

Tennisball rollen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 1 Zeitungsblatt, pro Mannschaft 1 Tennisball



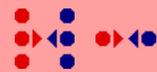
Spielregel :

M 03-13

Von jeder Mannschaft nimmt ein Spieler teil. Auf dem Boden liegt ein Zeitungsblatt. Aus angemessener Entfernung muss nun jeder Spieler einen Tennisball auf die Zeitung rollen, so dass der Tennisball auf der Zeitung liegen bleibt.

Jeder Treffer gibt einen Punkt.

Hinweis: Bei der ersten Runde beginnt der Spieler von der ersten Mannschaft, bei der zweiten Runde beginnt der Spieler der zweiten Mannschaft usw., immer abwechselnd.



Zeitungsschlacht



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



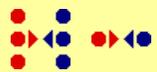
Material : viele Zeitungen



Spielregel :

M 03-14

Jede Mannschaft befindet sich in einer Spielhälfte und bekommt einen Stapel Zeitungen. Auf Kommando muss nun jede Mannschaft aus den Zeitungen Zeitungsknäuel bilden und den Knäuel in das gegnerische Lager werfen. Welche Mannschaft hat beim Abpfiff die wenigsten Knäuel und Zeitungsblätter aus dem Zeitungsstapel in ihrer Hälfte? Zeitungsblätter dürfen jedoch nur als Knäuel geworfen werden und nicht einfach lose ins gegnerische Feld befördert werden.



Zeitungsfessel



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 2 Zeitungsblätter



Spielregel :

M 03-15

Hinter der Startlinie stehen aus 2 Mannschaften je 2 Spieler.

In ein großes Zeitungsblatt werden 2 kleine Löcher gerissen. Jeweils 2 Personen stecken eine Hand (oder einen Fuß) in jeweils eins dieser Löcher. Gemeinsam müssen beide nun durch einen Hindernisparcour laufen. Welches Paar ist dabei am schnellsten, ohne dass die Fesselung aufreißt und abfällt?

Wertung: Das schnellste Paar gewinnt und dessen Zeitung nicht zerrissen ist. Sollte eine Zeitung vorher reißen, gewinnt das andere Paar.



Zeitungsgestaltung



Spieler : ab 8 Spieler



Material : pro Mitspieler 1 Zeitung und 1 Schere, Tesa-Krepp, Seil, Schere



Spielregel :

M 03-16

Jede Mannschaft bekommt Zeitungen, Tesa oder Seil oder bunte Bänder sowie eine Schere. Die Aufgabe besteht darin, damit für eine Person aus der Mannschaft ein Designerkostüm oder Anzug zu erstellen. Die Mannschaft hat etwa 10 Minuten Zeit. Anschließend werden die Ergebnisse in einer Modenschau vorgestellt und prämiert.

Wertung:

Je nach Einfallsreichtum, Aufwand und Aussehen werden die »Designerstücke« prämiert.