

Inline-Skating-Spiele

Inline-Skating ist mittlerweile nicht nur vom Trendsport zum Breitensport geworden, sondern auch an vielen Schulen als Schulsportart etabliert. Vorrangiges Ziel im Sportunterricht ist unter anderem das Erlernen der wichtigsten Fahr- und Bremstechniken, damit die Kinder und Jugendlichen in ihrer Freizeit auch auf öffentlichen Skateanlagen oder im Straßenverkehr sicher unterwegs sein können. Da aber eine reine Technikschiulung Kindern in der Regel schnell langweilig wird, muss der Sportlehrer oder Übungsleiter eine Vielzahl von Spielformen kennen, die beim Erlernen der unterschiedlichen Fahr- und Bremstechniken zur Schulung, aber auch Auflockerung eingesetzt werden können. Mit zunehmendem Fahrkönnen werden bald die ersten Skatetouren machbar sein. Doch nicht überall gibt es geeignetes Gelände, derartige längere Fahrten zu unternehmen. Außerdem ist es nicht immer leicht, die Schüler für derartige Unternehmungen zu gewinnen! Eine echte Alternative heißt hier "Spielen auf acht Rollen". Eine ebene Teer- oder Pflasterfläche (Schulhof, Parkplatz) lässt sich nahezu überall finden, und schon kann es losgehen. Darüber hinaus werden im Spiel die erlernten Fahr- und Bremstechniken zudem viel häufiger und auf engerem Raum zum Einsatz kommen als beim Strecken-Skaten. Außerdem können die Spiele mindestens genauso anstrengend sein wie eine längere Tour auf Inline-Skates, und sie machen in der Regel den Schülern erheblich mehr Spaß!

In diesem Beitrag werden exemplarisch einige Spiele auf Inline-Skates vorgestellt, mit etwas Phantasie können die beschriebenen Spiele aber leicht verändert oder modifiziert werden, wenn man einige Kriterien berücksichtigt:

- ✓ Beim Inline-Skaten werden wesentlich höhere Geschwindigkeiten erreicht als bei traditionellen Lauf- oder Ballspielen.
- ✓ Die Bewegungsrichtung kann nicht abrupt abgestoppt oder geändert werden.
- ✓ Die Spielregeln sollen deshalb möglichst einfach sein.
- ✓ Die Spielfeldfläche muss groß genug für die Anzahl der Spieler sein (lieber mit weniger Feldspielern und mehreren Auswechselspielern organisieren).
- ✓ Springen oder Seitstellschritte sollen im Spiel nicht erforderlich sein.

Für alle Mannschaftsspiele, nicht nur die im Folgenden genannten, sollten mit den Teilnehmern bestimmte Regeln vereinbart werden, denn im Spieleifer wird häufig recht unsanft um Raumvorteile gekämpft. Die Sicherheit, Fairness und Kooperation sollten aber immer im Vordergrund stehen:

- ✓ Immer komplette Schutzausrüstung inklusive Helm tragen.
- ✓ Körperkontakt grundsätzlich verbieten.
- ✓ Nicht gegen die allgemeine Bewegungsrichtung fahren.
- ✓ Gestürzte Skater weiträumig umfahren, aufstehen lassen oder sogar Spiel unterbrechen.
- ✓ Rückwärts fahrenden Skatern frühzeitig ausweichen.

"Bananenkistenball"

Material: 2 Bananenkisten oder Kartons in entsprechender Größe
1 Softball

Spielerzahl: 2 Mannschaften mit jeweils 3 bis max. 10 Spieler

Zwei Mannschaften mit gleicher Spielerzahl versuchen, einen Ball in eine Bananenkiste zu werfen, die ein Spieler der eigenen Mannschaft vor dem Bauch hält. Der "Bananenkistenträger" steht auf der Seitenauslinie des Spielfeldes an der Mittellinie und darf sich selbst zunächst nicht fortbewegen, sondern er darf lediglich versuchen, den Ball mit der Bananenkiste aufzufangen. Gelingt ihm das, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball zum Einwurf an der Mittellinie. Geht der "Kistenwurf" daneben und der Ball befindet sich noch im Spielfeld, wird ohne Unterbrechung von dem Spieler, der in Ballbesitz kommt, weitergespielt. Geht der Ball ins Aus, gibt es Einwurf für die gegnerische Mannschaft. Das Prellen des Balles kann je nach Leistungsstand der SchülerInnen und Sportartorientierung (z.B. Spiel mit Basketball) erlaubt oder verboten werden (Wer im Ballbesitz ist, darf nicht mehr beschleunigen, oder das Fahren mit dem Ball in der Hand ist nur 3 Sekunden erlaubt, dann muss der Ball abgespielt werden). Das Spiel wird nach einer festgelegten Zeit oder einer gewissen Anzahl von Punkten abgebrochen.

Erst wenn diese Grundform verstanden ist, kann man zu den komplexeren Varianten weitergehen, die eine Vielzahl von spannenden Spielsituationen ermöglichen.

Varianten

1. Der "Bananenkistenträger" darf sich vorwärts und rückwärts fahrend auf seiner Seitenauslinie nach links und rechts verschieben, er kann also seinen Mitspielern "entgegenkommen" und eine günstige Anspielposition für seine Mannschaft erreichen.
2. Der "Bananenkistenträger" darf auf allen Spielfeldbegrenzungslinien in eine Richtung fahren, er kann also um das Spielfeld herumskaten. Dabei muss die Bewegungsrichtung für beide "Bananenkistenträger" gleich sein, damit Zusammenstöße vermieden werden. Für technisch versierte Skater ist es auch möglich, die Bewegungsrichtung frei zu stellen, allerdings mit der Einschränkung, dass die beiden Kistenträger nicht aneinander vorbei fahren dürfen. Bei einem Zusammentreffen müssen beide in die jeweils entgegengesetzte Richtung abdrehen.
3. Der "Bananenkistenträger" darf das Spielfeld im rechten Winkel von den Stirnseiten und Außenseiten des Spielfeldes überqueren, er kann damit schnell die Seite wechseln.
4. Der "Bananenkistenträger" darf sich frei im Spielfeld bewegen und überall von seiner Mannschaft angespielt werden.
5. Alle genannten Varianten sind auch mit zwei "Bananenkistenträgern" pro Mannschaft möglich.
6. Die ballführende Mannschaft muss den Ball in die Bananenkiste der gegnerischen Mannschaft werfen. Dabei darf der "Bananenkistenträger" im Moment des "Kistenwurfes" nicht mehr beschleunigen oder die Bananenkiste wegziehen. Mit dieser Veränderung sind wieder alle genannten Varianten von eins bis fünf möglich. Wenn man die letztgenannte Bedingung, dass die Bananenkiste im Moment des Wurfes ruhig gehalten werden muss, aufhebt, kommt man zu einem

"rugbyähnlichen" Spiel, bei dem es nur noch darum geht, den Ball der gegnerischen Mannschaft in die Kiste zu "stopfen". Dabei steigen die konditionellen und fahrtechnischen Anforderungen an den "Bananenkistenträger" enorm, und das Spiel verdient eher den Namen "jagt die Bananenkiste". Besonders interessant wird diese Variante dann, wenn man erlaubt, dass die Bananenkiste innerhalb der Mannschaft weitergereicht oder sogar zugeworfen werden darf. Damit eröffnen sich viele neue taktische Möglichkeiten, um einen Angriff abzuwehren.

Je nach Spielfeldgröße und Alter der SchülerInnen können die genannten Varianten auch mit zwei Bällen gleichzeitig gespielt werden. Häufig bilden sich dann aber relativ rasch zwei Gruppen, die nur noch einen Ball im Visier haben und den Blick für den zweiten Ball verlieren.

Benötigte Geräte

Mit Bällen unterschiedlicher Größe und Beschaffenheit kann der Charakter des Spiels stark verändert werden. Ein Tennisball zum Beispiel macht das Spiel sehr schnell, mit einem Softball wird jegliche Verletzungsgefahr beim Wurf in die Kiste ausgeschlossen, ein Basketball erlaubt ein Spiel ähnlich dem bekannten "Running-Basketball". Außerdem braucht man pro Spielfeld mindestens zwei Bananenkisten, die in jedem Obstgroßhandel oder Supermarkt kostenlos besorgt werden können. Selbstverständlich können auch andere Kartons in entsprechender Größe verwendet werden, jedoch eignen sich die Bananenkisten besonders gut, da sie sehr stabil sind und sich leicht öffnen und ineinanderstecken lassen, was die Stabilität zusätzlich noch erhöht.

"Inline-Ultimate-Frisbee"

Material: 1 Frisbee oder Softball

Spielerzahl: 2 Mannschaften mit jeweils 3 bis max. 10 Spieler

Steht ein wirklich großes Spielfeld zur Verfügung (mindestens halbe Fußballfeldgröße), lohnt es sich, eine Variante von "Ultimate-Frisbee" auf Inline-Skates auszuprobieren. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen, durch geschicktes Zuspielen die Frisbeescheibe an der hinteren Begrenzungslinie des gegnerischen Spielfeldes abzulegen bzw. zu fangen. Nach jeweils spätestens 3 Sekunden muss die Scheibe abgespielt werden, und mit der Scheibe in der Hand darf nicht mehr beschleunigt werden. Anfangs kann es durchaus erlaubt sein, dass der Spieler, der den letzten Pass vor der Begrenzungslinie erhalten hat, mit seinem Schwung bis zur Linie ausgleitet, dort bremst und die Scheibe ablegt. Legt man vor die Begrenzungslinien jeweils eine "Tabuzone" von etwa 5 Meter Breite fest, in der nicht mehr gepasst werden darf, muss der letzte Pass vor dieser Linie erfolgen. Ein Mitspieler muss also im Bereich der Begrenzungslinie diesen letzten Pass annehmen, um die Scheibe ablegen zu können.

Als alternativer Wurfgegenstand für dieses Spiel hat sich auch ein Soft-Rugbyball gut bewährt.

"Virenattacke"

Material: zwei Tennisbälle pro Spieler
Spielerzahl: 5 bis 20

Ein Stammvirus verbreitet sich rasend innerhalb der Gruppe: Der Ausgangsvirus (ein Tennisball) wird durch eine Berührung am Körper übertragen, das heißt, jeder der vom Spielleiter mit einem Tennisball berührt wird, muss diesen in die Hand nehmen und ist infiziert. Er kann seinen Tennisball aber sofort wieder weitergeben, wenn es ihm gelingt, eine andere Person zu berühren, die noch nicht infiziert ist. Nur der Spielleiter darf immer wieder am Tennisballlager vorbei fahren und sich mit zwei "neuen Viren" (Tennisbällen) versorgen. Je mehr Inlineskater infiziert sind, desto schwieriger wird es, eine Person zu finden, die noch keinen Tennisball in der Hand hält. Sieger ist derjenige, der als letzte Person noch nicht infiziert ist, dieser darf neuer Spielleiter werden. Etwas länger dauert das Spiel, wenn jeder mit zwei Tennisbällen infiziert werden muss. Wie vorher ist es auch jetzt erlaubt, einen oder alle beide Tennisbälle an nicht oder nur "teilinfizierte" Personen weiterzugeben, um sich wieder von den "Viren" zu befreien.

„Fang den Hut“

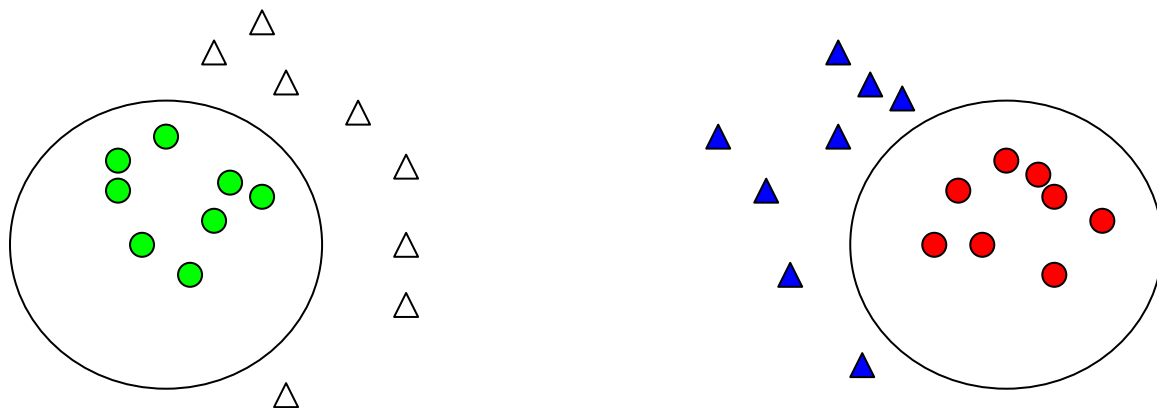
Material: ein Markierungshütchen pro Spieler
Straßenmalkreide für die Spielfeldmarkierung
Spielerzahl: 2 Mannschaften mit jeweils 3 bis max. 10 Spieler

Ziel dieses Mannschaftsspiels ist es, dem gegnerischen Team möglichst schnell alle Hütchen zu stehlen. Jede Mannschaft besitzt gleich viele Markierungshütchen (mindestens ein Hütchen pro Mitspieler, zwei unterschiedliche Farben zur Kennzeichnung der Mannschaftszugehörigkeit), die in einer „Sicherheitszone“ verwahrt werden. Diese „Sicherheitszone“ (aufgezeichneter Markierungskreis mit etwa drei bis vier Meter Durchmesser) darf aber nur von der gegnerischen Mannschaft betreten werden, um an die Hütchen zu gelangen. Die „besitzenden“ Mitspieler können sich nur um diese „Sicherheitszone“ herum als Wächter für die eigenen Hütchen aufstellen. Die gegnerischen Spieler versuchen nun, in die „Sicherheitszone“ einzudringen, ohne abgeschlagen zu werden. Wird ein gegnerischer Spieler dabei abgeschlagen, muss er an diesem Platz stehen bleiben, bis er von einem Mitspieler der eigenen Mannschaft durch Berührung wieder erlöst wird. Gelingt es einem gegnerischen Spieler, in die „Sicherheitszone“ einzudringen, nimmt er ein Hütchen der gegnerischen Mannschaft und setzt es sich auf den Kopf. Jetzt versucht er, mit dem Hütchen auf dem Kopf (festhalten mit einer oder beiden Händen ist Pflicht!) durch die Reihen der Gegner zur eigenen „Sicherheitszone“ zurückzulaufen und dort das Hütchen abzustellen. Gelingt ihm das, darf das Hütchen in der eigenen „Sicherheitszone“ abgestellt werden. Wird er auf seiner „Flucht“ allerdings von einem gegnerischen Mitspieler abgeschlagen, muss er das entwendete Hütchen zurückbringen und sich zur Strafe im Umkreis der „Sicherheitszone“ des

Gegner hinstellen, bis er wieder von einem eigenen Mitspieler durch Berührung erlöst wird.

Nach einem anfänglichen vorsichtigen „Abtasten“ des Gegners beginnt bald eine wilde Jagd zwischen den beiden „Sicherheitszonen“, die je nach Teilnehmerzahl etwa 30 - 40 Meter voneinander entfernt liegen sollten. „Diebe“ sind sofort immer an ihrem Hütchen auf dem Kopf erkennbar und können verfolgt werden. Haben die SchülerInnen dieses Grundmuster verstanden, kann es erlaubt werden, dass die geraubten Hütchen aus der gegnerischen „Sicherheitszone“ zurückerobert werden dürfen. Damit verlängert sich die Spielzeit etwa um ein Drittel, die Komplexität des Spiels nimmt zu (Welches farbige Hütchen gehört wohin?) und die konditionelle Belastung steigert sich erheblich.

Spielfeld:

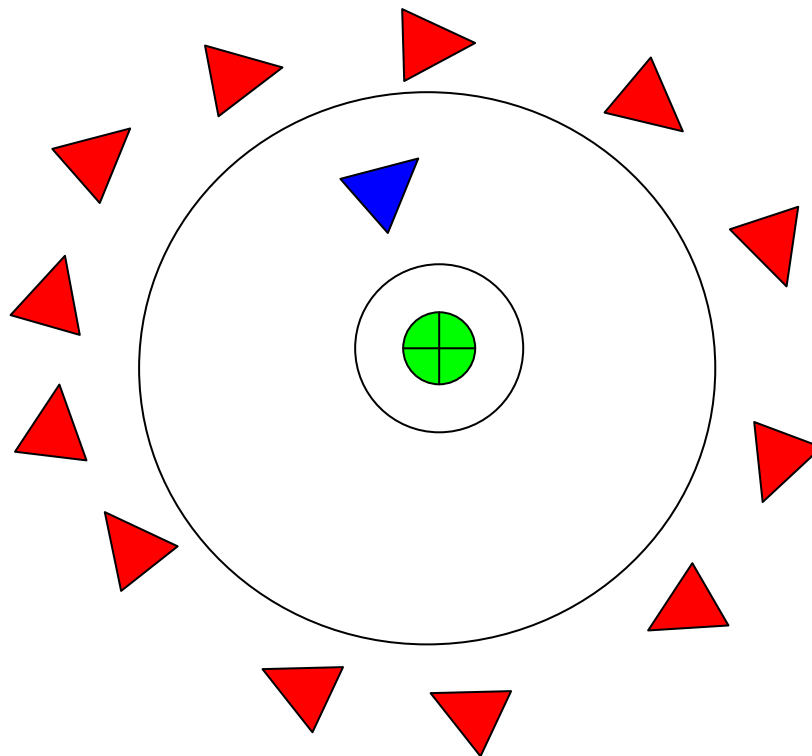


„Hutwächter“

- Material: ein Hut oder Kappe
Straßenmalkreide für die Spielfeldmarkierung
- Spielerzahl: 5 bis max. 10 Spieler

Ziel des Spieles ist es, einem „Wächter“ seinen Hut oder seine Kappe wegzuschnappen. Der Wächter steht in einem Linienkreis und sein Hut liegt im Mittelpunkt auf dem Boden. Alle anderen Mitspieler fahren außen um den Kreis herum und versuchen abwechselnd, die Kappe beim schnellen Durchqueren des Kreises vom Boden aufzuheben und außerhalb des Kreises in Sicherheit zu bringen, bevor der Wächter den „Dieb“ abschlagen kann. Damit der „Wächter“ eine reelle Chance hat, den Dieb auch zu erwischen, darf immer nur ein Spieler in den Kreis hineinfahren. Die Größe des Kreises richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler, sollte aber mindestens zehn Meter Durchmesser haben. Besonders wichtig ist, dass die Kappe im Mittelpunkt selbst auch in einem kleineren Kreis (ca. drei Meter Durchmesser) liegt, den der Wächter nicht betreten darf. Damit wird vermieden, dass der Wächter sich über die Kappe stellt und einen „Diebstahl“ völlig unmöglich macht. Jeder Spieler, der beim schnellen Zugriff auf die Kappe vom Wächter berührt wird, muss sich mit einer Hand an der Stelle seines Körper festhalten, an der ihn der

Wächter abgeschlagen hat. Damit muss er weitere Angriffe mit diesem „Handicap“ machen. Bei einer zweiten Berührung muss auch die zweite Hand an die Berührungsstelle gelegt werden und darf nur zum Aufheben der Kappe gelöst werden. Für weitere Berührungen können weitere „Handicaps“ vereinbart werden (z.B. kein Übersetzen beim Kurvenfahren, keine weitere Beschleunigung beim Durchfahren des Kreises). Gelingt es einem Spieler, die Kappe aus dem Mittelkreis herauszuholen, ohne dass der Wächter ihn berühren kann, darf dieser Spieler neuer „Hutwächter“ werden.



„Mülleimerfangen“

Material: 3 – 5 Gegenstände (z.B. Reifen, Sprungseil, Tennisball etc.) pro Spieler
Spielerzahl: 5 bis max. 15 Spieler

Alle Mitspieler werden zu Beginn des Spiels mit einer vorher vereinbarten Anzahl an Gegenständen (z.B. Gymnastikreifen, Tennisbälle, Sprungseile, etc.) ausgerüstet. Jeder Spieler versucht nun durch Abschlagen auf den Rücken eines anderen Spielers, seinen eigenen „Müll abzuladen“. Bei jedem erfolgreichen Abschlag darf aber immer nur ein Gegenstand übergeben werden. Voraussetzung für den Spielerfolg ist die Beachtung der Regel, dass nur auf dem Rücken gültig abgeschlagen werden darf. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster seinen „Müll entsorgt hat“.

„Feuerteufel und Wassergeist“

Material: eine rote und eine blaue Papprolle

Spielerzahl: 5 bis max. 15 Spieler

Ein Spieler wird zum „Feuerteufel“ ernannt und erhält einen „glühenden Stab“ (rote Papprolle). Damit versucht er, möglichst viele andere Mitspieler zu berühren. Wird jemand von dem „Feuerteufel“ mit seinem „glühenden Stab“ berührt, sackt er in sich zusammen und darf nur noch in der Hocke ausrollen, ohne weiter zu beschleunigen. Die Rettung bringt der „Wassergeist“ mit dem „magischen Wasserstrahl“ (blaue Papprolle): Ein „verglüheter“ Spieler, der mit dem „Wasserstrahl“ berührt wird, erwacht zu neuem Leben und übernimmt den „magischen Wasserstrahl“ vom „Wassergeist“, um den nächsten Spieler zu retten. Treffen aus Versehen einmal „Wassergeist“ und „Feuerteufel“ aufeinander, tauschen beide ihre Rollen. Welcher „Feuerteufel“ schafft es, möglichst alle Mitspieler zu verglühen?

„Grenzwächter und Schmuggler“

Material: 2 kleine Gegenstände (z.B. Flaschenkorken) pro Spieler

Straßenmalkreide für die Spielfeldmarkierung

Spielerzahl: 5 bis max. 15 Spieler

„Schmuggler“ versuchen, ihre „heiße Ware“ (z.B. Flaschenkorken, Wäscheklammern, etc.) möglichst unbemerkt über die Grenze in das „andere Land“ (gegenüberliegende Spielfeldseite) zu bringen. Ein bis drei „Grenzwächter“ haben die Aufgabe, die Schmuggler an der Grenzzone durch Abschlagen zu entlarven und ihnen die „heiße Ware“ abzunehmen. Bei jedem Grenzübertritt dürfen die Schmuggler nur einen Gegenstand transportieren. Wer an der Grenze erwischt wird, muss die Ware dem Grenzwächter übergeben, darf aber ins eigene Schmuggellager zurücklaufen, um weitere Schmuggelfahrten zu unternehmen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viel „Schmuggelware“ ins andere „Land“ zu transportieren, ohne an der Grenze erwischt zu werden. Das Spielfeld wird in der Mitte durch eine etwa fünf Meter breite Grenzzone geteilt, in der sich die Grenzwächter frei bewegen dürfen. Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach der Teilnehmerzahl.

Spielvariationen:

1. Jeder Spieler versucht innerhalb einer bestimmten Zeit, möglichst viel Ware auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes in sein eigenes Depot zu bringen. Gewonnen hat der beste „Schmuggler“.
2. Zwei Mannschaften versuchen innerhalb einer bestimmten Zeit, möglichst viel Ware auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes in ihr Depot (z.B:

Gymnastikreifen, Eimer, etc.) zu bringen. Gewonnen hat die beste „Schmugglerbande“. Man kann mit „neutralen“ Grenzwächtern spielen oder jeweils einen Grenzwächter der zwei Mannschaften in die Grenzzone stellen.

3. Auf ein Startzeichen laufen alle Spieler gleichzeitig ins andere „Land“, dabei hat jeder „Schmuggler“ drei Gegenstände als Schmugglerware dabei. Jeder Schmuggler, der an der Grenze „erwischt“ wird, muss eine Ware abgeben. Die Grenzwächter sammeln die beschlagnahmten Gegenstände ein. Auf ein erneutes Startzeichen fahren alle Spieler wieder zurück über die Grenze, wo sie wieder abgeschlagen werden können. Bei jedem Abschlagen muss ein Gegenstand abgegeben werden. Gewonnen hat derjenige Spieler, der nach einer bestimmten Spielzeit noch alle drei oder die meisten Gegenstände besitzt. Für die Grenzwächter wird es dabei auch immer schwieriger, weil auch Spieler hin und her fahren können, die bereits keine Schmugglerware mehr besitzen.

„Tapezieren“

Material: ein Zeitungsblatt pro Spieler
Spielerzahl: abhängig von der Spielfeldgröße

Jeder Mitspieler erhält ein doppelseitiges Zeitungsblatt, das er sich ausgebreitet auf die Körpervorderseite „tapeziert“. Als „Tapetenkleister“ fungiert nur der Winddruck, der beim Vorwärtsfahren entsteht, ein Festhalten des Zeitungspapiers ist nicht erlaubt. Nach jeder Laufrunde wird das Zeitungsblatt einmal gefaltet und wieder auf die Bauchseite gelegt. Ziel des Spiels ist es, das Zeitungsblatt immer wieder zu falten und eine Laufrunde zu skaten, ohne dass das Zeitungsblatt herunterfällt. Gewonnen hat derjenige Spieler, der das kleinste Zeitungsblatt auf diese Weise transportieren kann.

„Drachenschwanz-Fangen“

Material: ein Band pro Gruppe
Spielerzahl: 5 bis max. 20 Spieler

Sechs bis maximal zehn Mitspieler bilden eine Reihe hintereinander, indem sie sich jeweils an der Hüfte des Vordermanns festhalten. Der letzte Spieler in der Reihe hat ein Tuch als „Drachenschwanz“ hinten am Hosenbund befestigt. Ziel des Spiels ist es, dass der „Kopf des Drachens“ (1. Spieler in der Reihe) seinen eigenen „Schwanz“ fangen kann. Gelingt dies dem ersten Spieler, wird der „Drachenkopf“ zum Schwanzende und ein neuer Spieler rückt als „Drachenkopf“ an die erste Stelle.

Dies Spiel ist auch mit mehreren „Drachen“ möglich, die auf dem Spielfeld herumlaufen und versuchen, die „Drachenschwänze“ der anderen „Drachen“ zu fangen. Gleichzeitig müssen sie aber auch darauf achten, dass ihr eigener Schwanz nicht geschnappt wird. Dabei sollte ein „Drache“ nicht aus mehr als vier bis sechs Spielern bestehen. Der „Drache“, der am Ende die meisten Tücher besitzt, hat gewonnen.

„Habicht und Henne“

Material: -

Spielerzahl: 6 bis max. 10 Spieler pro Gruppe

Sechs bis maximal zehn Mitspieler bilden eine Reihe hintereinander, in der sie sich jeweils an der Hüfte des Vordermanns festhalten. Der vorderste Spieler ist die „Henne“, die ihre „Küken“ hinter sich vor dem „Habicht“ (einzelner Spieler, der vor der Henne steht) beschützen muss. Ziel des Spiels ist es, dass der „Habicht“ das letzte „Küken“ in der Reihe fangen kann. Gelingt dies, wird der „Habicht“ zum letzten „Küken“ in der Reihe und die „Henne“ wird zum „Habicht“.

„Wäscheklammerfangen“

Material: eine Wäscheklammer pro Spieler

Spielerzahl: 5 bis max. 20 Spieler

Jeder Mitspieler erhält eine Wäscheklammer, der er sich am Rücken seines T-Shirts befestigt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Klammern der Mitspieler zu erwischen. Jede eroberte Wäscheklammer muss aber am eigenen T-Shirt am Rücken befestigt werden und steht auch als Beute für die anderen zur Verfügung. Gewonnen hat derjenige Spieler, der nach einer bestimmten Spielzeit die meisten Wäscheklammern erbeutet hat.

„Bierdeckel dreht dich“

Material: drei Bierdeckel pro Spieler

Spielerzahl: 2 Mannschaften mit jeweils 3 bis max. 10 Spieler

Zwei Mannschaften erhalten die gleiche Anzahl an Bierdeckeln (mindestens drei Stück pro Mitspieler), die eine unterschiedliche Kennzeichnung auf der Vorder- und Rückseite aufweisen müssen. Die erste Mannschaft verteilt die Bierdeckel (z.B. mit

dem Brauereiwappen nach unten) wahllos in der eigenen Spielfeldhälfte, die zweite Mannschaft legt die Bierdeckel mit der anderen Seite (z.B. mit dem Schriftzug oder anderem Werbeaufdruck) nach unten auf den Boden. Auf ein Startzeichen beginnen die Mannschaften, die gegnerischen Bierdeckel umzudrehen. Es ist allerdings nur erlaubt, jeweils einen Bierdeckel umzudrehen, dann muss man in die eigene Spielfeldhälfte zurücklaufen, um den „Schaden“, den die gegnerische Mannschaft angerichtet hat, wieder in Ordnung zu bringen. Auch hier darf nur jeweils ein Bierdeckel zurückgedreht werden. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach einer bestimmten Spielzeit die meisten Bierdeckel in der eigenen Farbe besitzt. Dazu werden alle Bierdeckel von den jeweiligen Mannschaften eingesammelt, übereinandergestapelt und die Höhe der Bierdeckelstapel verglichen.