

Gunter Stangl

Spiel im Sport: Spielformen im Bogenschießen

Von einem bekannten Philosophen wurde der Mensch als „Homo Ludens“ = „Spielender Mensch“ bezeichnet. Es steht fest, dass für Kinder, aber auch für Erwachsene das Spiel in seinen vielfältigen Formen eine Quelle der Unterhaltung und Abwechslung, aber auch Herausforderung und Experimentierfeld ist. Für viele Schützen gilt der Grundsatz „eine gute Zeit mit Bogenschießen und mit Freunden verbringen“.

Die große Zahl von Animationsturnieren mit ihren vielfältigen Ausrichtungsformen beweisen, dass der Spieltrieb auch beim Bogenschützen stark ist. Man muss aber nicht zu einem Turnier fahren, um solche Spielerlebnisse zu haben. Vor allem brauchen auch Jugendliche, die oft noch gar nicht in das Wettkampfgeschehen eingebunden sind, Abwechslung und Auflockerung im Übungsbetrieb, wenn das Training altersgemäß sein soll.

Ich habe im Laufe vieler Jahre die meisten Spiele, die hier aufgelistet sind, auf der Uni im Studentensport, im Verein oder nach Turnieren zu Überbrückung der Auswertzeit selbst ausprobiert.

1 Änderung der Zielscheibe: Es gibt mehrere Firmen, die Zielscheiben erzeugen.

- a) Die Schaefer-Scheiben: 8 Spielmotive (Pokern, Rechenspiel, Ritterfräulein, Nimm zwei,.....) ergeben viele Möglichkeiten für Duelle und Teamwettkämpfe. Mit im Lieferumfang befinden sich Klebplättchen in diversen Farben, damit man die Einschusslöcher verkleben kann. Die Firma annonciert im US-Archer, Bestellung über Fax unter der Angabe einer Kreditkartennummer funktioniert bestens.
- b) Die FITA-Scheiben werden verformt (gelb außen, oder im Schachbrett,...). Solche Scheiben sind ebenfalls im Handel erhältlich, können aber auch selbst leicht hergestellt werden. Man kann aber auch die Wertigkeit der Ringe ändern, z. Bsp. Treffer auf geradzahligem Ringen addieren, ungeradzahligem Treffer werden abgezogen.
- c) Tierscheiben: Hier gibt es eine riesige Anzahl großer und kleiner Motive. man kann damit auch auf einem FITA-Platz oder in der Halle lustige Jagdturniere durchführen.
- d) Selbstgemalte Tierscheiben oder andere Motive (z. Bsp. Monster), eventuell in naiver Malerei, die man auch direkt am Schießplatz die Schützen ausführen lassen kann.

Die Zählung bei Tierscheiben kann wie beim Golfspielen auch so erfolgen, dass man 1 Punkt zählt, wenn der erste Schuss in Leben geht. 2 Punkte gibt es bei „verletzt“. Trifft erst der zweite Pfeil, erhält man 3, bzw. 4 Punkte, bei einem dritten Schuss 5 oder 6 Punkte. Alle Schüsse daneben zählt 7.

- e) Nett ist auch ein Mensch-ärgere-dich-Spiel. Man zeichne ein Spielfeld über mehrere Scheiben hinweg. Ferner braucht man ein Nummernfeld (viele kleine Ringe mit Ziffern von 1-6), das zum „Würfeln“ verwendet wird. Anstatt zu würfeln schießt man in dieses Nummernfeld. Ziehen heißt Weiterzählen und einen Pfeil in das angezählte Feld setzen. Danebenschießen hat zur Folge, dass man nicht zieht (oder bei guten Schützen sogar auf das Startfeld zurück muss).
- f) Krampusschießen (seit vielen Jahren Tradition beim BSC Arcus): An Schnüren oder dünnem Draht werden Holzplättchen (4-5cm Durchmesser) befestigt. An diesen Plättchen hängen - über eine Schnur verbunden - Krampussäckchen. Schießentfernung 18m oder 25m, auch andere Anlässe (Ostern,...) können verwendet werden.
- g) Wilhelm-Thellschuß als Abwandlung von f) Über einem gezeichneten Kopf befindet sich ein Holzplättchen in Apfelform. Wer den Kopf trifft, scheidet aus, wer den Apfel spaltet, wird durch ein herab fallendes Geschenk belohnt.
- h) „Würfelspiele“: Auflage mit sechs gleichgroßen Feldern, die die Würfelaugen darstellen. Jeder Pfeil, der geschossen wird entspricht einem Würfelwurf. So können sehr viele Würfelspiele in Bogenschießspiele umgewandelt werden.

- i) Telefonnummer schießen. Gewonnen hat derjenige, der als erster seine Telefonnummer schießt. 10 entspricht 0.

2 Schießen auf bewegte Ziele und Spezialziele

- a) Eine Plastikflasche wird an einer Schnur über den Platz gezogen. Nach Möglichkeit einigermaßen senkrecht zur Schussrichtung ziehen. Auch ein Müllsack gefüllt mit Papier oder Stroh hat sich bewährt.
- b) Seilbahn: An einem Seil wird ein Ziel an den Schützen vorbeigezogen oder vorbeierollen lassen.
- c) Klappscheibe: Eine Scheibe wird durch Seilzug aufgeklappt und steht einige Sekunden als Ziel zur Verfügung.
- d) Schießen auf Luftballons (können auch beweglich angeordnet werden, sodass sie im Luftzug hin und her schwanken. Es können auch kleine Geschenke in den Ballons sein (Zuckerln, Gutscheine, Münzen).
- e) Schießen auf wassergefüllte Plastikflaschen oder Becher. Wessen Gefäß zuerst leer ist (oder nach dem Treffer weniger Flüssigkeit enthält als jene der Gegner, der gewinnt).
- f) „Ballon-Ernte“: Auf dem Outdoor-Platz werden Luftballons (jedes Team hat seine eigene Farbe) in einem Feld verteilt oder mit Pfeilen befestigt. Ziel ist es so schnell wie möglich seine eigenen Ballons zerplatzen zu lassen. (Geeignet sind Blunt-Spitzen auf den Pfeilen)

3 Variation der Schussposition:

Kniend, sitzend (Sessel; Pferd (das auch ein Partner sein kann)) , auf schrägem Brett stehend, Partherschuss (nach hinten), auf einem Bein, auf einem Gefährt, das in Bewegung ist (Handwagen, Rollstuhl, Skateboard, Rollschuhe)

4 Variation der Schießtechnik

Blank, instinktiv, mit der anderen Hand (die Zughand muss dann so greifen, dass der kleine Finger oben ist!), starker U-Hakerlgummi anstatt des Bogens ,ev. auch Steinschleuder, aber schießen mit Pfeilen, schießen mit Kinderbogen.

5 Schießen auf Zeit

- a) In vorgegebener Zeit möglichst viele Pfeile schießen.
- b) Für vorgegebene Pfeilzahl möglichst wenig Zeit benötigen (wer zuerst fertig ist, stoppt die anderen oder es gibt einen Bonus für den Schnellsten).
- c) Als Teambewerb ähnlich dem olympischen Mannschaftsbewerb
- d) Laufen und Schießen
- I Pfeile einzeln von einem Platz hinter der Schusslinie holen (jeder Pfeil woanders oder alle am selben Platz)
- II Als Staffellauf mit Schuss an der Wendemarke
- III An der Schusslinie zwischen mehreren Scheiben wechseln (unterschiedliche Distanzen) und immer einen Schuss abgeben.
- IV Run d`Arc : Eine Runde (ohne Bogen) laufen, dann 4 Schüsse. Das Ganze dreimal, wobei eine Serie kniend geschossen wird. Ziel ist eine schwarze Scheibe (ungefähr 10+9+8). Es gibt nur Treffer oder Niete (für Fehlschüsse muss eine Strafzeit oder eine Zusatzübung verhängt werden!). Die Birdy-Scheiben des Feldschießens eignen sich gut als Ziel..

6 Verschiedene Wettkampfformen

- a) Alle-ins-Gold - Duell. Die Pfeile im 10-er lässt man stecken. Wer zuerst alle Pfeile im Gold hat, gewinnt.
- b) Galgenschießen: Duell in Dreier-Serien. Der Verlierer erhält ein Galgenstricherl. Wer zuerst „hängt“ hat verloren.
- c) Schützenkönig: Der Schlechteste jeder Serie scheidet aus.

- d) Handicapschießen: Bei den guten Schützen wird der beste, bei den schlechten Schützen der schlechteste Pfeil gestrichen. Oder: Der schlechtere Schütze darf einen Pfeil mehr schießen und den schlechtesten Schuss streichen.

7 Spiele mit einem Partner

- Der Schütze hat die Augen geschlossen, der Partner weist ihn ein.
- Siamesische Zwillinge: Der eine stellt den Bogenarm zur Verfügung, der andere zieht und löst.
- Reiter und Pferd: Der eine beugt sich quer zur Schussrichtung vor und legt die Unterarme auf die Oberschenkel. Der andere sitzt auf dessen Hüften auf und schießt. Dann Wechsel. Die Ringe beider werden zusammengezählt.
- Turmschießen: Ein Partner sitzt auf den Schultern des anderen und schießt von da oben. Bei geschickten Leuten kann auch der Untermann gleichzeitig schießen.

8 Spiele ohne Bogen

- Pfeil (Speer) - Weitwurf
- Golfwerfen: Mit möglichst wenig Würfeln ein weiter entferntes Ziel (Reifen) treffen.
- Dartspiel: Es wird auf der Wiese ein Ziel verabredet (Blume, kleiner Ball, etc). Dann werden die Pfeile geworfen. Wer am nächsten kommt erhält 3 Punkte, der zweite 2 Pkte, der 3. einen Punkt. Es kann also ein Spieler pro Durchgang maximal 6 Punkte erzielen.

9 Bingo. Es gilt

- alle Ringe einer Scheibe (oder alle Felder einer karierten Scheibe) mit möglichst wenigen Schüssen zu treffen.
- Streifenbingo vertikal und horizontal. Kann schnell in ein Tic Tac Toe – Feld umgezeichnet werden.

- 10 Robin-Hoodbewerb:** Es gilt mit einer vorgegeben Anzahl von Pfeilen ein Ziel (Hit or Miss) zu treffen. Wer es schafft, steigt in die nächste Runde auf, bei der

- die Entfernung um einige Meter vergrößert wird
- die Trefferfläche um einen Ring verkleinert wird.

Robin Hood wird

- wer am längsten durch hält oder bis zu einer bestimmten Entfernung oder Zielgröße die wenigsten Versuche benötigt.
- die meisten Punkte sammelt (Anzahl der Treffer pro Serie, größte Anzahl von aufeinander folgenden ersten Treffern. Unterschiedliche Leistungsklassen können durch Vorgabe unterschiedlicher Zielflächen oder Anzahl der Versuche pro Serie ausgeglichen werden.
- Reduktionsbingo: Zielscheibe wird nach jeder Serie verkleinert (Rechteck z. Bsp. halbiert). Pfeilzahl definieren. Ausscheiden oder Punkte zählen, wie viel Schüsse man pro Serie braucht. Wird mit der verabredeten Pfeilzahl kein Treffer erzielt, dann gibt es noch einen Strafpunkt.

- 11 Gezupfte Schüsse.** In der hohen Parabel muss der Pfeil möglichst nahe an ein Bodenziel heran geschossen werden. Eventuell über ein hochgespanntes Seil.

- 12 Gefährliche Spiele** (können durch das Befestigen von Korken auf den Pfeilspitzen wesentlich entschärft werden!).

- Pfeile knapp am Partner vorbei werfen. Dieser fängt sie mit einer Hand (Hand wird mit der Handfläche nach außen herunter geschlagen).
- Pfeil mit gezupftem Schuss knapp am Partner vorbeischießen. Dieser fängt den Pfeil.

- 13 Training fürs Reiterschießen.** Pfeile in der Bogenhand halten.

- Möglichst schnell schießen
- Schießen im kontinuierlichen Gehen
- Gehen im Halbkreis, der letzte Schuss erfolgt nach hinten (Partherschuss).

- 14 Andere Schießgeräte**

- Blasrohr
- Pistolenarmbrust

- c) Armbrust
 - d) Gummiringerl-Schleuder
 - e) Speerschleuder
 - f) Steinschleuder
- 15** Bluntspitzen (Falschenkorken über die Spitze gestülpt):
- a) Balltreiben: 2 Gruppen. Ein Ball muss durch Treffer über eine Linie oder in eine Torzone getrieben werden
 - b) Dosen oder Bälle von einer Mauer herunterschließen
 - c) Pfeil-Staffette: Team steht hintereinander, ein Mann in 8m Abstand vis à vis. Der Erste im Team wirft Pfeil seitlich am gegenüber vorbei und läuft nach, während der Pfeil schon zum nächsten Teammitglied zurückgeworfen wird. Werfen und nachlaufen, bis wieder alle an ihrer Position sind.
- 15** Ballon vermeiden: Eine Zielscheibe ist von Ballons umgeben oder damit gespickt. Es muss gescort werden, Luftballons zählen Minus
- 16** Trickschießvariationen
- a) Verschiedene Standpositionen
 - b) 2 Pfeile zugleich schießen (auch 3 oder mehr)
 - c) Auf der anderen Seite schießen
 - d) Über Spiegel zielen
 - e) Aus dem Liegen schießen
 - f) Auf Rampe schießen, Pfeil wird reflektiert.
- 17** Papier mit 4x4 oder 5x5 Quadraten, Einzelquadrate je nach Schießkönnen und Entfernung 5x5 bis 20x20cm.
- a) Rennen. Jeder hat eine Zeile und muss solange auf das linke Feld schießen, bis er einen Treffer erzielt hat. Anschließend kommt das zweite Feld dran. Wer mit weniger Schüssen das rechte Randfeld erreicht, gewinnt. 3- oder 6-Passen.
 - b) Verfolgungsjagd. Treffer wie bei a). Der Spielpartner beginnt aber eine Zeile tiefer ganz rechts. Das Spiel ist nicht beim Rand aus sondern geht nach Erreichen des Endfelds in der Zeile des Partners weiter. Ziel ist es, den Partner zu überholen.
 - c) Es gibt zusätzlich noch ein Würfelfeld (1-6), das man zuerst beschießt und sich ein Würfelergebnis holt. Dieses Feld kann auch 1 - 6 vielfach enthalten, damit das Ergebnis zufällig wird. Trifft man, dann muss man versuchen, einen Pfeil auf das entsprechende Feld des „Mischachbretts zu setzen. Schießt man neben das „Würfelfeld“ hat man Pech. Kann man den Pfeil nicht richtig platzieren, dann ebenfalls Pech. Beim nächsten Durchgang zählt man von der Position des letzten Pfeils weiter (wie Mensch Ärgere Dich nicht). Gelangt man mit seinem Pfeil auf das Feld eines Partners, dann wird dessen Pfeil entfernt. Intelligente können auch so spielen, dass sie zwei Pfeile zugleich im Rennen haben.
- 18** Wandernder Ring: Ganz oben an der Scheibe hängt ein Ring (z. Bsp. der 8-Ring einer 60cm-Auflage). Für jeden Spieler oder jedes Team ein Ring. Ziel des Spiels ist es den Ring an die untere Seite der Scheibe (eventuell durch ein „Tor“) zu bringen. Nach dem Schuss (den Schüssen und Treffer im Innenring) wird die Befestigung des Rings entfernt, sodass der Ring nach unten fällt und an dem Pfeil hängen bleibt. In dieser Lage wird er erneut befestigt und die Pfeile gezogen. Wird der Ring getroffen, bleibt er unverändert hängen.
- 19** 17 und 4: Mit beliebig vielen Schüssen versucht man, möglichst genau 21 zu erreichen. Man entscheidet selber, ob man riskiert oder darauf wartet, dass sich die Gegner verspekulieren. Wer näher an 21 liegt, gewinnt.