

Andere Gruppenleiter spielen dies mit Ihren Jungen - CLUSTER

Spiel	Jugger		
Out/ Indoor	Beides möglich	Anzahl Teilnehmer	6-10
Zeit zur Vorbereitung	5 Minuten	Zeit zur Durchführung	Ab 45 Minuten
Kosten	Material für die Bompfen ca. 220 €	Benötigte Mitarbeiter	2
Material	Pro Spieler eine Bompfe		
Impuls zur Verkündigung (Textstelle in der Bibel) Material: Einen Handspiegel und den Teilnehmern vorhalten!	<p>Ehrlichkeit ist in der Bibel und Gott sehr wichtig. Schon im Anfang bei Adam und Eva begann es mit der Ehrlichkeit. Wer ehrlich ist riskiert heute in Deutschland nicht sein Leben, aber vielleicht seinen Job oder Freunde. Wer ehrlich zu sich selbst, kann auch beginnen ehrlich zu anderen sein. Ehrlichkeit beginnt in den eigenen vier Wänden. Gut, dass Jesus den Menschen in der Geschichte mit der Ehebrecherin einen Spiegel vorhält. Darin erkennen sie sich selbst und lassen die Frau ihren Frieden finden.</p>	<p>Die Geschichte in der Jesus die Frau vor der Steinigung bewahrt wer ohne Schuld ist, der...</p> <p>Wer beim Jugger spielen nicht ehrlich ist, macht das Spiel für sich selbst und andere kaputt. Jugger ist zwar ein Spiel, aber die Lebenssituationen, sind manchmal ähnlich. Bin ich bereit meinen Fehler zuzugeben? Sehe ich das als Stärke an, wenn ich ehrlich bin und den anderen um Verzeihung bitte?</p>	Joh 8,1-11
Ziel des Spiels	<p>Während des Spiels ist höchste Fairness und Ehrlichkeit gefragt. Folglich müssen sich die Spieler aufeinander verlassen können. Dieses Urvertrauen wird durch die Jugendarbeit in Verbindung mit Jugger gefördert. Auch kann Jugger auf verschiedenen Fitnesslevels gespielt werden und passt daher in das breite Spektrum der Jugendarbeit. Die Jugendlichen</p>		

	<p>lernen im Spiel Selbstbeherrschung, Fairnessgefühl und Ehrlichkeit trotz der Anstrengung.</p> <p>In einer bestimmten Zeit (100 Steine) den Jugg in das gegnerische Mal ablegen</p>
<p>Beschreibung/ Regeln</p> <p>Weitere Infos und Bauanleitungen unter:</p> <p>Jugger.de</p>	<p>Kurzzusammenfassung</p> <p>Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl je Team: 1 Läufer, 4 Pompfer und bis zu 3 Auswechselspieler. • Es gibt 6 Pompfenpositionen: Langpompfe, Q-Tip , Stab, Kette, Kurzpompfe und Schild sowie 2 Kurzpompfen. Ein Team kann eine beliebige Kombination führen, jedoch maximal 1 Kette im Spiel haben. Auf die Kette kann auch verzichtet werden. • Mit dem Stab darf nicht gestochen werden. Der Kettenball darf nicht geworfen, sondern muss geschwungen werden. Schläge mit Zweihandpompfen sind zweihändig auszuführen. • Nur der Läufer darf den Schädel oder Jugg tragen und ins Mal, das Tor, stecken und damit einen Punkt machen. • Der Schädel darf von Pompfern nur mit der Pompfe bewegt, nicht aber getreten oder getragen werden. <p>Spieldauer und -ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Spiel dauert 2x80, 2x100 oder 3x100 Steine (letztere üblicherweise Finalsspiele) oder nach Vereinbarung. • Die Steine werden mit Trommelschlägen alle 1,5 Sekunden angezeigt. • Der Schädel liegt in der Mitte des Feldes. Die Mannschaften starten an den Grundlinien hinter ihrem eigenen Mal auf ein entsprechendes Signal (üblicherweise "3-2-1 Jugger!"). • Nach einem Punkt wird der Schädel wieder in der Mitte platziert, die Mannschaften kehren zur Grundlinie zurück. <p>Treffer, Trefferwirkung, Pin:</p> <ul style="list-style-type: none"> •

	<p>Trefferzone: Es zählt die Berührung mit der Pompfe. Wird zuerst der Kopf getroffen, zählt dieser Angriff nicht als Treffer. Außer bei Läufer und Kette zählen die Hände nicht als Treffer</p> <ul style="list-style-type: none"> - <p>fläche. Entsprechend ist "Hand" und "Kopf" laut anzusagen. Treffer gegen Spieler der eigenen Mannschaft und Kleidungstreffer zählen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Kette: Eine Kette trifft, wenn der Ball im Schwung eine gegnerische Trefferzone berührt oder die Kette eine geschlossene Form um eine Trefferzone bildet. Berührung mit der Kette allein zählt nicht als Treffer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Effekt: Nach dem Treffer mit einer Pompfe muss der Getroffene 5 Steine abknien, bei einer Kette 8, beim Übertreten der Spielfeldbegrenzung 5 Steine, und die Steine mit der Hand hinterm Rücken abzählen. Im Aufstehen darf geschlagen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Pin: Legt ein aktiver Spieler seine Pompfe auf einen Abknienenden, muss dieser unten bleiben, bis der Pin gelöst wird und seine 5 bzw. 8 Steine abgezählt sind. Nach Lösen des Pins muss er bis zum nächsten Stein warten, bevor er aufstehen darf.</p> <p>Punkt: • Ein gültiger Punkt ist dann erzielt, wenn der Läufer den Jugg/Schädel ins Mal steckt und dieser stecken bleibt, nachdem kein Läufer mehr seine Hand an ihm hat.</p> <p>Sicherheit: • Pompfen müssen stets so gebaut sein, dass eine Verletzung auch bei evtl. Brechen der Pompfe ausgeschlossen ist. Der Kernstab darf nicht durch die Polsterung fühlbar sein. Sicherheit geht stets vor. Maßgeblich sind die Regelausführungen unten. Die Kurzzusammenfassung dient nur als Überblick. Es gelten die regionalen Optionen.</p>
Variante	<p>Variante Schwimnudeln Ca. 30 €</p>