**Olympiade**

Eine Olympiade kann als größerer Programmpunkt für einen Nachmittag verwendet werden.

Dauer: ca. 2-3 Stunden, je nach Anzahl der Stationen.

Gruppe: In der Gruppe spielt jeder gegen jeden, oder es werden zwei Teams gebildet, die gegeneinander spielen und pro Disziplin spielen Vertreter\*innen jedes Teams gegeneinander.

Die Disziplinen können beliebig zusammengestellt und auf örtliche Gegebenheiten angepasst werden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Disziplinen** | **Beschreibung** | **Material** |
| Wie am Schnürchen | * Jeweils Einzelspieler oder in zwei Teams
* Beide benennen je einen Spieler, der zum Wettessen antritt.
* Für jeden wird zwischen zwei Bäumen oder Stühlen eine Schnur gespannt, an der die gleichen 10-12 unterschiedlichen Dinge zum Essen hängen: zum Beispiel Leckerbissen wie Schokoriegel, Bonbons, Obst- oder Käsestücke. Oder doch lieber Rollmops, Kekse mit Senf oder eine rohe Kartoffel?
* Ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen, müssen die Schnüre leer gegessen werden.
* Welches Team zuerst fertig ist, hat gewonnen.
 | Einen Ort, an dem man zwei Schnüre spannen kann. Lebensmittel zum Aufhängen.Achtung: Hygiene-Vorschriften für Lebensmittel beachten. |
| Biertisch klettern | * Aufgabe: Einmal unter einem Tisch/ Bank durchklettern ohne den Boden zu berühren.
* Es wird die Zeit, oder die der geschafften Versuche gezählt.
* 2 Personen halten den Tisch währenddessen fest
* Ausreichend Abstand zu Personen und Gegenständen halten
 | 1 Biertisch/ Tisch/ Bank |
| Papierflieger-Weitwurf | * Jede Person/ Gruppe baut sich einen Papierflieger
* Jede Person hat einen Versuch um den Flieger möglichst weit oder zum Beispiel eine Kurve um einen Baum o.ä. fliegen zu lassen.
 | PapierMarkierung für Start und Ziel |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ausgezählt | * 2 Teams spielen gleichzeitig gegeneinander.
* Es gibt 6 Orte, die nicht zu weit voneinander entfernt liegen.
* Diese werden mit den Zahlen gekennzeichnet.
* Jeder Spieler sucht sich eine der Plätze aus und läuft dort hin (es dürfen nicht alle am gleichen Ort stehen).
* Ein MA hat hat einen Würfel.
* Raus sind die Spieler die an der Station stehen, welche Augenzahl angezeigt wird.
* Es wird so lang gespielt, bis alle Spieler einer Mannschaft ausgeschieden sind.
* Die andere Gruppe gewinnt.
 | Sechs Bögen Papier mit den Zahlen von 1 bis 6Klebefilm oder Schnur zur Befestigungeinen Würfel |
| Wasserpistolen Zielspiel | * 2 Teams spielen gegeneinander.
* Entweder wird ein Spieler pro Team ausgesucht oder man wechselt sich ab.
* Die Teams haben 3 Minuten Zeit bei so vielen Bechern wie möglich den Boden mit Wasser zu bedecken.
* Die Becher stehen zu einem Viereck aufgestellt auf einem Tisch.
* Die Spieler stehen mit ca. 3m Abstand zu den Bechern.
* Welches Team mehr Becher gefüllt hat, hat gewonnen.
 | 2 Wasserpistolen20 (Plastik)becher (2x 10)Tisch |
| Eierlauf | * Eine Start-Ziel-Strecke wird festgelegt.
* Diese kann mit Hindernissen versehen werden
* Das Ei/ die Kartoffel muss auf dem Löffel über die gesamte Strecke transportiert werden und darf nicht festgehalten werden
* Fällt der Gegenstand vom Löffel, muss wieder von vorne begonnen werden.
* Die Zeit kann gestoppt werden oder es als Staffel durchgeführt werden
 | 2 Löffel2 Eier/ Kartoffeln/... |
| Sackhüpfen | * Eine Start-Ziel-Strecke wird festgelegt.
* An der Startlinie steigen die Kontrahenten in ihre Kartoffelsäcke.
* Auf Kommando versuchen die Teilnehmenden den Parcours im Kartoffelsack zu durchhüpfen
* Gewonnen hat, wer zuerst die Ziellinie überquert.
 | 2 Kartoffelsäcke |
| Zielwerfen | * Jeder Spieler bekommt einen Zeitungs-Doppelbogen und einen Buntstift.
* Es wird eine Zone 3 Meter um das Ziel markiert.
* Das Ziel ist ein Eimer oder eine Schüssel
* Aus der Zeitungsseite werden Stücke abgerissen und Bälle hergestellt.
* Diese werden mit einem Buntstift markiert, dass man sie später zuordnen kann.
* Anschließend werden sie auf das Ziel geworfen
* Wer innerhalb von 3 Minuten die meisten Bälle ins Ziel wirft, gewinnt.
 | ZeitungspapierEimer oder SchüsselBuntstifte |
| Diskuswurf | * Blechdosen werden zu einer Pyramide aufgestellt.
* Jeder Spieler versucht in drei Würfen die Dosen mit der Frisbeescheibe vom Tisch zu werfen.
 | 15 BlechdosenFrisbee |
| Hockey | * Es braucht eine möglichst ebene Oberfläche
* Ziel ist es die Nuss oder den Tischtennisball mit der Fliegenklatsche vom Start in das Ziel zu rollen.
* Wer erreicht die Ziellinie zuerst?
 | Fliegenklatsche für jeden SpielerWalnüsse/ Tischtennisbälle |
| Bogenschießen | * Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Knöpfe und einen Faden Garn
* Wer kann am schnellsten seine Knöpfe auf den Garn auffädeln?
 | KnöpfeNähgarn |
| Entenlauf | * Zielstrecke wird markiert
* Alle müssen in der Hocke vorwärtsgehen
* Wer gewinnt das Rennen?
 | Markierung für Zielstrecke |
| Gummistiefel-Hammerwurf | * Die Jugendlichen treten in den Wurfring mit dem Gummistiefel in der Hand
* Sie halten den Stiefel mit beiden Händen am Schaft, drehen sich einmal um die eigene Achse und lassen dann den “Hammer” im richtigen Moment los, sodass er soweit wie möglich nach vorne fliegt.
* Die Wurfweite kann mit einem Maßband gemessen werden
 | GummistiefelEin Gymnastikreifen als WurfringMaßband |
| Weitere Ideen für kreative Ausgestaltung | [https://www.olympia-ruft.de//wp-content/uploads/2019/11/Olympia-ruft\_Mach\_mit\_Arbeitsmaterialien\_fuer\_Kindertagesstaetten\_zu\_den\_Olympischen\_Spielen\_und\_den\_Paralympics.pdf](https://www.olympia-ruft.de/wp-content/uploads/2019/11/Olympia-ruft_Mach_mit_Arbeitsmaterialien_fuer_Kindertagesstaetten_zu_den_Olympischen_Spielen_und_den_Paralympics.pdf) |  |