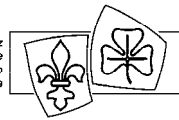


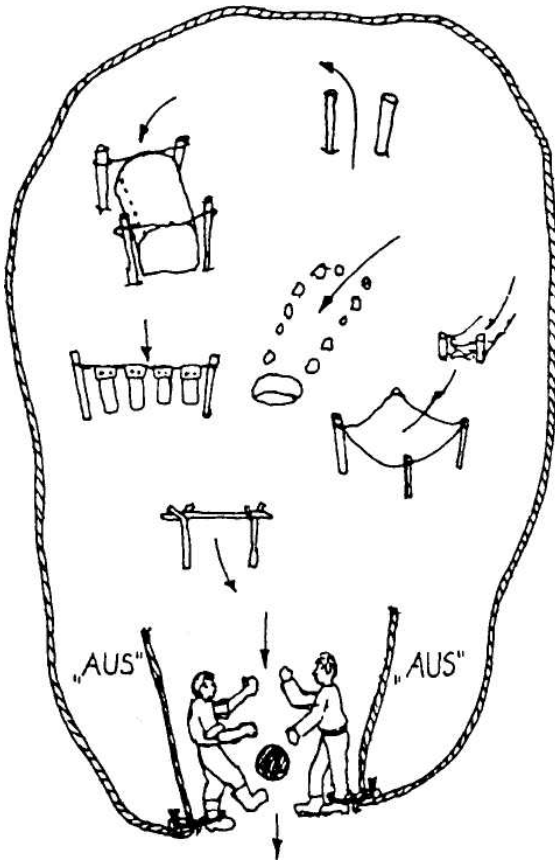
# Geländeflipper – Lagerspielplatz-Idee

cudesch

Pfadibewegung Schweiz  
Mouvement Scout de Suisse  
Movimento Scout Svizzero  
Moviment Battasendas Svizra



Geeignet als fest eingerichtetes Spielgerät, als Bestandteil eines Lagerspielplatzes und als Ballspielvariante bei unebenem Gelände!



## Regelvorschläge

- Störer dürfen erst einschreiten, wenn versucht wird, ein Tor mehr als einmal anzuspieren
- ab 3000 Punkten dürfen sich die Glockenbewegen
- Ball wird von Störer aus Loch befreit
- Störer müssen Ball nach unten schlagen
- ab 10 000 Punkten ein Freispiel
- abmachen, wann Störer eingreifen dürfen, wann Ball wieder loslassen
- wann darf ein Ball gespielt werden usw.

## Pluspunkte im Spiel

- Ball geht durch
- Blachenschlauch
- Törli
- Steingängli
- Loch
- via Schanze in Hängeblache (Verdoppelung der Punktzahl)

## Minuspunkte im Spiel

- Ball verlässt Spielfeld
- Häring-Törli
- Stecken-Törli
- Tor in verkehrter Richtung passiert
- ein Störer foult einen anderen

## Material:

- 2 lange Seile
- 1-2 Blachen
- einige Zelteinheiten oder Steckli, Äste
- ein paar Steine
- Zählblock (vorbereitet)
- (Velo-)Glocken, Pfeife
- Papier, Filzstift, Klebstreifen, Schnur
- 1-3 Bälle

## Spielaufbau

Spielfeld mit Seil abstecken (ca. 25 cm hoch), dann Törli gemäss Bild oder nach eigenem Gutdünken weitere x-beliebige Konstruktionen erstellen.

## Spielablauf

Zwei "Pfadi-Flipper" werden mit dem äusseren Fuss je ans Ende eines Seiles gebunden: Balleingabe ins Spielfeld durch diese zwei Flipper. 2-3 "Glöggli" (Pfadi mit Veloglocken oder Pfeife) werden ins Feld gestellt. Wenn der Ball diese trifft, läuten/pfeifen sie = 100 Punkte plus. Sie stellen die zerstörten Minustore wieder auf. Ein "Zähler" mit Zahlenblock, wo man nur noch Seiten umblättern muss, zählt die Plus- und Minuspunkte. Im Spielfeld sind (je nach Spielfeldgrösse) 2-4 Spieler, die den Ball (die Bälle) durch die Tore "tschutten" und versuchen, Punkte zu machen. Ihnen gegenübergestellt ist pro Ball ein "Störer", der den Ball mit einem Stock nach unten ins "Aus" zu schlagen versucht. Jeder Ball, der ins "Aus" geht, wird aus dem Spiel genommen, ebenso, wenn die "Flipper" einen Ball durchlassen. Bälle, die das Spielfeld sonst verlassen, geben 100 Punkte minus und müssen von den Spielern selbst wieder geholt und den Flippern zur Eingabe gegeben werden. Man spielt so lange, bis keine Bälle mehr im Spiel sind oder bis man müde ist.