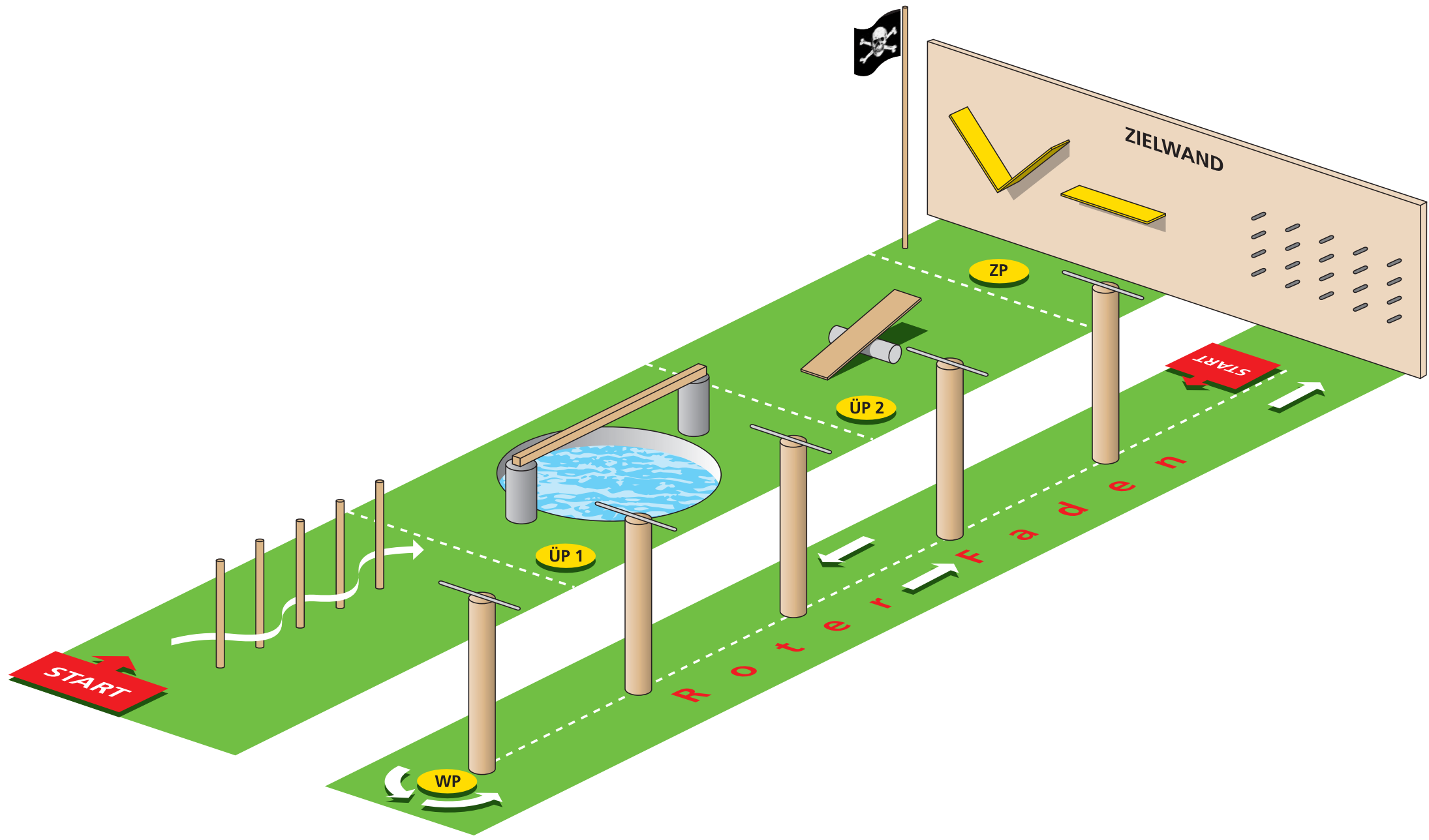


Spielregeln für alle Spiele

- Spielutensilien dürfen erst nach der Startfreigabe berührt werden
 - Spieler, die Richtung Ziel unterwegs sind, müssen immer durch den Parcours gehen: (Slalom, Wassergraben, Wippe) Ausnahmen erwähnt
 - Spieler, die Richtung Start unterwegs sind, gehen immer auf direktem Weg zurück
 - Spieler, die ihre Arbeiten erledigt haben, warten immer beim angekommenen Übergabepunkt (Start, ÜP 1, ÜP 2, ZP), bis das Zielmädchen oder der Zieljunge sie abholt und zum Ziel mitnimmt
 - Fallen Spielutensilien während dem Absolvieren des Parcours auf den Boden oder Spieler von den Hindernissen / Sportgeräten herunter, muss beim Ausgangssektor wieder angefangen werden (Start, ÜP 1, ÜP 2), Ausnahme Roter Faden
 - In den einzelnen Sektoren wechseln sich die Spieler immer ab
 - Die zu transportierenden Spielutensilien dürfen während des Fortbewegens im Parcours nicht berührt oder fixiert werden. **Bei ÜP 1, ÜP 2 und ZP dürfen die Spielutensilien berührt oder fixiert werden.**
 - **Über den Wassergraben dürfen maximal 2 Spieler gleichzeitig gehen**
 - Die Fahne darf erst hochgezogen werden, wenn alle Spieler und alle Spielutensilien beim Ziel am richtigen Platz sind
 - Die Fahne wird immer vom Zielmädchen oder vom Zieljungen hochgezogen
 - Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne ganz hochgezogen ist
-
- ÜP 1 = Übergabepplatz 1
 - ÜP 2 = Übergabepplatz 2
 - ZP = Zielplatz
 - WP = Wechselplatz
 - Parcours = Spielbahn



Roter Faden

9 Personen (5 Damen, 4 Herren)

Start (Zeitstoppung)

- Die Fahrgastdame nimmt eine Lanze in die Hand und sitzt in das Gefährt; **dann erst erfolgt der Start**
- 2 Damen und 2 Herren (2. Mannschaft) nehmen eine Lanze, laufen zum Wechselplatz (WP) und warten dort
- Die anderen 2 Damen und 2 Herren (1. Mannschaft) sind die ersten „Motoren“ des Gefährtes und befördern dieses vom Start bis zum WP; die 5. Dame ist der Fahrgast
-
- Vom Start bis zum WP müssen alle Gegenstände mit der Lanze von der Fahrgastdame gesammelt und bis zum WP auf der Lanze transportiert werden
- Fällt ein Gegenstand auf den Boden, **muss er liegen gelassen werden**
- Beim WP werden die „Motoren“ ausgewechselt, Fahrgastdame bleibt sitzen und nimmt eine neue Lanze von einem der wartenden Spieler entgegen; die beladene Lanze gibt sie einem Spieler der 1. Mannschaft
- Derselbe Ablauf vom WP zum Ziel wie vom Start zum WP
- Die 1. Mannschaft geht mit der beladenen Lanze zum Ziel und platziert je einen gesammelten Gegenstand an den vorgesehenen Plätzen an der Zielwand
- Ist die 2. Mannschaft am Ziel übergibt die Fahrgastdame die beladene Lanze einem Spieler der 1. Mannschaft, welcher die Gegenstände auch wieder an der Wand platziert
- Falls Gegenstände während des Parcours auf den Boden gefallen sind, läuft die Fahrgastdame den Parcours vom Start weg nochmals ab und sammelt die herunter gefallenen Gegenstände mit der Lanze ein (der komplette Parcours muss abgelaufen werden)
- Sind alle Gegenstände vollzählig an der Wand, wird die Zeit gestoppt

Das Gefährt darf nur vorne gezogen, NICHT von hinten gestossen werden

Spiel 1

Skispiel

8 Personen (4 Damen, 4 Herren)

Start

- 3 Spieler rüsten sich mit Skiern und Ausrüstung aus (1 Dame, 2 Herren)
- 2 Damen ohne Ausrüstung laufen durch den Slalom bis zum Wassergraben (ÜP 1) und warten dort
- 3 Spieler ohne Ausrüstung laufen durch den Slalom, über den Wassergraben und warten bei der Wippe (ÜP 2); 2 Herren (einer davon ist Zieljunge) und eine Dame
- Die ersten 3 Spieler gehen komplett ausgerüstet durch den Slalom bis zum Wassergraben (ÜP 1)
- Skier und Ausrüstung ausziehen und beim ÜP 1 deponieren
- Eine der Damen nimmt höchstens zwei Ausrüstungsgegenstände, läuft über den Wassergraben und deponiert diese beim ÜP 2 **Spieler können mit Anziehen bereits beginnen**
- Wenn die erste dieser beiden Damen beim ÜP 2 die Ausrüstungsgegenstände deponiert hat, läuft sie auf direktem Weg zum ÜP 1; Abklatschen mit den Händen und die andere Dame geht wieder mit höchstens 2 Ausrüstungsgegenständen über den Wassergraben zum ÜP 2
- Diese beiden Damen wechseln sich ab, bis alle Ausrüstungsgegenstände beim ÜP 2 sind
- Die 3 wartenden Spieler beim ÜP 2 ziehen die komplette Ausrüstung an und gehen über die Wippe bis zum Zielpunkt (ZP)
- Ausrüstung ausziehen, Zieljunge läuft zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel. Wenn alle dort sind, kann der Zieljunge die Fahne hochziehen

Spiel 2

Puzzlespiel

7 Personen (4 Damen, 3 Herren)

Start

- 2 Spieler bauen die Schubkarre komplett zusammen, gehen damit durch den Slalom, **neben dem Wassergraben vorbei** bis zum ÜP 2 und warten dort (1 Herr, 1 Dame)
- 1 Herr, der Zieljunge ist, läuft durch den gesamten Parcours bis zum ZP und wartet dort
- 2 Damen laufen durch den Slalom und warten beim ÜP 1
- Einer der restlichen beiden Spieler (1 Herr, 1 Dame) zieht Schuhe und Rückentrage an, nimmt einen Stock links und einen rechts in die Hand. Der/die andere SpielerIn nimmt ein Puzzleteil und legt es mit den Händen auf die Rückentrage des Mitspielers.
- Der/die TrägerIn läuft durch den Slalom zum ÜP 1, übergibt die Rückentrage mit Puzzleteil darauf einer der wartenden 2 Damen und geht auf direktem Weg wieder zum Start (mit Schuhen und Stöcken)
- Eine der neuen Trägerinnen vom ÜP 1 geht über den Wassergraben zum ÜP 2
- Beim ÜP 2 nimmt einer der zwei wartenden Spieler (Schubkarrenschieber) das Puzzleteil entgegen
- Die Überbringerin geht auf direktem Weg mit der Rückentrage **zurück zum Start**, übergibt sie an den nächsten Spieler und läuft wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück
- In den einzelnen Sektoren muss immer abgewechselt werden
- Die beiden Schubkarrenschieber transportieren das Puzzleteil auf dem darauf vorgesehenen Platz über die Wippe zum ZP
- Der Zieljunge nimmt das Puzzleteil in Empfang und deponiert es beim ZP
- Die beiden Schubkarrenschieber begeben sich wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück
- Dieser Parcours muss 6 x absolviert werden bis alle Puzzleteile am ZP liegen
- **Die einzelnen Sektoren müssen nicht aufeinander warten, es kann fließend gearbeitet werden**
- Wenn das 6. Puzzleteil beim ZP liegt, läuft der Zieljunge zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sind alle Spieler im Ziel, setzt der Zieljunge das Puzzle an der vorgesehenen Zielwand alleine ohne **manuelle** Mithilfe der anderen Spieler zusammen
- Ist das Puzzle komplett, kann der Zieljunge die Fahne hochziehen

Spiel 3 **Trottinett (Kinderroller)** 10 Personen (5 Damen, 5 Herren)

Start

- 1 Dame, die das Zielmädchen ist, läuft durch den Parcours zum Ziel und wartet beim ZP
- 2 Damen laufen durch den Parcours bis zum ÜP 1 und warten dort, **eine Dame nimmt einen Schläger mit**
- 2 Spieler laufen durch den Parcours bis zum ÜP 2 und warten dort (1 Herr, 1 Dame)
- 5 Spieler warten beim Start (4 Herren, 1 Dame)
- Zwei Herren (sind die Anschieber) von diesen 4 nehmen das Trottinett, die Dame sitzt drauf und nimmt den Schläger in die Hand
- Einer der restlichen beiden Herren legt einen Ball auf den Schläger
- Danach wird das Trottinett zum ÜP 1 befördert (1 Fuss der Anschieber muss immer auf dem Gefährt sein)
- Die Dame **übergibt** den Ball **einer der wartenden Damen** beim ÜP 1 (Dame kann **zum Übergeben** absteigen);
- Die neue Trägerin **kann nun sofort mit dem 1. Ball auf dem Schläger** zum ÜP 2 **gehen** und deponiert den Ball dort, zurück zum ÜP 1, Abklatschen mit den Händen, Übergabe Schläger an die nächste Dame, diese macht dasselbe, abwechselnd bis alle Bälle beim ÜP 2 sind
- **Das** Trottinett mit der darauf sitzenden Dame **wird** zum Start zurück geschoben
- Übergabe Trottinett an die beiden nächsten Anschieber (Dame bleibt sitzen)
- Einer der ersten Anschieber nimmt einen Ball und legt ihn auf den Schläger der Dame; dies wiederholt sich, bis alle Bälle **den Damen beim ÜP 1 übergeben** sind
- **Nach dem letzten Transport vom Start zum ÜP 1** befördert einer der Anschieber das Trottinett auf direktem Weg zum ÜP 2, übergibt es und wartet dort
- Beim letzten Transport geht die Fahrgastdame mit zum ÜP 2, dort nehmen die 2 Spieler das Trottinett, Fahrgastdame sitzt drauf und nimmt den Schläger entgegen
- Der Überbringer des Trottinetts zum ÜP 2 legt alle Bälle auf den Schläger der Dame
- Anschieber befördern Trottinett vom ÜP 2 zum ZP (**es muss kein Fuss der Anschieber mehr auf dem Gefährt sein**), Fahrgastdame legt Bälle auf den vorgesehenen Platz. Wenn alle Bälle dort sind, läuft das Zielmädchen zum Start und nimmt die wartenden Spieler mit zum Ziel
- Wenn alle Spieler am Ziel sind, wirft die Fahrgastdame alle Bälle in den Korb. Sind alle Bälle im Korb, wird die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen

Spiel 4

Käsespiel

7 Personen (4 Damen, 3 Herren)

Start

- 2 Spieler laufen zum ÜP 1 und warten dort (1 Dame, 1 Herr)
- 2 Spieler laufen zum ÜP 2 und warten dort (1 Dame, 1 Herr)
- 3 Spieler bleiben beim Start (2 Damen, 1 Herr)
- Einer dieser drei Spieler zieht die Rückentrage und die Schuhe an und nimmt je einen Stock links und rechts in die Hände
- Eine Dame, die sogleich auch das Zielmädchen ist, belädt die Rückentrage mit **einem** Transportgut
- Träger geht zum ÜP 1, deponiert das Transportgut auf dem vorgesehenen Platz und geht zurück zum Start
- Alle Spielutensilien werden dem zweiten Spieler übergeben, Zielmädchen belädt wieder. Die beiden Träger wechseln sich ab, bis alle Transportgüter beim ÜP 1 sind
- Das Zielmädchen geht beim letzten Transport mit zum ÜP 1 und belädt wieder die Rückentrage
- Vom ÜP 1 zum ÜP 2 wird das Transportgut gleich befördert wie vom Start zum ÜP 1 (**ohne Schuhe**)
- **Beim ersten Transport von ÜP 1 zu ÜP 2 werden die Stöcke mitgenommen und dort deponiert; die restlichen Transporte von ÜP 1 zu ÜP 2 werden ohne Stöcke absolviert.**
- Zielmädchen geht beim letzten Transport **mit den Schuhen in den Händen** mit zum ÜP 2
- Vom ÜP 2 zum ZP wird das Transportgut gleich befördert wie in den beiden vorherigen Sektoren (**wieder mit Schuhen**)
- Zielmädchen geht beim letzten Transport mit zum ZP
- Sind alle Transportgüter beim ZP deponiert läuft das Zielmädchen zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sind alle Spieler am Ziel beginnt das **Zielmädchen ohne Mithilfe der anderen Spieler** mit dem Positionieren der Transportgüter am vorgesehenen Platz an der Zielwand
- Sind alle richtig positioniert, kann die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen werden

Spiel 5

Einbaum

9 Personen (4 Damen, 5 Herren)

Start

- 1 Dame und 2 Herren laufen durch den Slalom zum ÜP 1 und warten dort
- 1 Dame läuft durch den Slalom und über den Wassergraben zum ÜP 2 und wartet dort
- 1 Dame und 1 Herr laufen durch den gesamten Parcours zum ZP und warten dort (Dame ist Zielmädchen)
- Die restlichen Spieler (1 Dame, 2 Herren) montieren beim Start den Einbaum komplett und korrekt zusammen
- Die Dame beim Start füllt Wasserbehälter auf, sitzt auf den Einbaum und die beiden Herren schieben diesen zum ÜP 1; die Dame darf den Boden bis zum ÜP 1 nicht berühren
- Dame steigt ab, der Einbaum wird an einen wartenden Herrn übergeben, welcher ihn zum Start zurück bringt (dies geschieht nach jedem Transport)
- Beim ÜP 1 gibt die Dame die Wasserbehälter einem der wartenden Spieler, dieser läuft zum ÜP 2 und übergibt die Wasserbehälter der wartenden Dame. Die beiden Spieler (1 Dame, 1 Herr) vom ÜP 1 wechseln sich immer ab
- Die beiden Herren (Schieber) **und die Fahrgastdame** gehen wieder zum Start zurück
- Vom ÜP 2 zum ZP werden die Wasserbehälter von dieser Dame transportiert, welche das Wasser in das vorgesehene Fass leert.
- Die leeren Wasserbehälter bringt der wartende Herr vom ZP zurück zum Start und läuft wieder zum Ziel
- Dieser Parcours muss so oft absolviert werden, bis das Wasser beim Fass seitlich heraus läuft (1 – 5 mal)
- Kommt das Wasser **seitlich raus**, läuft das Zielmädchen **sofort** zum Start und nimmt die wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sobald alle Spieler am Ziel sind, kann die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen werden

- **Die Wasserbehälter dürfen nur beim Start gefüllt (nachgefüllt) werden**

Spielregeln für alle Spiele

- Spielutensilien dürfen erst nach der Startfreigabe berührt werden
 - Spieler, die Richtung Ziel unterwegs sind, müssen immer durch den Parcours gehen: (Slalom, Wassergraben, Wippe) Ausnahmen erwähnt
 - Spieler, die Richtung Start unterwegs sind, gehen immer auf direktem Weg zurück
 - Spieler, die ihre Arbeiten erledigt haben, warten immer beim angekommenen Übergabepunkt (Start, ÜP 1, ÜP 2, ZP), bis das Zielmädchen oder der Zieljunge sie abholt und zum Ziel mitnimmt
 - Fallen Spielutensilien während dem Absolvieren des Parcours auf den Boden oder Spieler von den Hindernissen / Sportgeräten herunter, muss beim Ausgangssektor wieder angefangen werden (Start, ÜP 1, ÜP 2), Ausnahme Roter Faden
 - In den einzelnen Sektoren wechseln sich die Spieler immer ab
 - Die zu transportierenden Spielutensilien dürfen während des Fortbewegens im Parcours nicht berührt oder fixiert werden. **Bei ÜP 1, ÜP 2 und ZP dürfen die Spielutensilien berührt oder fixiert werden.**
 - **Über den Wassergraben dürfen maximal 2 Spieler gleichzeitig gehen**
 - Die Fahne darf erst hochgezogen werden, wenn alle Spieler und alle Spielutensilien beim Ziel am richtigen Platz sind
 - Die Fahne wird immer vom Zielmädchen oder vom Zieljungen hochgezogen
 - Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne ganz hochgezogen ist
-
- ÜP 1 = Übergabepplatz 1
 - ÜP 2 = Übergabepplatz 2
 - ZP = Zielplatz
 - WP = Wechselplatz
 - Parcours = Spielbahn

Spiel 1

Skispiel

8 Personen (4 Damen, 4 Herren)

Start

- 3 Spieler rüsten sich mit Skiern und Ausrüstung aus (1 Dame, 2 Herren)
- 2 Damen ohne Ausrüstung laufen durch den Slalom bis zum Wassergraben (ÜP 1) und warten dort
- 3 Spieler ohne Ausrüstung laufen durch den Slalom, über den Wassergraben und warten bei der Wippe (ÜP 2); 2 Herren (einer davon ist Zieljunge) und eine Dame
- Die ersten 3 Spieler gehen komplett ausgerüstet durch den Slalom bis zum Wassergraben (ÜP 1)
- Skier und Ausrüstung ausziehen und beim ÜP 1 deponieren
- Eine der Damen nimmt höchstens zwei Ausrüstungsgegenstände, läuft über den Wassergraben und deponiert diese beim ÜP 2 **Spieler können mit Anziehen bereits beginnen**
- Wenn die erste dieser beiden Damen beim ÜP 2 die Ausrüstungsgegenstände deponiert hat, läuft sie auf direktem Weg zum ÜP 1; Abklatschen mit den Händen und die andere Dame geht wieder mit höchstens 2 Ausrüstungsgegenständen über den Wassergraben zum ÜP 2
- Diese beiden Damen wechseln sich ab, bis alle Ausrüstungsgegenstände beim ÜP 2 sind
- Die 3 wartenden Spieler beim ÜP 2 ziehen die komplette Ausrüstung an und gehen über die Wippe bis zum Zielpunkt (ZP)
- Ausrüstung ausziehen, Zieljunge läuft zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel. Wenn alle dort sind, kann der Zieljunge die Fahne hochziehen

Spiel 2

Puzzlespiel

7 Personen (4 Damen, 3 Herren)

Start

- 2 Spieler bauen die Schubkarre komplett zusammen, gehen damit durch den Slalom, **neben dem Wassergraben vorbei** bis zum ÜP 2 und warten dort (1 Herr, 1 Dame)
- 1 Herr, der Zieljunge ist, läuft durch den gesamten Parcours bis zum ZP und wartet dort
- 2 Damen laufen durch den Slalom und warten beim ÜP 1
- Einer der restlichen beiden Spieler (1 Herr, 1 Dame) zieht Schuhe und Rückentrage an, nimmt einen Stock links und einen rechts in die Hand. Der/die andere SpielerIn nimmt ein Puzzleteil und legt es mit den Händen auf die Rückentrage des Mitspielers.
- Der/die TrägerIn läuft durch den Slalom zum ÜP 1, übergibt die Rückentrage mit Puzzleteil darauf einer der wartenden 2 Damen und geht auf direktem Weg wieder zum Start (mit Schuhen und Stöcken)
- Eine der neuen Trägerinnen vom ÜP 1 geht über den Wassergraben zum ÜP 2
- Beim ÜP 2 nimmt einer der zwei wartenden Spieler (Schubkarrenschieber) das Puzzleteil entgegen
- Die Überbringerin geht auf direktem Weg mit der Rückentrage **zurück zum Start**, übergibt sie an den nächsten Spieler und läuft wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück
- In den einzelnen Sektoren muss immer abgewechselt werden
- Die beiden Schubkarrenschieber transportieren das Puzzleteil auf dem darauf vorgesehenen Platz über die Wippe zum ZP
- Der Zieljunge nimmt das Puzzleteil in Empfang und deponiert es beim ZP
- Die beiden Schubkarrenschieber begeben sich wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück
- Dieser Parcours muss 6 x absolviert werden bis alle Puzzleteile am ZP liegen
- **Die einzelnen Sektoren müssen nicht aufeinander warten, es kann fließend gearbeitet werden**
- Wenn das 6. Puzzleteil beim ZP liegt, läuft der Zieljunge zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sind alle Spieler im Ziel, setzt der Zieljunge das Puzzle an der vorgesehenen Zielwand alleine ohne **manuelle** Mithilfe der anderen Spieler zusammen
- Ist das Puzzle komplett, kann der Zieljunge die Fahne hochziehen

Spiel 3 **Trottinett (Kinderroller)** 10 Personen (5 Damen, 5 Herren)

Start

- 1 Dame, die das Zielmädchen ist, läuft durch den Parcours zum Ziel und wartet beim ZP
- 2 Damen laufen durch den Parcours bis zum ÜP 1 und warten dort, **eine Dame nimmt einen Schläger mit**
- 2 Spieler laufen durch den Parcours bis zum ÜP 2 und warten dort (1 Herr, 1 Dame)
- 5 Spieler warten beim Start (4 Herren, 1 Dame)
- Zwei Herren (sind die Anschieber) von diesen 4 nehmen das Trottinett, die Dame sitzt drauf und nimmt den Schläger in die Hand
- Einer der restlichen beiden Herren legt einen Ball auf den Schläger
- Danach wird das Trottinett zum ÜP 1 befördert (1 Fuss der Anschieber muss immer auf dem Gefährt sein)
- Die Dame **übergibt** den Ball **einer der wartenden Damen** beim ÜP 1 (Dame kann **zum Übergeben** absteigen);
- Die neue Trägerin **kann nun sofort mit dem 1. Ball auf dem Schläger** zum ÜP 2 **gehen** und deponiert den Ball dort, zurück zum ÜP 1, Abklatschen mit den Händen, Übergabe Schläger an die nächste Dame, diese macht dasselbe, abwechselnd bis alle Bälle beim ÜP 2 sind
- **Das** Trottinett mit der darauf sitzenden Dame **wird** zum Start zurück geschoben
- Übergabe Trottinett an die beiden nächsten Anschieber (Dame bleibt sitzen)
- Einer der ersten Anschieber nimmt einen Ball und legt ihn auf den Schläger der Dame; dies wiederholt sich, bis alle Bälle **den Damen beim ÜP 1 übergeben** sind
- **Nach dem letzten Transport vom Start zum ÜP 1** befördert einer der Anschieber das Trottinett auf direktem Weg zum ÜP 2, übergibt es und wartet dort
- Beim letzten Transport geht die Fahrgastdame mit zum ÜP 2, dort nehmen die 2 Spieler das Trottinett, Fahrgastdame sitzt drauf und nimmt den Schläger entgegen
- Der Überbringer des Trottinetts zum ÜP 2 legt alle Bälle auf den Schläger der Dame
- Anschieber befördern Trottinett vom ÜP 2 zum ZP (**es muss kein Fuss der Anschieber mehr auf dem Gefährt sein**), Fahrgastdame legt Bälle auf den vorgesehenen Platz. Wenn alle Bälle dort sind, läuft das Zielmädchen zum Start und nimmt die wartenden Spieler mit zum Ziel
- Wenn alle Spieler am Ziel sind, wirft die Fahrgastdame alle Bälle in den Korb. Sind alle Bälle im Korb, wird die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen

Spiel 4

Käsespiel

7 Personen (4 Damen, 3 Herren)

Start

- 2 Spieler laufen zum ÜP 1 und warten dort (1 Dame, 1 Herr)
- 2 Spieler laufen zum ÜP 2 und warten dort (1 Dame, 1 Herr)
- 3 Spieler bleiben beim Start (2 Damen, 1 Herr)
- Einer dieser drei Spieler zieht die Rückentrage und die Schuhe an und nimmt je einen Stock links und rechts in die Hände
- Eine Dame, die sogleich auch das Zielmädchen ist, belädt die Rückentrage mit **einem** Transportgut
- Träger geht zum ÜP 1, deponiert das Transportgut auf dem vorgesehenen Platz und geht zurück zum Start
- Alle Spielutensilien werden dem zweiten Spieler übergeben, Zielmädchen belädt wieder. Die beiden Träger wechseln sich ab, bis alle Transportgüter beim ÜP 1 sind
- Das Zielmädchen geht beim letzten Transport mit zum ÜP 1 und belädt wieder die Rückentrage
- Vom ÜP 1 zum ÜP 2 wird das Transportgut gleich befördert wie vom Start zum ÜP 1 (**ohne Schuhe**)
- **Beim ersten Transport von ÜP 1 zu ÜP 2 werden die Stöcke mitgenommen und dort deponiert; die restlichen Transporte von ÜP 1 zu ÜP 2 werden ohne Stöcke absolviert.**
- Zielmädchen geht beim letzten Transport **mit den Schuhen in den Händen** mit zum ÜP 2
- Vom ÜP 2 zum ZP wird das Transportgut gleich befördert wie in den beiden vorherigen Sektoren (**wieder mit Schuhen**)
- Zielmädchen geht beim letzten Transport mit zum ZP
- Sind alle Transportgüter beim ZP deponiert läuft das Zielmädchen zum Start und nimmt alle wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sind alle Spieler am Ziel beginnt das **Zielmädchen ohne Mithilfe der anderen Spieler** mit dem Positionieren der Transportgüter am vorgesehenen Platz an der Zielwand
- Sind alle richtig positioniert, kann die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen werden

Spiel 5

Einbaum

9 Personen (4 Damen, 5 Herren)

Start

- 1 Dame und 2 Herren laufen durch den Slalom zum ÜP 1 und warten dort
- 1 Dame läuft durch den Slalom und über den Wassergraben zum ÜP 2 und wartet dort
- 1 Dame und 1 Herr laufen durch den gesamten Parcours zum ZP und warten dort (Dame ist Zielmädchen)
- Die restlichen Spieler (1 Dame, 2 Herren) montieren beim Start den Einbaum komplett und korrekt zusammen
- Die Dame beim Start füllt Wasserbehälter auf, sitzt auf den Einbaum und die beiden Herren schieben diesen zum ÜP 1; die Dame darf den Boden bis zum ÜP 1 nicht berühren
- Dame steigt ab, der Einbaum wird an einen wartenden Herrn übergeben, welcher ihn zum Start zurück bringt (dies geschieht nach jedem Transport)
- Beim ÜP 1 gibt die Dame die Wasserbehälter einem der wartenden Spieler, dieser läuft zum ÜP 2 und übergibt die Wasserbehälter der wartenden Dame. Die beiden Spieler (1 Dame, 1 Herr) vom ÜP 1 wechseln sich immer ab
- Die beiden Herren (Schieber) **und die Fahrgastdame** gehen wieder zum Start zurück
- Vom ÜP 2 zum ZP werden die Wasserbehälter von dieser Dame transportiert, welche das Wasser in das vorgesehene Fass leert.
- Die leeren Wasserbehälter bringt der wartende Herr vom ZP zurück zum Start und läuft wieder zum Ziel
- Dieser Parcours muss so oft absolviert werden, bis das Wasser beim Fass seitlich heraus läuft (1 – 5 mal)
- Kommt das Wasser **seitlich raus**, läuft das Zielmädchen **sofort** zum Start und nimmt die wartenden Spieler mit zum Ziel
- Sobald alle Spieler am Ziel sind, kann die Fahne durch das Zielmädchen hochgezogen werden

- **Die Wasserbehälter dürfen nur beim Start gefüllt (nachgefüllt) werden**

Roter Faden

9 Personen (5 Damen, 4 Herren)

Start (Zeitstoppung)

- Die Fahrgastdame nimmt eine Lanze in die Hand und sitzt in das Gefährt; **dann erst erfolgt der Start**
- 2 Damen und 2 Herren (2. Mannschaft) nehmen eine Lanze, laufen zum Wechselplatz (WP) und warten dort
- Die anderen 2 Damen und 2 Herren (1. Mannschaft) sind die ersten „Motoren“ des Gefährtes und befördern dieses vom Start bis zum WP; die 5. Dame ist der Fahrgast
-
- Vom Start bis zum WP müssen alle Gegenstände mit der Lanze von der Fahrgastdame gesammelt und bis zum WP auf der Lanze transportiert werden
- Fällt ein Gegenstand auf den Boden, **muss er liegen gelassen werden**
- Beim WP werden die „Motoren“ ausgewechselt, Fahrgastdame bleibt sitzen und nimmt eine neue Lanze von einem der wartenden Spieler entgegen; die beladene Lanze gibt sie einem Spieler der 1. Mannschaft
- Derselbe Ablauf vom WP zum Ziel wie vom Start zum WP
- Die 1. Mannschaft geht mit der beladenen Lanze zum Ziel und platziert je einen gesammelten Gegenstand an den vorgesehenen Plätzen an der Zielwand
- Ist die 2. Mannschaft am Ziel übergibt die Fahrgastdame die beladene Lanze einem Spieler der 1. Mannschaft, welcher die Gegenstände auch wieder an der Wand platziert
- Falls Gegenstände während des Parcours auf den Boden gefallen sind, läuft die Fahrgastdame den Parcours vom Start weg nochmals ab und sammelt die herunter gefallenen Gegenstände mit der Lanze ein (der komplette Parcours muss abgelaufen werden)
- Sind alle Gegenstände vollzählig an der Wand, wird die Zeit gestoppt

Das Gefährt darf nur vorne gezogen, NICHT von hinten gestossen werden