**Wasserolympiade**

Dieser Programmvorschlag versucht ein gruppenübergreifendes Gemeinschaftsgefühl herzustellen, unter Einhaltung der Hygienemaßnahmen.

VORÜBERLEGUNGEN:

Bei dieser Olympiade treten mehrere Gruppen gegeneinander an. Je nach räumlichen und technischen Möglichkeiten können das zwischen 2-4 Gruppen sein. Möglichkeiten zur Umsetzung können folgende sein:

* Es gibt eine große Wiese um das Gebäude herum. Die Gruppen stellen sich weit auseinander auf der Wiese auf. Dann werden die Aufgaben nacheinander erledigt und die anderen Gruppen schauen aus der Ferne zu.
* Wenn die Wiese nicht ausreicht um mehreren Gruppen Platz zu bieten, wäre es möglich, dass immer nur eine Gruppe auf der Wiese ihr Aufgaben erledigt. Die andere Gruppe schaut währenddessen zum Beispiel vom Fenster aus zu.
* Die dritte Möglichkeit wäre eine Onlineübertragung der Gruppen. Dabei könnten beide Gruppen in ihren Gruppenräumen bleiben und würden darüber die Aufgaben der anderen mitkriegen. Diese Variante könnte auch bezirksweite Olympiaden ermöglichen.

SCHLECHT-WETTER-ALTERNATIVE – GRUPPENRÄTSEL:

Bei schlechtem Wetter oder anderen Gründen, kann an diesem Tag auch „Das Wunderrezept“, ein Rätsel für Kleingruppen, gespielt werden. Dieses lässt sich ebenfalls gegen andere Gruppe spielen. Dann geht es darum, wer am schnellsten die Rätsel gelöst hat.

Alle weiteren Infos dazu gibt es auch auf der Homepage.

SPIELABLAUF:

Die folgenden Disziplinen können entweder direkt gegeneinander gespielt werden oder nacheinander. Wenn die Disziplinen nacheinander gespielt werden, wird am Ende jeweils die aufgenommene Zeit verglichen. Die Gruppe mit dem besten Ergebnis erhält so viele Punkte, wie Gruppen mitspielen (bei 4 Gruppen sind das 4 Punkte). Danach staffelt sich die Punkteanzahl und die zweitbeste Gruppe erhält zum Beispiel 3 Punkte, die drittbeste 2 Punkte, …

1. AUFWÄRMEN:

Zu Beginn der Olympiade wird mit wenig Wasser gestartet. Die Herausforderung ist es aus Playmais die längste Schlange zu machen. Nach 5 Minuten wird gestoppt und die Länge gemessen.

*Material:* Schüssel mit Wasser oder Schwamm, Playmais

1. KANURENNSPORT:

Bei der ersten Olympiadisziplin handelt es sich um das Kanufahren. Da Kanus zu groß wären, findet das Rennen mit etwas Kleinerem statt: Mit Wasserbällen. Für diese Disziplin braucht ihr eine Wasserrutsche oder eine Plane, auf der sich etwas Wasser befindet.

Jede Gruppe legt einen Ball ans eine Ende der Plane. Ziel ist es den Ball mithilfe einer Wasserpistole so schnell wie möglich ans andere Ende der Plane zu bringen. Dafür wird immer ein Stellvertreter für jede Gruppe ausgewählt, der sich eine Wasserpistole schnappt und dann kanns losgehen. Wichtig wäre es hier größere Wasserpistolen zu verwenden, da sich die Wasserbälle sonst nicht bewegen.

*Material:* Wasserbälle + Plane + Wasserpistolen

1. SPORTSCHIEßEN:

Auch für diese Disziplin werden Wasserpistolen benötigt. Diesmal um eine Papp- oder Plastikbecherpyramide umzustoßen. Diesmal darf jeder aus der Gruppe nacheinander 3x zielen. Nachdem ein Teilnehmer 3x dran war, wird die Becherpyramide wieder neu aufgebaut. Für jeden Becher der danach noch steht gibt es einen Minuspunkt. Die Minuspunkte aller Kinder aus der Gruppe werden zusammengezählt. Die Gruppe die am Ende am wenigsten Minuspunkte hat bekommt dann die meisten Punkte.

*Material*: Tisch, 6 Plastik- oder Pappbecher, Wasserpistolen

1. LEICHTATHLETIK:

Eine typische Disziplin aus der Leichtathletik ist der Weitsprung. Bei unser Wasserolympiade findet dieser über einen kleinen „Wassergraben“ statt, der aus einer Plane gelegt wird. Der Graben sollte nur so breit sein, dass jeder Teilnehmer oder Probleme drüber hüpfen kann. Dann darf jeder aus der Gruppe einmal, soweit es geht, aus dem Stand heraus springen. Die Weiten der einzelnen Spieler werden zusammengezählt und die Gruppe mit der insgesamt größten Weite bekommt dann die meisten Punkte.

*Material:* Plane, Wasser, Maßband

1. WASSERBALL:

Bei dieser Aufgabe geht es darum eine Wasserbombe auf einem Löffel zu balancieren. Dafür wird ein kleiner Parcours aus Tischen, Stühlen und Bänken aufgebaut. Fällt die Wasserbombe auf den Boden, bekommt die Gruppe 10 Strafsekunden dazu. Jeder in der Gruppe sollte laufen. Damit dabei die Hygieneregeln eingehalten werden können, braucht jedes Kind einen eigenen Löffel oder es werden Handschuhe verwendet.

*Material:* gefüllte Wasserbomben, Löffel, evtl. Handschuhe

1. WERFEN:

Bei dieser Disziplin handelt es sich um eine Art Schleuderball-Weitwurf. Die gefüllte Wasserbombe wird in die Mitte eines Hand- oder Badetuchs gelegt und dann geschleudert, indem beide Enden des Badetuchs in die Hand genommen werden. Aus jeder Gruppe wird wieder einer ausgewählt. Diese Person soll so weit wie möglich werfen.

*Material:* Wasserbomben, Badtücher, Maßband

1. GEWICHT HEBEN:

Diese Disziplin fordert die Teilnehmer heraus. Aus jeder Gruppe wird einer ausgewählt, der eine 1l Wasserflasche mit einem Arm halten muss. Dabei muss der Arm im rechten Winkel zum restlichen Körper stehen. Die Gruppen, dessen Spieler am längsten durchhält, bekommt die meisten Punkte.

*Material:* Wasserflaschen

1. SPRINT:

Bei dieser Disziplin geht es um Schnelligkeit. Die Aufgabe ist es als Team mit einem Schwamm in der Hand, Wasser von einem weiter entfernten Eimer, in einen anderen Eimer zu tragen. Dabei laufen alle Teilnehmer einer Gruppe in einer Reihenfolge nacheinander. Wenn alle gelaufen sind, geht die Reihenfolge wieder von vorne los. Welche Gruppe den Eimer zuerst leer hat gewinnt. Hat sie am Ende nicht am meisten Wasser im Eimer, bekommt aber die Gruppe mit dem meisten Wasser die Punkte und die schnellste Gruppe rutscht auf Platz 2. Das soll verhindern, dass auf dem Weg so viel Wasser verloren geht.

*Material*: Eimer, Schwämme für jedes Kind

1. EINSCHÄTZEN:

Wenn man ein Profisportler werden will, muss man seine eigenen Kräfte einschätzen lernen. Etwas einzuschätzen ist auch in dieser Disziplin gefragt. Es geht darum einen Ballon mit ziemlich genau 1l Wasser zu füllen. Das Wasser zum Füllen kommt dabei aus eine Wanne ohne Literangaben. Die Gruppe die am nächsten an 1l dran ist, bekommt die meisten Punkte.

*Material*: Ballons, Wanne

1. GESCHICKLICHKEIT:

Um die Geschicklichkeit zu testen, müssen die Gruppen aus Naturmaterialien innerhalb von 10 – 15 Minuten einen Becher aus Naturmaterialien herstellen. Dieser wird dann danach überprüft. Dabei wird verglichen, welcher Becher nach 30 Sekunden am meisten Wasser verloren hat. Die Gruppe deren Becher am wenigsten verloren hat, bekommt die meisten Punkte.

*Material*: verschiedene Naturmaterialien

1. COOL DOWN:

Zum Runterkommen nach einem anstrengenden Wettkampftag gibt es jetzt noch eine Aufgabe zum Nachdenken: Jede Gruppe muss so viele Gewässer (egal ob Seen, Flüsse, …) wie möglich aufschreiben. Dafür haben sie 5 Minuten Zeit. Die Gruppe mit den meisten richtigen Gewässern bekommt die meisten Punkte.

*Material:* Papiere, Stifte