

The 2026 Hochschulsport-Kanu-Experience

Paddeln, Punkten, Prokrastinieren

Im Rahmen unserer knapp dreistündigen Kanutour erwartet euch keine gewöhnliche Ausfahrt, sondern eine sportliche Schnitzeljagd auf dem Wasser. Die Teams beziehungsweise Kanubesatzungen sammeln während der Tour Punkte durch verschiedene Aufgaben. Das Team mit den meisten Punkten am Ziel gewinnt.

Fairness, Sicherheit und Spaß stehen dabei im Mittelpunkt. Alle Aufgaben sind so zu erfüllen, dass niemand gefährdet wird, kein Material beschädigt wird und alle wohlbehalten am Ziel ankommen.

1. Teams und Grundprinzip

Jedes Kanu bildet ein Team. Die Teams treten während der gesamten Kanutour gegeneinander an und sammeln Punkte. Die Tour ist in zwei Spielabschnitte unterteilt:

- Abschnitt 1: Vom Start bis zum Zwischenstopp (Halbzeit)
- Abschnitt 2: Vom Zwischenstopp bis zum Ziel

Am Zwischenstopp und Ziel können Punkte vergeben, Aufgaben kontrolliert und Zwischenstände bekannt gegeben werden.

2. Fair Play

Die Tour lebt von Kreativität, Teamgeist und einem kleinen bisschen Chaos. Trotzdem gilt: Sicherheit geht immer vor Punkten, Material wird pfleglich behandelt, Entscheidungen der Spielleitung sind verbindlich, Diskutieren ist erlaubt.

3. Grundregeln

Alle Teams achten jederzeit auf Sicherheit, Fairness und Rücksichtnahme. Das absichtliche Rammen, Blockieren, Gefährden oder Kippen anderer Boote ist nicht verboten. Körperlicher Kontakt zwischen Personen sowie riskante Manöver sind möglich. Materialien, die zu den Aufgaben gehören, müssen sichtbar und regelkonform am oder im Boot angebracht werden.

3.1. Sichtbarkeit von Bootsnummern und Buchstaben

Jedes Boot erhält eine Bootsnummer, die von außen gut sichtbar angebracht werden muss. Zusätzlich erhält jedes Boot im ersten Abschnitt zwei bis drei Buchstaben. Diese müssen sichtbar im Innenraum des Bootes angebracht werden. Sind Bootsnummer oder Buchstaben nicht sichtbar, kann ein anderes Team dies melden. Für jede berechnete Meldung erhält das meldende Team **5 Punkte**.

3.2. Kentern

Kentert ein Boot durch absichtliches Einwirken eines anderen Teams, erhält das Team des gekenterten Bootes **5 Trostpunkte**.

3.3. Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus Corinna, Pascal und Tim. Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten, denn die Spielleitung hat immer recht.

Abschnitt 1: Start bis zum Zwischenstopp

Aufgabe 1: „Sortieren statt prokrastinieren“

Jedes Kanu erhält zu Beginn der Tour zwei bis drei Buchstaben. Diese Buchstaben müssen sichtbar im Innenraum des Bootes angebracht werden. Die Aufgabe aller Teams besteht darin, bis zum Zwischenziel die Buchstaben der anderen Boote zu erkennen, zu sammeln und daraus gemeinsam oder teamintern das gesuchte Lösungswort zu bilden. Am Zwischenstopp gibt jedes Team seinen Lösungsvorschlag ab. Punktevergabe: Für das richtige Lösungswort erhält ein Team **25 Punkte**. Bei mehreren richtigen Lösungen erhalten alle Teams mit korrekter Lösung die volle Punktzahl.

Aufgabe 2: „Catch the Flag - Galionsfigur ahoi!“

Jedes Kanu erhält eine aufblasbare Galionsfigur. Diese wird vorne am Boot befestigt und gilt als „Flagge“ des Teams. Ziel ist es, die eigene Galionsfigur zu schützen und gleichzeitig Galionsfiguren anderer Boote zu erbeuten. Eine Galionsfigur gilt als erbeutet, wenn sie von einem fremden Boot übernommen und bis zum Zwischenstopp mitgeführt wird. Punktevergabe: Für jede erbeutete und ins Ziel gebrachte fremde Galionsfigur erhält ein Team **25 Punkte**. Die Galionsfigur darf nur erbeutet werden, wenn dies ohne Gefährdung von Personen möglich ist. Die Spielleitung kann eine Erbeutung aberkennen, wenn sie gefährlich erfolgt ist.

Abschnitt 2: Vom Zwischenstopp bis zum Ziel

Aufgabe 3: „Blind Date - Wer paddelt hier eigentlich mit wem?“

Jedes Kanu hat eine gut sichtbare Bootsnummer. Vor Beginn der Tour bekommt jedes Team heimlich ein anderes Boot zugewiesen: Das sogenannte „Partner-Boot“. Nur das eigene Team weiß, welches Partner-Boot ihm zugewiesen wurde. Aufgabe ist es, während des zweiten Tourabschnitts möglichst unauffällig in der Nähe des Partner-Bootes zu bleiben und gemeinsam mit diesem das Ziel zu erreichen - ohne dass das Partner-Boot erkennt, dass es „begleitet“ wird. Punktevergabe: Gelingt es einem Team, mit seinem zugewiesenen Partner-Boot gemeinsam und in angemessener Nähe das Ziel zu erreichen, erhält das Team **50 Punkte**. Die Spielleitung entscheidet, ob die Aufgabe erfüllt wurde. Als Orientierung gilt: Das Partner-Boot sollte über den Abschnitt hinweg regelmäßig in Sicht- und Rufweite gewesen sein und ungefähr gemeinsam mit dem eigenen Boot am Ziel eintreffen.

4. Punkteübersicht

Aufgabe	Punkte
Richtiges Lösungswort bei „Sortieren statt prokrastinieren“	25 Punkte
Erbeutete und ins Ziel gebrachte Galionsfigur	25 Punkte je Figur
Erfolgreiches „Blind Date“ mit Partner-Boot	50 Punkte
Berechtigte Meldung nicht sichtbarer Bootsnummern	5 Punkte
Berechtigte Meldung nicht sichtbarer Buchstaben	5 Punkte
Kentern des Bootes durch Einwirken eines anderen Teams	5 Trostpunkte

5. Sieg

Am Ziel werden alle Punkte zusammengezählt. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Hochschulsport-Kanu-Experience 2026 und einen **Restaurant-Gutschein**. Bei Punktgleichstand entscheidet eine Stichfrage oder eine Zusatzaufgabe - je nach Tagesform der Spielleitung.