



Siehe  
[www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de](http://www.nachwuchsarbeit-schiesssport.de)  
 Trainingseinheiten, Allgemein  
 Erarbeitet von Elfe Stauch

## Bingo\_universal

**Grundsätzliches:** Schießspiele werden vorwiegend in einer Trainingsstunde als spielerischen Ausklang verwendet. Genauso gut lassen sich Schießspiele im Hauptteil einsetzen. Es kommt darauf an, welches Ziel ein Jugendleiter/Trainer damit verfolgt.

Schießspiele sind weit mehr als nur ein Spiel. Im Spiel wird dem Nachwuchs die körperliche Belastung weniger deutlich und so wird weit mehr geschossen, als das eigentlich vorgesehen ist. Gleichzeitig geht durch den Spielcharakter oft die Konzentration für das Wesentliche verloren. Deshalb ist eine begrenzte Schusszahl günstiger, die auf das Alter abgestimmt ist, und die nur wenig über dem derzeitigen Konzentrationsvermögen der jungen Schützen liegt. So kann Kondition und Konzentrationsausdauer gefördert werden. Zudem dienen Schießspiele im Hintergrund – je nach Aufbau des Schießspiels – als psychologisches Instrument, um strategisches, taktisches und logisches Denken des Einzelnen sowie das soziale Verhalten innerhalb der Gruppe zu fördern.

**Bingo** ist ein Gewinnspiel. Die Gewinner werden in der wöchentlichen NDR-Fernsehshow ermittelt. Findige Jugendleiter/Trainer, vermutlich vorwiegend aus dem Norden Deutschlands, haben sicherlich erkannt, dass sich dieses Spiel abgewandelt auch als Schießspiel durchführen lässt. Es dürfte also vielen nicht fremd sein. Für die Jugendleiter/Trainer, die Bingo nicht kennen, habe ich hier einige Variablen zusammengestellt.

Das Spiel kann mit PC-gesteuerten Infrarot-Zielwegsystemen mit Attrappen bzw. mit dem Luftgewehr sowie mit der Luftpistole freihändig oder aufgelegt durchgeführt werden.

- Jedes Kind bekommt ein leeres Bingoformblatt. Hier in meinem Beispiel habe ich mich für 16 Kästchen entschieden. Das bedeutet, es können bis zu 16 Schuss geschossen werden. Nach jedem Schuss trägt das Kind die erreichte Ringzahl in eines der Kästchen ein. Bingo wird erreicht, wenn entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal eine auf- oder absteigende Zahlenreihe (z. B. 7, 8, 9, 10 bzw. 10, 9, 8, 7) oder waagrecht, senkrecht oder diagonal viermal eine gleiche Ringzahl (z. B. eine „9“ eingetragen werden kann). Die Kinder haben hier die Qual der Wahl. Sie lernen dabei auch ihre eigene Leistung einzuschätzen. Wer zuerst Bingo hat, hat gewonnen.

Name: \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	
A					A
B					B
C					C
D					D
	1	2	3	4	

Name: \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	
A	10				A
B			9		B
C	8				C
D				7	D
	1	2	3	4	

2. Wie Nr. 1: Jedes Kind darf nur vier Schuss hintereinander abgeben, muss dann den Stand verlassen und den Anschlag wieder neu aufbauen. Da oft nicht genügend Lichtgewehre und -pistolen vorhanden sind, kann danach ein anderes Kind an die Reihe kommen. Wenn alle vier Schuss geschossen haben, fängt das erste Kind mit seinen nächsten vier Schuss wieder an.
3. Wie Nr. 1: Es werden Pärchen gebildet. Damit wird die Schussanzahl für jedes Kind halbiert. Das ist als Ausklang sinnvoll, da weniger Zeit zur Verfügung steht.
4. Jedes Kind bekommt ein Bingoquadrat, auf dem der Jugendleiter/Trainer bereits ein paar Ringzahlen eingetragen hat. Das sollte für jedes Kind individuell geschehen, denn der Leistungsstand der Kinder dürfte verschieden sein.

5. Die Kinder bekommen ein leeres Bingoquadrat. Sie dürfen dann vorab ihre Leistung selbst einschätzen und in jedes Kästchen eine Ringzahl eintragen, von der sie glauben, dass sie sie schießen können. Sie können natürlich vorgeben, dass keine „0“ usw. eingetragen werden darf. Bei schon fortgeschrittenen Kindern und Jugendlichen könnten sie z. B. vorgeben, dass nur Ringzahlen ab „7“ oder ähnlich eingetragen werden dürfen.

Da es 16 Kästchen in meinem Beispiel sind, wiederholen sich die Ringzahlen. Danach schießen die Kinder und dürfen dann jeweils die geschossene Ringzahl ankreuzen. Wer waagrecht, senkrecht oder diagonal Kästchen, also eine Reihe ankreuzen konnte, ruft Bingo. Alle schießen 16 Schuss. Dadurch können sich auch mehr „Bingos“ ergeben.

6. Vorab werden auf die Rückseite eines großen Plakats (es ist immer gut, wenn man alte aufbewahrt), je nach Anzahl der Kinder, Bingoquadrate aufgezeichnet. Der geschossene Ringwert wird jeweils mit dem entsprechenden Quadrat dem Jugendleiter/Trainer gemeldet (z. B. A 1 „9“), der diesen Wert dann in das genannte Kästchen einträgt. Es muss hier wieder senkrecht, waagrecht bzw. diagonal eine auf- bzw. absteigende Zahlenreihe oder eine Reihe von viermal der gleichen Ringzahl entstehen. Das muss vorab vereinbart werden. Bei diesem Spiel wissen die Kinder gleich, wie ihre Mitstreiter schießen. Das erzeugt zusätzlich Spannung.

**Und letztlich lassen Sie die Kinder selbst entscheiden, welches Spiel sie in Angriff nehmen möchten. Das macht ihnen noch mehr Spaß und vielleicht erfinden sie noch andere Möglichkeiten.**

Weitere Schießspiele finden Sie in dem Buch „Nachwuchsarbeit im Schießsport“.