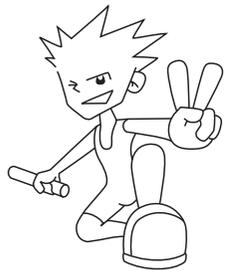
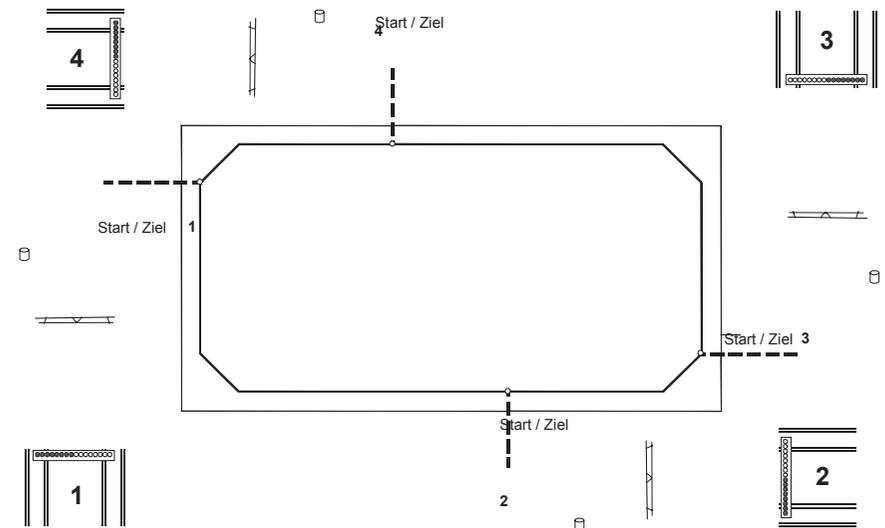


biathlon

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.

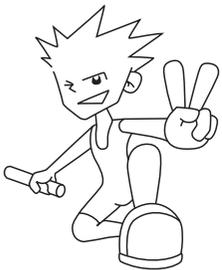


IRT
I e t h e r w i l . c h



das MAGISCHE PUZZLE

Das Team hat drei Minuten Zeit die 19 Puzzleteile zu holen und so viele Tiere wie möglich korrekt zusammen zu setzen. Pro geholtem 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.

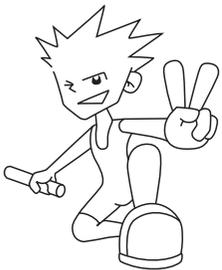


LCT
l e t h e r w i l . c h

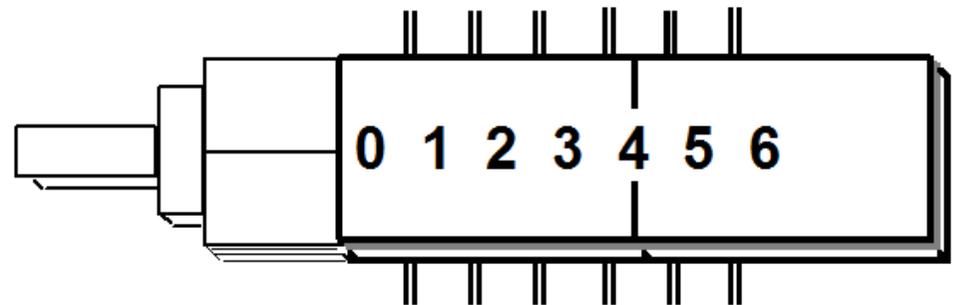


tuRmbau

Jedes Team versucht innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Höhenmeter zu erspringen. Die Höhenmeter müssen mit Sprüngen auf eine Matte (mit unterschiedlichen Zonen) einzeln geholt werden, die Übergabe geschieht per Handschlag. Alle Teammitglieder müssen abwechselungsweise springen. Welches Team baut den höchsten Turm?

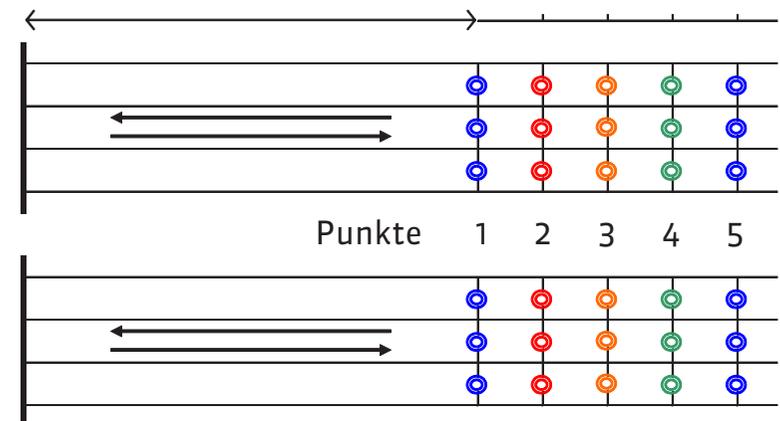
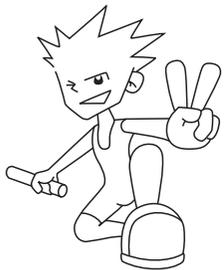


ICT
l e t h e r w i l . c h



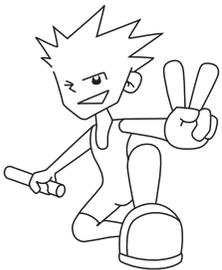
RINGLISPRINT

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 oder 5 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jedes Teammitglied hat zwei Versuche, der bessere Versuch zählt.



AMERICAINE

Das Team resp. dessen Staffelstab muss insgesamt vier Runden um das Volleyballfeld zurücklegen. Dabei muss jedes Teammitglied mindestens einmal rennen, die taktische Aufteilung der Strecken ist dem Team selbst überlassen. Gewechselt werden kann jedoch nur in den dafür vorgesehenen Wechselzonen.



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