

AUSLEIHE: GUMMIHUHNGOLF

In einer Mischung aus Golf, Baseball und Volleyball befördern mehrere Teams beim Gummihuhngolf abwechselnd ihr Huhn mit Stöcken durch einen Parcours. **Wenn Ihr Lust darauf habt den Spaß eures Lebens zu haben, dann leiht euch das Spiel doch gerne aus.**

MATERIAL

Materialliste + Erklärung

Gummihuhngolf-Fibel

2 Hühner

4 Besenstiele

1 Laubsack

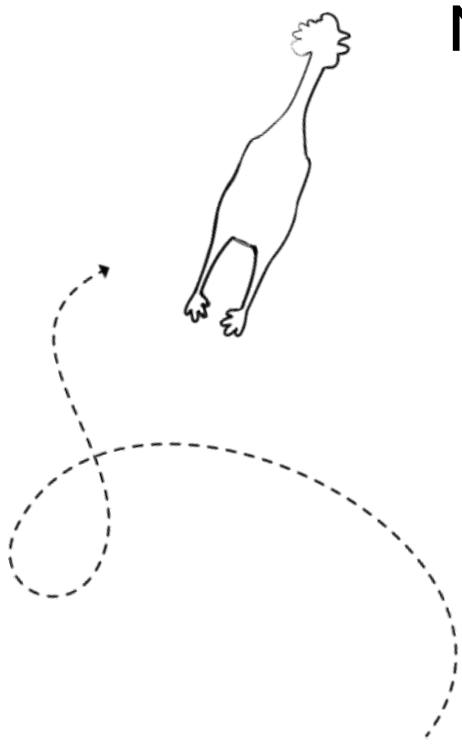
1 Dose Kreide

10 Pylonen

1 Rolle Kreppband

3 Frisbee Scheiben

4 Seile



VORBEREITUNG

Vor Spielbeginn muss ein Parcours aufgebaut werden, hierzu findest du viele Anregungen in der Gummihuhngolf-Fibel, du kannst aber auch selbst ganz kreativ werden. Wenn dann Teams gebildet wurden, kann der Spaß beginnen.



SPIELABLAUF

In einer Mischung aus Golf, Baseball und Volleyball befördern mehrere Teams beim Gummihuhngolf abwechselnd ihr Gummihuhn mit Stöcken durch einen Parcours. Gezählt werden allerdings nur die Schläge, bei denen das Huhn vom Boden in die Luft befördert wird. Sobald das Gummihuhn einmal fliegt, können alle Mitglieder eines Teams das Huhn so oft und so lange weiterschlagen wie sie möchten

**#ZWEITEAMS #BESENSTIEL
#GUMMIHUHN #SPASS #DRAUSSEN**

AUSLEIHE: GUMMIHUHNGOLF

LAGE UND FLUG DES HUHNS

Das Huhn muss immer von der Stelle aus geschlagen werden, wo es zum Ruhen gekommen ist und darf nicht verschoben oder sonst wie von der Position her verändert werden. Dies gilt auch, wenn mehrere Hühner aufeinander zum Liegen kommen oder sich gegenseitig berühren. In diesem Fall dürfen die Teams jedoch nur ihr eigenes Huhn berühren und nicht bewusst die Lage des anderen Huhnes verändern. Wird ein teamfremdes Huhn durch das Schlagen des eigenen Huhnes bewegt oder mitgeschlagen ohne dass dieses unmittelbar von einem Stock berührt wurde, ist dem so und muss von den betroffenen Teams so akzeptiert werden.

KÖRPERKONTAKT



Berührt ein/e Spieler/in während eines Spielzuges das Huhn oder wird von diesem getroffen kann dies unter Umständen als zusätzlicher Schlag gewertet werden. Dies gilt jedoch nur dann, wenn der Körper bewusst zum Huhn bewegt wurde, um eine Berührung zu bezwecken. Findet eine Berührung von Körper und Huhn zufällig statt oder ist die Bewegung eindeutig dem Huhn zuzuordnen wird das Spiel einfach ohne Unterbrechung fortgesetzt.



DRÜBER UND DRUNTER

Alle Hindernisse eines Parcours müssen in der zuvor festgelegten Abfolge und Richtung passiert werden.

Fliegt das Huhn an einem Hindernis vorbei oder passiert dieses in der falschen Richtung, gilt dies als erlaubt aber nicht erfolgreich, d.h. das Team muss weiterhin versuchen, das Hindernis in der richtigen Richtung zu absolvieren.

Es ist durchaus erlaubt, das Huhn von der falschen Seite durch ein Hindernis zu lupfen und direkt wieder zurück zu schlagen. In diesem Fall muss das Huhn das Hindernis aber in beiden Richtungen in vollem Umfang überwunden bzw. durchquert haben.

**WEITERE INFOS ZUR AUSLEIHE:
WWW.KJB-EMSLAND-SUED.DE**