

Mögliche Geschicklichkeitsaufgaben an den Stationen der Fahrradralley

Die folgende Auflistung stellt eine Auswahl dar. Mit etwas Kreativität bzw. jedem handelsüblichen Spielebuch können weitere Geschicklichkeitsaufgaben erarbeitet werden.

- 1 Geschicklichkeitsparcours:** Einen Parcours mit verschiedenen Geschicklichkeitsaufgaben abstecken (Slalomstrecke, Wippe, eine ‚Acht‘ fahren usw.). Jeder Teilnehmer durchfährt den Parcours, die Zeiten werden gestoppt und addiert. Streckenfehler (umgefallene Hütchen usw.) mit Strafpunkten versehen.
- 2 Cross Country:** Bei dieser Geländeralley soll eine etwa 400 Meter lange Querfeldeinstrecke über ‚Stock und Stein‘ so schnell wie möglich absolviert werden. Je abwechslungsreicher das Gelände ist, desto anspruchsvoller und interessanter die Aufgabe! Streckenposten einteilen. Die Sicherheitsvorkehrungen in den Vordergrund stellen.
- 3 Ausdauerrennen:** Auf ebener, asphaltierter, aber nicht befahrener Strecke einen bis zu 400 Meter langen Rundkurs abstecken. Jeder Spieler geht allein auf die Strecke. Die Aufgabe besteht darin, den Rundkurs innerhalb von 5 Minuten so oft wie möglich zu absolvieren. Die gefahrenen Runden werden gezählt und fürs Team addiert.
- 4 Stehen:** Ein 2 Meter langes Brett auf den Boden legen. Die Teilnehmer sollen mit ihrem Fahrrad auf das Brett fahren und so lange wie möglich dort verweilen, ohne dass ein Fuß den Boden berührt. Die Zeit wird bei jedem Teilnehmer individuell gestoppt und mit Punkten belohnt. Alle Punkte einer Mannschaft werden addiert.
- 5 Im Kreis fahren:** In einem Kreis mit 3 Metern Durchmesser sollen die Teilnehmer Runden zurücklegen, ohne aus der Markierung heraus zu fahren. In der Punktwertung zählt jede absolvierte Runde. Die Aufgabe endet nach 2 Minuten oder sofort, wenn ein Spieler den Kreis verlässt bzw. mit dem Fuß den Boden berührt.
- 6 Radball:** 10 Fußbälle etwa 20 Meter vor einem Minitor in einer Reihe ablegen. 30 Meter vor dem Tor eine Start- sowie je nach Alter und Leistungsstärke 5 bis 10 Meter vor dem Tor eine Schussmarkierung errichten. Die Teilnehmer sollen von der Startmarkierung einen Ball anfahren, diesen mit dem Fuß oder dem Vorderrad bis zur Schussmarkierung transportieren und von dort aus dem Sattel auf das Tor abschließen. Es wird die Zeit gestoppt, die jeder Spieler benötigt, um alle Bälle auf das Tor zu schießen. Bälle, die das Tor verfehlen, werden zusätzlich mit Strafsekunden belegt.