach **3 Minuten** ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe. Das Team, welches mehr Punkte/Tore erzielen konnte, gewinnt.

SOCCER TRAINING

Spielgerät:

Mittlerer oder großer Ball

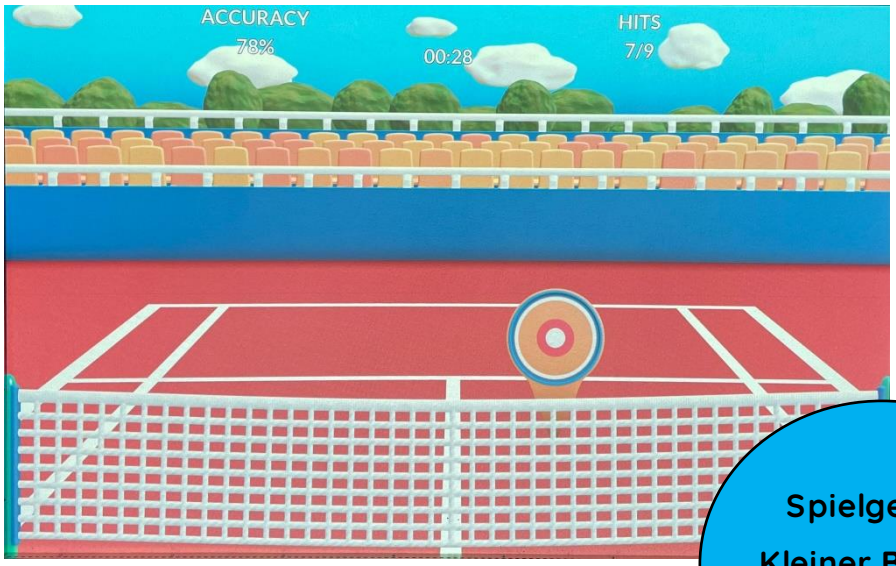
Eckdaten:

- Rubrik: Taktik, Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit je einem Spieler (nacheinander)
- Zeit: 1 Minute

Regeln:

1. Sucht euch aus, ob ihr **Fußball (großer Ball) oder Handball (mittlerer Ball)** spielen möchtet.
2. Wählt dann den Spielmodus *GOALIE* und danach *PENATLY MODE* aus. Es wird von der **hinteren Linie** aus geworfen/geschossen.
3. Dieses Spiel wird aus Sicht des Torwarts gespielt. Werft/Schießt den Ball auf die Wand und trefft möglichst das immer kleiner werdende, **blaue Feld**.
4. Kann der Torwart den Ball halten, so zählt es als Punkt für ihn **(Blocks)**; kann er ihn nicht halten, so gilt er als Tor für den Gegner **(Missed Blocks)**.
5. Nach **1 Minute** ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
6. Das Team, welches mehr Bälle abwehren konnte, gewinnt das Spiel.

TENNIS



Spielgeräte:

Kleiner Ball und Tennisschläger

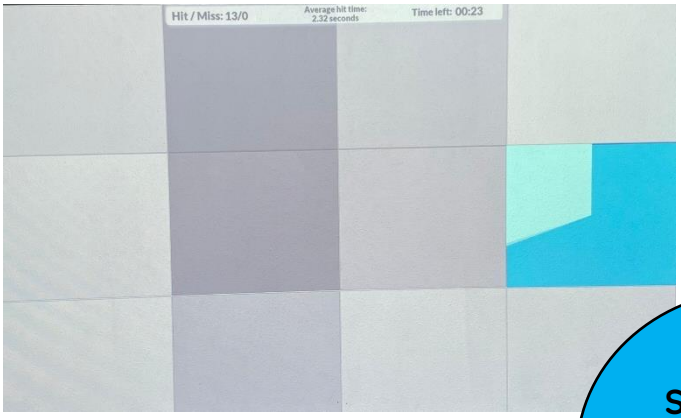
Eckdaten:

- Rubrik: Präzision & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 1 Minute

Regeln:

1. Bei diesem Spiel ist das Ziel, möglichst oft die Zielscheibe im Bild zu treffen.
2. Nutzt dafür die **Tennisschläger** sowie einen **kleinen Ball**.
3. Nach **1 Minute** ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
4. Das Team, welches mehr Treffer erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

TARGET PRACTISE



Spielgerät:

Kleiner oder mittlerer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Präzision, Schnelligkeit & Taktik
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 1-3 Minuten

Regeln:

1. Bei diesem Spiel könnt ihr euer Geschick sowie **Reaktionsvermögen** unter Beweis stellen.
2. Wählt zunächst eine der vorgegebenen Formen aus. Hinweis: Die kleinen Symbole (small) haben ein höheres Schwierigkeitslevel.
3. Danach wählt ihr die Option *Target Timer*. Dort wählt ihr euren bevorzugten Timer aus (wir empfehlen nicht länger als 3 Minuten).
4. Eure Aufgabe ist nun innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele blaue Felder, wie nur möglich, zu treffen. So erzielt ihr Punkte.
5. Nach **1-3 Minuten** ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
6. Das Team, welches mehr Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

MONSTER MATCH

Spielgerät:

Kleiner Ball, (Tennisschläger)

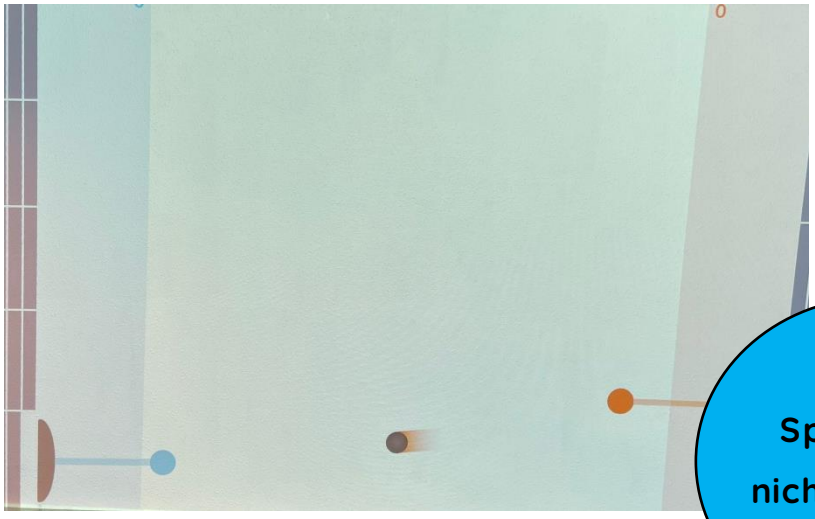
Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Teams mit bis zu je 3 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 2 Minuten

Regeln:

1. Bei diesem Spiel müsst ihr möglichst viele Punkte erzielen, indem ihr mit dem Ball an die Wand werft und die Monster besiegt. Alternativ könnt ihr das ganze auch mit einem Tennisschläger spielen.
2. Mithilfe von besonderen Items könnt ihr mehr Punkte sammeln (siehe Bild oben links). Die **Bombe** explodiert und alle Monster der gleichen Farbe werden eingesammelt. Trefft ihr die **Uhr**, so bekommt ihr 10 Sekunden mehr Zeit. Beim **Geschenk** erhaltet ihr eine Überraschung.
3. Nach **2 Minuten** ist das Spiel beendet. Das gegnerische Team ist an der Reihe.
4. Das Team, welches mehr Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

PONG



Spielgerät: nicht benötigt

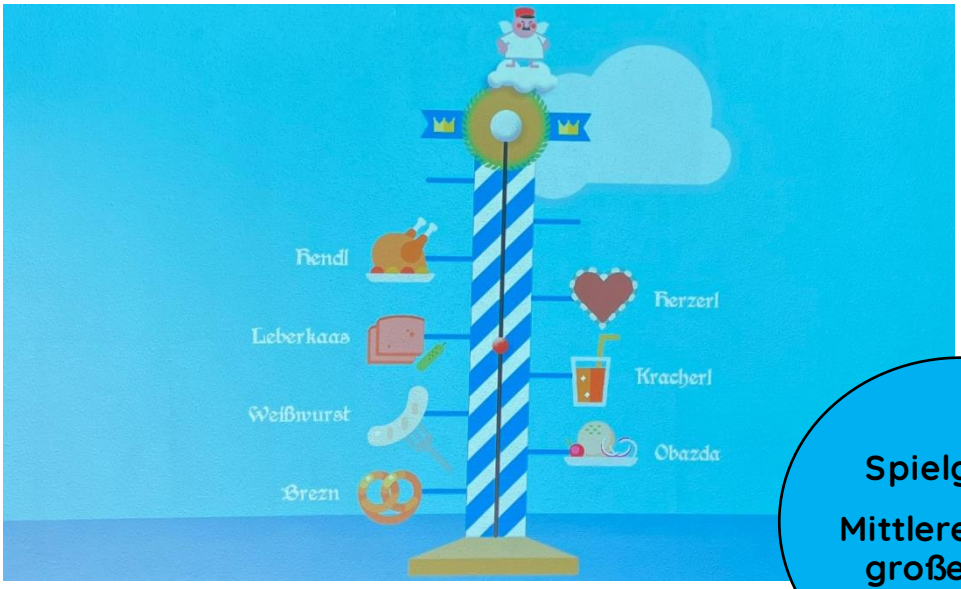
Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit & Treffsicherheit
- Anzahl: 2 Spieler (gegeneinander)
- Zeit: das kommt auf euer Tempo an 😉

Regeln:

1. Stellt euch auf das Spielfeld **(nur 2 Personen!).** Nach etwas Zeit erscheint dort für jeden Spieler ein grauer Punkt. Bewegt diesen auf eure Seite und „dockt“ am Hebel an.
2. Nun beginnt das Spiel. Ziel ist es, den Ball mit dem Paddle am Hebel abzuwehren, sodass die Mauer nicht zerstört wird.
3. Durch **Vor- und Zurücklaufen** bewegt ihr das Paddle auf eurer Seite hoch und runter.
4. Ab und zu erscheinen kleine **Items** in der Mitte des Spielfeldes. Sammelt diese durch **Laufen nach rechts und links** ein, um Hilfen zu bekommen.
5. Die Teams bekommen Punkte, wenn der Ball durch die zerstörte Wand fliegt. Beendet das Spiel, sobald ein Team **3 Durchgänge** für sich entscheiden konnte.

HAU DEN LUKAS



Spielgerät:

Mittlerer oder großer Ball

Eckdaten:

- Rubrik: Schnelligkeit & Treffsicherheit
- Anzahl: 1 Team mit maximal 2 Spielern (nacheinander)
- Zeit: 2 Minuten 😉

Regeln:

1. Bei diesem Spiel ist **Schnelligkeit** gefragt! Werft den Ball so schnell wie möglich an die Wand, um möglichst hoch mit der Kugel zu steigen. Es ist völlig egal, wohin ihr werft, wichtig ist, dass ihr schnell seid.
2. Je höher die Kugel steigt, desto besser. *Motivation gibt es inklusive!*
3. Startet mit eurem Handy einen **2-Minuten-Timer** und beginnt. Die Teams spielen nacheinander.
4. Das Team, welches die Kugel innerhalb der zwei Minuten höher bringen kann, gewinnt das Spiel. Rechts und links könnt ihr euren Erfolg anhand der Stangen mit Essen/Trinken messen.