

Sailwithus
#spielurithus

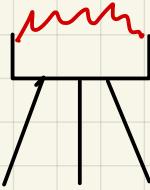
Spiel - Spaß - Spannung /

1. Grillen

(Alleine möglich)

1a) Grill mit Dreibein

Selbsterklärend!



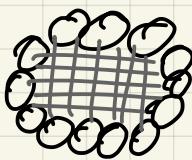
! Auch auf (Teak-) Badeplattform möglich!

- ↳ Teak wasch machen
- ↳ Löschdecke parat halten
- ↳ volle Pütz klar machen

1b) Grill am Strand

- Grillrost besorgen (alternativ: Rost aus Backofen)
- mit Steinen am Strand ein Gerüst bauen

! Auf Waldbrandgefahr achten!



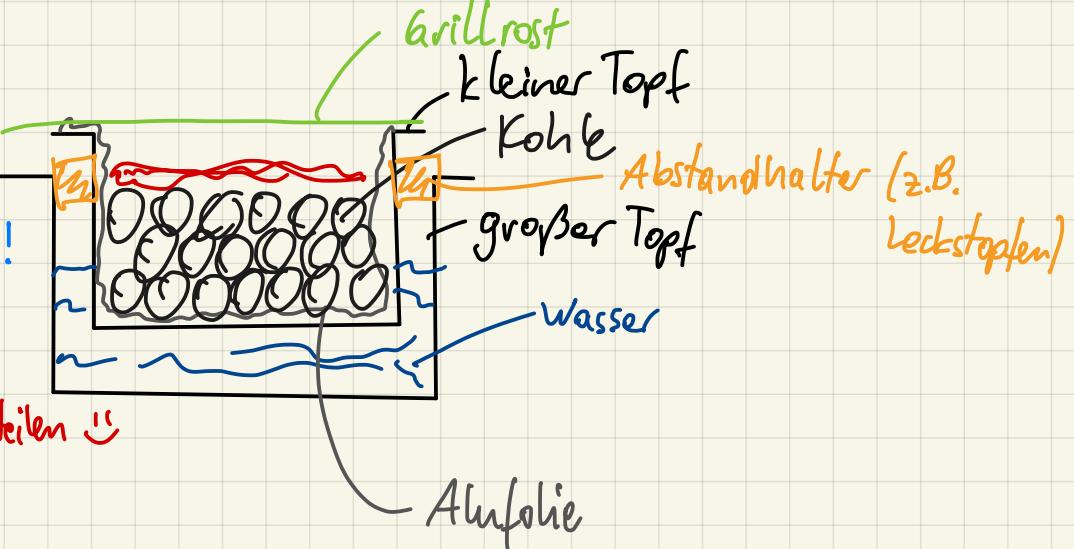
! Pütz klar halten

1c) Not-Bordgrill

Kann auch auf Badeplattform gestellt werden!

Wieder absichern

! Vercharterer vllt. nicht mitteilen :)

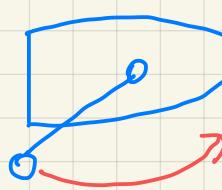


2. Tarzan Schaukel

(Alleine möglich)

2a) ohne Motor

- Ans Spifall Fender binden
- Spifall sichern
- Abstoßen und Richtung Bug schwingen



2b) mit Motor

- beim Absprung hart Ruder in die gleiche Richtung legen

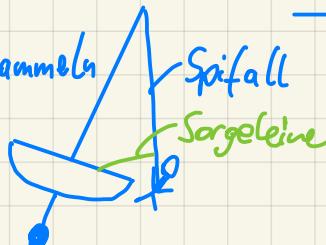
- ! Rechtzeitig loslassen
- ! Vor Gefahren warnen

3. Affenschaukel

(Alleine möglich)

3a) mit Fender

- Dinghi-Crew klar zum Einsammeln
- (Person springt ins Wasser)



3b) mit Bootsmannstuhl

- mit Bootsmannstuhl befestigt
- (Person geht nicht baden)

- Boot so weit krängen, dass Person am Spifall über Bord hängt
- Mit Sorgleine sichern, dass man die Person jederzeit ranholen kann

4. Wasserbomben

- Wasserbomben katapulte benutzen

- ! Nur biologisch abbaubare Wasserbomben benutzen
- ! Wenn es geht WB-Reste mit Dinghi einsammeln
- ! Bei Überraschungsangriff anderen Skipper informieren, dass er die Handys der Crew unter Deck bringen kann

5. Mast hochziehen

- Immer 2 Fallen benutzen (Sicherung) **! Beide über Winsch geführt**
↳ z.B. Spifall + Großfall oder Spifall + Dirk (bei Rollgrap)
- ! Nie den Schäkel im Bootsmannstuhl einhaken!
↳ IMMER Kletterknoten nutzen (z.B. doppelter 8er-Knoten, besser: doppelter Palstek (doppelter Bulin))

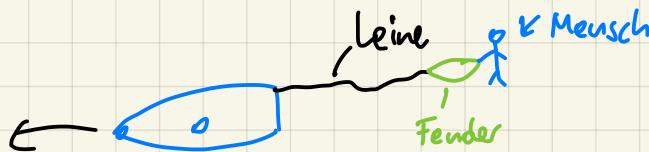


Tipp: Fall kann auf ausgetuppte Ankerwinsch als Spill gelegt werden !!

6. Hängematte

- Stopperstek zwischen Vorstag und Want
- Alternativ: Want und Baum
- nur unter Baum bei großen Schiffen auch möglich
(Baum kann dann ausgeschwenkt werden, bis über Wasser)

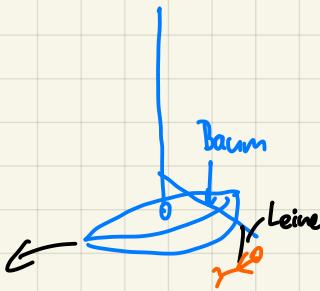
7. Fenderreiten



(auch mehrere Fender hintereinander möglich)

- selbsterklärend
- ! evtl. Dinghi-Crew sinnvoll zum Einsammeln
- ! Abbruchzeichen ausmachen

8. unter Baum hängen



- selbsterklärend

- mit Bootsmannstuhl hinten an Baum hängen und Baum ausschwenken

9. Mörderspiel

siehe: www.Spielewiki.org/wiki/Mörderspiel

! (beim Segeln vlt. auf antippen reduzieren (statt Gegenstand übergeben))

FLOTTILLENSPIELE

10. Schiffsseitkampf

10a) ohne Eskalation

- wie 10b, aber Skipper steuern aktiv den Grad der Eskalation

10b) mit Eskalation

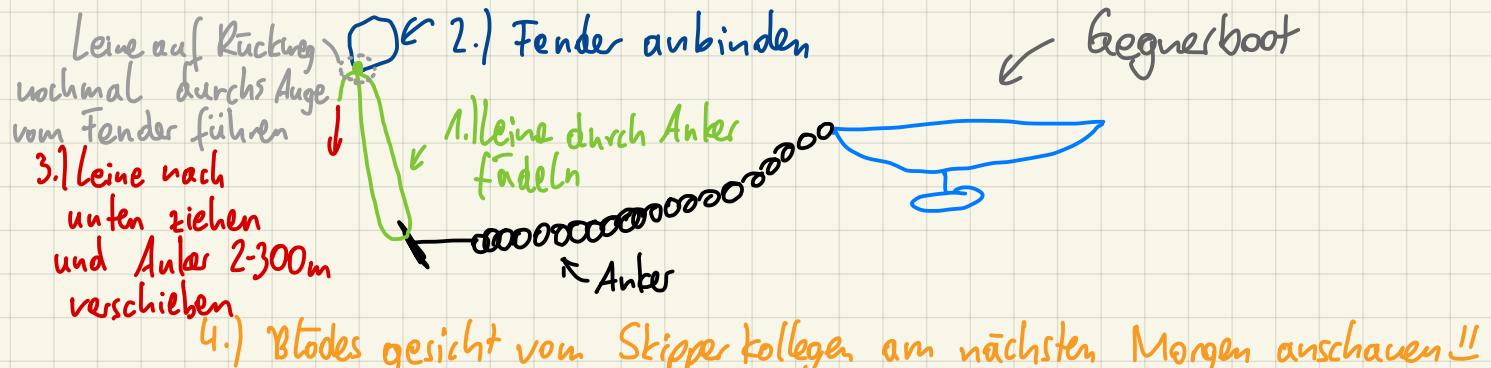
- Gruppe zu gegenseitigen Streichen ansetzen
 - beide Skipper sind stets involviert
 - Gruppendynamik laufen lassen
- ! Skipper greifen nur bei Sicherheitsbedenken ein (z.B. Kielbolzen lockern !!)

11. Anker verschieben

! NUR BEI FLAUTE / WENIG WIND

! UND BEI SEHR GUTEM ANKERGRUND (SAND)

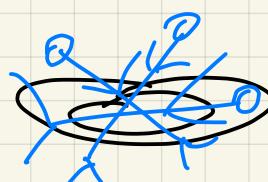
- Anker von Skipperkollegen verschieben:



5.) KEINE HAVARIE VERURSACHEN

11. Schwimmtier-Challenge

- Wie viele Leute passen auf einen Schwimmreifen / Schwimmtier?



12. Regatta

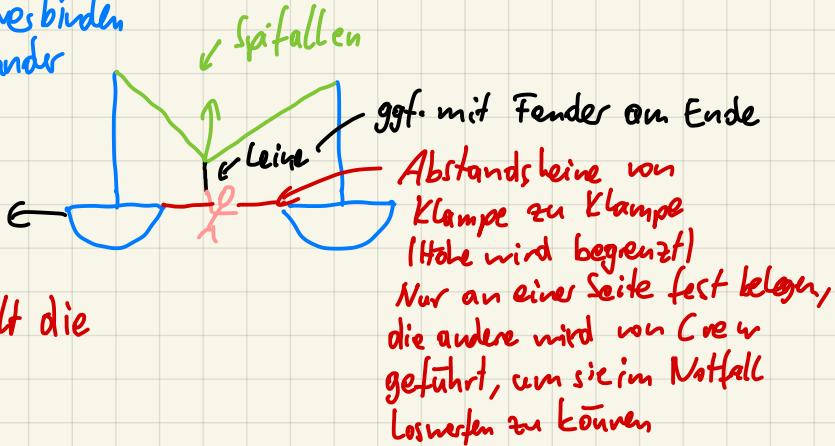
- 2 Boote sind eine Regatta. Mehr gibt's nicht zu sagen !!

13. Dinghi Ritter

- jede Crew macht ein Dinghi + Bootshaken klar
 - Spitze von Bootshaken mit Fender sichern!
 - falls vorhanden Feststoffwesten nutzen!
- => Lanzenkampf (mit Außenborder)

13. Fenderschaukel

- Boote mit Spifall verbinden und langsam auseinander fahren



! Dinghi-Crew sammelt die MOB's ein

14. Ankerstern (ab 3 Boote)

