

An alle Vereine im Kreisverband Südhanover

Ellen Rümenapf
Am Ratskeller 3
37130 Sattenhausen
05508/512 oder 0170/3411369
Jugendleiterin
02.04.24

Liebe Jugendliche, Züchterrinnen und Züchter,

die diesjährigen Kreisverbands-Jugendspiele finden am Samstag, **8. Juni 2024** in Sattenhausen DGH / neben der Kirche, Bohlendamm 10, 37130 Sattenhausen, statt.

Der Kaninchenzuchtverein F 146 Duderstadt lädt hierzu alle Jugendlichen des Kreisverbandes mit ihren Jugendleitern, den Vereinsvorsitzenden sowie alle Züchterfreunde herzlich ein.

Der Tagesablauf ist wie folgt vorgesehen:

1. Ankunft der Teilnehmer 10Uhr
2. Begrüßung der Teilnehmer
3. Beginn der Jugendspiele
4. Mittagessen in der Zeit von 12 bis 13Uhr
5. Fortsetzung der Jugendspiele
6. Kaffee und Kuchen
7. Siegerehrung

Bitte für die Jugendlichen die Jugendausweise nicht vergessen. Der Meldeschluss für die Teilnehmer ist der **25.05.2024**. Die Kosten für Mittagessen und Kuchen, sowie Getränke sind bar vor Ort zu entrichten.

Der Spielplan, sowie die Anmeldung liegen der Einladung bei.

Wir vom Kaninchenzuchtverein F 146 Duderstadt freuen uns auf eine rege Beteiligung und wünschen allen eine gute Anreise und viel Spaß bei den Spielen in Sattenhausen.

Mit freundlichen Züchtergrüßen

Ellen Rümenapf
Jugendleiterin

Spielplan

Jugendspiele am 08. Juni 2024 in Sattenhausen

1. Kaninchen- / Geflügelbilder raten: Hier sollen Kaninchenbilder oder wahlweise Geflügelbilder von der Gruppe, innerhalb einer vorgegebenen Zeit, benannt werden. Jedes richtig erkannte Tier zählt.
2. Tor treffen: Mit Nerf Pistole auf das bestehende Tor schießen, Jeder Pfeil der durch geht, zählt die Treffer vom Tor.
3. Ringwurfspiel: Seil-Wurfringe werden geworfen und versucht über die Stäbe zu platzieren. Die getroffenen Stäbe zählen.
4. Löffellauf: Mit einem Esslöffel wird ein Tischtennisball durch einen Parkour einhändig balanciert. Jeder Ball, der das Ziel ohne runterfallen erreicht, zählt.
5. Ponk Ponk: Mit einem Tischtennisball einmal auf dem Tisch aufkommen und den Eierkarton treffen. Verschiedene Punkte möglich.
6. Muttern stapeln: Muttern so hoch stapeln wie möglich, muss stehen bleiben ohne fest zu halten.
7. Pärchen suchen: Im Karton werden verschiedene Sachen/Dinge versteckt, findet das passende zusammen. Jedes Paar zählt.
8. Jengaturm: So viele Bausteine wie möglich hoch bauen mit einer Hand, Turm darf nicht einstürzen. Jede aufgesetzt Reihe zählt.
9. Dosen werfen: Die Dosen werden mit einem Tennisball abgeworfen, jede Dose zählt, die unten liegt.
10. Ballpass: Zwischen zwei Seilen einen Ball von einem Spieler zum anderen Spieler passen.
11. Wasserspiel: Mit einem Becher voll Wasser einen bestehenden Parcours laufen.
12. Treffen: Mit Tischtennisbällen die Röhren durchqueren. Jeder Bechertreffer zählt.
13. Bottle Flip: Die Flaschen im drehen (360°) wieder auf den Tisch stellen.
14. Jugendleiterspiel: Überraschung