

Punktesammeln

Spielbeschreibung	Eine Mannschaft muss an einer Route innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele Armbänder (oder Bandschlingen) in die vorgegebenen Expressschlingen einhängen. Je nach erreichter Höhe gibt es pro eingehängter Schlinge Punkte.
Wandstruktur	Top-Rope-Route mit ans Kletterniveau der Starter angemessener Schwierigkeit. Mit zunehmender Höhe steigt die Schwierigkeit.
Vorbereitung/ Hilfsmittel	2., 4. und 6. Zwischensicherung der Route (markieren!) gelten als Einhängpunkte. Armbänder (Schlingen) herrichten. Für jede Mannschaft eine andere Farbe.
Organisation/ Anweisungen	Kletterer muss die Route im Auf-/Abstieg klettern. Beim Abklettern ist kein Absprung erlaubt (letzten Griff bestimmen, der berührt werden muss)!
Teilnehmerzahl	4-5
Teilnehmeralter Könnenstand	Ab ca. 12 Jahren
Zeit	Pro Gruppe 5 Minuten
Sicherung	Top Rope; zwei Normalkarabiner versetzt einhängen. Auf korrektes Einhängen achten. Kletterer darf erst losklettern, wenn beide Karabiner ordnungsgemäß eingehängt sind.
Punkteschlüssel	2. Express: 5 Punkte; 4. Express: 10 Punkte; 6. Express 15 Punkte pro eingehängter/m Schlinge/Armband.
Spaßfaktor (1-10)	6
Schwierigkeit [o] - [+++]	kognitiv emotional sozial kondit. technisch taktisch + + + ++ + +++
Bemerkung	Die Schwierigkeit besteht darin, je nach Kletterkönnen die richtige Expressschlinge zum Einhängen auszusuchen. Mannschaft muss sich absprechen.