Standkonzept «Wasserpong»

Stadtleben conveniat27

Kategorie	Spiel
Name des Standes	Wasserpong
Standgrösse	Mittel (50 m²)
Mindestanzahl Teilnehmende	Der Stand bietet Platz für 16 Spielende gleichzeitig, mit 3er-Teams für bis zu 24.
Geschätzte Programmdauer	10 bis 20 Minuten pro Person (ein Spiel dauert ca. 10 Minuten, dazu kommt auf Wunsch eine Revanche)
Ressourcen	Wasser: ja. Strom: nein (Batterielampen)
Material vom conveniat27	5 Festbankgarnituren

1. Die Idee in Kürze

Wasserpong ist ein Wurfspiel in einer kinderfreundlichen Variante von Bierpong. Zwei Teams werfen abwechselnd Tischtennisbälle in die Becher des anderen Teams. In den Bechern ist nur Wasser. Das Spiel ist schnell erklärt, braucht kein Vorwissen und funktioniert für alle Altersgruppen.

2. Spielregeln

Vorbereitung

1. **Teams:** Gespielt wird 2 gegen 2. Bei grossem Andrang oder jüngeren Kindern sind auch Teams mit 3 Personen möglich.
2. **Aufbau:** Auf jeder Tischseite stehen 6 Becher als Dreieck (3-2-1), jeder mit 1 dl Wasser. Pro Bahn steht zusätzlich ein Becher mit Wasser als «Ballbad», um die Bälle zu reinigen.
3. **Bälle:** Jedes Team hat 2 Bälle.
4. **Start:** Wer beginnt, wird mit Schere, Stein, Papier entschieden.

Spielablauf

5. **Zug:** Pro Zug wirft jede Person des Teams einen Ball. Danach ist das andere Team dran.
6. **Wurflinie:** Geworfen wird hinter der Tischkante. Auf den Einsteiger-Bahnen darf man bis zur grünen Linie in der Tischmitte vorgehen.
7. **Treffer:** Landet der Ball in einem Becher, wird dieser entfernt und sein Wasser in den Eimer geleert.
8. **Doppeltreffer:** Treffen beide Personen eines Teams im selben Zug, bekommt das Team beide Bälle zurück.
9. **Aufsetzer:** Springt der Ball vor dem Becher einmal auf dem Tisch auf und trifft, zählt das doppelt. Das Team wählt einen zweiten Becher aus, der ebenfalls entfernt wird.
10. **Re-Rack:** Bleiben einem Team noch 3 Becher, stellen die Leitenden sie einmalig zu einem engen Dreieck zusammen.

Verboten

11. **Abwehren:** Die Gegner dürfen Bälle nicht abwehren und die Becher nicht berühren.
12. **Fairness:** Es wird im Stehen und ohne Anlauf geworfen. Wer sich auf den Tisch stützt oder ihn bewegt, wiederholt den Wurf.

Spielende

13. **Sieg:** Wer alle Becher des anderen Teams getroffen hat, gewinnt.
14. **Revanche:** Nach dem letzten Treffer hat das unterlegene Team noch einen Zug. Trifft es damit mit beiden Bällen, gibt es eine Verlängerung mit je 3 Bechern.
15. **Zeitlimit:** Nach spätestens 10 Minuten stoppen die Leitenden das Spiel. Dann gewinnt das Team mit mehr verbleibenden Bechern. Bei Gleichstand wirft jede Seite einen Ball.
16. **Abschluss:** Zum Schluss geben sich alle die Hand. Wird Sirup ausgeschenkt, schenkt das Verlierer-Team allen 1 dl ein, die Gewinner wählen zuerst die Sorte.

Zusatzregeln für Abwechslung (die Leitenden bringen sie bei Bedarf ein)

- Mit der schwachen Hand werfen.
- Vor dem Wurf ruft das Team einen lustigen Namen.
- Die Leitung nennt eine Becherfarbe, die getroffen werden muss.
- Den Ball unter dem Arm hindurch werfen, ohne sich dabei zu verrenken.

3. Teilnahme für alle

Altersunabhängig: Die Bahnen 1 und 2 sind Einsteiger-Bahnen, dort darf man bis zur Tischmitte vorgehen. Auf den Bahnen 3 und 4 wird aus der vollen Distanz geworfen. Alle wählen frei, was zu ihnen passt. Bei grossem Altersunterschied können die Leitenden die Teams nach Alter zusammenstellen.

Einstieg und Ausstieg: Man kann jederzeit kommen und gehen. Wer ankommt, setzt sich in den Wartebereich. Die Leitenden stellen Einzelpersonen und kleine Gruppen vor Ort zu Teams zusammen, sobald ein Platz frei wird. Eine eigene Gruppe ist nicht nötig.

Wartezeit kurz halten: Bei Andrang spielt jedes Team nur ein Spiel, danach wird gewechselt. Ist niemand im Wartebereich, darf man eine Revanche spielen. Je nach Andrang sind 2 bis 4 Bahnen offen.

Kapazität: Auf 4 Bahnen spielen 16 Personen gleichzeitig. Mit Wechsel dauert eine Runde etwa 12 Minuten.

Sprachen: Ein Regelplakat mit Piktogrammen und eine einfache Erklärung durch die Leitenden machen das Spiel auch für Teilnehmende aus anderen Sprachregionen verständlich.

4. Betreuung

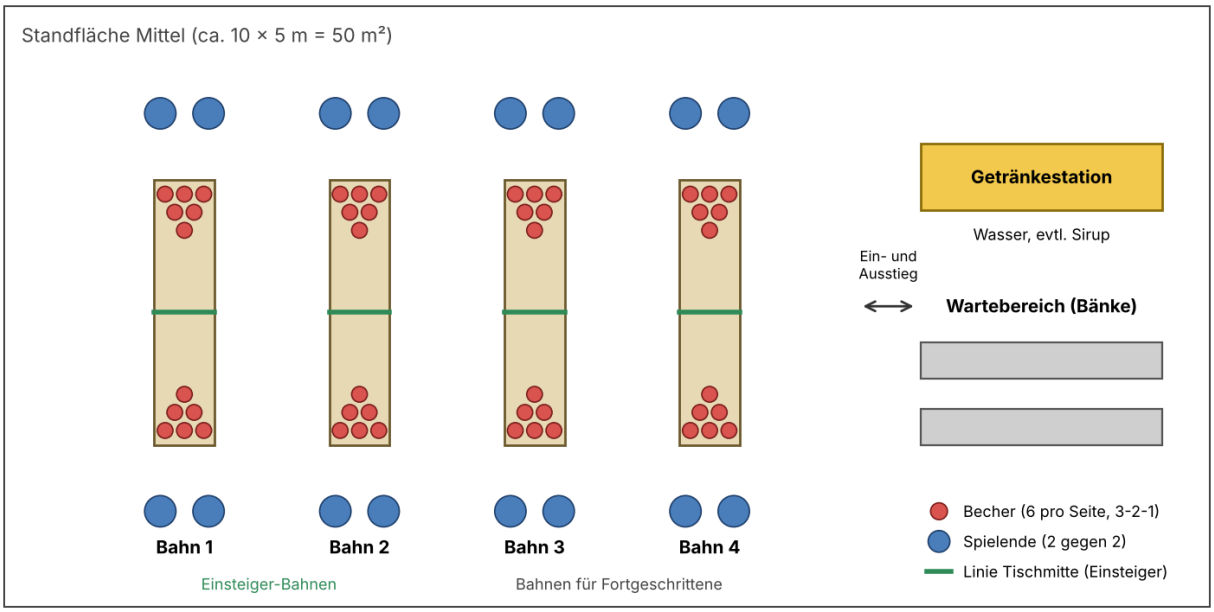
Es sind immer mindestens 2 Leitende des Hofes am Stand. Im Normalbetrieb sind es 4:

- 2 Bahnleitende, die je 2 Bahnen betreuen.
- 1 Person im Wartebereich: Teams bilden und Wechsel organisieren, damit alle Interessierten drankommen.
- Evtl. 1 Person an der Getränkestation.

Bei wenig Andrang laufen nur 2 Bahnen mit 2 Leitenden. Der Hof erstellt für die 5 Abende einen Schichtplan, damit alle Leitenden auch das Lagerleben geniessen können.

5. Aufbau

Jede Spielbahn besteht aus einem Tisch einer Festbankgarnitur. Auf beiden Tischenden steht ein Dreieck aus 6 Bechern, die Spielenden stehen an den kurzen Tischseiten. Die Bänke stehen seitlich und dienen als Wartebereich.



Skizze des Standaufbaus (nicht massstäblich, Stand 50 m²)

Markierung: Die Wurflinie ist die Tischkante. Die grüne Linie für die Einsteiger wird mit Malerklebeband auf den Tisch geklebt. Auf der Wiese wird nichts am Boden markiert.

6. Wetter und Abend

- Wasserpong funktioniert auch bei Regen.
- Das Wasser in den Bechern verhindert, dass sie bei Wind umfallen. Die Bälle sind orange und gut sichtbar, und es gibt Reserve, falls im Gras einer verloren geht.
- Gegen Ende des Stadtlebens wird es dämmrig. Batterielampen und Lichterketten sorgen für Licht, Strom brauchen wir dafür nicht.
- Nur bei extremen Wetterlagen, die den Outdoor-Betrieb komplett verunmöglichen (zum Beispiel Gewitter oder Sturm), entscheidet das Projektteam über eine Pause.

7. Material

Material	Menge	Wer stellt es?
Festbankgarnituren	5	conveniat27 (4 Spielbahnen und 1 Getränkestation, die Bänke dienen als Wartebereich)
Robuste Mehrwegbecher in 2 Farben	ca. 60	Hof (48 im Spiel, 4 Ballbad, Reserve)
Tischtennisbälle, orange oder gut sichtbar	40	Hof (Standbudget)
Eimer für Becherwasser	4	Hof
Wasseranschluss oder Kanister	1	conveniat27 (Wasser), Kanister Hof
Trinkbecher für die Getränkestation (Mehrweg)	20	Hof
Sirup, 2 Sorten, mit Krügen (nur falls ausgeschenkt)	nach Bedarf	Hof (Standbudget)
Malerklebeband (für die Markierung auf dem Tisch)	1 Rolle	Hof

Batterielampen oder Lichterketten, Stirnlampen	nach Bedarf	Hof
Regelplakat mit Piktogrammen	1	Hof
Tücher, Reinigungsmaterial, Abfalleimer	je 1 Satz	Hof
Erste-Hilfe-Set	1	Hof

Das Standbudget von CHF 200 setzen wir für Bälle und Kleinmaterial ein, bei Bedarf auch für Sirup. Becher und Lampen bringt der Hof selbst mit. Die Festbankgarnituren bestellen wir über die Standanmeldung. Der Bedarf ist begründet: 4 Spielbahnen, 1 Getränkestation und Bänke als Wartebereich.

8. Sicherheit und Hygiene

- Getränke werden nur in die eigene Trinkflasche oder in saubere Mehrwegbecher ausgegeben. Die Becher werden am Stand gespült.
- Falls Sirup ausgeschenkt wird, steht er in sauberen, abgedeckten Krügen, damit keine Wespen hineinfliegen. Die Zutaten der Sorten sind angeschrieben.
- Ein Erste-Hilfe-Set ist am Stand. Bei grösseren Verletzungen wird das Lagerspital benachrichtigt.

9. Ziel des Standes

Wasserpong bietet allen Teilnehmenden ein kurzes, lustiges Spiel, bei dem sie neue Leute kennenlernen. Die Regeln sind einfach und die Runden kurz, sodass viele Personen mitmachen können, auch wenn sie keine eigene Gruppe dabeihaben. Wasser in den Bechern hält den Verbrauch gering und sorgt dafür, dass alle fair und freundlich miteinander spielen.