Konzept Stadtleben
Soaphockey & Korkodrom

- **Was die Teilnehmenden an euerem Stand machen können**

  Soaphockey:
  TNs können auf einer Blache (Plastikblache), die durch biologisch abbaubare Seife und Wasser rutschig gemacht wird, Unihockey bzw. Soaphockey spielen.

  Korkodrom:
  Mit dem Korkodrom können die TNs auf Ziele schiessen.

- **Wie lange eine Teilnahme ungefähr dauert**

  Je nach Spielform dauert die Teilnahme länger oder kürzer. Geschätzte Zeitdauer wird bei den Spielformen dazu notiert.

- **Wie viele Teilnehmende gleichzeitig oder in kurzer Abfolge mitmachen können**

  Auch hier hängt die Teilnehmer Anzahl von der jeweiligen Spielform ab und wird dazugeschrieben

- **Wie das Programm abläuft**

  Soaphockey:
  Grundsätzlich kann Soaphockey in verschiedenen Spielformen gespielt werden und ist dadurch ein sehr adaptives Spiel. Soaphockey funktioniert wie Unihockey (Unihockeystock + Unihockeyball) einfach auf einer rutschigen Blache. Ziel ist es Tore zu schiessen. Hoher Stock ist nicht erlaubt. Es befinden sich max. 12 Spielende auf der Blache.
  Wetteinsatz: Falls beim Stadtleben Spielgeld im Umlauf ist, zahlen alle einen abgemachten Betrag in den Pot ein. Das Siegerteam teilt dann den Pot unter sich auf. Bei einem Unentschieden erhalten alle ihren Einsatz zurück.

  <u>klassisch Soaphockey</u>: 6-12 Spielende, 10 – 20 Minuten
  In gleich grossen Teams wird gegeneinander um den Sieg und je nachdem um einen Wetteinsatz gespielt. Zu Beginn wird die Spieldauer (10’-20’) abgemacht, die Spielleitung kann (je nach Andrang aufs Angebot) die Dauer auch vorgegeben. Gewonnen hat das Team, das nach dem Ablauf der Zeit mehr Tore erzielt hat.

  <u>First-to-X Soaphockey</u>: 6-12 Spielende, 10 – 15 Minuten
  In gleich grossen Teams wird gegeneinander um den Sieg und je nachdem um

einen Wetteinsatz gespielt. Zu Beginn wird eine Anzahl an Toren abgemacht, die Spielleitung kann (je nach Andrang aufs Angebot) die Anzahl auch vorgegeben. Gewonnen hat das Team, das zuerst die abgemachte Anzahl Tore erzielt hat.

Würfel Soaphockey: 6-14 Spielende, 10 – 15 Minuten
In Teams wird gegeneinander um den Sieg und je nachdem um einen Wetteinsatz gespielt. Zu Beginn wird die Spieldauer (10'-20') abgemacht, die Spielleitung kann (je nach Andrang aufs Angebot) die Dauer auch vorgegeben.
Beide Teams würfeln und dürfen so viele Leute aufs Feld stellen, wie gewürfelt. Nach einem Tor wird neu gewürfelt und so eine neue Anzahl an Spielenden aufs Feld geschickt. Diese Spielform eignet sich bei ungleichstarken Teams.
Gewonnen hat das Team, das nach dem Ablauf der Zeit mehr Tore erzielt hat.

Team-Switch Soaphockey: 9- 24Spielende, 15 – 30 Minuten
In gleich grossen Teams wird gegeneinander um den Sieg und je nachdem um einen Wetteinsatz gespielt. Zu Beginn wird die Spieldauer (15'-30') abgemacht, die Spielleitung kann (je nach Andrang aufs Angebot) die Dauer auch vorgegeben.
Bei dieser Spielform spielen 3-4 Teams gegeneinander, nach jedem Tor wird ein Team ausgewechselt. (3 Teams: A -B, B-C, C-A , A-B, B-C…./ 4 Teams: A-B, B-C, C-D, D-A, A-B, B-C,…) Gewonnen hat das Team, das nach dem Ablauf der Zeit mehr Tore erzielt hat.

Freies Soaphockey: 6-12 Sielende, 10- 20 Minuten
Diese Spielform eignet sich für zwischendurch zB. bis sich Manschaften gefunden haben. Hier wird nur zum Spass gespielt. Es gibt keine fixen Teams, keine Gewinner oder Gewinnerinnen. Das Spiel endet, wenn niemand mehr Lust hat oder sich Teams für eine der obigen Spielformen zusammengefunden haben.

Korkodrom: 1- 10 Spielende, 10 Minuten
Mit dem Korkodrom wird ein Zielschiessen gemacht. Dabei können verschiedene Aufgaben angetreten werden. Anpassungen können hier «Wie sichergestellt wird, dass alle Interessierten die Möglichkeit haben teilzunehmen» nachgelesen werden. Falls Spielgeld beim Stadtleben im Umlauf ist, kann je nachdem eine Teilnahmegebühr erhoben werden und einen Preis für erfolgreich absolvierte Aufgaben ausgezahlt werden.
Mögliche Aufgaben:
- Ziele aus einer Bestimmten Entfernung treffen,
- Begrenzte Anzahl an Schüssen für eine bestimmte Anzahl an Treffern
- gegen jemand anderes, wer zuerst das Ziel verfehlt verliert
- gegen jemand anderes, wer mehr Treffer schaft

- **Wie Teilnehmende in das Programm einsteigen oder daraus aussteigen können**

  Soaphockey:
  Bei Spielformen in denen klar im Team gespielt wird, je nachdem auch um einen Wetteinsatz oder einfach den Sieg, kann nur als Team eingestiegen und erst nach Beendigung des Spiels (vereinbarte Zeit ist abgelaufen / vereinbarte Anzahl an Toren erzielt / etc.) als Teamaufgehört werden.

  Bei der freien Spielform, in der um nichts ausser um Spass gespielt wird, kann man jederzeit einer Mannschaft beitreten bzw. das Team verlassen.

  Korkodrom:
  Beim Korkodrom kann jederzeit eingestiegen werden, solange ein Korkodrom frei ist. Nach Beendigung der Aufgabe oder nach dem Verbrauch der abgemachten Schüsse kann aus dem Programm aussteigen werden.

- **Wie die Leitenden den Stand betreuen**

  Mind. 1 Person sind am Standtisch, um Einsätze oder Anmeldungen entgegenzunehmen oder neue TNs anzuwerben/zum Mitmachen zu motivieren.

  Mind. 1 Person beaufsichtigt das Soaphockeyspielfeld. Bei bedarf wird eine Schiedsrichterrolle oder Zeitüberwachungsrolle eingenommen.

  Mind. 1 Person beaufsichtigt das Korkodromschiessen und setzt vor allem Sicherheitsrelevante Überlegungen um oder passt die Aufgabenstellung an das Können der TNs an.

- **Wie sichergestellt wird, dass alle Interessierten die Möglichkeit haben teilzunehmen**

  Soaphockey:
  Durch die Verschiedene Spielformen zB. Würfel-Soaphockey, Runden in denen nach Alter oder Geschlecht gesplittet wird, so dass alle Spieltypen zum Zug kommen (junge TNs, ältere TNs, schüchterne oder Körpereinsatz liebende).

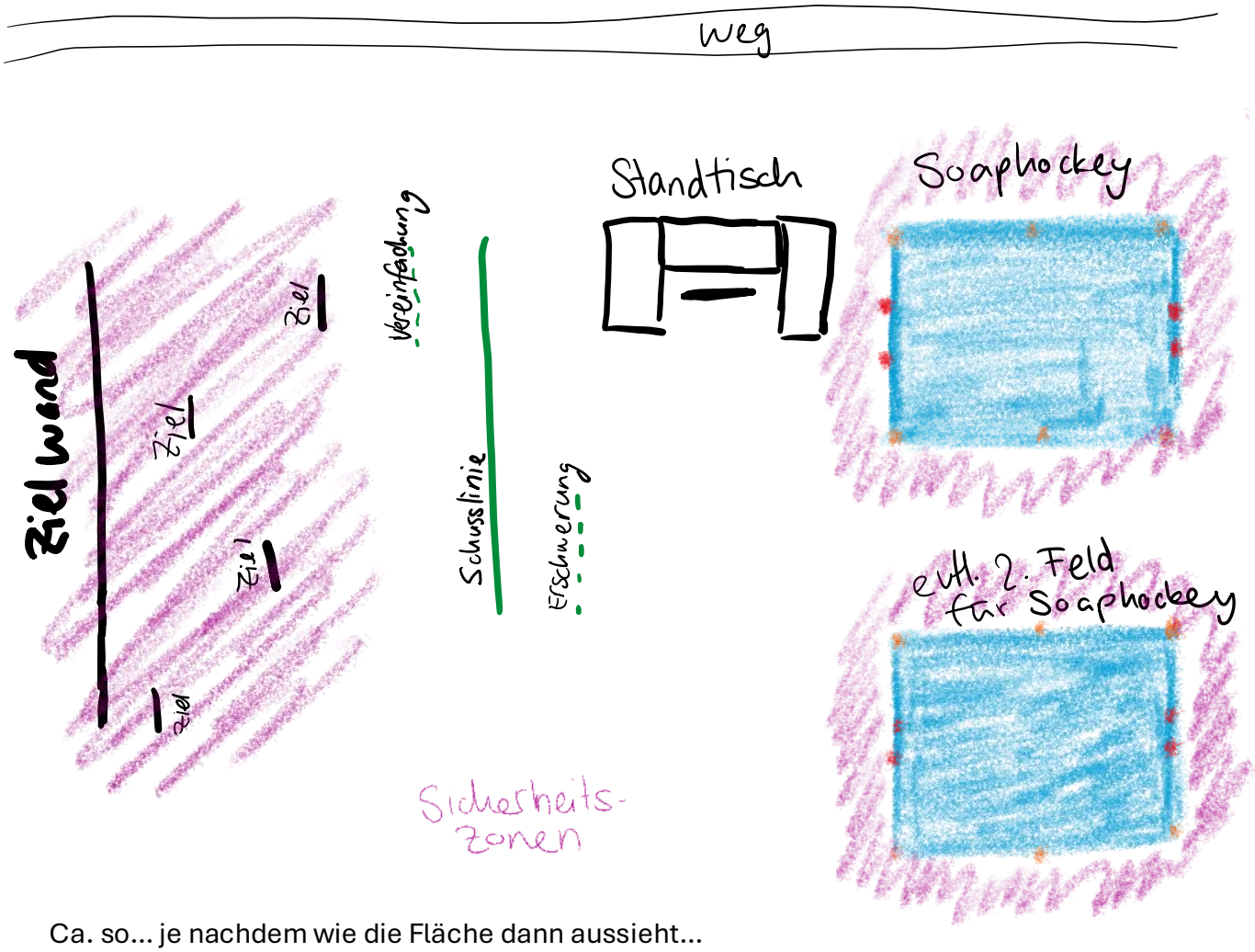
  Korkodrom:
  Ziele bzw. Distanz sowie Trefferquote kann variiert werden und auf das Können der Teilnehmenden angepasst werden.

- **Sicherheitsüberlegungen**

  Soaphockey:
  Die Blache ist mit Erdnägeln an den Ecken und in der Mitte befestigt, die Erdnägel werden ganz im Boden versenkt und mit Pylonen markiert. Um Das Feld herum liegen keine Gegenstände (zB. Getränkeflaschen) und Zuschauer halten Abstand.

Korkodrom:
Mit dem Korkodrom wird nur in Richtung der Ziele geschossen. Nie auf Menschen gezielt oder geschossen. Die Ziele werden so platziert, dass keine anderen Posten oder Wege usw. dahinter sind. Korken werden nur während der Schusspause eingesammelt (falls nötig kann eine Schutzbrille angezogen werden).

- Wie euer Stand aufgebaut ist



Ca. so… je nachdem wie die Fläche dann aussieht…