



Jugger - Pompfenbau

Inhalt: Jugger - Pompfenbau

Jugger, das bedeutet zwei Teams die um einen Hundeschädel aus Schaumstoff kämpfen. Mit sogenannten Pompfen bewaffnet versuchen vier SpielerInnen ihre unbewaffneten LäuferIn bis zum gegnerischen Mal (Tor) durchzubringen. Nur die LäuferIn darf den Schädel aufnehmen und punkten! Auf den Grundungstreffen stellen wir Dir das Spiel vor. Wir klären wie wir zu Pompfen kommen, wo wir spielen können und wann wir uns treffen.

Nach unserem ersten Treffen im Lemon sind wir zu 9 Personen die Lust auf Jugger haben (ab 14 Jahren). Noch wissen wir nicht genau wie wir das Material für die Ausrüstung finanzieren können - Aline arbeitet jedoch bereits an einer Lösung. Trotz dieser noch offenen Frage werden wir uns am 19. Juli um 11 Uhr im Lemon treffen und hoffentlich bereits mit dem Bau von Pompfen beginnen können. Für ein Team benötigt man 5 Spieler - d.h. um sinnvoll spielen zu können werden 10 Spieler und ein Trommler benötigt und wenn mehr dabei sind gibt es Auswechselspieler. Wir haben also noch Platz im Jugger-Team und würden uns freuen noch mehr Jugger-Verrückte zu finden - komm zum Treffen, melde Dich bei Aline (aline.dlugosch@lemon-net.de) oder melde Dich hier an. Die Jugger-Regeln gibt esbrigens hier - <http://www.jugger.org/downloads?file=files/public/rules/jugger-regeln-20150421.pdf>. Auf den Seiten jugger.de und jugger.org findest Du auch noch viele andere Infos zum Thema Jugger. Ein richtige Jugger-Mannschaft braucht auch einen richtigen Jugger-Namen. Bring Deine Namensideen mit auf das Treffen oder schreib Sie als Kommentar zu unserem Jugger-Termin.

Â

Gruppengröße: mind. 8, max. 20 Teilnehmer/innen

Beginn: 19.07.2015 Ende: 19.07.2015

Anmeldeschluss: 19.07.2015 Gebühr: 0.00 Euro

Termin/e: 19.07.2015 11:00 Uhr |

Information und Anmeldung:
www.lemon-net.de

LEMON

Haus der Jugend Annweiler, Landauer Str. 3, 76855 Annweiler - Christian van Look Tel. 06346 93160 / 0173 8156763
info@lemon-net.de, mailto:info@lemon-net.de, www.lemon-net.de, www.friends.lemon-net.de