

Strichliste

Auch dieses Spiel kann von mehreren Schützen durchgeführt werden. Alle Schützen geben ihre Schüsse gleichzeitig ab. Wer den besten Schuss von allen erzielt hat, bekommt einen Strich, den er vermerken darf. Das Spiel kann beliebig lange durchgeführt werden, wer am Schluss die meisten Striche hat, ist Sieger des Tages.

	Schütze A	Schütze B
1.Schuss	10	9
2.Schuss	8	7
3.Schuss	7	6
4.Schuss	7	9

Die schlechten ins Kröpfchen, die guten ins Töpfchen

Jeder Mitspieler erhält 15 Kugeln. Je nach Leistung wird für jeden Schützen ein Schnitt (z. B. 8) festgesetzt. Alle Mitspieler geben nun einen Schuss ab. Nun werden Kugeln verteilt. Wer seinen Schnitt oder besser geschossen hat (im Beispiel eine 8, 9 oder 10) darf von seinen Kugeln eine an seinen linken Partner abgeben. Wer unter seinem Schnitt geschossen hat (z.B. eine 6), bekommt die entsprechende Differenz an Kugeln (im Beispiel 2 Kugeln) hinzu. Wer zuerst keine Kugeln mehr hat, ist Sieger.

Auf und Ab

Jeder Schütze hat ein Startkapital von 150 Punkten. Für jeden Schützen wird seiner Leistung entsprechend ein Schnitt (z. B. 9) festgelegt. Jeder hat nun die Aufgabe, mit einem von jeweils zwei Schüssen seinen Schnitt zu erreichen. Im Beispiel würde das bedeuten, dass der Schütze mindestens einmal die 9 oder 10 treffen muss. Gelingt ihm das, darf er die mit den beiden Schüssen erreichte Punktzahl von seinen 150 Punkten abziehen. Erfüllt er die Aufgabe nicht, werden die geschossenen Ringe dazugerechnet. Sieger ist derjenige, der zuerst bei Null angelangt ist.

Abwandlung: Das Spiel eignet sich auch als Mannschaftsspiel, wobei jeweils 2 Schützen eine Mannschaft bilden und jeder nur einen Schuss abgeben muss.

Gartenzaunschießen

Es können beliebig viele Personen mitspielen. Alle Schützen geben nacheinander einen Schuss ab und versuchen, die Ringzahl des ersten Schützen zu erreichen bzw. zu übertreffen. Die Differenz zwischen dem Ergebnis des vorliegenden Schützen und jedes anderen nachlegenden Schützen wird dem Schlechteren angestrichen. Haben alle Schützen einen Schuss abgegeben, legt der zweite Schütze vor. Nun muss sein Ergebnis von allen anderen erreicht bzw. übertroffen werden. Sieger ist am Ende derjenige, der die wenigsten Striche bekommen hat.

Beispiel:

Willi legt eine "7" vor, dann schießen die anderen:

Willi: 7 III (von Otto)
Otto 10 -
Max 7 -
Karl 6 I (von Willi)

Wettrennen

Alle Mitspieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft gibt abwechselnd immer nur einen Schuss ab. Die getroffenen Ringe werden der jeweiligen Mannschaft gutgeschrieben. Ausnahme: Bei einer 8 werden 10 Ringe, bei einer 9 werden 15 Ringe und bei einer 10 werden 20 Ringe gutgeschrieben. Die Mannschaft, die als erste genau 150 Ringe erzielt hat, hat gewonnen.

Mensch ärgere Dich nicht

Variante 1:

Vor Beginn des Spieles wird von den Mitspielern eine Ringzahl (z.B. 50 oder 100) festgelegt, die alle zu erreichen versuchen. Dann wird nacheinander geschossen und die Ringzahl notiert. Erreicht ein Schütze den Wert, der für einen anderen Mitspieler zuletzt aufgeschrieben wurde, so wird die gesamte Ringzahl dieses Schützen gestrichen und er muss wieder bei „Null“ anfangen. Sieger ist der Schütze, der als erster die vorgegebene Gesamtringzahl erreicht hat.

Beispiel:

Otto	10	16	26	33
Jutta	8	16 (0)	7	16
Kurt	6	14	23	31

Variante 2

Gespielt wird mit einem herkömmlichen "Mensch ärgere Dich nicht" -Spiel nach den üblichen Regeln. Aber wenn jemand rausgeworfen werden soll, hat derjenige, der rausgeworfen werden soll die Wahl, ob er sich freiwillig werfen lässt oder ein Schießspiel mit demjenigen macht, der ihn rauswerfen will.

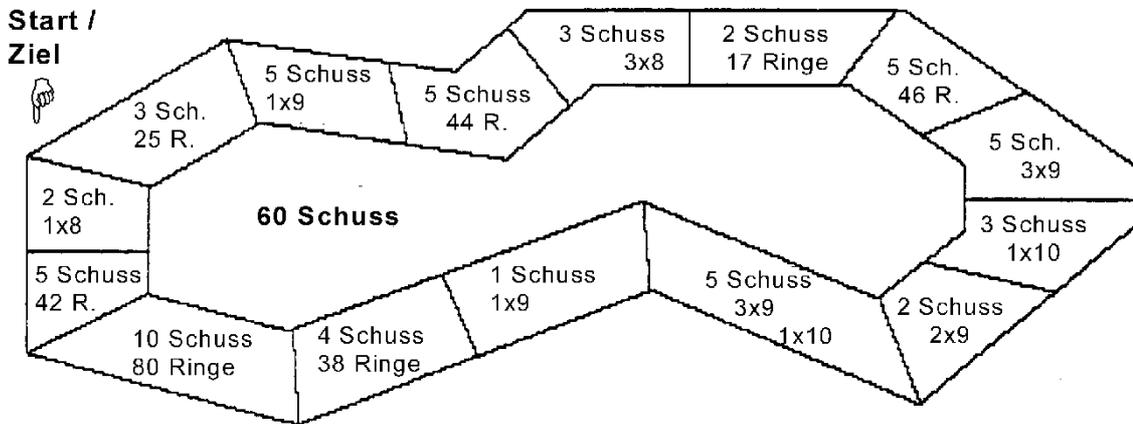
Als Schießspiele eignen sich besonders Glücksspiele. Hat der Herausforderer das Schießspiel gewonnen, so wird er nicht rausgeworfen. Das Spiel läuft normal weiter.

Variante 3

Es wird wieder mit einem herkömmlichen „Mensch ärgere Dich nicht“ -Spiel gespielt. Die Felder, die die einzelnen Mitspieler vorrücken können, werden nicht mit einem Würfel, sondern durch Schießen ermittelt.

Nürburgring

Bei diesem Stufenschießen kommt es darauf an, möglichst viele Aufgaben hintereinander zu lösen. Pro Station darf man zwei Mal wiederholen. Das Rennen kann je nach Trainingsstand variiert werden und über 20, 40 oder 60 Schuss gehen.

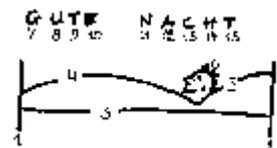


Die glückliche Hand

Ein doppeltes Kartenspiel (Rommé) wird gemischt. Jeder Teilnehmer darf 5 Karten ziehen. Bube, Dame, König und As zählen jeweils 10, alle übrigen Karten zählen den Wert, mit dem sie beziffert sind. Jeder Schütze hat nun 5 Schuss zur Verfügung, um den Kartenwert, addiert aus den 5 Karten, zu übertreffen. Gelingt ihm das, bekommt er 2 Punkte gutgeschrieben. Trifft er genau die Summe der Karten, bekommt er 1 Punkt. Das kann nun beliebig wiederholt werden. Wer die meisten Pluspunkte hat, ist Sieger.

Betten bauen

Bei diesem Spiel ist es sinnvoll, kleine, im Leistungsniveau etwa gleichstarke Gruppen zu bilden. Jeder Teilnehmer bekommt 15 Schuss Munition. Alle Schützen einer Gruppe geben gleichzeitig einen Schuss ab, der dann sofort ausgewertet wird. Der Schütze in der Gruppe mit dem besten Schuss darf sein Bett bauen, d.h. einen Strich entsprechend der Vorlage ziehen. Bei Ringgleichheit dürfen beide Schützen einen Strich ziehen. Sieger ist, wer zuerst im Bett ist.



Das Zehner-Spiel

An eine Tafel werden die Zahlen 1 -10 nacheinander aufgeschrieben. Nun müssen alle Teilnehmer einen Schuss abgeben und möglichst den Wert "eins" treffen. Die abweichenden Ringe werden dem Betreffenden an der Tafel aufgeschrieben. Wer eine Fahrkarte schießt, erhält 9 Punkte. Nun geben alle den zweiten Schuss ab, bei dem sie möglichst eine „zwei“ treffen müssen. Die abweichenden Ringe werden mit 2 multipliziert und dem Betreffenden als Punkte aufgeschrieben. Dann gilt es, eine „drei“ zu treffen, die Abweichung wird mit 3 multipliziert usw.. Gewonnen hat der Mitspieler, der am Schluss die wenigsten Punkte bekommen hat.

Kreuzworträtsel

Es werden Mannschaften aus zwei oder drei Schützen gebildet. Jetzt folgt das Alphabetschießen, d.h., der erste Schütze einer Mannschaft gibt einen Schuss ab. Dem Schusswert wird der entsprechende Buchstabe im Alphabet zugeordnet (z. B. 6 bedeutet „F“). Diesem wird der Schusswert des zweiten Schützen hinzuaddiert ($10 + 6 = 16$) bedeutet „P“), auf diese Art und Weise wird immer entsprechend dem Schusswert weitergezählt, bis jede Mannschaft 30 Buchstaben ausgeschossen hat.

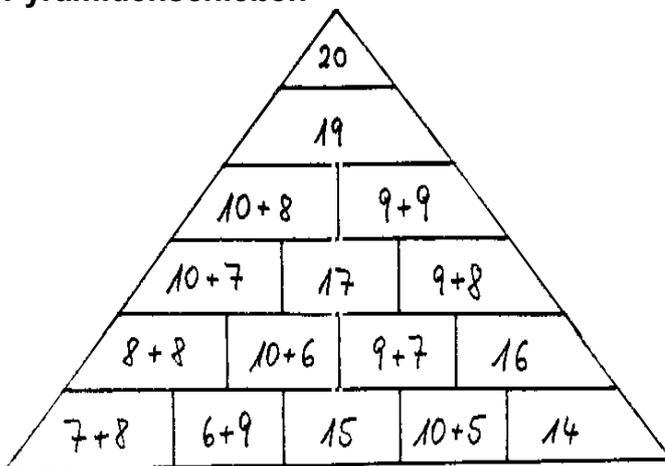
Nun muss jede Mannschaft versuchen, aus den "gesammelten" Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Dabei können die Buchstaben in einem Kreuzworträtsel doppelt eingesetzt werden. Nach 15 Minuten wird ermittelt, welche Mannschaft die meisten Wörter gebildet hat.

Schiffe versenken

Von 2 Spielern setzt jeder, für den anderen verborgen, zwei U-Boote, einen Frachter und einen Zerstörer auf eine Zahl zwischen 1 und 10.

Nun gibt Schütze A einen Schuss ab und sagt den Treffer Partner B. Der schaut nach, ob sich auf dieser Zahl eines seiner Schiffe befindet. Ist ein Schiff getroffen, darf A noch einmal schießen. Um ein U-Boot zu versenken, genügt ein Treffer. Für einen Frachter muss man zwei Mal die Ringzahl und für einen Zerstörer drei Mal die gleiche Ringzahl treffen. Trifft A eine Zahl, auf der sich kein Schiff befindet, ist B an der Reihe. Wer noch als letzter Schiffe besitzt hat gewonnen.

Pyramidenschießen



Jeweils zwei Schützen bilden eine Mannschaft. Zusammen müssen sie versuchen, möglichst viele der in der Pyramide vorgegebene Aufgaben mit zwei Schuss (jeder Schütze gibt einen Schuss ab) zu lösen. Die Zahlen der gelösten Aufgaben werden zusammen addiert. Die Mannschaft mit der besten Gesamtzahl hat gewonnen. Allerdings muss nach jedem Versuch, auch wenn die geschossene Kombination in der Pyramide nicht mehr frei oder gar nicht vorgegeben ist, ein Feld ausgestrichen werden.

Beispiel 1:

A schießt eine 7 und B eine 9. Sie könnten nun entweder das Feld „7 + 9“ oder „16“ als getroffen anstreichen.

Beispiel 2:

A schießt eine 4 und B eine 7. Diese Kombination ist in der Pyramide nichtvorgesehen. Also müssen sie ein anderes beliebiges Feld austreichen.

Abstreichen

Die Mitspieler legen zuerst die Reihenfolge, in der geschossen wird durch Los oder Absprache fest. Angenommen Paul, Anja, Sven und Kirsten beteiligen sich. Paul beginnt und schießt eine 7. Nun wird bei Anja beginnend durchgezählt:

Anja ... 1, Sven ... 2, Kirsten 3, ... 6, ...7 ...

Kirsten erhält einen Treffer und markiert ihn mit einem Kreuzchen. Nun ist Anja an der Reihe. Wer nach einer Viertel oder halben Stunde die wenigsten Treffer hat, ist Sieger.

Knobeln... mal anders

Mitspieler: Zwei oder mehr, am besten etwa gleich starke Schützen.

Als „Startkapital“ erhält jeder Mitspieler 5 - 10 „Chips“ aus Diabolos oder Scheiben. Dann wird die Reihenfolge, in der geschossen wird, ausgelost oder abgesprochen. Den Schusswert, den der erste Schütze vorlegt, müssen die nachfolgenden übertreffen. Bei Ringgleichheit oder einem niedrigerem Wert gibt der schwächere Schütze an den besseren einen „Chip“ ab.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine „Chips“ verspielt hat. Sieger ist der Spieler mit den meisten Chips“

Rechenaufgabe

Jeder Schütze hat fünf Schuss. Der erste Schuss muss viele Ringe bringen, z.B. eine Zehn, der zweite Schuss wird dazu gezählt, also auch eine Zehn: $10 + 10 = 20$.

Der dritte Schuss wird abgezogen, also wenig schießen, z.B. eine eins $10 + 10 - 1 = 19$.

Mit dem vierten Schuss wird multipliziert, also viele Ringe schießen, z.B. eine 10:

$10+10-1=19 \times 10=190$.

Durch den fünfte Schuss wird dividiert, also wenig schießen, z.B. eine eins:

$10+10-1 = 10 \times 10 190:1 = 190$. Das wäre die höchste Zahl, die zu erreichen ist. Beim

Abziehen und Teilen zählt jeder Fehler 10 Ringe.

Der Schütze mit der höchsten Ringzahl ist Sieger.

Schießen mit Striptease

Bei dieser heißen Sache musst Du ganz „cool“ bleiben. Jeder Mitspieler setzt sich ein Limit, das seinem Leistungsstand entspricht und das er bei jedem Schuss übertreffen muss. Also ... eine „Acht“ als Limit bedeutet:

„Neun“ oder besser!

Bei einer Acht oder weniger musst Du einen Teil Deiner Schießsportausrüstung ablegen.

Einigt Euch vorher, welche Teile zur Ausrüstung gehören, damit jeder die gleiche Chance hat. Los geht's, wer übersteht die meisten Runden?

Übrigens geht es auch mit der Regel. bei jedem schwachen Schuss ein zusätzliches Kleidungsstück anzuziehen. Auf zum Maskenball!

Lotto - Schießen

Habt Ihr schon mal daran gedacht, im Verein Lotto zuzuspielen? - Das geht auch, ohne dass Ihr zu einer Lottoannahmestelle gehen müsst.

Was braucht Ihr dazu? Einmal genügend „Lottoscheine“. Hierfür werden auf die Rückseiten von Scheiben 49 Quadrate mit den Nummer 1 -49 aufgezeichnet oder kopiert. Zum „Ziehen“ der Lottozahlen werden Karten, Murmeln oder Lose aus anderen Materialien mit den Zahlen 1 - 49 versehen. Und Ihr braucht natürlich einige Regeln über die Preise. Denkt sie Euch einfach mal was aus.

Wenn alles vorbereitet ist, kann sich jeder Teilnehmer „Lottoscheine“ geben lassen und sie mit 6 Schuss beschießen - aber von vorn. Schüsse auf die Linien werden zum nächsten Feld „aufgewertet“.

Die „Lottoziehung“ entscheidet dann vielleicht einmal in der Woche, wer gewonnen hat.

Stufenschießen

Dem Kindertraining (Anfängertraining) schließt sich das Fortgeschrittenentraining jugendlicher Schützen an, für das es entsprechende Methoden gibt, um das Training abwechslungsreich und interessant zu gestalten. Auch hier kann man noch Schießspiele anbieten, z.B. zum Ausklang einer Trainingseinheit. Aber in erster Linie kann vom Jugendlichen nun schon mehr Leistung in Wettkampfform gefordert werden. Er hat jetzt ein größeres Interesse an der Leistungssteigerung und am Wettkampf als der Anfänger. Als Möglichkeit bietet sich daher nun das Stufentraining an. Je nach Aufgabenstellung können im Stufentraining verschiedene Ziele verfolgt werden, und zwar nach Arnold die folgenden:

- Verbesserung der technischen Fertigkeiten
- Verbesserung der speziellen Kondition
- Gewöhnung an die Wettkampfatmosphäre
- taktische Schulung
- Willensschulung

Bei jeder Form des Stufenschießens sollten folgende Grundbedingungen eingehalten werden: Die Aufgabenstellung sollte dem Leistungsniveau entsprechen. Der Übergang zur nächsten Stufe sollte erst erfolgen, wenn die Bedingungen der letzten Stufe und die möglichen Wiederholungszahlen erreicht wurden. Prinzipiell sollten für die besten Schützen Preise ausgesetzt werden. Für die möglichen Formen des Stufenschießens folgen jetzt einige Beispiele, die für Einzelschützen wie für Mannschaften gleichen oder auch unterschiedlichen Niveaus ausgeführt werden können.

Beispiel

1. Stufe	2 Schuss	15 Ringe
2. Stufe	3 Schuss	25 Ringe
3. Stufe	4 Schuss	35 Ringe
4. Stufe	5 Schuss	45 Ringe
5. Stufe	10 Schuss	95 Ringe

In der jeweils folgenden Stufe darf erst geschossen werden, wenn das Ziel der vorhergehenden erreicht wurde. Wird die Stufe nicht erreicht, so wird das Stufenschießen jedes Mal ganz unterbrochen und der Schütze gibt 5 Schuss auf den Kugelfang oder auf die weiße Scheibe ab, damit er sich hierbei nur auf das Abziehen konzentriert und nicht durch das Zielbild abgelenkt wird. Nach diesen 5 Schuss fängt er noch einmal ganz von vorne mit der ersten Stufe an. Dieses Stufenschießen kann bis ins Unendliche fortgesetzt werden.

Balkenschießen

Im ersten Durchgang wird auf waagerechte Balken, im zweiten Durchgang auf senkrechte Balken geschossen. Pro Balken werden 10 Schuss gemacht. Die Schüsse die den Balken getroffen haben, werden als Plus gewertet, die Schüsse, die den Balken nicht treffen, werden als Minus gewertet. Dies ist eine hervorragende Methode um Seiten- oder Höhenschwankungen in den Griff zu bekommen, bzw. um die Schützen zu einem sauberen Einrichten der Nullpunktstellung anzuleiten.

Tischtennisschießen

Wer bei diesem Spiel zuerst 21 Punkte erreicht hat einen Satz gewonnen.

Das Spiel gewinnt derjenige, der zuerst zwei Sätze für sich entscheidet. Das Beginnen mit dem ersten Schuss wechselt nach je 5 Punkten (z.B. bei 2:3, 7:3, 11: 9, usw.).

Die Punktezahl desjenigen, der angefangen hat, wird immer zuerst genannt.

Beim Spielstand von 20:20 wird bei wechselndem Anfangen mit dem ersten Schuss so lange geschossen, bis ein Schütze zwei Punkte Vorsprung hat (z.B. 23:21, 25:23).

Zu Beginn wird ausgelost, welcher Schütze anfängt. In unserem Beispiel fängt Schütze Jürgen mit dem ersten Schuss an. Schütze Bernd muss ihn erst um mindestens einen Ring übertreffen, um einen Punkt zu erhalten. Schießen beide Schützen eine 10, bekommt derjenige Schütze einen Punkt, der angefangen hat.

Das Spiel ist beendet, wenn einer der Schützen mit 21 Punkten gewonnen hat.

	Jürgen		Bernd		Stand
	Ringe	Punkt	Ringe	Punkt	
1. Schuss	7		8	x	0:1
2. Schuss	9	x	8		1:1
3. Schuss	10	x	10		2:1
4. Schuss	6		7	x	2:2
5. Schuss	5		9	x	2:3
Aufschlagwechsel					
6. Schuss	8	x	7		3:3
7. Schuss	10		10	x	4:3
8. Schuss	8		9	x	5:3
9. Schuss	10		10	x	6:3
10. Schuss	6		7	x	7:3

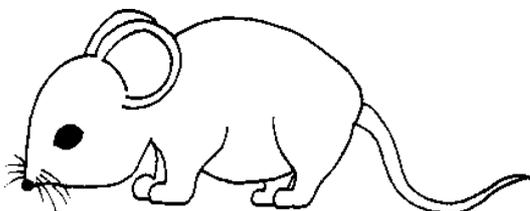
Mäuse schießen

Bei diesem Spiel ist die Teilnehmerzahl unbegrenzt. Jeder Schütze schießt abwechselnd einen Schuss. In der ersten Runde wird die Mauszahl geschossen.

Jeder Schütze schreibt die von ihm erstmals geschossene Ringzahl auf ein Blatt Papier. In den folgenden Runden versucht er, seine Mauszahl zu wiederholen. Gelingt ihm das, zeichnet er

den ersten Teil einer Maus, vielleicht den Körper.

Trifft er in den folgenden Runden wieder die Mauszahl, so zeichnet er weiter, nun vielleicht den Kopf der Maus. So vervollständigt sich mit jeder geschossenen Mauszahl das Bild, vier Beine, 1 Auge, 2 Ohren, 1 Schnauze, 1 Schwanz.



Gleiche Ringzahl

Jede Mannschaft besteht aus 2 Schützen.

In jedem Durchgang schießen die Partner abwechselnd. Die Schützen jeder Mannschaft müssen versuchen, die gleiche Ringzahl zu treffen, denn nur gleiche Ringzahlen werden gewertet.

Insgesamt werden 10 Durchgänge geschossen. Sieger ist das Paar mit der höchsten Punktzahl.

Mannschaft 1		Bernd Ringe	Paul Ringe	Punkte
1.	Durchgang	7	8	0
2.	Durchgang	10	10	20
3.	Durchgang	9	10	0
4.	Durchgang	10	9	0
5.	Durchgang	9	9	18
6.	Durchgang	7	7	14
7.	Durchgang	9	10	0
8.	Durchgang	8	8	16
9.	Durchgang	9	10	0
10.	Durchgang	10	10	10
gesamt				88 (Sieger)

Mannschaft 2		Jürgen Ringe	Jonny Ringe	Punkte
1.	Durchgang	7	7	14
2.	Durchgang	9	8	0
3.	Durchgang	7	9	0
4.	Durchgang	9	9	18
5.	Durchgang	10	10	20
6.	Durchgang	8	8	16
7.	Durchgang	9	10	0
8.	Durchgang	7	9	0
9.	Durchgang	9	10	0
10.	Durchgang	9	9	18
gesamt				86

Bonus und Malus

Bei diesem Spiel müssen die Schützen 500 Ringe erreichen. Jede Mannschaft besteht aus zwei Schützen. Nach jedem Schuss werden die Ringzahlen der beiden Schützen jeder Mannschaft zusammengezählt.

- Bei genau 50, 100, 150, 200, 250, 300, 350 und 400 Ringen gibt es einen Bonus von 50 Ringen.
- Bei genau 55, 111, 222 und 333 Ringen gibt es einen Bonus von 30 Ringen.
- Bei genau 60, 90, 120, 180, 210, 240, 270, 330, 360 und 390 Ringen gibt es einen Malus (Minus) von 50 Ringen.
- Bei 101 muss noch mal von vorne begonnen werden.

Um die Spannung im Spiel zu erhalten, sollten die Mannschaften gleichzeitig schießen.

Abfahrt

Begonnen wird dieses Spiel bei 200 Punkten, die auf Null Punkte abgebaut werden sollen. Die Ringzahlen 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9 und 10 werden abgezogen, die Ringzahlen 6 und 8 werden aber wieder addiert.

Alle Schützen geben ihre Schüsse gleichzeitig ab, und derjenige Schütze, der zuerst Null Punkte erreicht, ist Sieger.

	Bernd		Jonny		Jürgen	
	Ringzahl	Punkte	Ringzahl	Punkte	Ringzahl	Punkte
1. Schuss	10	190	9	191	8	208
2. Schuss	9	181	10	181	10	198
3. Schuss	7	174	8	197	8	206
4. Schuss	10	164	10	187	10	196

Biathlon

Teilnehmer: beliebig

Scheiben: Spiegelscheiben, weiße Scheiben mit Schusslochpflaster, Luftballons o.ä.

Regeln: Gelaufen wird auf einer Rundstrecke von 3-5 Min. Laufzeit, danach 5 Schuss auf die vorbereiteten Scheiben; bei einem Fehler ist eine Strafrunde von etwa einer Minute Laufzeit fällig.

Wertung: Zeitwertung

Ringkampf

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft muss die gleiche Anzahl Schützen haben. Insgesamt werden 20 Schuss geschossen. Die Schützen beider Mannschaften schießen gleichzeitig. Nach jedem Schuss werden die Ergebnisse verglichen, und nur die höchste Ringzahl jeder Mannschaft wird notiert. Die anderen Ergebnisse fallen weg. Am Schluss werden alle Einzelergebnisse zusammengezählt, und der Endpunktstand entscheidet über Sieg und Niederlage.

6 Tage - Rennen (Einzelwettbewerb)

Das Schießspiel kann mit beliebig vielen Schützen durchgeführt werden. Die Schützen schießen an jedem der sechs Tage fünf Schuss. Am ersten Tag wird die Ringzahl gewertet, die geschossen worden ist. Am zweiten Tag wird das Ergebnis der fünf Schuss verdoppelt, am dritten Tag verdreifacht, am vierten Tag mit vier multipliziert, am fünften Tag mit fünf und am sechsten Tag wird die Ringzahl der fünf Schuss mit sechs multipliziert.

Die Ergebnisse der sechs Tage werden dann zusammengezählt und der Schütze mit der höchsten Ringzahl ist Sieger.

	Bernd		Jürgen	
	Ringzahl	Ergebnis	Ringzahl	Ergebnis
1.Tag	48	48	46	46
2.Tag	42	84	40	80
3.Tag	47	141	42	126
4.Tag	49	196	41	164
5.Tag	47	235	49	245
6.Tag	45	270	48	288
Ergebnis	<i>Sieger</i>	= 974		=949