

## Verflixte 3

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Schwerpunkt:** Wettkampfnahes Training, leichter Leistungsdruck, Ausreißerschüsse vermeiden

**Material:** Auflage. Auflagengröße nach Schießleistung auswählen

Ziel ist es, mit möglichst wenig Schüssen eine vorher festgelegte Ringzahl zu erreichen z.B. 40 oder 50 Ringe.

Jeweils eine Passe wird als Ergebnis notiert.

Es werden nur 4,5 und 6 addiert. Wird eine 3 geschossen, werden 5 Ringe vom Ergebnis abgezogen .

Beispiel: geschossen wurde 5 4 3 = 12 - 5 bleiben 7 und werden als Ergebnis aufgeschrieben.

**Variante 1:** Die 3 kann je nach Leistungsstand durch eine andere Ringzahl ersetzt werden

**Variante 2:** Es darf kein Ergebnis geschossen werden, in den eine 3 vorkommt oder das Ergebnis durch 3 teilbar ist 13 18 23 27 35 37 usw.

# Fuchsjagd

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Schwerpunkt:** Konzentration, Wettkampfähnliches Training,  
Visieren Material: Auflage, nach Schießleistung auswählen

Es wird ein Schütze ausgewählt "der Fuchs", der mit 2 Pfeilen eine möglichst hohe Ringzahl erreichen soll. Die nachfolgenden Schützen versuchen nun mit je einem geschossenen Pfeil, den Fuchs einzuholen. Nach jedem Schützen, schießt der "Fuchs" wieder einen Pfeil, bis er entweder eingeholt wird, ( der Fuchs hat verloren) oder er hat die vorher festgelegte Ringzahl, z.B. 25 oder 30 erreicht, dann ist er entkommen und hat gewonnen.

Beispiel:

Fuchs: 5 und 4 also 9

Schütze1: 6

Fuchs: 2 also 11

Schütze2: 4 also 10

Fuchs: 4 also 15

Schütze3: 6 also 16

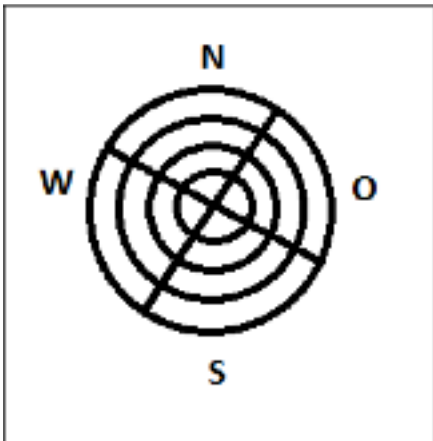
der Fuchs ist eingeholt !!!

# Himmelsrichtungen/Kompass

**Teilnehmerzahl:** beliebig, es können auch Mannschaften gebildet werden

**Schwerpunkt:** Zielen

**Material:** 60er oder 80er Auflage



Es werden je Mannschaft oder Einzelschütze 3 Pfeile in ein vorher fest gelegtes Feld geschossen. Die Ringzahlen werden addiert. Wird der Pfeil in ein anderes Feld geschossen, also über die Trennungslinie, wird die Ringzahl entweder vom Ergebnis abgezogen oder der anderen Mannschaft, bzw. dem andern Schützen zugerechnet.

Die Kompassauflage wird nun im Uhrzeigersinn so oft gedreht, bis alle Schützen einmal eine Himmelsrichtung geschossen haben.

# Lotterie

**Teilnehmerzahl:** beliebig

**Schwerpunkt:** Zielen, Spaß

**Material:** Zettel, Filzstift ( kleine Gewinne, z.B. Süßigkeiten)

Eine beliebige Anzahl von Zetteln, die Größe hängt von der Schießleistung ab, werden auf der Rückseite mit Zahlen oder Smileys beschriftet 😊 für gewonnen 😞 für verloren und verdeckt auf der Scheiße verteilt.

Jeder Schütze schießt nun 2 Pfeile auf die Zettel.

Bei Zahlen auf der Rückseite, wird addierte.

**Variante:** Zahlen mit + und – versehen. z B. mit + 10 oder +5 aber -3)

Wer nach 10 Pfeilen die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Wer den Smiley 😊 auf der Rückseite getroffen hat, hat einen kleinen Preis gewonnen.

