



# Legezirkel Boule

## Aufgabe

An 8 Spielstationen sind verschiedene Legetechniken anzuwenden. Sie repräsentieren Spielsituationen, die gelöst werden müssen.

## Organisation

- Die TN bilden Paare. Sie erhalten einen Zettel, auf dem die 8 Spielstationen abgebildet sind bzw. beschrieben werden.
- Die Paare beginnen an der ihnen zugeordneten Spielstation. Jeder Partner darf bis zu 3 Probewürfe absolvieren. Danach gibt es 6 Versuche, die gezählt werden. Jeder erfolgreicher Wurf wird notiert. Man kann also an jeder Station max. 6 Punkte erzielen.

## Zirkelstationen

### An die Sau legen:

- Die Kugel wird in ein Rechteck gespielt, das sich vor der Sau befindet.

### Hochportée

- Die Kugel wird mit einem Hochportée über einen Balken in ein um die Sau markierten Kreis gespielt.

### Effet-Wurf:

- Die Kugel wird entlang einer Mittellinie mit Rechts- bzw. Links-Effet in einen kleinen Kreis gespielt.

### Donéewurf

- Die Kugel wird über einen Donéepunkt (kleiner Kreis) in den Zielkreis gespielt.

### Rollen:

- Die Kugel wird in ein Rechteck gespielt, das sich vor der Sau befindet. Dabei muss die Kugel vor einem Strich den Boden berühren.

### Donéetreffen

- Die Kugel muss so gespielt werden, dass sie einen kleinen Kreis trifft.

### Gasse:

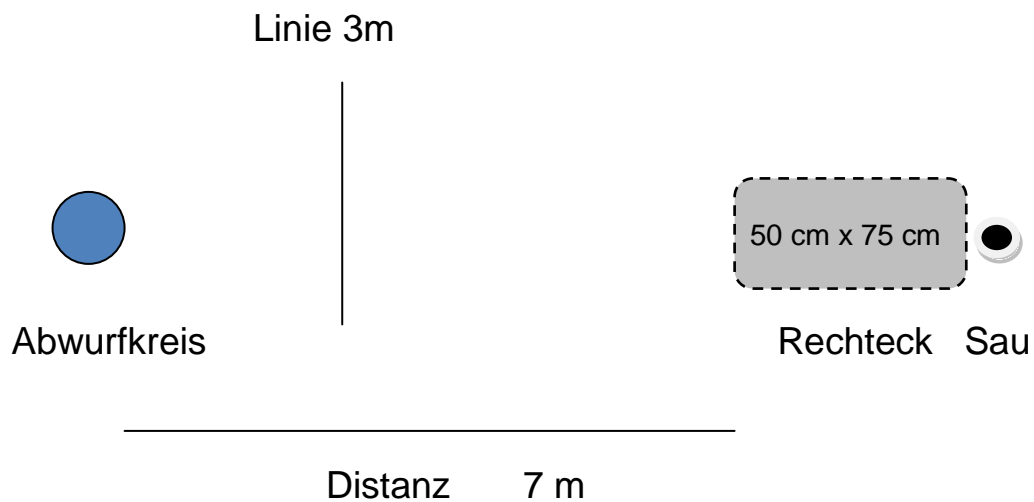
- Die Kugel wird durch eine von 2 Kugeln gebildete Gasse geworfen und muss danach in einem Zielkreis liegen bleiben. Die Kugel muss vor der Gasse den Boden berühren.

### Hindernislegen:

- Die Kugel wird in ein Zielkreis gespielt, wobei mehrere Hindernisse (Kugeln) im Weg liegen.

# Station 1

## An die Sau legen



Aufgabe:

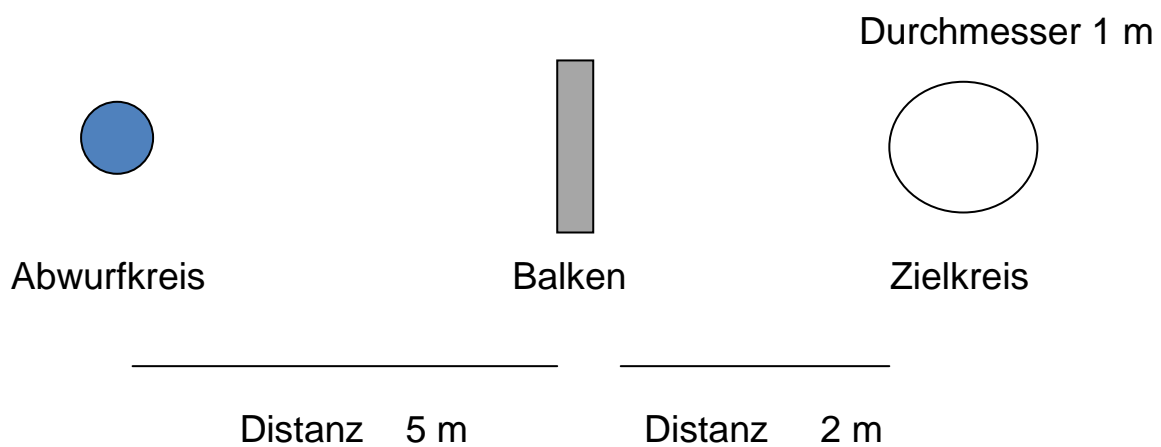
- Die Kugel wird mit einem Halbportée über die 3m entfernte Linie so geworfen, dass sie im Rechteck vor der Sau liegen bleibt.

Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die im Rechteck liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.

# Station 2

## Hochportée



Aufgabe:

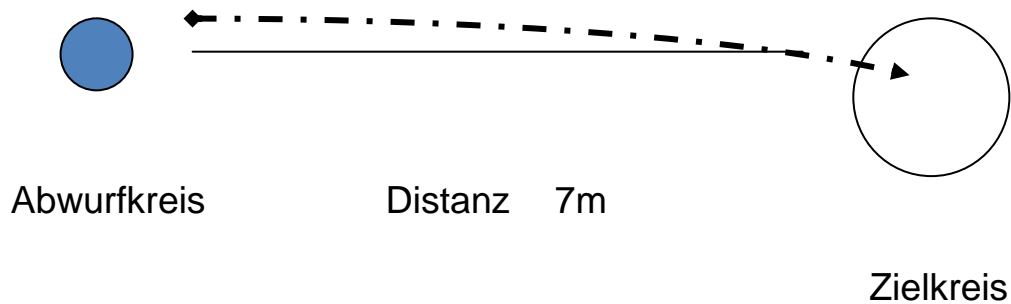
- Die Kugel wird mit einem Hochportée so geworfen, dass sie über den Balken fliegt und im Zielkreis liegen bleibt

Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die im Zielkreis liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.

# Station 3

## Effet Wurf



Aufgabe:

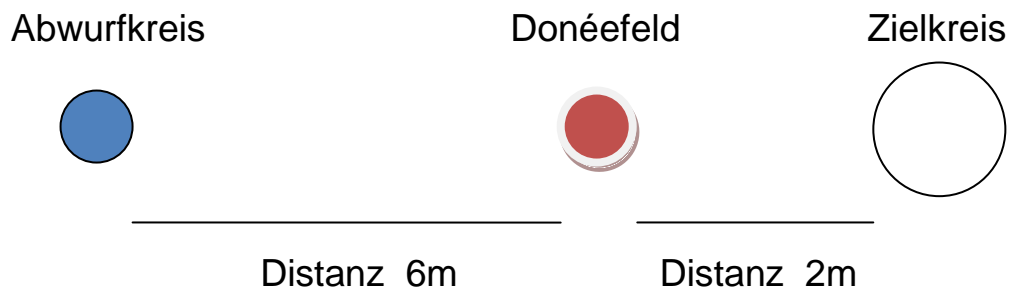
- Die Kugel wird entlang einer Mittellinie mit Rechts- bzw. Links-Effet in einen kleinen Kreis gespielt.

Zählweise:

- Jeder hat für jede Effet-Variante 3 Würfe.
- Jede Kugel, die im Zielkreis liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.

# Station 4

## Donéewurf



Aufgabe:

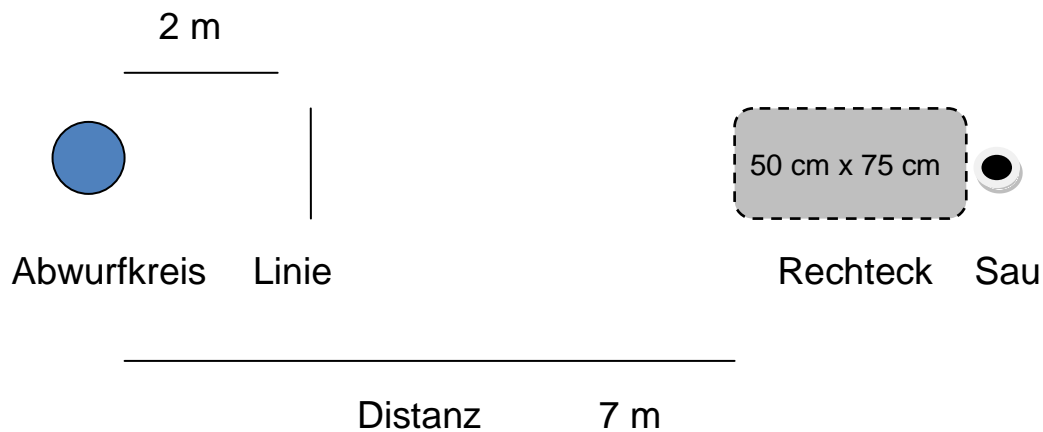
- Die Kugel wird in das Donéefeld gespielt und muss danach im Zielkreis liegenbleiben.

Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die das Donéefeld trifft und im Zielkreis liegenbleibt erhält einen Punkt

# Station 5

## Rollen



Aufgabe:

- Die Kugel wird so geworfen, dass sie vor dem Strich den Bodenberührt, bis zum Rechteck vor der Sau rollt und darin liegen bleibt.

Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die im Rechteck liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.

# Station 6

## Donéetreffen

Abwurfkreis



kleine Donéekreise



---

Drei verschiedene Distanzen 4, 5, und 6m

Aufgabe:

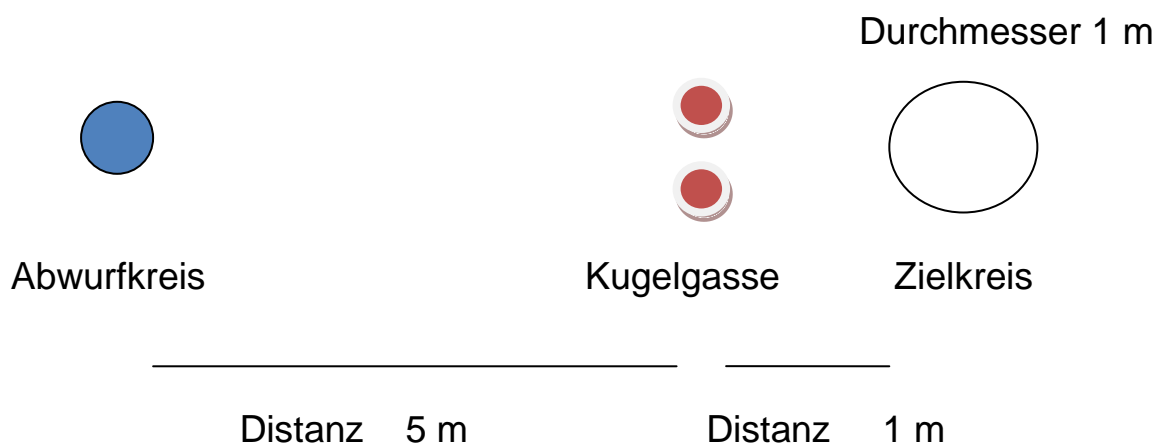
- Die Kugel wird je 2x in den Donéekreis mit der Entfernung 4m, 5m und 6m geworfen.

Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die den Donéekreis trifft erhält einen Punkt.

# Station 7

## Gasse



### Aufgabe:

- Die Kugel muss so geworfen werden, dass sie vor der Kugelgasse den Boden berührt, durch die Kugelgasse in den Zielkreis rollt und dort liegenbleibt

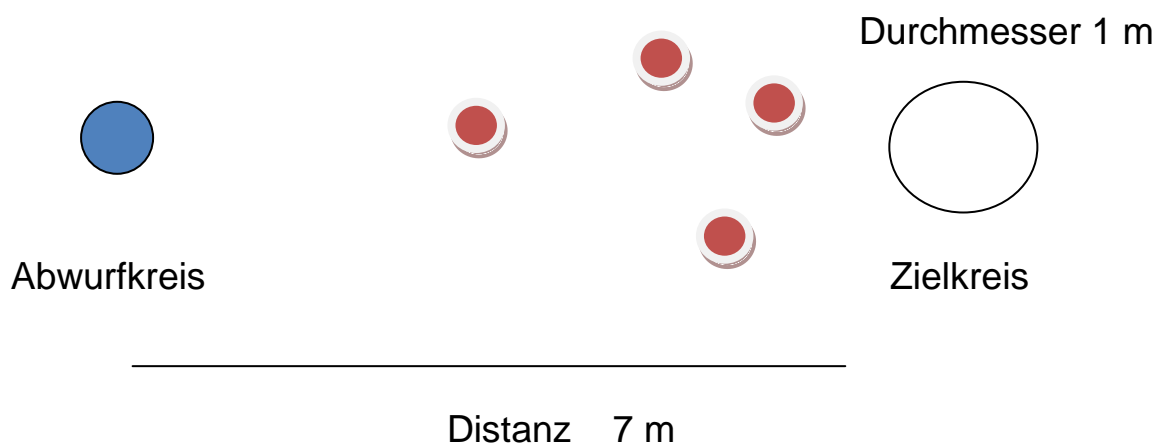
### Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die regelgerecht geworfen wird und im Zielkreis liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.



# Station 8

## Hinderniswurf



### Aufgabe:

- Die Kugel soll den Zielkreis erreichen und dort liegen bleiben. Dabei muss jeder Wurf (Rollen, Halbportée) genau 3x angewendet werden. Beim Halbportée muss die Kugel hinter dem 1. Hindernis den Boden berühren, beim Rollen vor dem 1. Hindernis.

### Zählweise:

- Jeder hat 6 Würfe.
- Jede Kugel, die im Zielkreis liegen bleibt, erzielt 1 Punkt.