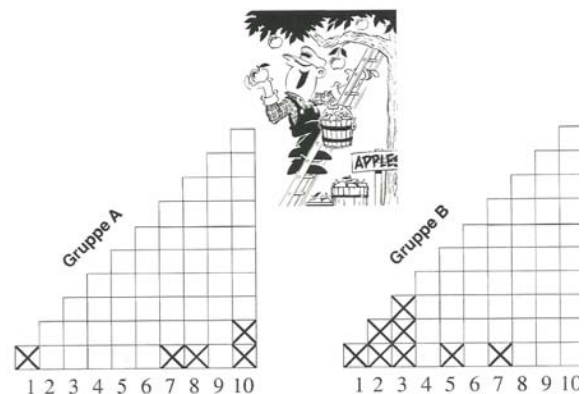


Schiessspiele

Schiessspiele unterstützen die Anwendung der Schiesstechnik und motivieren die Kursteilnehmer in der Anwendung des gelernten Stoffes. Spiele sollen in jede Lektion eingebaut werden.

1. Fuchsjagd
2. Nürburgring
3. Ohne 9
4. Autorennen
5. Böse "Acht"
6. Vielfacher Millionär
7. Stufenschiessen
8. Auf und Ab
9. Wettrennen
10. Pyramidenschiessen
11. Handicap-Turnier
12. Figureschiessen
13. Die glückliche Hand
14. Velotour
15. Treppensteigen
16. Streichergebnis



1. Fuchsjagd

Aus der Reihe der Mitspieler wird der erste "Fuchs" gewählt. Nun hat dieser die Aufgabe, einen ersten Schuss auf die Scheibe abzugeben. Die geschossene Punktzahl ist der Vorsprung, die er braucht, um so lange wie möglich vor den "Jägern" zu bleiben. Jetzt können die anderen Mitspieler als "Jäger" mit schießen. Sie versuchen nun, durch gute Schüsse den "Fuchs" einzuholen. Gewonnen hat derjenige Mitspieler, der als erster die Punktzahl des "Fuchses" eingeholt hat. Als Sieger dieser Spielrunde wird er nun der neue "Fuchs" für die nächste Runde.



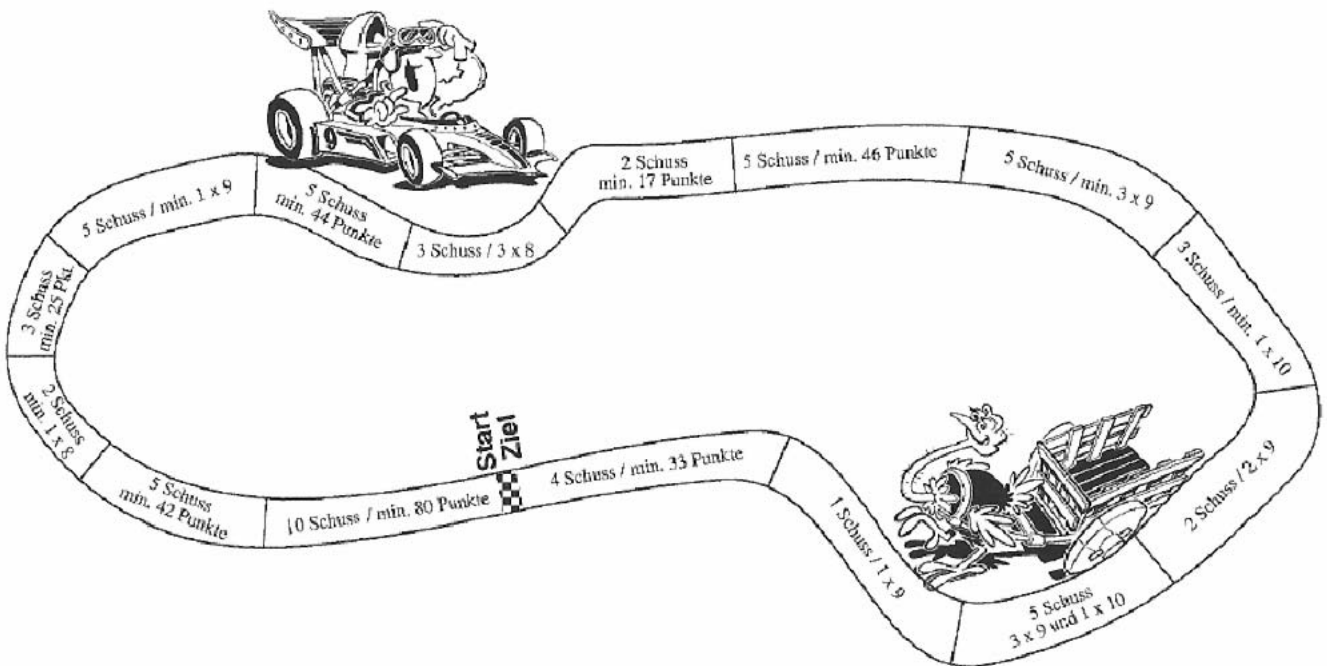
	Fuchs		Schütze A		Schütze B		Schütze C		
	Ringe	Punkte	Ringe	Punkte	Ringe	Punkte	Ringe	Punkte	
1. Schuss	7	7	-	0	-	0	-	0	
2. Schuss	8	15	9	9	7	7	10	10	
3. Schuss	6	21	8	17	6	13	8	18	
4. Schuss	9	30	8	25	7	20	8	26	
5. Schuss	8	38	7	32	9	29	7	33	
6. Schuss	8	46	10	42	9	38	10	43	
7. Schuss	7	53	10	52	8	46	8	51	
8. Schuss	9	62	8	60	8	54	10	61	
9. Schuss	10	72	9	69	7	61	9	70	
10. Schuss	7	79	7	76	9	70	10	80	
								Sieger	

2. Nürburgring

Der Nürburgring ist eine Rennstrecke mit Posten, auf denen verschiedene Aufgaben zu erfüllen sind. Hat der Schütze die Aufgaben erfüllt, kann er weiter zum nächsten Posten. Wenn nicht, muss er den Posten noch einmal wiederholen. Sieger ist derjenige, welcher als Erster am Ziel ankommt.

Um das Spiel nicht unnötig in die Länge zu ziehen, empfiehlt es sich, jeden Posten maximal zweimal zu wiederholen.

Die Aufgaben können problemlos dem Leistungsniveau der Schützen angepasst werden.



3. Ohne 9

Hier wird zuerst eine Schusszahl festgelegt (zB. 40 Schuss). Der Schütze schießt dieses Spiel passenweise, oder, um es spannender zu machen, jeden Schuss einzeln. Danach wird ausgewertet und die Punktzahlen nach dem unten gezeigten System verteilt:

- Ein 9er ergibt 0 Punkte
- Ein 10er ergibt +1 Punkt
- Ein 8er ergibt -1 Punkt
- Ein 7er ergibt -2 Punkte
- usw.

Das Spiel bietet noch die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad den Schützen anzupassen. Statt die 9 als Vorgabe kann eine 8 oder gar nur eine 7 genommen werden.



Beispiel:

10 ergibt +1	9 ergibt +0	8 ergibt -1	7 ergibt -2	6 ergibt -3	usw
10 ergibt +2	9 ergibt +1	8 ergibt +0	7 ergibt -1	6 ergibt -2	usw
10 ergibt +3	9 ergibt +2	8 ergibt +1	7 ergibt +0	6 ergibt -1	usw

Die Punktzahlen werden nach dem Spiel zusammengezählt. Gewonnen hat der Schütze, welcher schlussendlich die meisten Punkte für sich verbuchen kann.

Beispiel mit 8:

	Schütze A			Schütze B			Schütze C		
	Ringe	Punkt	Total	Ringe	Punkt	Total	Ringe	Punkt	Total
1. Schuss	8	0	0	10	+2	2	7	-1	-1
2. Schuss	9	+1	1	10	+2	4	8	0	-1
3. Schuss	10	+2	3	8	0	4	9	+1	0
4. Schuss	9	+1	4	9	+1	5	8	0	0
5. Schuss	6	-2	2	8	0	5	10	+2	2
6. Schuss	9	+1	3	9	+1	6	8	0	2
7. Schuss	8	0	3	10	+2	8	10	+2	2
8. Schuss	9	+1	4	9	+1	10	9	+1	4
10 Schuss	6	-2	1	7	-1	9	10	+2	6
Sieger									

4. Autorennen

Bevor mit dem Autorennen begonnen werden kann, muss zuerst Treibstoff getankt werden. Dieser besteht aus 40 Schuss. Jetzt besteigt man das Auto. Damit man aber einsteigen darf, muss eine "7" geschossen werden; für das Angurten eine "8", für das Motorstarten eine "9" und für den Gang einzulegen eine "10". Es muss so lange geschossen werden, bis alle Bedingungen erfüllt sind.

Erst dann darf mit der restlichen Munition gefahren werden. Jeder geschossene Punkt ergibt 1 Kilometer. Diese Punkte werden zusammengezählt. Sieger ist der Fahrer, welcher mit seiner Restmunition am weitesten gefahren ist.

Die Anzahl Schüsse und die Anfangsbedingungen können dem Leistungsniveau der Schützen angepasst werden.



Beispiel:

	Roman	Peter
1. Schuss	7 = Einsteigen	9 = --
2. Schuss	9 = --	10 = --
3. Schuss	8 = Angurten	8 = --
4. Schuss	10 = --	7 = Einsteigen
5. Schuss	9 = Motor starten	9 = --
6. Schuss	10 = Gang einlegen	9 = --
7. Schuss	9 = 9km	8 = Angurten
8. Schuss	10 = 10km	10 = --
9. Schuss	7 = 7km	9 = Motor starten
10. Schuss	10 = 10km	10 = Gang einlegen
11. Schuss	8 = 8km	10 = 10km
12. Schuss	7 = 7km	9 = 9km
usw	usw	usw



5. Böse "Acht"

Es werden 2 Mannschaften gebildet.

Ziel ist es, als erste Mannschaft 100 Punkte zu erreichen.

Der erste Schütze der Mannschaft A schießt einen Schuss, danach der zweite, dann der dritte usw. Die erzielten Punkte werden aufaddiert. Dies geht so weiter, bis ein Schütze der Mannschaft A eine "8" schießt. Hierauf verfallen sämtliche erzielten Punkte.

Die Mannschaft B darf nun ihr Glück versuchen. Hier geht es genau gleich. Also nie eine "8" schießen.

Jene Mannschaft, die zuerst 100 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Wenn es grössere Mannschaften gibt, empfiehlt es sich, die zu erreichende Punktzahl auf 200 Pt zu erhöhen.



6. Vielfacher Millionär

Jeder Mitspieler bekommt 9 Schüsse. Jeder Schuss wird einzeln ausgewertet und nach freier Wahl in ein Kästchen eingetragen. Zu beachten ist, dass eine "Zehn" als "Neun" eingetragen wird. Ziel des Spiels ist, durch geschicktes Eintragen der Schüsse so nahe wie möglich an eine Milliarde Franken zu kommen. Wer nur 9er und 10er schießt, kann maximal Fr. 999'999'999.- auf seinem Konto sammeln. Gewonnen hat natürlich der "reichste" Schütze. Haben 2 Schützen die gleiche Summe, siegt derjenige, welcher mehr 10er geschossen hat. Ist immer noch Gleichstand, wird mit 3 Schüssen gestochen.



Beispiel:

Urs	9	8	9	⑨	8	5	9	7	6	Fr. 989'985'976.-
Paul	⑨	9	8	9	7	6	8	7	5	Fr. 998'976'875.-

⑨ = 10er, die als 9er eingetragen werden.

7. Stufenschiessen

Hier geht es darum, dass der Schütze Aufgaben zu erfüllen hat. Erst, wenn er die erste Aufgabe erfüllt hat, darf er die zweite in Angriff nehmen. Wenn er die Aufgabe nicht erfüllt hat, muss er zuerst 5 Schüsse auf eine weisse Scheibe schießen. Während diesen 5 Schüssen konzentriert er sich auf eine saubere Schussabgabe. Nach diesen 5 Schüssen muss er wieder mit der gleichen Aufgabe von vorher beginnen. Sieger ist der Schütze, der als erster alle Aufgaben erfüllt hat.



Aufgaben:		
1. Aufgabe	2 Schüsse	mindestens 15 Punkte
2. Aufgabe	3 Schüsse	mindestens 25 Punkte
3. Aufgabe	4 Schüsse	mindestens 35 Punkte
4. Aufgabe	5 Schüsse	mindestens 45 Punkte
5. Aufgabe	6 Schüsse	mindestens 55 Punkte
6. Aufgabe	7 Schüsse	mindestens 65 Punkte
7. Aufgabe	8 Schüsse	mindestens 75 Punkte
8. Aufgabe	9 Schüsse	mindestens 85 Punkte
9. Aufgabe	10 Schüsse	mindestens 95 Punkte

Dieses Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, um dann an einem anderen Trainingstag weiterzufahren. Ebenfalls kann der Schwierigkeitsgrad den Schützen angepasst werden.



8. Auf und Ab

Jeder Schütze bekommt ein Startkapital von 150 Punkten. Danach wird seinem Leistungsvermögen entsprechend ein Resultatsschnitt festgelegt, zum Beispiel "9". Der Schütze hat nun die Aufgabe, zwei Schüsse auf die Scheibe abzugeben. Von diesen zwei Treffern muss mindestens ein Schuss seinem Resultatsschnitt entsprechen. Wenn dies der Fall ist, kann er die Summe der beiden Schüsse von den 150 Punkten subtrahieren, sonst muss er diese Summe zu den 150 Punkten addieren. Gewonnen hat der Schütze, welcher zuerst bei Null Punkten angelangt ist.

Bei diesem Spiel kann man auch 2er Gruppen bilden. Jeder Schütze gibt dann nur einen Schuss auf die Scheibe ab.

Heinz (Schnitt 9)	8/9	10/7	8/8	9/10	8/7	usw
René (Schnitt 8)	7/6	7/8	8/8	5/8	9/8	usw

Heinz			150	René			150
8/9	-17		133	7/6	+13		163
10/7	-17		116	7/8	+15		178
8/8	+16		132	8/8	-16		162
9/10	-19		113	5/8	-13		149
8/7	+15		128	9/8	-17		132
usw				usw			

Gruppe A						
Heinz (Schnitt 9)	10	9	10	8	10	usw
René (Schnitt 8)	7	8	7	7	7	usw

Gruppe B						
Peter (Schnitt 8)	9	8	8	7	9	usw
Marc (Schnitt 7)	7	6	7	6	10	usw

Gruppe A			150	Gruppe B			150
10/7	-17		133	9/7	-16		134
9/8	-17		116	8/6	-14		120
10/7	-17		99	8/7	-15		105
8/7	+15		114	7/6	+13		118
10/7	-17		97	9/10	-19		99
usw				usw			

9. Wettrennen

Die Mitspieler werden für das "Wettrennen" in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft gibt abwechselnd je einen Schuss ab. Die erreichte Punktzahl wird der Mannschaft gutgeschrieben. Jedoch gilt die Ausnahme, dass eine **"8"** 10 Punkte, eine **"9"** 15 Punkte und eine **"10"** 20 Punkte zählen. Gewonnen hat die Mannschaft, welche als erste 150 Punkte erreicht hat.



Beispiel:

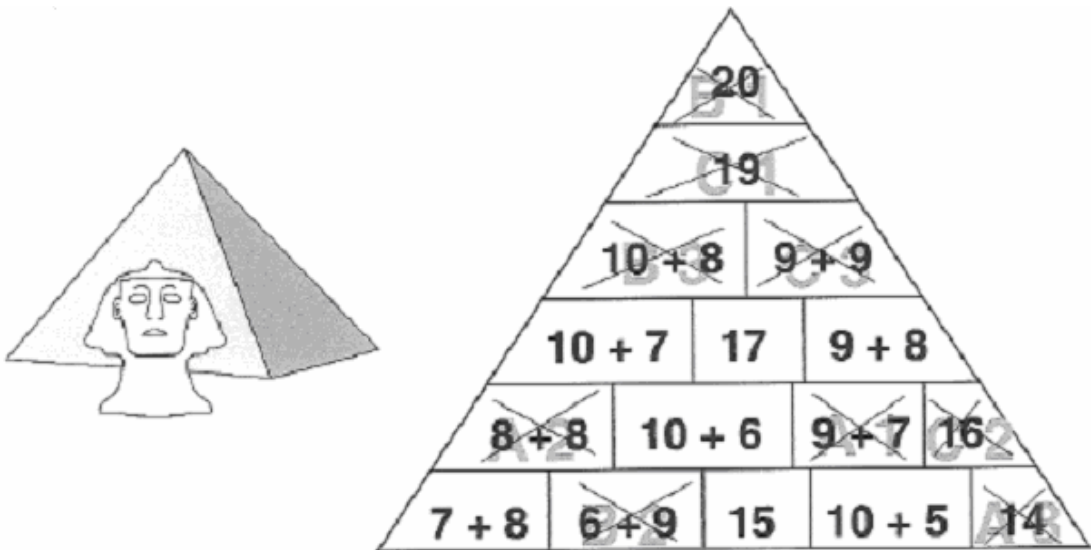
Mannschaft A			Mannschaft B		
Ernst	7 = 7	7	Daniel	8 = 10	10
Susi	10 = 20	27	Urs	8 = 10	20
Peter	6 = 6	33	Jürg	10 = 20	40
Tanja	8 = 10	43	Michael	7 = 7	47
Ernst	9 = 15	58	Daniel	10 = 20	67
usw			usw		

10. Pyramidenschiessen

2 Schützen bilden jeweils eine Mannschaft. Sie versuchen zusammen, möglichst viele der Aufgaben in der Pyramide zu erfüllen.

Jeder Schütze schießt einen Schuss. Entsprechen die Schüsse einer der Aufgaben in der Pyramide, wird diese gestrichen, und die Mannschaft kann einen Punkt für sich gutschreiben. Entsprechen die Schüsse mehreren Aufgaben, kann sich die Mannschaft aussuchen, welche sie streichen will. Ist eine Aufgabe schon gestrichen bzw keine mit den geschossenen Punkten identisch, geht die Mannschaft leer aus. Sie darf aber irgend eine Aufgabe streichen lassen. Die Aufgaben können problemlos dem Ausbildungsniveau der Schützen angepasst werden.

Beispiel:



Mannschaft A	Fritz	7	8	7
	Tanja	9	8	7
Mannschaft B	Manuel	4	9	9
	Daniel	7	10	10
Mannschaft C	Sonja	10	9	10
	Claudia	9	7	10

										Total
A	1			1			1			3
B		0			1			0		1
C			1			1			0	2



11. Handicap-Turnier

Je zwei Schützen bilden eine Mannschaft. Die Mannschaften versuchen nun, dieses Turnier mit möglichst vielen Punkten zu gewinnen. Das Turnier ist jedoch mit einigen Stolpersteinen gepflastert.

Die Scheiben können nach dem Ausbildungsniveau der Schützen gewählt werden (Volks- bzw. Matchscheiben).

Die Turniere:

1. Turnier: je 10 Schüsse, nach jedem Schuss Platzwechsel mit seinem Partner.
2. Turnier: 2 x 5 Schüsse, jeder Partner schießt 5 Schüsse, dabei ergeben
 - 9 → 0 Punkte
 - 10 → +1 Punkt
 - 8 → -1 Punkt
 - 7 → -2 Punkte
 - 6 → -3 Punkteusw.
3. Turnier: je 10 Schüsse mit ausgetauschtem Schiesssportgerät des Partners.
4. Turnier: je 10 Schüsse auf Zeit. Der schnellste Schütze bekommt noch einen Punkt gut geschrieben.
5. Turnier: je 10 Schüsse unter schlechter Beleuchtung und unter Lärmeinfluss.
6. Turnier: je 10 Schüsse. Der Spielleiter verstellt zuerst bei allen Schiesssportgeräten die Visiere.





12. Figurenschiessen

Dieses Spiel ist ideal für Schützen mit unterschiedlichem Ausbildungsniveau. Zuerst werden die Bedingungen festgelegt.

Beispiel:

Heiner darf keinen Schuss unter 8 schießen

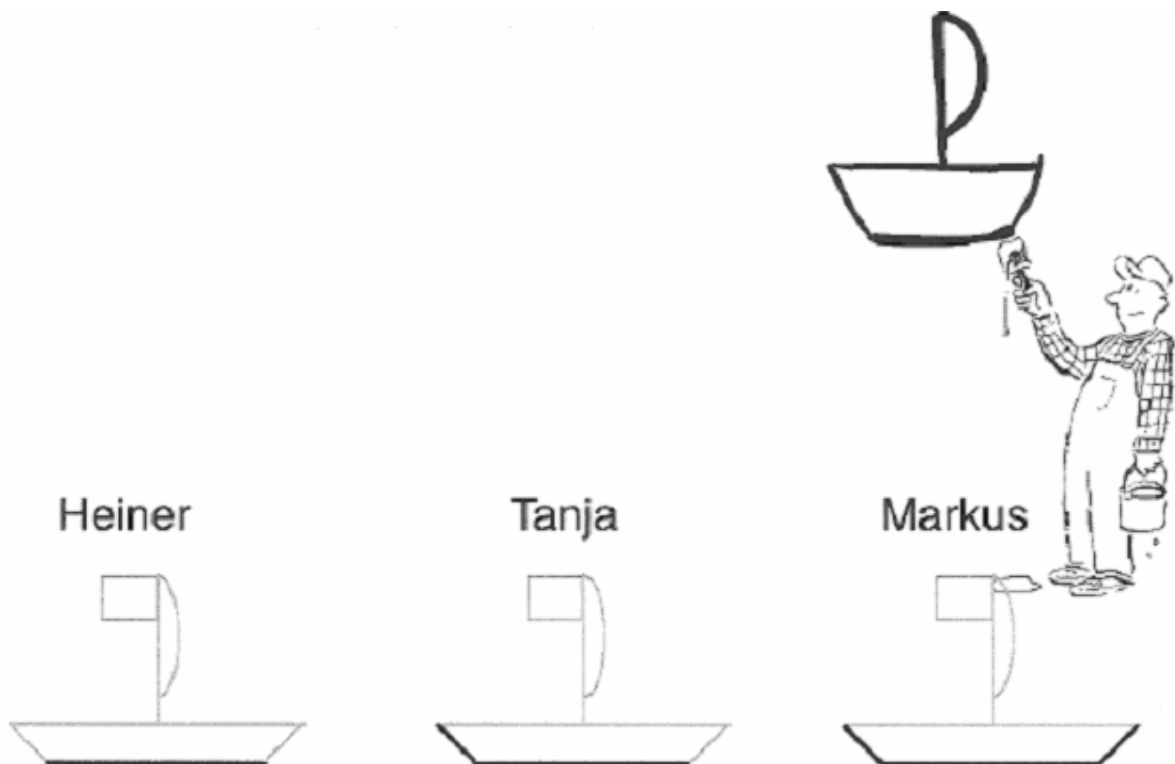
Tanja darf keinen Schuss unter 9 schießen

Markus darf keinen Schuss unter 7 schießen

Nun wird eine Figur entworfen.

Dabei gilt folgende Spielregel: Wenn ein Schütze die Bedingung nicht erfüllt (Tanja zB eine 8 schießt), wird ein Teil der Figur auf die Tafel gezeichnet. Gewonnen hat der Schütze, dessen Figur als letzte fertig wird.

Beispiel:



13. Die glückliche Hand

Zwei Sätze Jasskarten werden zuerst gut gemischt. Aus diesen Karten zieht jeder Schütze 5 Stück.

Ass, König, Dame und Unter zählen 10 Punkte, alle übrigen Karten zählen den Wert, mit dem diese beschriftet sind.

Der Schütze hat nun die Aufgabe, mit 5 Schüssen die Summe der Karten zu übertreffen. Gelingt ihm das, bekommt er einen Punkt, sonst geht er leer aus. Dies kann beliebig oft wiederholt werden. Gewonnen hat der Kandidat, welcher am meisten Punkte hat.



Peter			Urs		
Karte	Kartenwert	Schusswert	Karte	Kartenwert	Schusswert
6er	6	8	8er	8	10
Unter	10	9	9er	9	7
8er	8	9	Ass	10	9
König	10	7	8er	8	8
Banner	10	10	6er	6	8
Total	44	43	Total	41	42
0 Punkte			1 Punkt		

Peter	1	1	0	1	0	USW
Urs	0	1	1	0	1	USW



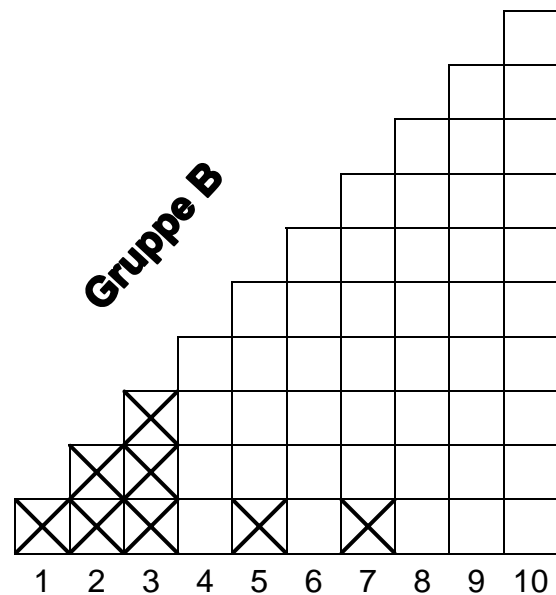
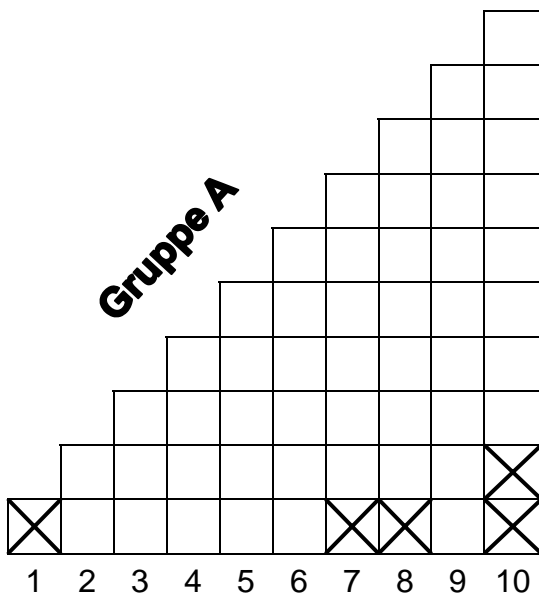
14. Velotour

Der Schütze muss wie bei einem Radrennen mehrere Etappen hintereinander absolvieren. Jede Etappe enthält eine Aufgabe, welche zu lösen ist. Am Ende der Radtour werden die absolvierten Kilometer (=Punkte) zusammengezählt. Die Etappenaufgaben können problemlos geändert werden. Ebenfalls kann hier ein Schütze dieses Spiel allein absolvieren, und einfach seine "gefahrenen" Kilometer mit dem Resultat eines früher absolvierten Spieles vergleichen.

Etappen	Start	Start	Starten darf, wer eine "9" geschossen hat.
1. Etappe	2 Schüsse schießen und den besseren eintragen
2. Etappe	5 Schüsse schießen und das Gesamtergebnis eintragen.
3. Etappe	2 Schüsse schießen und den schlechteren eintragen.
4. Etappe	1 Schuss schießen. Bewertung: 10er=20km; 9er=18km; 8er=16km; 7er=14km; 6er=12km; 5er=10km; 4er=8km; 3er=6km; 2er= 4km; 1er= 2km.
5. Etappe	2 Schüsse schießen und miteinander multiplizieren.
6. Etappe	5 Schüsse schießen; Gesamtergebnis durch 2 dividieren und mit 10 multiplizieren.
7. Etappe	Den Bewegungsablauf eines Schusses durchdenken, dann schießen und den Schusswert eintragen.
8. Etappe	5 Schüsse schießen und das Gesamtergebnis durch 5 dividieren.
9. Etappe	2 Schüsse schießen und das Resultat der 8. Etappe addieren.
10. Etappe	1 Schuss schießen und das Resultat verdoppeln.
ZIEL	Total Kilometer eintragen.

15. Treppensteigen

Zwei Schützen bilden jeweils eine Gruppe. Die Gruppenaufgabe besteht darin, mit so wenig Schüssen wie möglich eine Treppe zu bauen. Die Treppe besteht aus mehreren Feldern, denen ein Schusswert zugeordnet ist. Schiesst ein Schütze zB eine "9", kann er beim 9er Feld ein Kreuz machen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, in mehreren Feldern ein Kreuz machen zu können. Die Summe der angekreuzten Feldern muss aber dem Schusswert entsprechen. Gewonnen hat die Gruppe, welche am wenigsten Schüsse für den Treppenbau benötigt.



Gruppe A			
Mario	Schuss 10	Schuss 7	usw
	wählt 10	wählt 7	
Patrick	Schuss 9	Schuss 10	usw
	wählt 8+1	wählt 10	

Gruppe B			
Tanja	Schuss 7	Schuss 5	usw
	wählt 7	wählt 5	
Peter	Schuss 8	Schuss 6	usw
	wählt 1+2+2+3	wählt 3+3	



16. Streichergebnis

In einer Serie von zum Beispiel 5 Schüssen wird ein Streichergebnis eingebaut. Dies bedeutet, dass der schlechteste der 5 Schüsse gestrichen wird und also nur die 4 besten Schüsse zählen.

Auch kann man 40 Schüsse schießen und die 10 schlechtesten oder sogar die 10 besten Schüsse streichen. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Jeder kann sein eigenes Spiel zusammenstellen, indem er die besten, die schlechtesten oder sogar die mittleren Schüsse streicht.

Das Spiel bietet die Möglichkeit, das Leistungsniveau des besseren zum schlechteren Schützen auszugleichen. Hierbei streicht man dem stärkeren Schützen die besten und dem schwächeren Schützen die schlechteren Schüsse.



Beispiel:

Marc ist der stärkere und Peter ist der schwächere Schütze:

Marc	8	9	8	10	9	Total 34
Die "10" wird gestrichen!						
Peter	8	7	8	6	9	Total 32
Die "6" wird gestrichen!						