



Download: Weitere Bogensportspiele

SPIELE AUF DÄMPFER MIT AUFLAGEN ODER ÄHNLICHEM

Für alle folgenden Spiele werden Scheibenständer mit Dämpfern benötigt. Sie sind für die Halle sowie für den Outdoorplatz bzw. Einschießscheiben eines 3D- oder Feldparcours geeignet.

60-SEKUNDEN-ROWDY (60 SECOND ROWDY)

Material: Scheiben, Bögen, je nach Können mindestens 6–15 Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage, Stoppuhr.

Spiel-Idee: Schießen unter störenden Einflüssen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Hängt vom Können der Bogenschützen ab. Die Anzahl der Passen hängt von der Anzahl der Spieler ab. Jeder darf gleich oft eine Passe lang der Rowdy sein.

Regeln: Pro Passe wird bestimmt, wer der Rowdy ist. Jede Passe dauert genau 60 Sekunden. Jeder Schütze versucht in dieser Zeit so viele Pfeile wie möglich zu schießen. Die Ringe, die geschossen werden, gehen auf den Rowdy. Daher soll der Rowdy bestmöglich die Schützen stören z.B. durch laute Geräusche, Witze erzählen, Pfeifen, Singen und so weiter. Dem Rowdy ist nicht erlaubt, die Schützen zu berühren, und er sollte einen Sicherheitsabstand einhalten. In der nächsten Runde ist jemand anderer der Rowdy. Der Rowdy mit den wenigsten Punkten hat gewonnen.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit unter erschwerten Bedingungen (inklusive Zeitdruck).

Variation: Wird nur zu zweit gespielt, darf der Rowdy den Schützen sanft berühren, ohne zu schubsen. Die Arme und Hände sind dabei aus Sicherheitsgründen tabu!



ATHLETIK (ATHLETIC)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage.

Spiel-Idee: Schießen mit verschiedenen Standvariationen und versuchen, den höchsten Score zu erreichen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 4 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Pro Passe werden 4 verschiedene Standvariationen geschossen.

1. Pfeil: „normaler“ Stand, auf den Zehen.
2. Pfeil: Füße und Beine eng aneinander.
3. Pfeil: auf einem Fuß stehen.
4. Pfeil: auf einem Bein oder beiden Beinen kniend.

Der Gewinner ist derjenige mit dem höchsten Score nach mehreren Passen.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit unter erschwerten Bedingungen, Körperbalance, Selbsteinschätzung und Taktik.

Variation: Einbeiniger Zehenstand; stehend auf einem schrägen Brett (welches auf einen Stuhl gelegt ist), von einem Diskus, einer Gleichgewichtsplatte oder einem Wackelbrett schießen.





BLINDE PFEILE (BLIND ARROWS)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage.

Spiel-Idee: Blindschießen mit Zielschießen kombinieren, Erreichen des höchsten Scores.

Entfernung zum Ziel: Jede ungerade Passe (1., 3., 5. usw.) 3-20 m, bei der 2., 4., 6. usw. variabel (hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab).

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe oder 2er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Bei Einzelschützen 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe, bei 2er-Teams pro Bogenschütze und Passe je 2 Pfeile.

Regeln: Die ungeraden Passen werden blind geschossen, d.h. die Augen werden nach(!) der Zielphase im Vollauszug geschlossen, die geraden Passen werden „normal“ geschossen. Wer den höchsten Score nach einer zuvor festgelegten, geraden Anzahl von Passen hat, gewinnt.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Aufmerksamkeit auf den ganzen Schuss bzw. das Bewegungsgefühl, Stabilität in der Spannungserhöhung, beim Lösen und in der Nachhaltephase.

Achtung(!): Wichtig, dass bei den Blindschüssen nur auf jene Entfernung geschossen wird, bei der der Schützen zu 100% den Dämpfer trifft.

Variation: Alle Passen werden blind geschossen.

BUCHSTABEN-JAGD (BETTER LETTER)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage, Fernglas, eine Schachtel und Schreibstifte sowie kleine Zettel oder Kärtchen mit jeweils einem Bogensportausdruck (Beispiele hierzu siehe beim Spiel: „Wörter-Jagd“) darauf.



Spiel-Idee: So viele Bogensportausdrücke wie möglich in einer bestimmten Zeit bzw. Anzahl von Passen fertig bekommen. Der Faktor Glück kommt mit ins Spiel, da manche Wörter länger sind als andere.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe. Die Anzahl der Passen hängt von der zur Verfügung stehenden Zeit ab.

Regeln: Die Zettel oder Kärtchen mit den Wörtern darauf werden gefaltet und in die Schachtel gegeben. Jeder Schütze zieht einen Zettel und versucht das Wort gemäß dem Buchstaben-Schlüssel zu „schreiben“. Der Schütze kann nach dem Vollenden eines Wortes das nächste ziehen. Der Schütze, der die meisten Wörter „geschrieben“ hat, ist Sieger.

Buchstaben-Schlüssel:

A-10 B-9 C-8 D-7 E-6 F-5 G-4 H-3 I-2 J-1 K-10 L-9 M-8 N-7 O-6 P-5 Q-4 R-3 S-2 T-1
U-10 V-9 W-8 X-7 Y-6 Z-5.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren, Frustrationstoleranz.

Variation: Jeder Schütze zieht 3 Kärtchen und kann nach Vollendung des einen immer wieder gleich nachziehen. Der Schütze kann mehrere Wörter gleichzeitig „schreiben“.

KICK THE BLUE

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage.

Spiel-Idee: Die Pfeile im Rot und Gold zu treffen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er- oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 3, bei 3er-Teams 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder Schütze schießt seine Pfeile. Pfeile, die im Rot oder Gold stecken, zählen normal, Pfeile, die im Blau stecken, zählen nicht und Pfeile, die im Schwarz oder Weiß stecken, werden den Ringen entsprechend abgezogen. Der Schütze bzw. das Team mit dem höchsten Score am Ende gewinnt.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Frustrationstoleranz.

Variation: Verschiedene Zeitlimits einführen von z.B. 90, 60 oder 30 Sekunden.





DOOFE 7 (SILLY SEVEN)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage.

Spiel-Idee: Keine Sieben schießen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er-Teams oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 3, bei 3er-Teams 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Alle Pfeile werden geschossen. Wenn eine 7 geschossen wird, wird der Score halbiert (Kommazahlen abgerundet).

Beispiel:

1. Passe: 10/9/9/8/8/6 □ 50 Punkte.

2. Passe: 10/10/10/9/8/7 □ 27 Punkte (54:2).

3. Passe: 9/9/8/8/7/6 □ 23 Punkte (47:2 abgerundet).

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Frustrationstoleranz.

FLASCHENDREHEN (SPIN-THE-BOTTLE)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 1 (Glas-) Flasche, eventuell Videokamera.

Spiel-Idee: Schießen, während man beobachtet wird, den Schussablauf anderer beobachten.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal. Maximal 4-6 pro Spielgruppe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe,

Regeln: Alle Bogenschützen einer Spielgruppe stehen in einem Kreis. In der Mitte wird die Flasche von einem Schützen gedreht. Der Schütze, auf den die Flasche zeigt, nimmt seinen Bogen und schießt 3 Pfeile. Alle anderen stellen sich hinter den Schützen und beobachten seine Technikausführung. Dann wird die Flasche wieder gedreht und der nächste ist dran.

Herausforderung und Fokus: Unter Beobachtung schießen, Technik analysieren.

Variation: Feedbackrunde nach jeder Passe. Zuerst spricht der Schütze, dann die Zuseher.



GLÜCKLICHE WÜRFEL (LUCKY DICE)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage, 2 Würfel.

Spiel-Idee: So viele Punkte wie möglich sammeln (Ringe und Würfelaugen).

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er- oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 3 Pfeile, bei 2er-Teams 2 Pfeile, bei 3er-Teams 1 Pfeil pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Die entsprechende Anzahl von Pfeilen pro Passe wird geschossen und die zwei Würfel werden geworfen. Die Ringanzahl und die Augenzahl werden zusammengezählt.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Frustrationstoleranz.



VERFLIXTE PRIMZAHL (DARNED PRIME)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, 80 cm, 60 cm oder 40 cm WA(FITA)-Auflage (eine kleinere Auflage macht das Spiel spannender).

Spiel-Idee: Vermeiden eines Passen-Scores, welcher einer Primzahl entspricht. Eine Primzahl ist nur durch sich selbst und 1 teilbar, z.B. 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 und so weiter.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Nach jeder Passe wird gezählt.

Wertung:

Score ist ein Vielfaches von 3 → $1/3$ dazuzählen.

Score ist ein Vielfaches von 4 → $1/2$ dazuzählen.

Score ist ein Vielfaches von 5 → $1/5$ abziehen.

Score ist eine Primzahl → Score zählt Null.

Begonnen wird bei der Berechnung mit dem kleinsten Vielfachen.

Beispiele:

1. Score = 24

Vielfaches von 3 → $+ 8 = 32$

Vielfaches von 4 → $+ 12 = 44$ ($32+12$)

2. Score = 28

Vielfaches von 4 → $+ 14 = 42$

3. Score = 25

Vielfaches von 5 → $25 - 5 = 20$

4. Score = 15

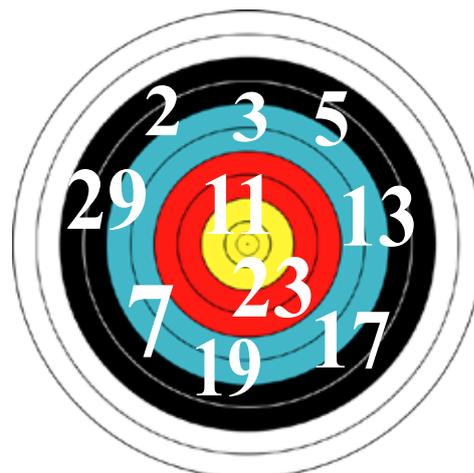
Vielfaches von 3 → $+ 5 = 20$

Vielfaches von 5 → $- 3 = 17$ ($20-3$)

5. Score = 29

Primzahl → = 0

Herausforderung und Fokus: Taktieren, realistische Selbsteinschätzung, Frustrationstoleranz.



SPIELE MIT SPEZIAL-AUFLAGEN

Pro Dämpfer wird eine Spezial-Auflage benötigt.

300

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, wie eine Dartscheibe gezeichnete Auflage, Fernglas.

Spiel-Idee: So viele Punkte wie möglich pro Passe schießen und als erster 0 erreichen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er- oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 3, bei 3er-Teams 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder Schütze bzw. jedes Team hat 300 Punkte. Der Score pro Passe wird abgezogen.

Gewinner ist, wer als erster genau Null erreicht. Ist der Score zu hoch und unterschreitet beim Abziehen die Null, zählt dieser nicht.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit.

Variation: Man braucht nicht genau Null erreichen.



ADLER

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, selbstgezeichnete „Adler“-Auflage.

Spiel-Idee: Den höchsten Score nach 6 Passen erzielen.

Entfernung zum Ziel:

1. Passe 5 m
2. Passe 10 m
3. Passe 15 m
4. Passe 20 m
5. Passe 25 m
6. Passe 30 m

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl gerade, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder Schütze schießt seine 2 Pfeile. Anschließend wird gewertet:

Herz: 10 Punkte

Adler: 6 Punkte

Blauer Kreis: 4 Punkte

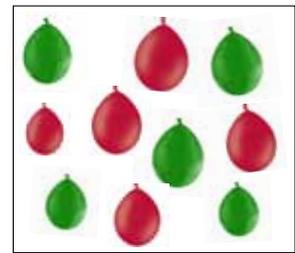
Rote Fläche: 2 Punkte

Gewinner ist derjenige mit der höchsten Punktezahl nach 6 Passen.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren, Fokussieren, realistische Selbsteinschätzung, Doppelhunter.

Variation: Passenanzahl und Entfernung erhöhen (bis auf 60 oder 70m). In der Halle die Passen-Entfernungen angleichen (z.B. 3 m-6 m-9 m-12 m-15 m-18 m) und dann nur 2 Schützen pro Auflage sowie eventuell Head-to-Head schießen.





BALLON-ERNTE

Material: Dämpfer, Bögen, Pfeile, viele Luftballons in nach Möglichkeit 2 verschiedenen Farben.

Spiel-Idee: Teambewerb. So schnell wie möglich die eigenen Luftballons abschießen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: 2 Einzelschützen oder 2 Teams. Teams aus 2-4 Mitglieder.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 4 Pfeile, bei 3er-Teams 3 Pfeile, bei 4er-Teams 2 pro Bogenschütze.

Regeln: Zunächst werden die Teams bestimmt oder ausgelost. Dann werden die Luftballons so gut es geht gleichmäßig groß aufgeblasen und an den Dämpfer gehängt. Jedes Team versucht nun, so schnell wie möglich seine Ballons abzuschließen.

Verschiedene Regel- bzw. Wertungsvarianten sind möglich:

- Auf nähere Distanz. Für jeden zerplatzten Team-Ballon (ob selbst oder aus Versehen vom anderen Team abgeschossen) erhält das jeweilige Team einen Punkt. Nach jeder Passe werden die Ballons wieder aufgefüllt.
- Auf weitere Distanz. Die Mannschaft, deren sämtliche Luftballons als erstes kaputt sind, bekommt einen Punkt.
- Möglicher Zusatz zu b): Für jeden Fremd-Luftballon, der aus Versehen falsch abgeschossen worden ist, muss ein zusätzlicher Luftballon der eigenen Farbe aufgehängt werden.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Teamschießen, Taktik.

Variation: Jedes Team schießt auf einen eigenen Dämpfer, v.a. wenn nur verschieden bunte und nicht einheitliche Ballons zur Verfügung stehen.

DUELL

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, Luftballons.

Spiel-Idee: Als erster den Luftballon platzen lassen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt von der Größe des Luftballons, vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab. Nicht zu nah. Anfänger ca. 10-20m, Fortgeschrittene 30-60m.

Anzahl der Schützen: 2 Einzelschützen, zwei 2er- oder zwei 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 6 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Ein Luftballon wird auf den Dämpfer gehängt. Zwei Schützen oder 2 Teams spielen gegeneinander.

Wird im Team geschossen, wechseln sich die Mitglieder nach jedem Schuss ab. Wer den Luftballon zuerst abschießt (Einzelschütze oder Team), erhält einen Punkt. Gewinner ist der, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit unter Zeitdruck, Taktieren, realistische Selbst- und Teammitgliedereinschätzung, Frustrationstoleranz.



FLASCHEGEIST

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, leere PET-Flaschen (je nach Treffsicherheit oder Entfernung 0,5-, 1- oder 2-Liter-Flaschen).

Spiel-Idee: Flasche treffen nach dem Hit-or-Miss-System.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er- oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 3 Pfeile, bei 3er-Teams 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Die Flaschen werden an die Scheibe gehängt. Ziel ist es, so viele Pfeile wie möglich in die Flasche zu treffen. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Pfeile, die die Flasche nur berühren, zählen nicht. Jedes Team hat seine eigene Flasche.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren.

Variation: Knicklicht in die Flasche geben und das Licht ausmachen bzw. im Dunkeln schießen. Achtung wegen der Sicherheit.



GLÜCKSRITTER

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, selbstgezeichnete „Glücksritter“-Auflage (bunt oder schwarz-weiß, mit 6 Zielen), 2x WA(FITA)-Feld-Birdies- oder 2x 3er-WA(FITA)-Hallen-Auflage (Three-Face), 1 Münze.

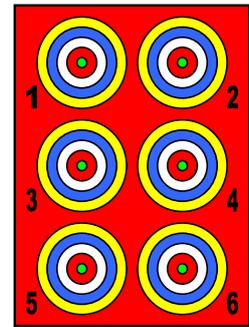
Spiel-Idee: Höchste Punktzahl erreichen und Glück haben.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 6 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder Bogenschütze schießt seine 6 Pfeile. Pro nummeriertes Ziel 1 Pfeil. Nun wird für jedes Ziel eine Münze geworfen, ob diese gewertet wird oder nicht. Die Wertungen sind von innen nach außen:



Grün: 10 Rot: 9 Weiß: 8 Blau: 7 Gelb: 6

Gewinner ist der, der nach mehreren Passen den höchsten Score hat.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Fokussierung, Frustrationstoleranz.

Variation: Anstatt auf sechs Ziele kann auch auf eines geschossen werden. Dann sollten jedoch die Pfeile von 1-6 durchnummeriert sein. Die Münze wird nun für jeden Pfeil geworfen, ob dieser zählt oder nicht.

KNIGHT FLIGHT

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, Auflage wie eine Dartscheibe (siehe das Spiel 300).

Spiel-Idee: Je nach Team die geraden oder ungeraden Zahlen treffen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er- oder 3er-Teams.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Einzelschützen 6 Pfeile, bei 2er-Teams 3, bei 3er-Teams 2 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Zwei Einzelschützen/Teams spielen gegeneinander. Einzelschütze/Team A muss die geraden Zahlen, Einzelschütze/Team B die ungeraden Zahlen treffen.

Treffer in der Einzelwert-Zone: 1 Punkt

Treffer in der Doppelwert-Zone: 2 Punkte

Treffer in der Dreifachwert-Zone: 3 Punkte

Treffer im Außenkreis des Zentrums: 4 Punkte

Treffer im Zentrum: 5 Punkte



Punkte werden nur gewertet, wenn der Pfeil die für das Team richtige Nummer getroffen hat. Gewinner ist nach Beendigung mehrere Passen das Team mit der höchsten Punkteanzahl.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren, Frustrationstoleranz.

Variation: Punkte in einer falschen Wertungszone werden abgezogen.

MANDALA

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, „Mandala“-Auflage, Fernglas.

Spiel-Idee: Mit „Blindschüssen“ so viele Punkte wie möglich sammeln.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder Schütze, der an der Reihe ist, baut seinen Schussablauf sehend auf. Erst nach der Zielphase im Vollauszug werden die Augen geschlossen und der Pfeil abgeschossen. Die Teilnehmer können sich dabei gegenseitig kontrollieren. Wertung nach Farben:

Gelb: 7 Punkte Orange: 6 Punkte

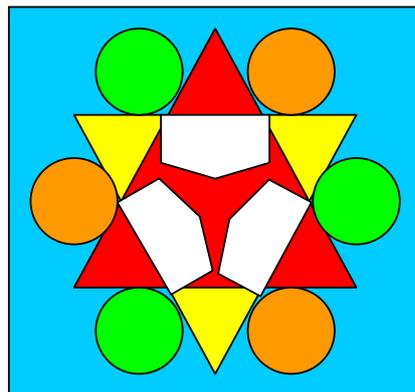
Grün: 5 Punkte Weiß: 4 Punkte

Rot: 3 Punkte Blau: 0 Punkte

5 Zusatzpunkte, falls alle 3 Pfeile in der gleichen Farbe stecken.

Gewinner ist, wer nach einer vorher bestimmten Anzahl von Pässen die meisten Punkte sammeln konnte.

Herausforderung und Fokus: Bewegungsgefühl, Taktieren.



MATHEMATIK SPIEL (MATHEMATIC GAME)

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, selbstgemachte „Mathematik-Spiel“-Auflage, Schreibstifte, ein Blatt Papier mit leeren Kreisen und Quadraten für jede Passe.

Spiel-Idee: Rechnen und das höchste Ergebnis erlangen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

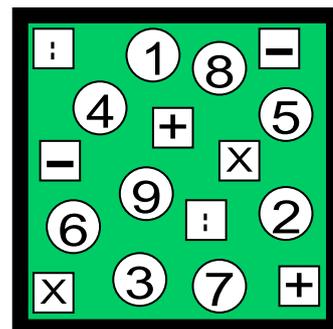
Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 5 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Ziel ist es, zum Schluss nach mehreren Pässen das höchste Ergebnis zu erreichen. Die Ergebnisse der Pässen werden zusammengezählt.

Der Bogenschütze entscheidet, wo er welchen Treffer (Quadrate = Rechnungsart, Kreise = Zahlen) eintragen möchte. (Achtung(!): Es gilt nicht(!) die Punkt-vor-Strich-Regel). Bei einem Fehlschuss entscheiden die Mitschützen, was in die fehlenden Quadrate bzw. Kreise eingetragen wird.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren, realistische Selbsteinschätzung.



„MIND-THE-GAP“

Material: Scheiben, Bögen, Pfeile, „Mind-the-Gap“-Auflage, Fernglas.

Spiel-Idee: Möglichst schnell und genau das eigene Alter schießen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

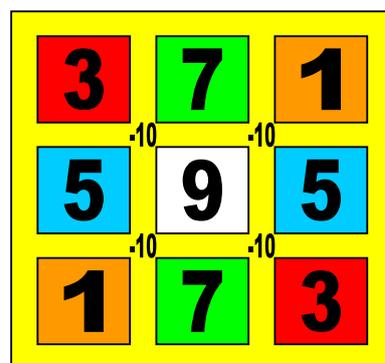
Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal, max. 4 pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 3 Pfeile pro Bogenschütze und Passe.

Regeln: Jeder gibt zunächst sein Alter (Wunschalter geht auch) an. Sollte das Alter der Spieler zu inhomogen sein, kann man sich auf eine Dekade einigen. Dann werden die 3 Pfeile geschossen und anschließend gewertet. Das Alter muss mit Beendigung einer Passe erreicht werden, d.h. es müssen alle drei Pfeile geschossen werden. Pfeile, die außerhalb der Auflage sind, müssen nachgeschossen werden. Der gelbe Bereich um die Zählfelder herum zählt minus 10. Die Zählfelder werden entsprechend ihrer Ziffer gewertet. Gewinner ist, wer als erster mit Abschluss einer Passe sein Alter erreicht hat.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Taktieren, realistische Selbsteinschätzung, Fokussierung.

Variation: Anstatt dem Alter wird ein höherer Wert zwischen 50 und 200 für alle genommen.



SPEZIELLE SPIELE NUR FÜR DEN OUTDOOR- BZW. EINSCHIESSPLATZ

PFEILE-SCHUPFEN

Auf Sicherheit achten, d.h. dass niemand voll auszieht!

Material: Großer Platz (mindestens 100-150 m lang und 35 m breit) mit weichem Untergrund ohne Steine, Bögen, Pfeile, Wertungskarte, Schreibstift, eventuell Messschnur (z.B. Wollfaden) mit Markierungen (1 m, 3 m, 5 m) oder sehr lange Schnur (oder Wollfaden) und stabile Scheibennägel, aus der die Zielkreise gemacht werden.

Spiel-Idee: Gefühl für das **Material** bekommen. So nah wie möglich an das Ziel kommen. Die höchste Punktzahl erreichen.

Entfernung zum Ziel: Ca. 10-50 m. Variabel, hängt von der Länge des Platzes und vom Leistungsstand der Schützen ab.

Anzahl der Schützen: Bis 20 Einzelschützen.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 5 Pfeile pro Bogenschütze.

Regeln: Eine Markierung wird an der gewollten Zielentfernung angebracht. Z.B. ein Pfeil in die Erde gesteckt, an dessen Nocke ein Luftballon befestigt ist, oder es wird eine „liegende“ Zielscheibe hergestellt. Dieses kann mit Hilfe der Scheibennägel getan werden, die in den Boden, kreisförmig angeordnet, gesteckt werden und an denen eine verbindende Schnur (Wollfaden) befestigt ist. Man kann auch mehrere Trefferzonen machen, indem mehrere Kreise ineinander gebildet werden. Dann stellen sich die Schützen auf die Schusslinie. Achtung(!): Bei diesem Spiel darf nicht(!) in den Vollauszug gegangen werden. Der Schütze zieht (zupft) nur ein wenig (ca. 10-20 cm!) an der Sehne. Der Winkel sollte ca. 45 Grad sein. Langsam vortasten (Auszugsmenge) und nie(!) direkt schießen, da sonst die Pfeile nicht von oben her im Gras stecken, sondern in der Grasnarbe verschwinden! Jeder Schütze schießt seine Pfeile und versucht durch das Schupfen der Pfeile, so nah wie möglich zum Ziel bzw. so oft wie möglich den Zielkreis zu treffen. Nachdem jeder seine 5 Pfeile geschossen hat, wird gemeinsam zum Werten gegangen.

- a) HatmannureinenPfeilalsZielmarkierung,wirddieMessschnurzuHilfegenommen.AllePfeile,diedeutlichweiterals5mentferntsind,könnenbereiteingesammeltwerden.Pfeile,diezwischen3und5mvonderZielmarkierungentfernt sind,erhalten1Punkt.Pfeile,die1-3mentferntsind,erhalten3Punkte,Pfeile,dieunter1mentferntsind,erhalten5Punkte.
- b) BenütztmaneinliegendeZielscheibemit3Trefferzonen,erhältjederPfeilinderäußerenTrefferzone1Punkt,indermittleren3Punkteundinderinneren5Punkte.

Herausforderung und Fokus: Einschätzen des Bogens, Richtungshalten.

Variation A: Anstatt dass die Pfeile mit dem Bogen durch leichtes Ziehen an der Sehne geschupft werden, können die Pfeile auch auf nähere Distanz mit der Hand geworfen werden (ähnlich dem Speerwurf).

Variation B: Auf Plätzen oder Feldern über 300 m Länge und 100 m Breite können auch richtige „Clout“-Schießen durchgeführt werden (aus Sicherheitsgründen ohne Compound!). Bei WA ist der Zielkreis dann 15 m im Durchmesser und die Entfernungen zum Zentrum 140-185 m je nach Bogenklasse. Hier wird dann nicht mehr an der Sehne nur gezupft, sondern voll ausgezogen.



SPIELE FÜR DEN 3D-PARCOURS

GO FOR THE SPOT

Material: 3D-Parcour oder 3D-Ziele, Bögen, Pfeile, Scorekarte, Schreibstift, Fernglas

Spiel-Idee: Fokus auf das Treffen des Spots bzw. Kills legen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er-Teams oder 3er-Teams, max. 6 Schützen pro Scheibe.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Ein Pfeil pro Schütze und Passe.

Regeln: Jeder Schütze schießt seinen Pfeil. Anschließend wird zusammen gewertet. Für einen Spot- oder Kill-Treffer erhält der Schütze 10 Punkte. Für einen Leben-Treffer 8 Punkte, für einen Körpertreffer minus 5 Punkte. Der Schütze/ das Team mit dem höchsten Score am Ende des Parcours gewinnt.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Hunterrunde, Einmaligkeitstraining, Frustrationstoleranztraining.

ÜBERRASCHUNGSPFLOCK

Material: 3D-Parcour, Bögen, Pfeile, Scorekarte, Schreibstift, Fernglas.

Spiel-Idee: Erringen des höchsten Scores, Abwechslung am gewohnten Parcours.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er-Teams oder 3er-Teams, max. 6 pro Ziel.

Anzahl der Pfeile pro Passe: Jeder Schütze, ob bei Einzel- oder Teambewerb schießt max. 3 Pfeile.

Regeln: Pro 3D-Ziel gibt es im Wechsel einen Schützen bzw. ein Team, welcher/ welches entscheidet, von wo aus geschossen wird. Wegen der Sicherheit ist es wichtig, dass in der Linie der „normalen“ Pflöcken geschossen wird.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Umgang mit ungewohnten Schusssituationen.

WÜRFEL IM KÖCHER

Material: 3D-Parcour oder 3D-Ziele, Bögen, Pfeile, mindestens ein Würfel, Scorekarte, Schreibstift, Fernglas.

Spiel-Idee: Den höchsten Score, trotz Würfel-Einmischung, zu erreichen.

Entfernung zum Ziel: Variabel, hängt vom Leistungsstand der Schützen und der Bogenklasse ab

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, 2er-Teams oder 3er-Teams, max. 6 Schützen pro Ziel.

Anzahl der Pfeile pro Passe: 1 Pfeil pro Bogenschütze und 3D-Ziel.

Regeln: Jeder Schütze, ob Einzelkämpfer oder im Team, schießt seinen Pfeil. Gemeinsam geht man zum Ziel und stellt die Punktezahlfest: 11(Spot), 10 (Kill), 8 (Leben), 5 (Körper), 0 (Miss). Nun würfelt jeder Schütze ein Mal und verändert dementsprechend seinen Score:

1 *Würfelauge:* Score minus 5, d.h. von 10 auf 5, von 8 auf 3, von 5 auf 0, von 0 auf -5.

2 *Würfelaugen:* Scorewert wird auf nächst niedrigere Wertungszone reduziert, d.h. von 11 auf 10, von 10 auf 8, von 8 auf 5, von 5 auf 0, von 0 auf 0.

3 *Würfelaugen:* Score wird halbiert, d.h. von 11 auf 5,5, 10 auf 5, von 8 auf 4, von 5 auf 2,5, von 0 auf 0.

4 *Würfelaugen:* Score plus 5, d.h. von 11 auf 16, von 10 auf 15, von 8 auf 13, von 5 auf 10, von 0 auf 5.

5 *Würfelaugen:* Scorewert wird auf nächst höhere Wertungszone erhöht (steckt der Pfeil im Spot, zählt es plus 3), d.h. von 11 auf 14, von 10 auf 11, von 8 auf 10, von 5 auf 8, von 0 auf 5.

6 *Würfelaugen:* Score verdoppelt, d.h. von 11 auf 22, von 10 auf 20, von 8 auf 16, von 5 auf 10, von 0 auf 0.

Herausforderung und Fokus: Maximale Genauigkeit, Hunterrunde, Frustrationstoleranztraining.

Variation: Doppelhunter, d.h. 2 Pfeile vom gleichen oder von 2 verschiedenen Pflöcken schießen.

Wertung bleibt dieselbe: Ein Würfelwurf pro geschossenem Pfeil.

BOGENSPORTSPIELE OHNE BOGENSPORTAUSRÜSTUNG

WÖRTERJAGD (WORD HUNTING)

Material: Für jeden Bogenschützen
1 Wörterjagd-Blatt und 1 Schreibstift.

Spiel-Idee: Alle versteckten Bogensportausdrücke so schnell wie möglich finden.

Anzahl der Schützen: Einzelspieler.

Regeln: Auf der linken Seite steht die Liste mit Bogensportausdrücken, die versteckt sind. Sie können im Rätsel senkrecht, waagrecht, diagonal und verkehrt herum stehen. Wird ein Wort gefunden, wird es markiert (Umfahren). Gewinner ist, der alle Ausdrücke als erster findet

Achtung(!): Das Spiel kann bis zu 30 Minuten dauern.

Herausforderung und Fokus:

Konzentration, Taktieren, Umgang mit Bogensportausdrücken.

Variation: Zeitlimit geben. Gewinner ist der, der in der gegebenen Zeit die meisten Wörter gefunden hat.

AUFLÖSUNG DEUTSCH

3D
WA
TAB
TIP
EAA
FITA
IFAA
FELD
ZOLL
SHELF
NOCKE
FEDER
SCORE
SEHNE
SPINE
SCOPE
ANKERN
ZIELEN
DACRON
INDOOR
SCHAFT
SPITZE
TUNING
BUTTON
VISIER
TILLER
AUSZUG
KOECHER
OUTDOOR
PARCOUR
SPANNEN
SCHEIBE
KLICKER
WURFARM
RELEASE
RECURVE
FENSTER
MEISTER
COMPOUND
ARMSCHUTZ
NOCKPUNKT
DREHPUNKT
LANGBOGEN
NACHHALTEN
STANDHOEHE
TARGETPANIK
MITTELSTUECK
PFEILAUFLAGE
STABILISATOR
PLASTIKFAHNEN
INSTINCTIVBOW
MITTELWICKLUNG
PFEILPARADOXON
BOGENSCHIESSEN

AUFLÖSUNG ENGLISH

3D
JIG
TIP
PIN
RED
HIT
TAB
FOC
CAM
END
PEG
GRIP
REST
LOAD
RISE
SPOT
FACE
GOLD
NOCK
SPINE
SLING
RISER
FIELD
PIVOT
GLOVE
SETUP
SHAFT
VANES
TILLER
SCOPE
SHOOT
COACH
QUIVER
STRING
KISSER
ARROW
TUNING
FLUFLU
INDOOR
TARGET
BUTTON
ANCHOR
ARCHER
CLICKER
RELEASE
TRIGGER
WINDOW
FEATHER
ARCHERY
ADDRESS
SERVING
LEANOUT
DRAWING
OUTDOOR
BAREBOW
LONGBOW
STABILIZER
EXTENDING
PEEPSIGHT
ARMGUARD
ALIGNMENT
TECHNIQUE
COMPOUND
TRAJECTORY
TOXOPHILITE
POINT OF AIM
BACKTENSION
FOLLOWTHROUGH
OLYMPIC RECURVE
WA
FITA

WÖRTERJAGD

In diesem Rätsel sind 54 Ausdrücke aus dem Bereich Bogensport versteckt.

Die Wörter können nach rechts, links, oben, unten oder auch diagonal geschrieben stehen.

N O X O D A R A P L I E F P 3
E R N N R E K N A E X S K D P
S N O C K P U N K T V C C R F
S B T O Y M G Q R R W O E E E
E V T U D B A E M U M P U H I
I S U Z O N K E R P X E T P L
H P B G S C I F O G U Z S U A
C A E E I S A U Y E V T L N U
S N H L T R N Z V V Q I E K F
N N K E M D P R R X I P T T L
E E R O C S U C R E N H S T Y A
G N U L K C I W L E T T I M G
O E S A E L E R L L U P M E E
B E T R U X E B I E H C S W R
F I N S T I N C T I V B O W R
F A R M S C H U T Z S B A T O
I P A R C H O U R S A B E L U O
R N A C H H A L T E N E L N D
G X E A A R E H C E O K O I T
R E D E F E N S T E R C O Z N U
F E L D T I P D A C R O N G O
U L X T A R G E T P A N I K U
G I E S T A B I L I S A T O R
N E N H A F K I T S A L P U T
E N I P S T A N D H O E H E E

WORD HUNTING

X O L Y M P I C R E C U R V E T
M U T P R R J P R O H O D N A G A N
I T P E G O I H O D N Q R R E
A D S H O O T G A L E N Q R R E
F O C C O O R G C T S E K G I P H N
O O S R O O R U H R T S S T A E I P
T R P A H P I N S J X C S Y E R I
N N O I S N E T K C A B V E N L
I O T R F Y S H A F O X O T S D A
O C E T V E L S I R E Z I L I B A T Q
P K U V E L C H E N Z I L I B A T S
D W A H L C H E G N I N U T R X B
N D E G D K H R B C M A D M E A
U L F U L F O N T H R I G G E R
O O E O A O C I L L Q T X J A P E
P G A R S X V L L Q T X J A P E
M S D H U B Y E L L U U T E N D P
O C S T O V I P E I O N N I R S O
C L S W F I K G I W E N N I R S O
Y I E O I K G I W E N N I R S O
S C R L V N M N U R E I N P A I G
T K D L O A D D I R L N P I H N
R E D O C Z Q O A L T G W N T O
I R A F A R R O W T S E O G X L
N F E A T H O R E Y G N I V R E P Z
G B U T T O N Y G N I V R E P Z

ZAHLENJAGD (FIGURE HUNTING)

Material: Für jeden Spieler ein Zahlenjagd-Blatt, Stoppuhr.

Spiel-Idee: Die Zahlen so schnell wie möglich finden.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl egal.

Regeln: Die Zahlen werden der Reihenfolge nach von 1-100 so schnell wie möglich gesucht. Sind sie gefunden, wird mit dem Finger draufgetippt. Die Zeit für das Auffinden der 100 Ziffern wird gestoppt und verglichen.

Herausforderung und Fokus: Konzentration und Aktivierung.

Variation: Rückwärts suchen von 100-1.

(Zu Seite 414 In „Das GROSSE BUCH VOM BOGENSPORT“)

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|
| 15 | 90 | 57 | 71 | 8 | 34 | 93 | 21 | 56 | 67 |
| 88 | 2 | 38 | 47 | 96 | 25 | 83 | 7 | 42 | 86 |
| 32 | 66 | 51 | 29 | 65 | 98 | 46 | 69 | 82 | 31 |
| 92 | 20 | 43 | 78 | 11 | 1 | 52 | 13 | 99 | 18 |
| 24 | 73 | 6 | 55 | 75 | 64 | 37 | 80 | 5 | 72 |
| 89 | 58 | 94 | 40 | 97 | 28 | 61 | 22 | 63 | 45 |
| 70 | 35 | 26 | 85 | 19 | 68 | 10 | 91 | 54 | 33 |
| 12 | 76 | 3 | 53 | 79 | 41 | 87 | 16 | 77 | 50 |
| 62 | 44 | 39 | 81 | 30 | 100 | 59 | 48 | 36 | 95 |
| 17 | 9 | 60 | 49 | 14 | 84 | 23 | 74 | 4 | 27 |

JUMPING JACK

Material: 1 Würfel, pro Bogenschütze ein Stuhl (Alternative: auf dem Boden sitzen).

Spiel-Idee: Reaktionsspiel.

Anzahl der Schützen: Einzelschützen, Anzahl max. 8.

Anzahl der Pfeile: 3 pro Bogenschütze.

Regeln: Die Bogenschützen sitzen in einem Kreis. Ein Schütze oder der Trainer ist der Spielleiter. Er wirft den Würfel, so, dass jeder das Ergebnis sehen kann. Die Mitspieler müssen der Augenzahl entsprechend reagieren.

Beispiele:

1 → Aufstehen.

2 → In die Hände klatschen.

3 → Die Arme weit nach oben strecken, aber keinen Laut von sich geben.

4 → Laut "Bogen" ausrufen.

5 → Den Boden mit beiden Händen berühren.

6 → "Einfrieren", d.h. keine Bewegung machen.

Der Spielleiter darf die Mitspieler durcheinanderbringen, indem er entgegen dem Wurf Ergebnis handelt. Jeder Schütze hat 3 Pfeile. Jedes Mal, wenn ein Schütze eine falsche Aktion macht, wird ihm ein Pfeil weggenommen. Gewinner ist, wer am längsten im Spiel bleibt bzw. am Schluss die meisten Pfeile noch hat.

Herausforderung und Fokus: Augenwahrnehmungs-Bewegungskoordination, Reaktionsvermögen, Taktieren.

Variation: Auch dem Langsamsten wird ein Pfeil weggenommen.

BILDERSUCHRÄTSEL

