

Speed-Klettern

Spielbeschreibung	Zwei Wettspieler klettern an einem Quergang um die Wette. Startposition ist jeweils ganz links bzw. rechts. Ziel ist es, einen Gegenstand (z.B. Glocke) in der Mitte als erster zu erreichen und zu berühren. Der Sieger erhält 10 Punkte.
Wandstruktur	Quergang sollte (links und rechts der Wandmitte) homogene Schwierigkeiten aufweisen. Falls dies nicht möglich ist, sollten die Wettspieler auf beide Startpositionen gleichmäßig verteilt werden.
Vorbereitung/ Hilfsmittel	Glocke o. ä.
Organisation/ Anweisungen	Auf das Startsignal hin klettern die Akteure los.
Teilnehmerzahl	2 Mannschaften
Teilnehmeralter Könnenstand	ab ca. 12 Jahre
Zeit	
Sicherung	keine
Punkteschlüssel	Wer als erster die Glocke abschlägt, erhält (z. B.) 10 Punkte.
Spaßfaktor (1-10)	7
Schwierigkeit [o] - [+++]	kognitiv emotional sozial kondit. technisch taktisch o + o +++ ++ +
Variation	