

# MANNSCHAFTSSPIELE



## CAPTURE THE FLAG

**Spieleranzahl:** 8 - 20 Spieler

**Material:** » 2 Flaggen/Tücher  
» Leibchen

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**Vorbereitung:** Das Feld wird in zwei gleich große Hälften geteilt. Beide Teams bekommen jeweils eine Flagge, die sie in ihrer Hälfte leicht zugänglich verstecken müssen.

**Spielregeln:** Die Teams versuchen die Flagge des gegnerischen Teams zu stehlen und auf ihre Seite zu bringen.

Jedes Team kann auf seiner Seite des Spielfeldes die gegnerischen Spieler antippen. Diese müssen dann stehen bleiben und warten, bis sie von einem Mitspieler befreit werden (durch Abklatschen). Wird ein Spieler gefangen, der die Flagge des Gegners in der Hand hat, muss er diese fallen lassen.

Das Team, welches die Flagge des Gegners auf seine Seite gebracht hat, gewinnt.



## ANSCHLEICHEN

**Spieleranzahl:** 5 - 17 Spieler

**Dauer:** ca. 5 Minuten

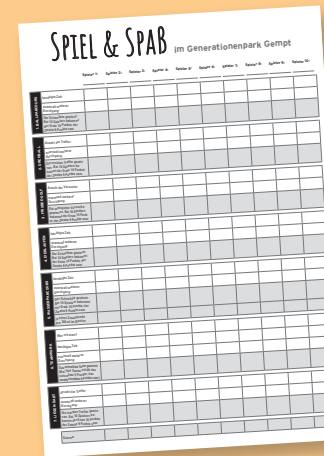
**Spielfeld:** ca. 10 m<sup>2</sup> großer Kreis

**Spielregeln:** Die Spieler bilden einen Kreis, einer steht in der Mitte. Der Spieler in der Mitte muss seine Augen schließen.

Die anderen versuchen sich einzeln an den Spieler in der Mitte anzuschleichen und ihn anzutippen. Währenddessen versucht der Spieler in der Mitte in die Richtung zu zeigen, aus der er ein Geräusch hört.

Wird auf einen Spieler im Kreis gezeigt, verliert die Gruppe. Steht dort niemand, geht das Spiel weiter, bis der Spieler in der Mitte berührt wurde.

## SPIELKARTE HERUNTERLADEN



Hier können Sie die Spielkarte vorab herunterladen und selber ausdrucken:



# SPIEL & SPAB

im Generationenpark Gempt

## PARCOURS für Mannschaften, Familie & Freunde



Die Spielutensilien können, gegen 5 € Pfand, während den Öffnungszeiten im Büro der Gempt-Halle (Münsterstr. 19) abgeholt werden.

Um telefonische Reservierung wird gebeten.

**ÖFFNUNGSZEITEN:** Di - Fr 9-17 Uhr

**GENERATIONENPARK GEMPT**  
an der **Gempthalle Lengerich**  
Gemptplatz 1  
49525 Lengerich

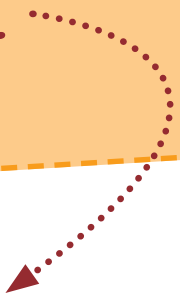
**BÜRO DER GEMPT-HALLE**  
Münsterstr. 19  
49525 Lengerich  
Tel.: 05481/305 00



**GENERATIONENPARK GEMPT**  
an der **Gempthalle Lengerich**  
Gemptplatz 1  
49525 Lengerich

**BÜRO DER GEMPT-HALLE**  
Münsterstr. 19  
49525 Lengerich  
Tel.: 05481/305 00

# MINI-SPIELE



## 1 BALLPARCOURS

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » Wasserbälle
  - » Stoppuhr
- Dauer:** ca. 1 Minute pro Spieler
- Spielfeld:** Parcours mit Wackelbrücke
- Spielregeln:** Jeder Spieler bekommt einen Wasserball, der mit den Händen hochgeschubst werden soll. So wird der Parcours absolviert. Fällt der Ballon runter, muss er aufgehoben werden und der Parcours geht an der gleichen Stelle weiter. Zeit pro Person stoppen.



- Punkte:** Wer den Parcours als schnellstes absolviert, gewinnt. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte etc....



## 2 DREHBALL

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » kleine Bälle
  - » Ziele (z.B. Eimer)
- Dauer:** ca. 1 Minute pro Spieler
- Spielfeld:** Drehteller
- Vorbereitung:** Um den Drehteller werden in einem Abstand von 3 - 5 m 5 Eimer verteilt.
- Spielregeln:** Ein Spieler setzt sich auf den Drehteller, so dass er nicht runterfallen kann, wenn der Teller sich dreht. Eine weitere Person dreht den Teller leicht an. Die Person, die auf dem Teller sitzt, versucht nun die Bälle in die Eimer zu werfen. Jeder getroffene Eimer gibt einen Punkt.



- Punkte:** Wer die meisten Ziele trifft, gewinnt. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte etc....

## 3 FRISBEE-GOLF

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » Frisbee
  - » Ziel (z.B. eine Wanne)
- Dauer:** ca. 15 Minuten
- Spielfeldgröße:** beliebig
- Vorbereitung:** Das Ziel wird auf dem Gelände aufgestellt.
- Spielregeln:** Von einer Startlinie aus wirft jeder seinen Frisbee Richtung Ziel. Beim nächsten Versuch beginnt derjenige, dessen Frisbee am weitesten vom Ziel entfernt liegt. Es werden so viele Würfe durchgeführt, bis alle das Ziel getroffen haben. Alle Versuche pro Spieler werden zusammengezählt.



- Punkte:** Der Spieler, der insgesamt die wenigsten Versuche benötigt, hat gewonnen. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite bekommt 9 Punkte etc....

## 4 EIERLAUFEN

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » Löffel
  - » Tischtennisbälle
  - » Stoppuhr
- Dauer:** ca. 2 Minuten pro Spieler
- Spielfeld:** Parcours mit Wackelbrücke
- Vorbereitung:** Jeder Spieler bekommt einen Löffel, auf den er den Tischtennisball legt.
- Spielregeln:** Mit dem Tischtennisball auf dem Löffel wird der Parcours absolviert. Fällt der Ball runter, muss er aufgehoben werden und der Parcours geht an der gleichen Stelle weiter. Zeit pro Person stoppen.



- Punkte:** Wer den Parcours als schnellstes absolviert, gewinnt. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte etc....

## 5 WASSERPARCOURS

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » Becher mit Wasser gefüllt
  - » Stoppuhr
  - » Messbecher
- Dauer:** ca. 2 Minuten pro Spieler
- Spielfeld:** Parcours mit Wackelbrücke
- Spielregeln:** Mit dem Becher in der Hand wird der Parcours möglichst schnell absolviert (Anfang und Ende können selbst bestimmt werden). Zeit pro Person stoppen.

- Punkte:** Wer den Parcours als schnellstes absolviert, gewinnt. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte etc....

- Zusatzpunkte:** pro 100 ml im Becher gibt es 1 Punkt

## 6 TEAMWORK

- Spieleranzahl:** beliebig, gerade Anzahl an Spielern
- Material:**
- » Seile
  - » Stoppuhr
- Dauer:** ca. 3 Minuten pro Team
- Spielfeld:** Parcours mit Wackelbrücke
- Vorbereitung:** 2 Spieler stehen nebeneinander und bekommen ein Bein aneinandergebunden (3 „Beine“ pro Team).
- Spielregeln:** Mit den zusammengebundenen Beinen bewegt sich jedes Team über den Parcours. Die Zeit pro Team kann gestoppt werden, oder es laufen 2-3 Teams gegeneinander.



- Punkte:** Wer den Parcours als schnellstes absolviert, gewinnt. Bei 10 Spielern (5 Teams) bekommen die Gewinner jeweils 10 Punkte, die zweiten jeweils 9 Punkte etc.... Die Letzten bekommen dementsprechend jeweils 5 Punkte.

## 7 LIEGEN-DART

- Spieleranzahl:** beliebig
- Material:**
- » Ziele (z.B. Wannen)
  - » Ball
- Dauer:** ca. 2 Minuten pro Spieler
- Spielfeld:** Liegen
- Vorbereitung:** Vor die beiden Liegen werden zwei Wannen hintereinander aufgestellt.
- Spielregeln:** Der Spieler muss versuchen, den Ball so über die Liegen rollen zu lassen, dass der Ball in einer der beiden Wannen landet. 1 Punkt für einen Treffer in die vordere, 2 Punkte für einen Treffer in die hintere Schüssel. Jeder Spieler hat 5 Versuche. Die Punkte werden gezählt.



- Punkte:** Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt. Bei 10 Spielern bekommt der Gewinner 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte etc....