

**22.-24.
Mai 2026**

**Revierpark Nienhausen
in Gelsenkirchen**

**22. internationales
Pfingst
jugend
treffen**

Mit Veranstaltung zur sozialistischen Jugendbewegung - 24.05. 11 Uhr

Infos und Anmeldebedingungen für die „Spiele ohne Grenzen“

Die „Spiele ohne Grenzen“ finden am Pfingstsonntag, den 24. Mai 2026 - 15 Uhr **auf dem 22. Internationalen Pfingstjugendtreffen** statt. Gemeinsames Training an den Orten steigert eure Siegchancen und eignet sich auch gut als Werbung für das Pfingstjugendtreffen. Jugendliche, Kinder und Erwachsene können so für die Teilnahme begeistert und gewonnen werden.

Teilnahmebedingungen:

Jede Mannschaft besteht aus **15 Personen**. Davon müssen **mindestens 5 Kinder bis einschließlich 13 Jahre** sein, die größer als **1m** sind. Maximal **2 Spieler** dürfen **älter als 24 Jahre** sein. Jede Mannschaft braucht einen **Namen** und ein einheitliches **Erkennungszeichen** (T-Shirt, Stirnband...) Das sollten sie zum Pfingstjugendtreffen mitbringen. Außerdem braucht jeder Teilnehmer **ein Namensschild**, das am Trikot befestigt wird (Sicherheitsnadel), auf dem der Name und das Alter des Teilnehmers steht. Dies ermöglicht den Schiedsrichtern, die Zusammensetzung der Mannschaften jederzeit zu kontrollieren.

Jede Mannschaft benötigt einen Betreuer, der nicht Teil der Mannschaft ist, sondern die Spiele seiner Mannschaft begleitet, Bälle einsammelt, für Getränke sorgt...

Die **Startgebühr pro Mannschaft beträgt 20,- €**. Sie wird direkt auf dem Pfingstjugendtreffen am **Anmeldestand** für die „Spiele ohne Grenzen“ kassiert.

Anmeldung

Diese soll möglichst frühzeitig entweder über diese Homepage - www.pfingstjugendtreffen.de - oder direkt an das **Vorbereitungsteam der Koordinierungsgruppe Gelsenkirchen** (carstenzimmer@gmx.net) **geschickt werden**. Auch Mannschaften, die sich noch kurzfristig anmelden wollen, oder ihre Mannschaft noch „auffüllen“ müssen, haben dazu am Pfingstsamstag, den 23. Mai 2026 von 14 – 18 Uhr am Stand der Anmeldung für „Spiele ohne Grenzen“ die letzte Gelegenheit. Für die Anmeldung ist eine [vollständige Namensliste der Mannschaften](#) mit dem Alter der Teilnehmer und das Startgeld in Höhe von 20,- € erforderlich.

Spiele

I. Bierkastenspiel:

Spielbeschreibung und Aufstellung:

16 Bierkästen stehen vor der Startlinie in einer Reihe. Jeder Spieler steht auf einer Kiste. Auf der letzten freien Kiste stehen 2 x 5 - Liter Wassereimer.

Die Mannschaft muss die Strecke auf den Kisten laufen, bis alle Kisten über der Ziellinie sind, indem die letzte Kiste jeweils nach vorne gegeben wird und sich die Mannschaft weiterbewegt. Zusätzlich müssen die Wassereimer mit transportiert werden. Wenn alle Kisten über die Ziellinie gekommen sind teilt sich die Mannschaft in zwei Gruppen auf. (8/7) Nun muss jede Teilgruppe den Wassereimer auf eine Kiste stellen. Dann wird die Kiste angehoben und eine weitere darunter gestellt. Dann werden die beiden Kisten angehoben und eine weitere darunter gestellt. Das geht so weiter, bis 8 Kisten aufeinander stehen. Wenn beide Türme stehen wird die Zeit gestoppt und das noch vorhandene Wasser gemessen.

Regeln:

Beim Anpfiff geht die Mannschaft los und die letzte Kiste wird verlassen. Jeder Spieler geht eine Kiste weiter, so dass immer 1 Spieler auf einer Kiste steht. Berührt ein Spieler den Boden, wird angehalten und die Mannschaft muss sich neu aufstellen. Die Mannschaft erhält dafür 10 Sekunden Strafzeit.

Beim Turmbau darf der Wassereimer nicht mehr berührt werden. Fällt der Turm beim Aufbau um, wird der Turm wieder auf den erreichten Stand gebracht und dann weiter gebaut. (z.B. wenn schon 5 Kisten aufeinander standen, dürfen diese normal ohne Wassereimer übereinander gestapelt werden und der Eimer oben drauf.)

Bewertung:

Die Zeit wird gestoppt bis beide Türme mit jeweils acht Kisten und darauf stehendem Eimer aufgebaut sind.

Bei der Bewertung der Mannschaft ist die gestoppte Zeit **ein** Kriterium. **Weitere** Punkte können erreicht werden durch die in den Eimern vorhandene Wassermenge. Gestoppte Zeit und Wassermenge werden miteinander verrechnet und daraus die endgültige Punktzahl der Mannschaft errechnet.

II. Tausendfüßer-Rennen

Spielbeschreibung und Aufstellung

Die Spieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Mit einem Stoffstreifen wird der linke Fuß mit dem linken Fuß des Vordermanns und der rechte Fuß mit dem rechten Fuß des Hintermanns zusammengebunden. Es werden also 15 Spieler in einer Reihe hintereinander zusammen gebunden. Die Aufgabenstellung bei diesem Spiel ist, die Aufstellung der Mannschaft gut zu durchdenken. Es muss eine geeignete Methode entwickelt werden, damit der Tausendfüßler im Gleichschritt laufen kann. Wenn er aus dem Takt kommt, geht's nicht weiter, oder er kippt sogar um. Die maximale Aufstellungszeit beträgt 5 Minuten.

Regeln:

Ziel des Spieles ist, mit dem Tausendfüßer die gegenüberliegende Ziellinie mit dem hintersten Spieler der Mannschaft möglichst schnell zu erreichen. Der Mannschaftsbetreuer läuft neben dem Tausendfüßer her, um die Gruppe zu führen bzw. bei Komplikationen einzugreifen. Wenn einzelne Personen umfallen, muss der Tausendfüßer anhalten und darf erst wieder weiterlaufen, wenn alle stehen.

Je ein Schiedsrichter läuft mit und greift ein, wenn gegen die Spielregeln verstoßen wird. Er stoppt die Zeit ab, wenn der letzte Mannschaftsteilnehmer über die Ziellinie gegangen ist.

Bewertung:

Die Punkte werden entsprechend der benötigten Zeit von der Gesamtspielleitung (Jury) vergeben. Wenn der Zielpunkt in der höchst möglichen Zeit (10 Minuten) nicht mit geschlossenen Ketten erreicht wird, gibt es keine Punkte. Oberstes Ziel ist also den gegenüberliegenden Punkt entsprechend den Spielregeln zu erreichen.

Betreuer:

Die Spielbetreuer haben die Aufgabe die Füße der Mannschaft innerhalb von fünf Minuten zusammen zu binden.

III. Seifenbahn

Spielbeschreibung:

Als Spielfläche liegt eine Plastikfolienbahn aus. Sie wird mit Schmierseife und Wasser präpariert. Die Mannschaft steht an einem Ende der Bahn, der Schiedsrichter mit der Stoppuhr am anderen Ende der Bahn. Die Spieler stellen sich in einer Reihe auf. Der erste Spieler muss sich, unterstützt von einem Betreuer Plastiküberzüge über beide Hände und Füße ziehen und auf allen Vieren die Plastikfolienbahn überqueren. Am anderen Ende muss er beim Schiedsrichter abklatschen und dann den selben Weg wieder „zurückkrabbeln“. Der nächste Spieler darf erst los, wenn der vorherige auch bei ihm abgeklatscht hat. Er darf schon die Plastiküberzüge anhaben. Das Spiel endet, wenn alle Spieler einmal die Bahn überquert haben.

Spielregeln:

Jeder Spieler muss die Plastiküberzüge benutzen. Jeder Spieler muss beim Schiedsrichter und beim folgenden Spieler abklatschen. Für jedes „vergessene“ Abklatschen gibt es 10 Strafsekunden, die dann am Ende zu der Zeit addiert wird.

IV. Schwammspiel

Spielbeschreibung und Aufstellung:

Die 15 Teilnehmer stehen in einer Reihe. Jeweils hinter jedem 3. Spieler ist ein Hindernis aufgebaut. Hinter jedem Hindernis ist ein Abstand von 3m eingerichtet.

Beim ersten Mitspieler steht ein Eimer mit Wasser. Das Wasser wird durch die Verwendung eines Schwammes aufgenommen und durch Weiterreichen des Schwammes bis ans Ende transportiert. Am Ende der Reihe steht ein Eimer, in dem das Wasser aus dem Schwamm gesammelt wird. Der Schwamm wird nach eigenen Vorstellungen an Stelle eins zurückgebracht. Die vorgesehene Zeit diese Aufgabe zu bewältigen beträgt 15 Minuten. Nach dieser Zeit wird das Spiel beendet und das gesammelte Wasser gemessen.

Spielregeln:

Beim Anpfiff wird der Schwamm vom ersten Spieler in den Wassereimer getaucht und an den zweiten weitergegeben, usw. Erreicht der Schwamm den 3., 6., 9 bzw. 12 Spieler ist einer der folgenden Aufgaben zu bewältigen:

1. Aufgabe: Der Spieler muss den Schwamm durch einen Reifen transportieren.
2. Aufgabe: Der Spieler muss ein Hindernis übersteigen.
3. Aufgabe: Der Spieler muss durch einen Tunnel kriechen.
4. Aufgabe: Der Spieler muss um Hindernisse laufen.

Der Schwamm darf auch durch und über die Hindernisse geworfen werden, allerdings nur entsprechend ihrer Aufgabe, d.h. durch den Reifen, über das Hindernis, durch den Tunnel. Der Spieler, der hinter dem Hindernis den Schwamm annimmt (geworfen oder übergeben) muss den Abstand von 3 m zum Hindernis unbedingt einhalten.

Bewertung:

Nach Ablauf der Spielzeit wird das Spiel unverzüglich beendet. Der Inhalt des Eimers wird gemessen bzw. ermittelt.

V. Wasserplanke

Spielbeschreibung

Die Wasserplanke ist ein 2 Meter langes Brett. An diesem Brett sind pro Spieler ein Griff (Schnur) befestigt. Mit der Wasserplanke wird so viel Wasser wie möglich ins Ziel transportiert. Dazu erhält jeder Spieler einen Wasserbecher, der vor dem Transport auf der Planke abgestellt wird.

Spielregeln

Die Wasserplanke liegt in Laufrichtung vor der Startlinie. Jeder Spieler erhält einen Wasserbecher und stellt diesen gefüllt auf die Planke. Nach dem Startpfiff nimmt jeder Spieler ein Band auf. Gemeinsam wird nun die Wasserplanke ins Ziel getragen. Hinter der Ziellinie wird die Planke abgesetzt und die Becher in einen Eimer entleert.

Ziel des Spieles ist, möglichst viel Wasser im Eimer zu sammeln.

Weitere Regeln: Mehrfach laufen ist erlaubt. Gehen Becher unterwegs verloren, muss trotzdem die Ziellinie überschritten werden, das gilt auch bei dem Verlust aller Becher. Der Betreuer sammelt die verlorenen Becher ein und übergibt sie vor der Startlinie der Mannschaft. Nun kann die Mannschaft die Becher neu füllen und den nächsten Lauf beginnen. Ansonsten begleitet der Betreuer das Spiel.

Hinweis: Die Becherverluste sind gering, wenn die Planke waagrecht transportiert wird und wenn Schwankungen vermieden werden.

Spielbewertung

Der Schiedsrichter misst am Ende der Spielzeit die Wasserhöhe in Millimeter.