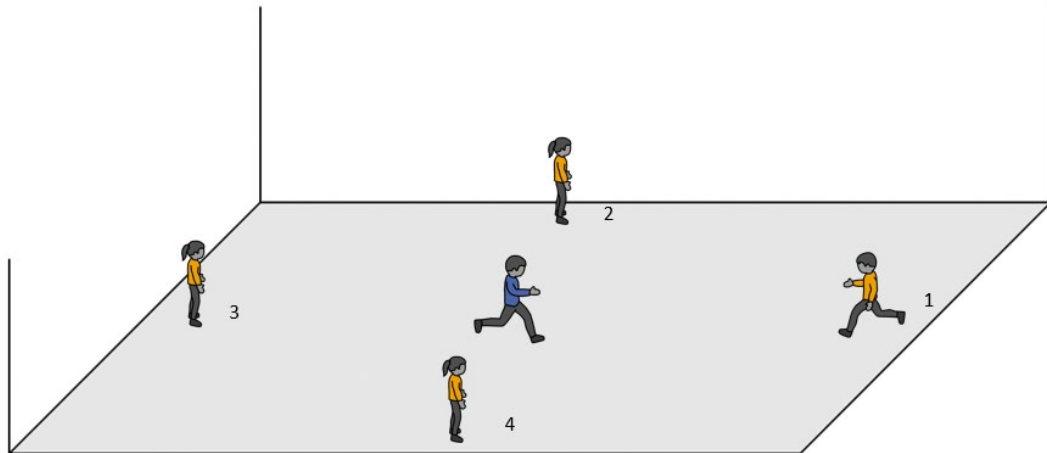


## Relay Hunt



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 4 aus einem Team
- Zeit: 60 Sekunden
- Der\*Die Fänger\*in muss die Läufer\*innen der Reihe nach fangen. Jede\*r Läufer\*in hat eine feste Startposition. Nachdem ein\*e Läufer\*in gefangen wurde, muss er\*sie wieder auf seine\*ihre Startposition. Es befindet sich immer nur ein\*e Läufer\*in und der\*die Fänger\*in im Spielfeld.

### Punktevergabe

- 20 Punkte erhält der\*die Fänger\*in für sein\*ihr Team, der\*die die meisten Läufer\*innen gefangen hat (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- 5 Bonuspunkte für den\*die Läufer\*in, der\*die am längsten nicht gefangen wurde.

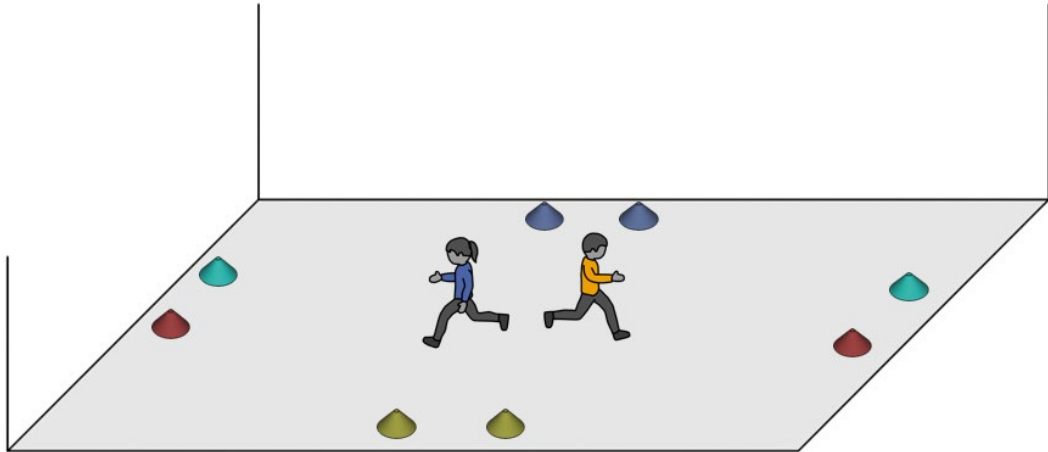
### Aufbau

- Aufbauzeit: eine Minute (das Spielfeld muss abgesteckt werden)
- Materialien: keine
- Materialalternativen: keine

### Durchführung

- 4 Runden, damit jedes Team einmal eine\*n Fänger\*in stellen kann.
- Ungefähr 6 Minuten (4 x 60 Sekunden + 120 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).

## Chain Reaction



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 1
- Zu Beginn sind beide Spieler\*innen neutral
- Zeit: keine Vorgabe
- 2 Spieler\*innen treten gegeneinander an. Die Lehrperson ruft die Farben der Hütchen, welche die Spieler\*innen in ihren Hälften nacheinander ablaufen müssen. Der\*Die Spieler\*in, der\*die als erste\*r alle vier Hütchen abgelaufen hat, wird zum\*zur Fänger\*in und hat dann fünf Sekunden Zeit, um den\*die Gegner\*in zu fangen. Wenn dem\*der Fänger\*in kein „Catch“ gelingt, müssen erneut vier Hütchen abgelaufen werden. Der Fangzeitraum verlängert sich so lange um jeweils eine Sekunde, bis eine\*r der Spieler\*innen erfolgreich ist.

### Punktevergabe

- Das Team, welches seine\*n Gegner\*in in zwei von drei möglichen Duellen fängt, erhält 20 Punkte.
- 5 Bonuspunkte gewinnt der\*die Fänger\*in für sein\*ihr Team, der\*die seine\*n Kontrahent\*in am schnellsten fangen kann.

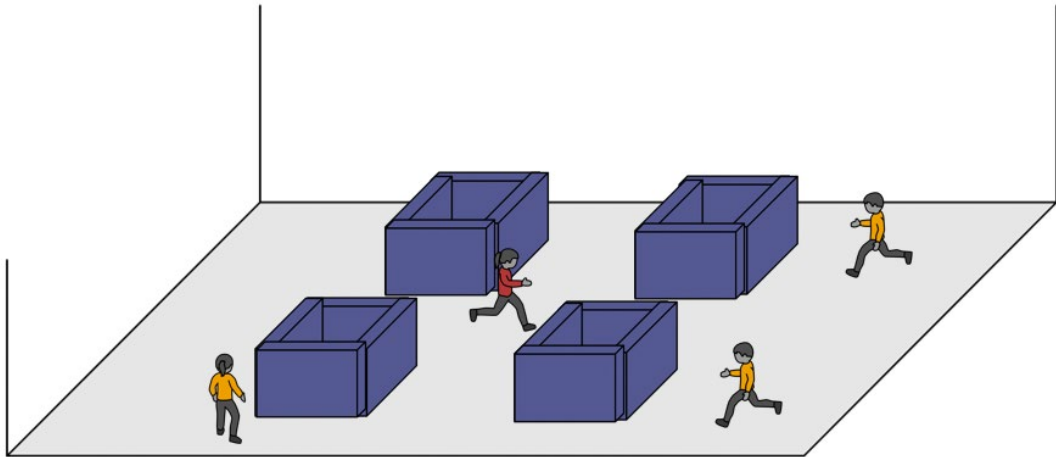
### Aufbau

- Aufbauzeit: eine Minute
- Materialien: Hütchen
- Materialalternativen: bemalte Bierdeckel, Spielkarten

### Durchführung

- 2 Paarungen (z. B. Team A gegen Team B und Team C gegen Team D)
- Die Spielzeit ist von der Anzahl der gespielten Runden abhängig. Es sind bis zu 3 Duelle pro Paarung möglich.
- Bei 6 Runden dauert die Durchführung ungefähr 10 Minuten.

## Around the Block



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 3 aus einem Team
- Zeit: 60 Sekunden
- Der\*Die Fänger\*in muss immer in der Mitte des Spielfelds starten und drei Läufer\*innen eines gegnerischen Teams fangen.

### Punktevergabe

- Das Team, dessen Läufer\*innen addiert am längsten entkommen können, gewinnt 20 Punkte (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- Der\*Die Fänger\*in, der\*die alle drei Läufer\*innen am schnellsten fangen kann, gewinnt für seine\*ihre Mannschaft 5 Bonuspunkte.

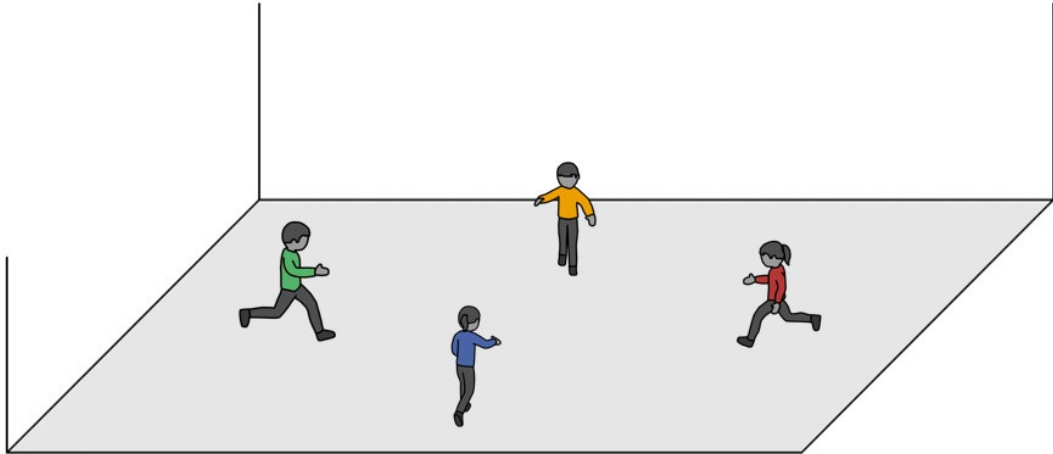
### Aufbau

- Aufbauzeit: 10 Minuten
- Materialien: Weichbodenmatten
- Materialalternativen: Weichbodenmatten an Sprungkasten anlehnen, Turmatten hochkant an Sprungkasten anlehnen, Läuferrolle hochkant aufstellen

### Durchführung

- 4 Runden, damit jedes Team einmal eine\*n Fänger\*in stellen kann.
- Ungefähr 6 Minuten (4 x 60 Sekunden + 120 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).

## Ten Seconds



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 3 (aus jedem Team ein\*e Läufer\*in)
- Zeit: 80 Sekunden
- Pro Runde treten vier Spieler\*innen, jeweils ein\*e Spieler\*in aus jedem Team, gegeneinander an. Alle zehn Sekunden wechselt der\*die Fänger\*in durch den Zuruf der Lehrperson bzw. des Schiedsrichters/der Schiedsrichterin. Jede\*r Spieler\*in ist zweimal Fänger\*in innerhalb einer Runde. Es werden vier Runden gespielt, sodass aus jedem Team jede\*r Spieler\*in einmal die Rolle des Fängers\*der Fängerin übernimmt.

### Punktevergabe

- Das Team, das nach vier Runden die meisten Fänge erzielt, gewinnt 20 Punkte (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- 5 Bonuspunkte erhält ein Team, wenn innerhalb von zehn Sekunden vier Läufer\*innen gefangen werden.

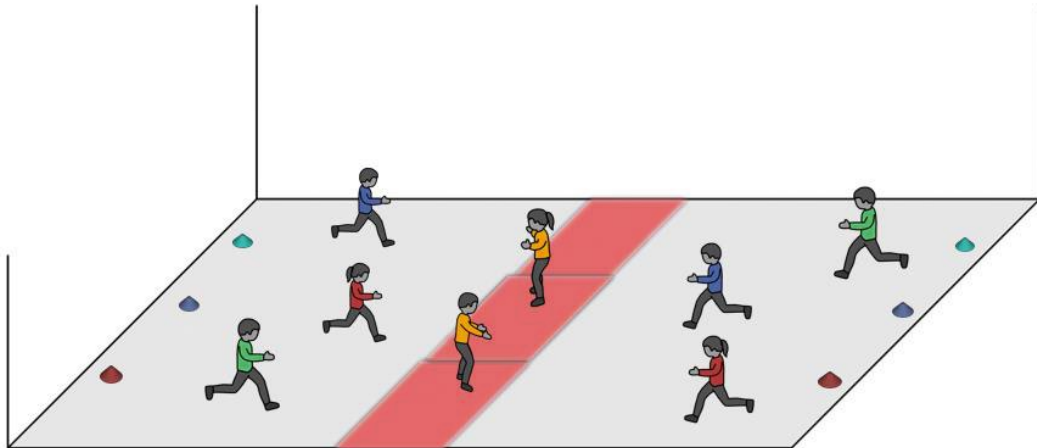
### Aufbau

- Aufbauzeit: eine Minute (das Spielfeld muss abgesteckt werden)
- Materialien: keine
- Materialalternativen: keine

### Durchführung

- 4 Runden
- Ungefähr 8 Minuten (4 x 80 Sekunden + 160 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).

## Cross the Line



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 2
- Anzahl Läufer\*innen: 6 (je 2 aus einem Team)
- Zeit: 60 Sekunden
- So oft wie möglich die markierte Mittellinie überqueren. Auf dieser Mittellinie warten zwei Fänger\*innen. Wenn man von diesen Fänger\*innen berührt wird, scheidet man sofort aus. Für jedes erfolgreiche Überqueren der Mittellinie gibt es einen Punkt. Die in der Abbildung gezeichneten Hütchen sollten durch Schüler\*innen ersetzt werden. Diese zählen, wie oft die jeweiligen Teams sie abklatschen.

### Punktevergabe

- 20 Punkte erhält das Team, welches nach vier Runden am häufigsten die Mittellinie überquert hat (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- 5 Bonuspunkte für das Fängerpaar, welches die wenigsten Überquerungen über die Mittellinie zulässt.

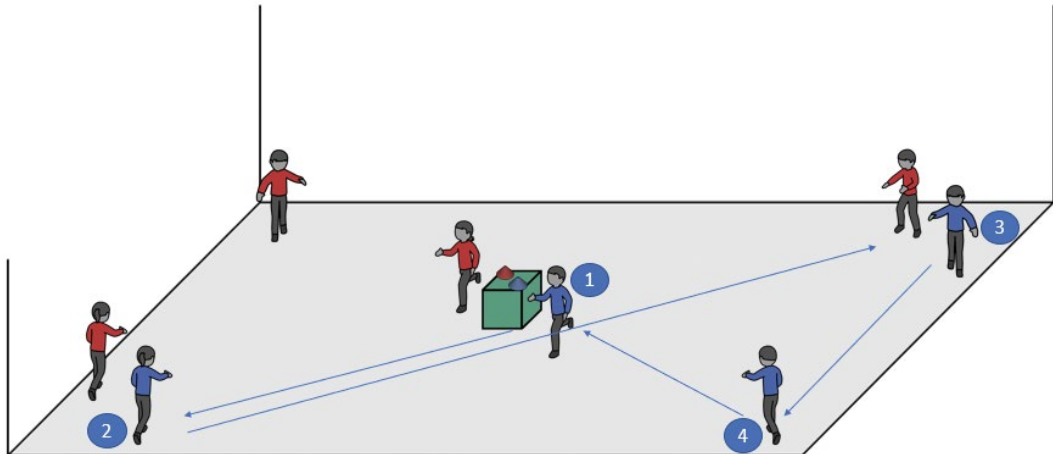
### Aufbau

- Aufbauzeit: 3 Minuten
- Materialien: Klebeband um die Mittellinie zu markieren, Hütchen bzw. Schüler\*innen, welche die Überquerungen zählen
- Materialalternativen: Hütchen um die Mittellinie zu markieren

### Durchführung

- 4 Runden, damit jedes Team einmal ein Fängerpaar stellen kann.
- Ungefähr 6 Minuten (4 x 60 Sekunden + 120 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).

## Crossbow Run



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 4
- Zu Beginn sind alle 8 Spieler\*innen neutral
- Zeit: keine Vorgabe
- Bei diesem Spiel treten zwei Teams gegeneinander an und absolvieren einen Staffelsprint. An dessen Ziel befindet sich ein Hütchen/Leibchen und wer dieses zuerst erreicht, darf zehn Sekunden lang so viele wie möglich aus dem gegnerischen Team fangen. Danach rücken alle Spieler\*innen eine Position weiter und es folgt die nächste Runde.

### Punktevergabe

- 20 Punkte für das Team mit den meisten Fängen (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- Keine Bonuspunkte.

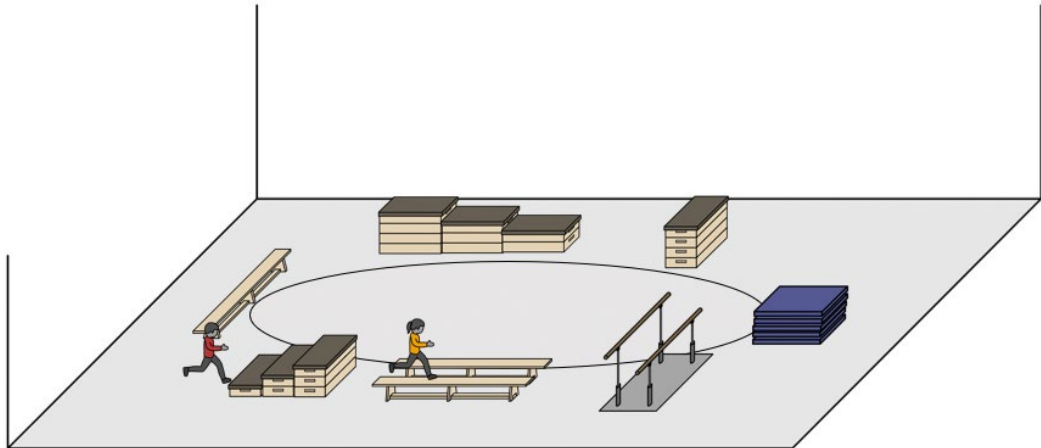
### Aufbau

- Aufbauzeit: eine Minute
- Materialien: Hütchen/Leibchen
- Materialalternativen: keine

### Durchführung

- 8 Runden (Jede Paarung spielt vier Runden, sodass aus jedem Team jede\*r Spieler\*in die Möglichkeit erhält, zum\*zur Fänger\*in zu werden).
- Ungefähr 12 Minuten (8 x 60 Sekunden ungefähre Spielzeit pro Runde + 240 Sekunden Zeit für alle Wechsel).

## Speed Run



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 1
- Zeit: 60 Sekunden
- Ein\*e Fänger\*in fängt eine\*n Läufer\*in eines gegnerischen Teams auf einem Rundkurs. Der\*Die Läufer\*in hat fünf Sekunden Vorsprung und gilt als gefangen, wenn er\*sie von dem\* der Fänger\*in berührt oder überholt wird.

### Punktevergabe

- 20 Punkte für den\*die Spieler\*in, der\*die seine\*n/ihre\*n Gegner\*in am schnellsten fangen kann (zweitplatziertes Team: 10 Punkte, drittplatziertes Team: 5 Punkte, viertplatziertes Team: 0 Punkte).
- 5 Bonuspunkte für den\*die Läufer\*in, der\*die die längste Strecke zurücklegen kann.

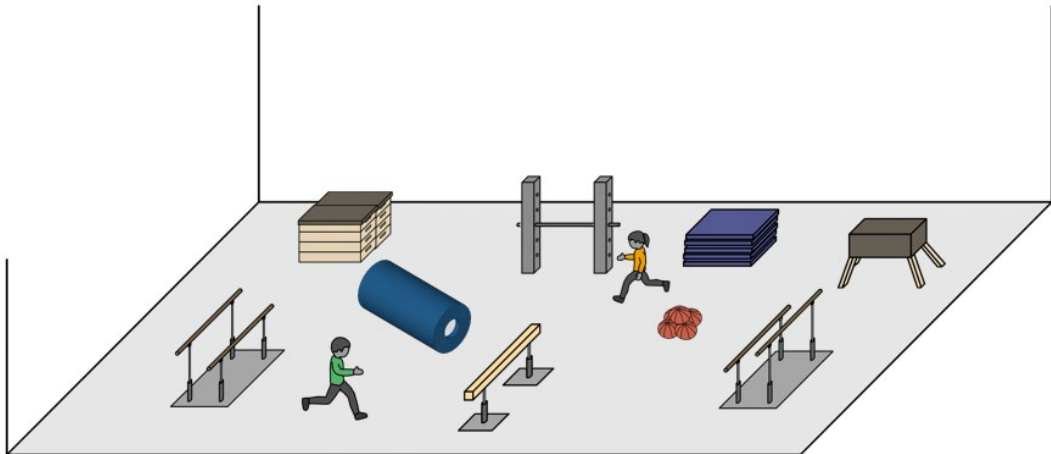
### Aufbau

- Aufbauzeit: 10 Minuten
- Materialien: Bänke, mehrteilige Sprungkästen in verschiedenen Höhen, Turnmatten (Mattenberg), Stufenbarren
- Materialalternativen: hier kann der Parcours beliebig verändert werden.

### Durchführung

- 4 Runden
- Ungefähr 6 Minuten (4 x 60 Sekunden + 120 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).

## Obstacle Race



### Regelwerk:

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 1
- Zeit: 20 bis 26 Sekunden
- Zwei Mannschaften treten gegeneinander an und es steht immer ein\*e Spieler\*in jedes Teams im Spielfeld. Per Losverfahren wird entschieden, welche\*r Spieler\*in als Fänger\*in beginnen darf. Der\*Die Fänger\*in versucht dann innerhalb der gegebenen Zeit den\*die Kontrahent\*in zu fangen. Gelingt ihm\*ihr das, scheidet der\*die Gegner\*in aus. Der\*Die erfolgreiche Fänger\*in bleibt im Spiel und wird zum\*zur Läufer\*in. Das gegnerische Team muss dann eine\*n Fänger\*in ins Spiel schicken. Schafft es ein\*e Läufer\*in die komplette Zeit dem\*der Fänger\*in zu entkommen, bleibt er\*sie im Spiel und das gegnerische Team muss eine\*n neue\*n Fänger\*in ins Spiel schicken. Sobald alle Spieler eines Teams ausgeschieden sind, hat das Team verloren.

### Punktevergabe

- Die beiden Teams, die ihr Duell gewinnen, ziehen ins Finale ein.

### Aufbau

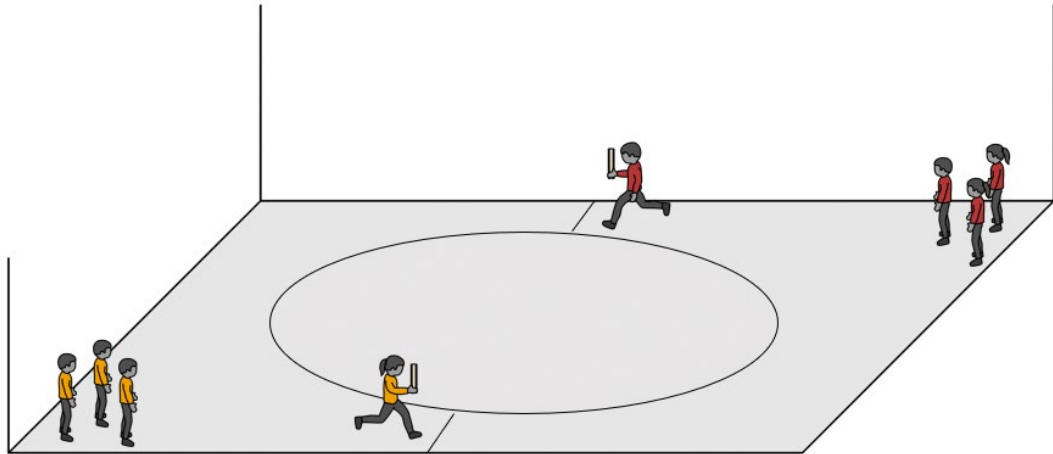
- Aufbauzeit: 10 Minuten
- Materialien: Turnmatten (Mattenberg), mehrteilige Sprungkästen, Stufenbarren, gestapelte Medizinbälle, Reck, Schwebebalken, Läuferrolle
- Materialalternativen: hier kann der Parcours beliebig verändert werden.

### Durchführung

- 2 Halbfinalpaarungen (in jedem Halbfinale kann es zu 8 Duellen kommen)
- Ungefähr 11 Minuten (16 x 20–26 Sekunden + 270 Sekunden, in denen die Teams das Feld verlassen bzw. betreten).



## The Circle



### Regelwerk

- Anzahl Fänger\*innen: 1
- Anzahl Läufer\*innen: 1
- Zeit: keine Vorgabe
- Die Spieler\*innen starten auf den sich gegenüberliegenden Seiten. Beide sind gleichzeitig sowohl Läufer\*innen als auch Fänger\*innen. Ein\*e Spieler\*in kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt mit einem\*einer Mitspieler\*in seines\*ihres Teams wechseln. Dieser Wechsel ist nur innerhalb eines begrenzten Bereichs (der eigenen Hälfte) möglich. Allerdings darf jede\*r aus dem Team nur einmal laufen.

### Punktevergabe

- Das Team, dessen Spieler\*in seine\*n Kontrahent\*in einholt und diese\*n fängt, gewinnt das Finale.

### Aufbau

- Aufbauzeit: eine Minute
- Materialien: Staffelstab, Klebeband um das Spielfeld zu markieren
- Materialalternativen: Hütchen um das Spielfeld zu markieren

### Durchführung

- Ein Durchgang
- Die Spielzeit kann nicht genau bestimmt werden.