

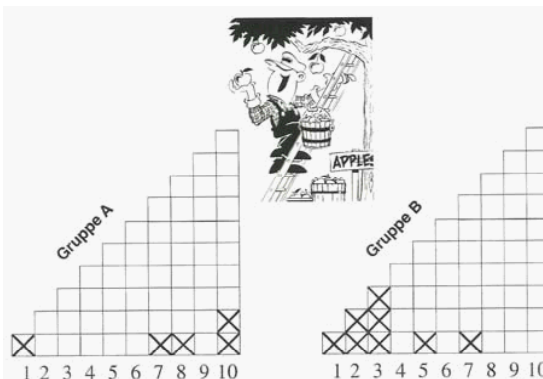
Schiess-Spiele

Schiessspiele lockern den Kurs auf, das Gelernte wird spielerisch angewandt und die jungen Kursteilnehmer werden motiviert.

Die NAKO empfiehlt den Kursleitern in Ihr Kursprogramm Spiele einzubauen.

Hierzu eine Auswahl:

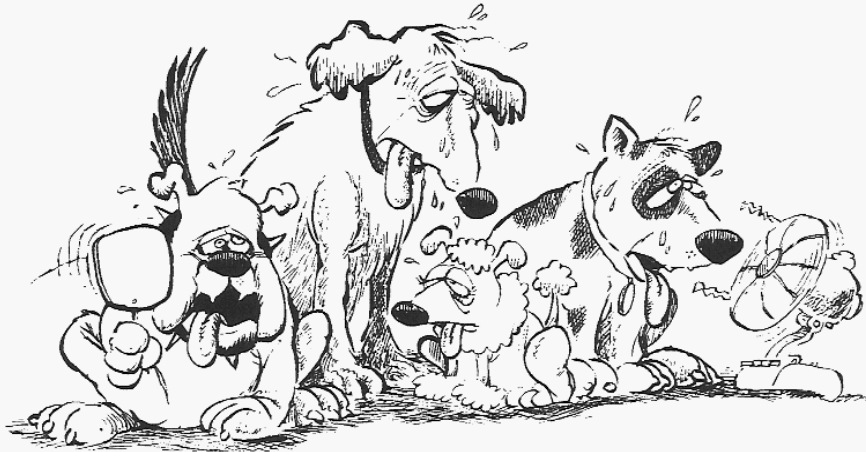
1. Fuchsjagd
2. Nürnburgring
3. Ohne 9
4. Autorennen
5. Böse „Acht“
6. Vielfacher Millionär
7. Stufenschiessen
8. Auf und Ab
9. Wettrennen
10. Pyramidenschiessen
11. Handicap-Turnier
12. Figureschiessen
13. Die glückliche Hand
14. Velotour
15. Treppensteigen
16. Streichergebnis





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“ mitschiessen. 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	
	Ring	Punkte	Ring	Punkte	Ring	Punkte	Ring	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



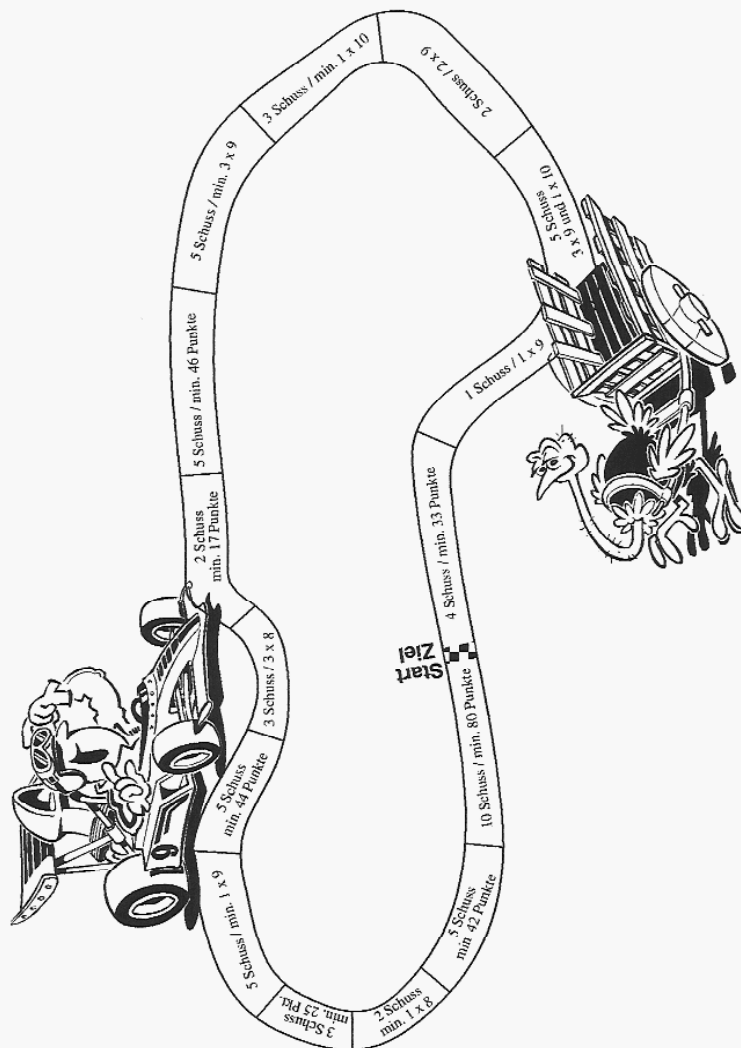
Nürnbergring

Der Nürnbergring ist eine Rennstrecke mit Posten, auf denen verschiedene Aufgaben zu erfüllen sind.

Hat der Schütze die Aufgabe erfüllt, kann er weiter zum nächsten Posten, ansonsten muss er den Posten noch einmal wiederholen. Sieger ist derjenige, der als erster im Ziel ankommt.

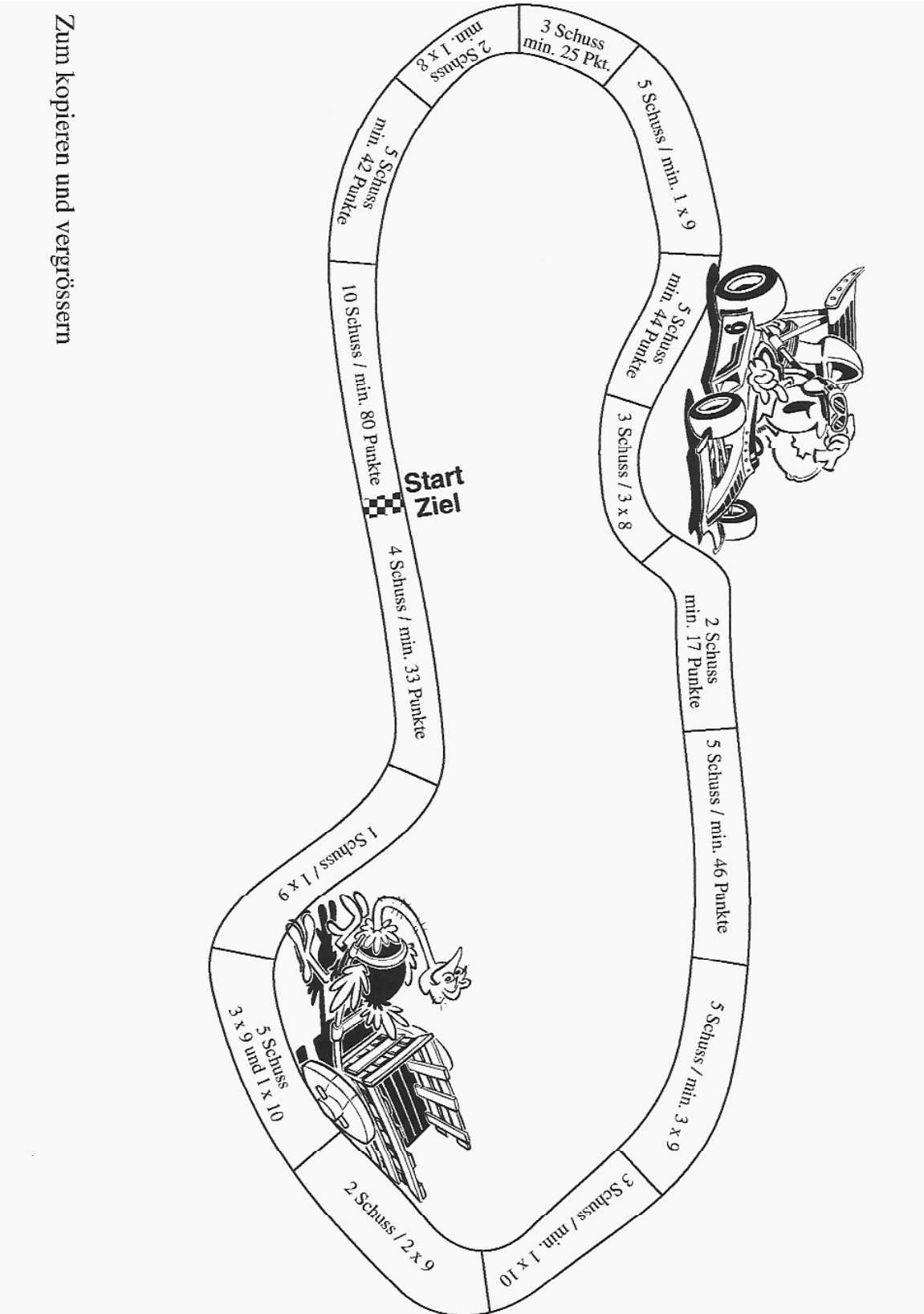
Um das Spiel nicht unnötig in die Länge zu ziehen, empfiehlt es sich jeden Posten maximal zweimal zu wiederholen.

Die Aufgaben können ohne Probleme dem Leistungsniveau der Schützen angepasst werden.





Kommission Nachwuchs- und Leistungssport Zürcher Schützen



Zum kopieren und vergrössern



Ohne 9

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

Ein 9er ergibt 0 Punkte
 Ein 10er ergibt +1 Punkt
 Ein 8er ergibt -1 Punkt
 Ein 7er ergibt -2 Punkt
 e. c. t.



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

Beispiel:

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

Die Punktzahlen werden nach dem Spiel zusammengezählt. Gewonnen hat der Schütze, der 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	9	9	+1	3
9. Schuss	7	-1	3	9	+1	10	9	+1	4
10. Schuss	6	-2	1	7	-1	9	10	+2	6

Sieger



Autorennen

Bevor man mit dem „Autorennen“ beginnen kann, muss zuerst der Treibstoff getankt werden. Dieser besteht aus 40 Schuss. Jetzt steigt man in das Auto. Damit man aber einsteigen darf, muss eine „7“ geschossen werden. Fürs Angurten eine „8“, den Motor starten eine „9“ und den Gang einlegen eine „10“. Es muss mit aus den abgegebenen Schüssen so lange geschossen werden, bis alle Bedingungen erfüllt sind.

Erst jetzt darf mit der Restmunition „gefahren“ werden. Jeder geschossene Punkt gibt einen Kilometer die zusammengezählt werden. Sieger ist der Fahrer, der mit seiner Restmunition am weitesten gefahren ist.

Die Anzahl der 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 9km	8 = Angurten
8. Schuss	10 = 10km 19km	10 = --
9. Schuss	7 = 7km 26km	9 = Motor starten
10. Schuss	10 = 10km 36km	10 = Gang einlegen
11. Schuss	8 = 8km 44km	10 = 10km 10km
12. Schuss	7 = 7km 51km	9 = 9km 19km
ect.	ect.	ect.



Böse „Acht“

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Ziel ist es, als erste Mannschaft 100 Punkte zu erreichen. Der erste Schütze schießt ein Schuss, danach der zweite, dann der dritte, usw.

Dies geht so weit, bis die Mannschaft die Punkte gutschreiben lässt. Nun darf die zweite Mannschaft ihr Glück versuchen.

Schießt aber ein Schütze eine „Acht“, verfallen die geschossenen Punkte und die andere Mannschaft ist am Zug.

Beispiel:

Mannschaft A lässt Gutschreiben

$$7 + 9 + 10 + \boxed{6} = 32$$

Mannschaft B

$$10 + 10 + 7 + \mathbf{8} = 0$$

Mannschaft A

$$10 + \mathbf{8} = 0$$

Mannschaft B lässt Gutschreiben

$$6 + 7 + 10 + 9 + 10 + 7 + 5 + \boxed{10} = 64$$

Mannschaft			
A		B	
15	15	12	12
0	15	22	34
32	47	0	34
0	47	64	98
ect.		ect.	



Falls man grössere Mannschaften bekommt, empfiehlt es sich die Punktzahl von 100 auf z.B. 200 Punkte zu erhöhen, oder mehrere kleinere Mannschaften zu bilden.



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 Spieles ist, durch geschicktes eintragen der Schüsse so nahe wie möglich an einer Milliarde zu kommen. *Wer nur 9er und 10er schießt, kann maximal „SFr. 999'999'999.-“ auf sein Konto sammeln.*

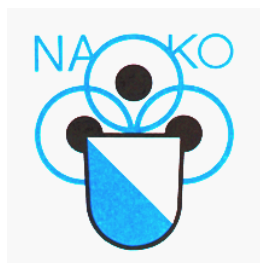
Gewonnen hat natürlich der „reichste“ Schütze. Haben zwei Schützen die gleiche Summe, siegt derjenige, der mehr 10er geschossen hat. Ist dann immer noch Gleichstand, wird mit drei Schüssen gestochen.

Beispiel:

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

⑨ = 10er die als 9 eingetragen werden





Stufenschiessen

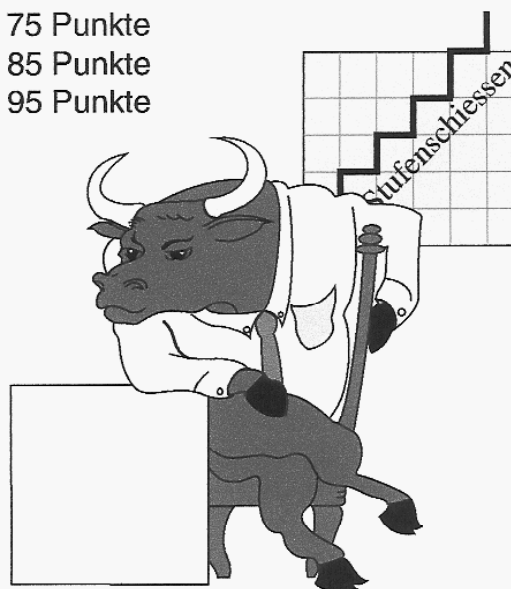
Hier geht es darum, dass der Schütze eine Aufgabe zu erfüllen hat. Erst wenn diese Erfüllt ist, darf er zur nächsten übergehen.

Wenn er sie nicht erfüllt, muss er zuerst 5 Schüsse auf eine weisse Scheibe abgeben. Während diesen 5 Schüssen konzentriert er sich voll auf eine saubere Schussabgabe. Nach diesen 5 Schüssen muss er wieder mit den Aufgaben ganz von Vorne beginnen.

Sieger ist der Schütze, der als erster alle Aufgaben erfüllt hat.

Die Aufgabe:

1.	2 Schuss	min. 15 Punkte
2.	3 Schuss	min. 25 Punkte
3.	4 Schuss	min. 35 Punkte
4.	5 Schuss	min. 45 Punkte
5.	6 Schuss	min. 55 Punkte
6.	7 Schuss	min. 65 Punkte
7.	8 Schuss	min. 75 Punkte
8.	9 Schuss	min. 85 Punkte
9.	10 Schuss	min. 95 Punkte



Dieses Spiel bietet die Möglichkeit zu unterbrechen und an einem anderen Trainingstag weiterzufahren. Ebenfalls kann der Schwierigkeitsgrad den Schützen angepasst werden.



Auf und Ab

Jeder Schütze bekommt ein Startkapital von 150 Punkten. Danach wird seiner Leistung entsprechend ein Schnitt (z.B. 9) festgelegt.

Der Schütze hat nun die Aufgabe zwei Schüsse auf die Scheibe abzugeben. Von diesen zwei Treffern muss mindestens ein Schuss seinem Schnitt entsprechen. Wenn dies der Fall ist, kann er die Summe der beiden Schüsse von den 150 Punkten abziehen, ansonsten muss er sie zu den 150 Punkten dazu addieren.

Gewonnen hat der Schütze, welcher zuerst bei Null Punkten angelangt ist.

Bei diesem Spiel kann man auch Gruppen zu je 2 Schützen bilden. Jeder Schütze gibt dann ein Schuss auf die Scheibe ab.

Heinz (Schnitt 9) 8 / 9 10 / 7 8 / 8 9 / 10 8 / 7 ect.

René (Schnitt 8) 7 / 6 7 / 8 8 / 8 5 / 8 9 / 8 ect.

	Heinz			René		
		150			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	
	ect.			ect.		

Gruppe A

Heinz (*Schnitt 9*) 10 9 10 8 10 ect.

René (*Schnitt 8*) 7 8 7 7 7 ect.

Gruppe B

Peter (*Schnitt 8*) 9 8 8 7 9 ect.

Marc (*Schnitt 7*) 7 6 7 6 10 ect.

	Gruppe A			Gruppe B		
		150			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	
	ect.			ect.		





Wettrennen

Die Mitspieler werden für das „Wettrennen“ in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft gibt abwechselnd je einen Schuss ab. Die getroffene Punktzahl wird der Mannschaft gutgeschrieben. Jedoch mit der Ausnahme, dass eine „8“ 10 Punkte, eine „9“ 15 Punkte und eine „10“ 20 Punkte zählen.

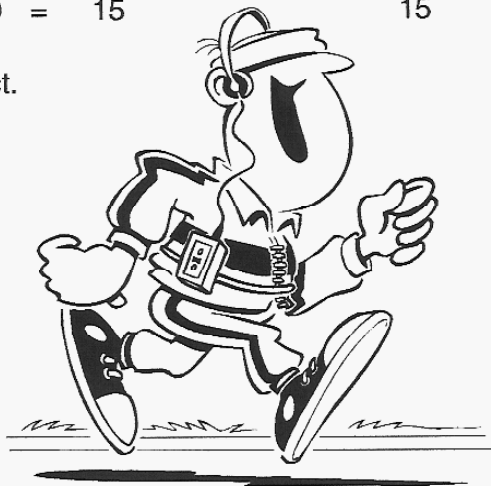
Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste 150 Punkte erreicht hat.

Beispiel:

Mannschaft A: Ernst, Susi, Peter, Tanja
Mannschaft B: Daniel, Urs, Jürg, Michael

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

ect.





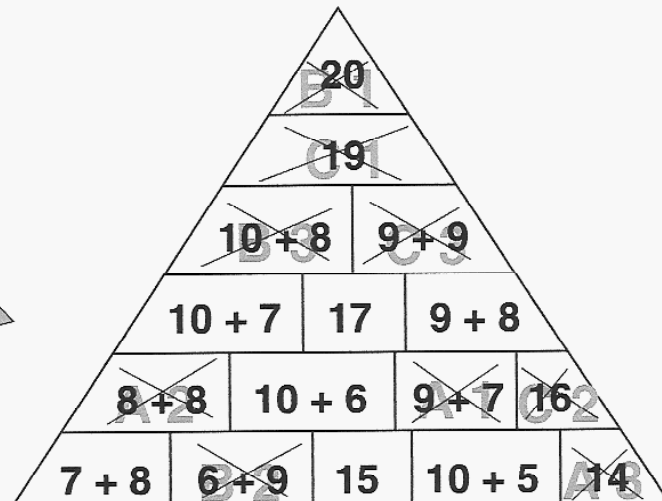
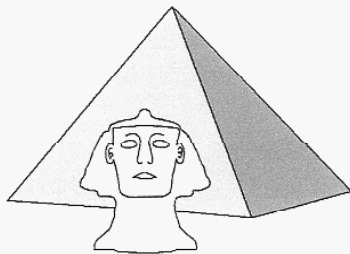
Pyramidenschiessen

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

Jeder Schütze schießt ein 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 oder keine mit den geschossenen Punkte identisch, geht die Mannschaft leer aus. Sie darf aber irgendeine Aufgabe streichen lassen.

Beispiel:



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

Die Aufgaben in der Pyramide können ohne Probleme dem Niveau der Schützen angepasst werden.

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



Handicap - Turnier

Je 2 Schützen bilden eine Mannschaft. Die Mannschaften versuchen nun dieses Turnier mit sovielen Punkten wie möglich zu bestehen.

Sieger ist die Mannschaft, die am meisten Punkten für sich ergattern kann.

Das Turnier ist aber mit einigen Stolpersteinen gepflastert:

Scheiben: Je nach Niveau der Schützen Volks- oder Matchescheiben.

Das Turnier:

1. Turnier je 10 Schuss, nach jedem Schuss Platzwechsel mit seinem Partner
2. Turnier 2 x 5 Schuss, jeder Partner schießt 5 Schuss:
9 ergibt 0 Punkte
10 ergibt +1 Punkt
8 ergibt -1 Punkt
7 ergibt -2 Punkte
6 ergibt -3 Punkte
ect.
3. Turnier je 10 Schuss mit getauschter Waffe des Partners.
4. Turnier je 10 Schuss auf Zeit, der schnellste Schütze bekommt noch einen Punktgutschrift.
5. Turnier je 10 Schuss mit schlechter Beleuchtung und Musik (Lärm, Witze, ect.)
6. Turnier je 10 Schuss, der Spielleiter verstellt zuerst bei allen Gewehren die Visiereinstellung.





Figurenschiessen

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

Beispiel:

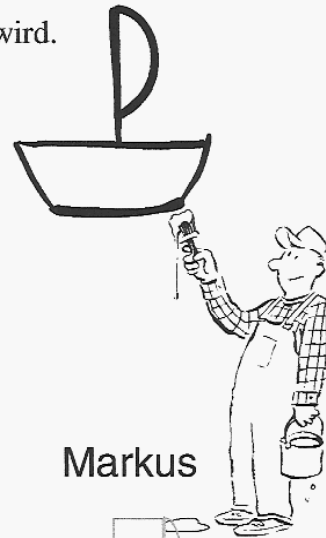
- Heiner - er darf keine 7 und darunter schiessen.
- Tanja - sie darf keine 8 und darunter schiessen.
- Markus - er darf keine 6 und darunter schiessen.

Nun wird sich eine Figur ausgedacht.

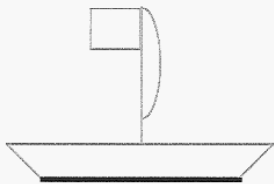
Die Spielregel ist wie folgt: Wenn ein Schütze die Bedingung nicht erfüllt (Tanja z.B. eine 8 oder darunter schießt) wird ein Teil der Figur auf die Tafel gezeichnet.

Gewonnen hat der Schütze, dessen Figur als letztes fertig wird.

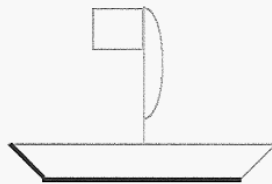
Beispiel:



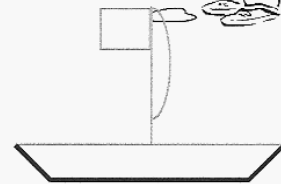
Heiner



Tanja



Markus



Heiner	8	9	8	10	9	7	8	ect.
Taja	8	9	6	9	10	9	9	ect.
Markus	7	6	8	9	7	6	5	ect.



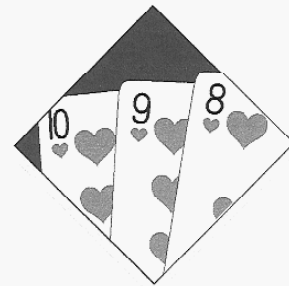
Die glückliche Hand

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

Ass, König, Dame, Unter zählen jeweils 10 Punkte, alle übrige Karten zählen den Wert mit dem sie beschriftet sind.

Der Schütze hat nun die Aufgabe mit 5 Schüssen die Summe der Karten zu über-
treffen. Gelingt Ihm dies, bekommt er einen Punkt, ansonsten geht er leer aus. Dies
kann beliebig oft wiederholt werden. Gewonnen hat der Kandidat, welcher am
meisten Punkte hat.

Beispiel:



Peter

Karten	Wert	Gesch. Punkt
6er	6	8
Unter	10	9
8er	8	9
König	10	7
Banner	10	10
Total	44	> 43

0 Punkt

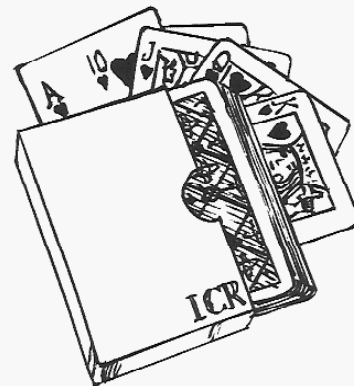
Urs

Karten	Wert	Gesch. Punkt
8er	8	10
9er	9	7
Ass	10	9
8er	8	8
6er	6	8
Total	41	< 42

1 Punkt

Peter 1 1 0 1 0 ect.

Urs 0 1 1 0 1 ect.



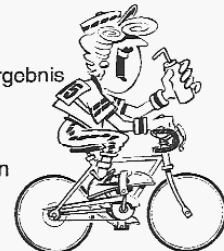


Velotour

Der Schütze muss wie bei einem Radrennen mehrere Etappen bezwingen. Jede Etappe ist mit einer Aufgabe bestückt, welche der Reihe nach zu lösen ist. Am Schluss dieser Radtour werden die Kilometer (Punkte) zusammengezählt. Sieger ist der Schütze mit den meisten Kilometer.

Die Etappenaufgaben können ohne Probleme geändert werden. Ebenfalls kann hier ein Schütze alleine dieses Spiel spielen, und einfach seine „gefahrene“ Kilometer mit dem Resultat von einem vorherigen Spiel vergleichen.

	Start	Start	
1. Etappe			Du kannst starten, wenn Du eine „9“ geschossen hast. Schieesse 2 Schuss, trage den besseren ein.
2. Etappe			Ergebnis von 5 Schuss
3. Etappe			Schieesse 2 Schuss, trage den schlechteren ein.
4. Etappe			Schieesse 1 Schuss und bewerte ihn so: 10=20km, 9=18km, 8=16km, 7=14km, 6=12km, 5=10km, 4=8km, 3=6km, 2=4km, 1=2km
5. Etappe			Schieesse 2 Schuss, multipliziere sie miteinander. (Bsp. 5 x 8)
6. Etappe			Schieesse 5 Schuss, teile durch 2 und multipliziere mit 10.
7. Etappe			Denke den Bewegungsablauf eines Schussen gedanklich durch, schiesse ihn und trage diesen Wert ein.
8. Etappe			Schieesse 10 Schuss, teile die Summe durch 5.
9. Etappe			Schieesse 2 Schuss, zähle das Ergebnis der 8. Etappe dazu.
10. Etappe			Schieesse 1 Schuss und trage den doppelten Wert ein.
Ziel			Wieviel Kilometer hast Du geschafft? Wieviel willst Du beim nächsten Mal schaffen? _____ km



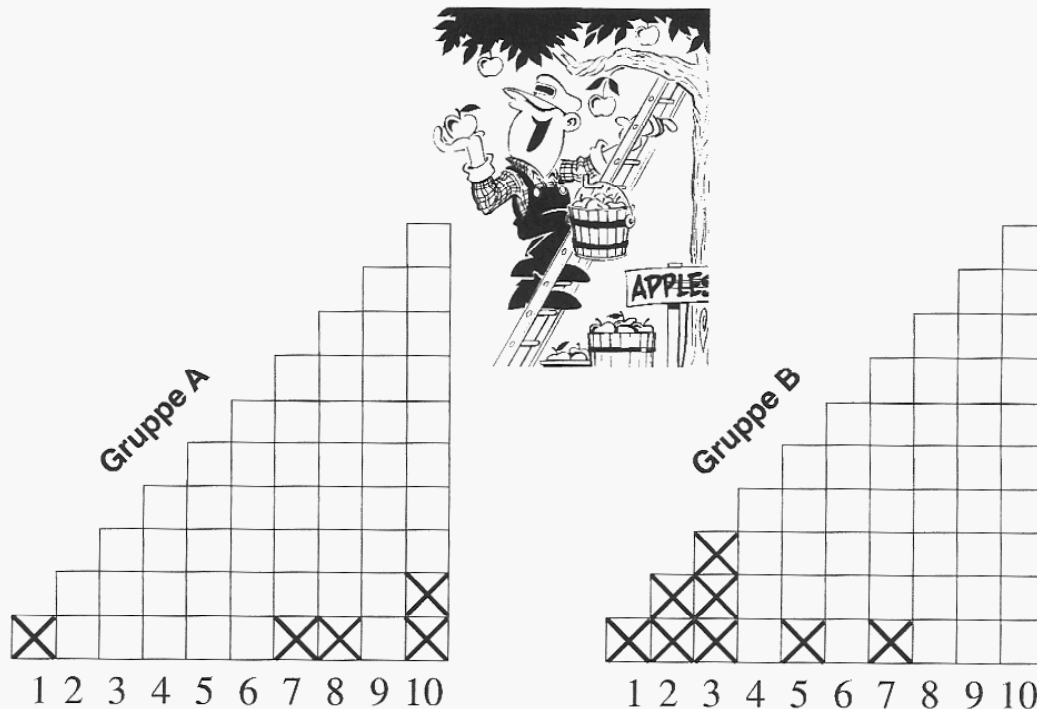


Treppensteigen

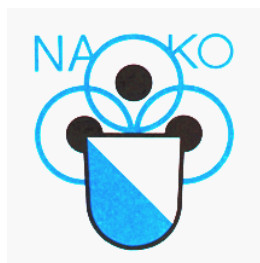
2 Schützen bilden jeweils eine Gruppe. Die Aufgabe der Gruppen besteht darin, mit so wenig Schüssen wie möglich seine „Treppe“ zu bauen.

Die Treppe besteht aus mehreren Felder denen ein Schusswert zugeordnet ist. Schiesst ein Schütze z.B. eine „9“, kann er beim 9er-Feld ein Kreuz machen. Es besteht aber auch die Möglichkeit in mehreren Feldern ein Kreuz zu schreiben. Die Summe der angekreuzten Felder muss aber dem Schusswert entsprechen.

Gewonnen hat die Gruppe, welche am wenigsten Schüsse für ihre Treppe braucht.



Gruppe A	Mario	Schuss	10	7	ect.
		<i>wählt</i>	10	7	
	Patrick	Schuss	9	10	ect.
		<i>wählt</i>	8 + 1	10	
Gruppe B	Tanja	Schuss	7	5	ect.
		<i>wählt</i>	7	5	
	Peter	Schuss	8	6	ect.
		<i>wählt</i>	1 + 2 + 2 + 3	3 + 3	



Streichergebnis

In einer Serie von z.B. 5 Schüssen wird ein Streichergebnis eingebaut. Dies bedeutet, dass der Schlechteste der 5 Schüssen gestrichen wird, und 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 keine Grenzen gesetzt.

Stellen Sie Ihr eigenes Spiel zusammen, indem Sie die besten, die schlechtesten oder sogar die mittleren Schüsse streichen.

Das Spiel bietet Ihnen die Möglichkeit das Leistungsniveau vom besseren zum schlechteren Schützen anzugleichen. Hierbei streicht man dem stärkeren Schützen die besten und dem schwächeren Schützen die schlechteren Schüsse.



Marc ist der stärkere Schütze und **Peter** der schwächere Schütze.

Marc 8 9 8 ~~10~~ 9 = **34**

Die „10“ wird gestrichen

Peter 8 7 8 ~~6~~ 9 = **32**

Die „6“ wird gestrichen