

BETRIEBSANLEITUNG Komm mit! mobil



1. Technische Beschreibung

Bitte beachten: Das Komm mit! mobil darf nur mit der Führerscheinklasse **BE oder höher** gezogen werden. Der **einfache Autoführerschein** (seit 1999) **reicht nicht!**

Das Komm mit! mobil benötigt für den Transport ein Auto mit **100kg Anhängelast** und **2000kg Zuglast**. **Bitte prüfen Sie zu Beginn, ob Sie das Komm mit! mobil fahren dürfen.**

Das Komm mit! mobil ist ein Anhänger und umfasst folgendes zusätzliches Inventar:

1	Nummernschilder	20 Nummernschilder (Klotz & Kunststofftafel)	
2	Werkzeugkiste	Allgemeines Werkzeug	
3	Kabeltrommel	25m	
4	Absperrband 500m-Rolle		Spende bei übermäßiger Nutzung erbeten!
5	Ständer zum Absperrren der Spielflächen	Auf Asphalt	(Schwerer Gummifuß) Auf Bestellung!
6	Ständer zum Absperrren der Spielflächen	Auf weichem Untergrund	Zum Einschlagen
7	Stoppuhren		
8	Kopiervorlage Laufzettel		Auf Bestellung!
9	Spieleerklärungen		
10	Erste Hilfe		
11	Banner 0,5x2	Werbefbanner „Komm-mit-Mobil“	2 Stk.
12	Liederbücher	Für Kindertage	20 Stk. Auf Bestellung!
13	Bibeln	Für Kindertage	Auf Bestellung!
14	2 Pavillons		Auf Bestellung!
15	Beschallungscombo	Mit Mikro, Kabel & Ständer	Auf Bestellung!
16	Schilder	Allgemeine Beschilderung	
17	Panzerband		Spende bei übermäßiger Nutzung erbeten!

2. Aufbau/Abbau

Nr.	Spielgerät	Erklärung des Spielgerätes	Versuche & Erklärung Punktesystem	Punkte	Material
1	Kegelbahn	Kleine Kegelbahn	Drei Würfe / Strike/ Einzelzählung der Bowlingpins	Strike: 120 (Dann keinen Wurf mehr) Jeder Pin 10 Punkte	2 Kugeln, 10 Pins, Rückwand, Seitenbegrenzung
2	Torwand	Mit einem Mini-Fußball schießt man in eines von zwei Löchern.	4 Schuss	Jeder Treffer 25 Punkte	1 Minifußball, Torwand

3	Dosenwerfen	Dosen werden mit einem Ball von einem Gestell geworfen.	3 Würfe	Jede herunter geworfene Dose 10 Punkte	Ständer, Brett, 10 Dosen, 3 Bälle
4	Woody Town	Mit Bauklötzen können Türme, Gebäude usw. gebaut werden. In der Spielstraße kann eine Zeit/Höhe-Wettbewerb durchgeführt werden.	Wer baute den höchsten Turm in einer vorgegebenen Zeit (3min)?	Für jede angebrochene 25cm gibt es 20 Punkte	2 Kisten Holzklötze, Stoppuhr, Zollstock
5	Rennbobbys	Mit speziell umgebauten Bobby Cars kann ein Rennen durchgeführt werden oder Punkte erwirtschaftet werden.	Wer schaffte es einen Parcours zu umfahren, ohne die Pylonen und die Kreidestriche zu berühren?	Fehlerfreie Fahrt: 100 Punkte. Für jede Berührung 10 Punkte Abzug. Je nach Alter & Größe der Kinder unterschiedlich schweren Parcours gestalten!	2 Bobbycars, Ampel, 5 Pylonen 5 Pfeile Kreide
6	Eimerwerfen	Bälle werden in einen der vier Eimer geworfen.	Drei Würfe.	Jede getroffener Eimer unterschiedliche Punkte. Siehe Eimer! 1er Eimer: 10 Punkte 2er Eimer: 20 Punkte 3er Eimer: 30 Punkte 4er Eimer: 40 Punkte	Eimergestell, 3 Bälle
7	Heißer Draht	Mit einem Griff mit Öse geht man einen Metalldraht entlang und darf diesen nicht berühren. Bei Berührung klingelt es.	Bei jeder Berührung Punkteabzug.	Fehlerfreier Durchgang: 100 Punkte. Für jede Berührung 10 Punkte Abzug. Je nach Alter & Größe der Kinder kann bei Berührung auch 5 Punkte abgezogen werden.	Heißer Draht, Stromanschluss
8	Hotshot	Mit einer Luftpumpe oder einer Armbrust schießt man Korken auf eine Klapptafel.	Drei Schuss.	Jede Klappe unterschiedliche Punkte. Siehe Klappen!	Ständer, Klappenaufbau, 2 Luftpumpen, Korken
9	Mikado	Klassisches Mikado Spiel, nur in Groß	Stäbe gebündelt senkrecht aufstellen und fallen lassen. Jeder Teilnehmer darf in einer vorgegebenen Zeit (5min) Stäbe hochheben, ohne dass die anderen berührt werden.	Grün-blau-grün: 25 Punkte Blau-rot-blau: 25 Punkte Gelb-rot-gelb: 10 Punkte	Mikado Stäbe, Stoppuhr
10	Fischerei	Mit einer Angel fischt man so viele Fische wie möglich.	Fische werden in der vorgegebenen Zeit (2min) gefischt	Siehe Punkte auf den Fischen! (5 / 10 / 20 Punkte)	Fass, Angel, Fische, Stoppuhr

11	Schweizer Käse	Ein Ring mit einem Ball muss über eine stehende Scheibe mit Löchern ohne Verlust geschoben werden.	Es können vier „Punkte-Ebenen“ erreicht werden.	25 / 50 / 75 / 100 Punkte	Schweizer Käse, Kugel
12	Krocket	Mit Krocketeschlägern muss ein vorgegebener Parcours gespielt werden.	Wer schaffte es in einer vorgegebenen Zeit (5min) einen Parcours zu spielen, ohne die Tore zu berühren?	Fehlerfreies Spiel: 80 Punkte. Für jede Berührung 10 Punkte Abzug. Bei einem Treffer am Ende ins Tor gibt es 20 Extra-Punkte. Je nach Alter & Größe der Kinder unterschiedlich schweren Parcours gestalten! Je nach Alter & Größe der Kinder kann bei Berührung auch 5 Punkte abgezogen werden.	Tor Brett (Zirkuszelt), 5 Tore, 1 Krocket-Schläger, 1 Kugel, Kreide
13	Kaktus-Ringwurf	Ringe werden auf ein Gestell geworfen (Kaktus-Arme).	Drei Würfe mit dem Ring. Kleiner Ring = große Kinder, Großer Ring = kleine Kinder.	Je nach Gabelung unterschiedliche Punkte. Siehe Punkte am Gestell. Die Entfernung zum Gestell kann je nach Alter & Größe unterschiedlich gestaltet werden.	Kaktus-Gestell 1 Ring groß, 1 Ring klein
14	Hörratespiel	Es müssen jeweils zwei Dosen nach deren Geräusch zugeordnet werden.	Jeder Teilnehmer muss in einer vorgegebenen Zeit (5min) Geräusche-Paare zuordnen.	Je Paar 10 Punkte	Ständer, Dosen-Aufbau, 14 Dosen,
15	Schätzspiel	Glas mit Nudeln zum Schätzen	Wie viel Nudeln sind in dem Glas: a) Mehr als 500? b) Mehr als 1000? c) Mehr als 2000? d) Bis auf 100 Nudeln am Ergebnis dran.	a) 25 b) 50 c) 75 d) 100	Ständer, Glas-Aufbau 1820 Nudeln
16	Rollenrutsche in Kombination mit Eimerwerfen	Mit einer Kiste rollt man eine 10m lange Bahn runter und wirft in der Mitte der Strecke einen Ball in eines der vier Eimer.	Drei Würfe.	Jede getroffener Eimer unterschiedliche Punkte. Siehe Eimer! 1er Eimer: 10 Punkte 2er Eimer: 20 Punkte 3er Eimer: 30 Punkte 4er Eimer: 40 Punkte	Eimergestell, 3 Bälle Rollenrutsche

3. Zu beachten! (Benutzung, Regeln etc.)

Zu beachten ist vor allem das **richtige Einräumen** in den Anhänger. Hierzu ist jedes Regal entsprechend beschriftet.

Schäden bitte **unverzüglich melden** und auf die linke innere Türseite im Anhänger mit Boardmarker schreiben!