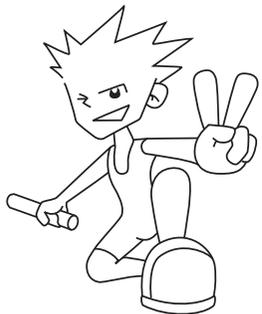


Biathlon

Jedes Team versucht innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Runden zurück zu legen. Zwischen den Laufrunden können an einer Wurfstation zusätzliche Punkte erzielt werden. Nach jeder Laufrunde muss versucht werden, die auf der Anlage aufgebauten Markierungskegel mit einem Tennisball zu treffen.



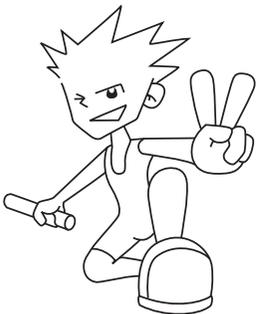
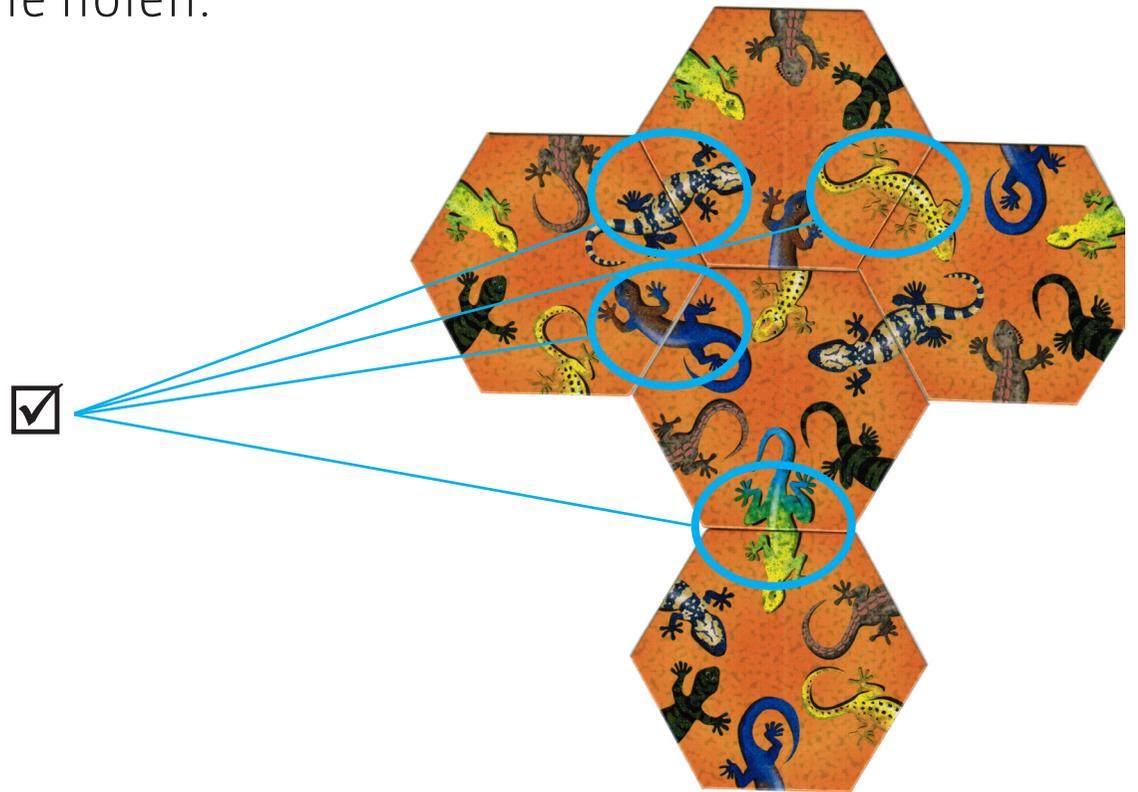
ICT
l e t h e r w i l . c h



© jenswinkler.ch

Magisches Puzzle

Das Team hat drei Minuten Zeit die 19 Puzzleteile zu holen und so viele Tiere wie möglich korrekt zusammen zu setzen. Pro geholtes Puzzleteil gibt es einen Punkt und pro korrekt zusammengesetztem Tier zusätzlich einen Punkt! Die Puzzleteile müssen einzeln geholt werden, die Übergabe geschieht per Handschlag. Alle Teammitglieder müssen abwechslungsweise Puzzleteile holen.

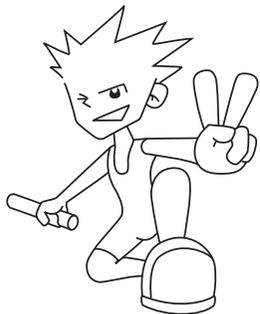


ICT
l e t h e r w i l . c h

Messturm zu Basel

Das Team versucht den 105 Meter hohen Messturm von Basel so schnell wie möglich zu erklimmen. Jeweils ein Teammitglied würfelt und absolviert anschliessend einen Sprung auf der Weit-sprunganlage. Nach dem Sprung erfolgt die Übergabe per Handschlag. Die gewürfelte Augenzahl darf nach erfolgtem Sprung auf dem Auswertungsblatt „abgekreuzt“ werden.

Wie lange braucht das Team, bis es über die Dächer von Basel blicken kann? Nach spätestens 5 Minuten wird abgebrochen.

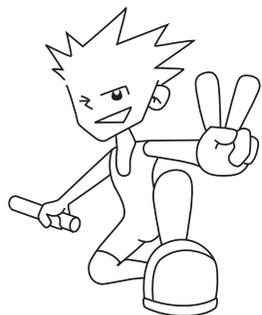


ICT
l e t h e r w i l . c h



Ringlisprint

Die Teammitglieder haben sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz ihrer Wahl zu holen. Wird der gewählte Ring in der entsprechenden Zeit “nach Hause” gebracht, gibt es 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jedes Teammitglied hat zwei Versuche, der bessere Versuch zählt.



IRT
l e t h e r w i l . c h

