

# OLYMPIADEN - KLEINE SPIELE IN WETTKAMPFFORM



## Übersicht

- **Was ist eine Olympiade?**
  - Organisation
    - Zeitliche Begrenzung
    - Organisationsform
- **Beispielthemen**
  - Strandolympiaden
  - Pokémon Arena
  - Piratenschlacht
  - Dschunglecamp
- **Quellenverzeichnis**

## Was ist eine Olympiade?

Unter einer Olympiade wird eine Abfolge mehrere Spiele verstanden, die in einzeln oder in kleinen Gruppen, die im Wettstreit miteinander stehen, verstanden. Das Ziel ist es, so viele Spiele wie möglich zu gewinnen, um am Ende der Olympiade den Preis zu erlangen.

### Organisation

#### Zeitliche Begrenzung

Eine Olympiade kann entweder über eine Schulstunde, oder über einen langen Zeitraum und mehrere Tage gezogen werden. Hier gilt es zu beachten, dass am Ende eines jeden Tages der Endpunktstand für jeden der Teilnehmer ersichtlich ist. Sollte die Olympiade lediglich über eine Stunde oder Tag gehen, muss am Ende der Olympiade sofort eine Siegerehrung stattfinden, um die Spannung aufrecht zu halten.

#### Organisationsform

Die Olympiade kann von der Lehrperson selbst organisiert werden oder von den Schülerinnen und Schülern selbst.

Wenn die *Lehrperson* die Olympiade selbst gestalten möchte bietet es den Vorteil, dass die Vorstellung der einzelnen Spiele genau ausgeführt werden können und eine genaue Zeitlich Planung möglich ist. So kann eine Olympiade auch über einen kurzen Zeitraum, wie beispielsweise eine Schulstunde gelegt werden.

Der Nachteil ist allerdings der, dass die Kreativität und Eigenverantwortung der Schüler verloren geht.

Wenn die *Teilnehmer (TN)* eine Olympiade organisieren sollen, so müssen von der Lehrperson feste Vorgaben über bestehende Rollen, genaue zeitliche Begrenzungen, sowohl von einzelnen Spielen, als auch von der gesamten Olympiade, gesetzt und ausreichend Material zur Verfügung gestellt werden. Ab der 8. Klasse kann eine Olympiade ansonsten frei von den Schülerinnen und Schülern gestaltet werden. In darunterliegenden Klassenstufen sollte das Thema entweder mit der gesamten Gruppe festgelegt, oder von der Lehrperson selbst vorgegeben werden. Zudem sollte die Lehrperson in der Organisation mitwirken.

Hier ergibt sich der Vorteil, dass die Schülerinnen und Schüler eigenständig arbeiten, untereinander kommunizieren und das Organisieren von Gruppen erlernen.


Der Nachteil liegt darin, dass eine Organisationsphase von mindestens einer Stunde gegeben werden muss.

# Beispielthemen

## Strandolympiade

### Hintergrund

*"Sommer, Sonne, Strand und die Goldene Muschel. Um diese zu gewinnen musst du und dein Team verschiedene Aufgaben bewältigen. Doch gebt Acht! Ihr seid nicht die Einzigen, die die Goldene Muschel im Visier haben..."*

Spiel	Beschreibung	Material/ Organisation
<b>Die Suche nach der goldenen Muschel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die TN haben jeweils einen Eimer mit Sand, in dem mehrere bunte Muscheln versteckt sind.</li> <li>Die SuS müssen innerhalb von 3 Minuten so viele Muscheln wie möglich aus dem Eimer fischen.</li> <li>Es dürfen keine Hände benutzt werden.</li> <li>blaue Muscheln= 1 Punkt</li> <li>rote Muschel= 2 Punkte</li> <li>goldene Muschel =10 Punkte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muscheln in den Farben blau/rot</li> <li>eine goldene Muschel</li> <li>Eimer mit Sand</li> <li>Stoppuhr</li> <li>Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Der Kokosnusstanz</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die TN treten in Paaren gegeneinander an.</li> <li>Jedes Pärchen erhält eine Kokosnuss, die zwischen die Bäuche der Pärchen geklemmt werden.</li> <li>die Kokosnuss muss ohne die Hilfe der Hände Richtung Stirn geführt werden.</li> <li>Das erste Paar erhält einen Punkt.</li> <li>Fällt die Kokosnuss herunter, darf sie ohne Hände wieder aufgenommen werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 Kokosnüsse (Bälle)</li> <li>Pärchenaufgabe</li> </ul>

Spiel	Beschreibung	Material/ Organisation
<p><b>Spongebob Schwammkopf</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Gruppe hat einen Eimer mit Wasser, einen Schwamm und einen Messbecher.</li> <li>• Der Schwamm wird ins Wasser gedrückt.</li> <li>• Der TN läuft zum Messbecher und wringt den Schwamm darüber aus.</li> <li>• Der Schwamm wird dem nächsten TN übergeben.</li> <li>• Die Gruppe, die innerhalb von 5 Minuten am meisten Wasser im Messbecher hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eimer</li> <li>• Schwamm</li> <li>• Messbecher</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<p><b>Limbo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es werden verschiedene Höhenstufen durchlaufen.</li> <li>• Das Seil wird pro Runde eine Höhe erniedrigt.</li> <li>• Der letzte TN der steht gewinnt für die Gruppe das Spiel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seil</li> <li>• Ständer mit Höhenmarkierungen</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>




*Spongebob Schwammkopf*

## Pokémon Arena

### Hintergrund

*"Ihr seid alle Pokémontrainer und beschreitet auf eurem Weg verschiedene Arenen um das goldene Pokémon zu erlangen."*

Spiel	Beschreibung	Material/ Organisation
<b>Aquaknarre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Gruppe erhält eine Wasserpistole.</li> <li>• Jeder TN hat eine Minute Zeit um die Dosen auf der anderen Seite herunter zu schießen.</li> <li>• Nach einer Minute wechselt der TN.</li> <li>• Die Gruppe mit den insgesamt meisten herunter geschossenen Dosen hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wasserpistole</li> <li>• Dosen</li> <li>• Linie</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Relaxo Schlafattacke</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN legen sich auf den Boden.</li> <li>• Bei Los darf sich kein TN bewegen (atmen ist erlaubt).</li> <li>• Die TN, die zucken sind aus dem Spiel.</li> <li>• Die Gruppe des letzten TN hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Material</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Taubsturm</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN pusten einen Tischtennisball über eine Bank in einen Eimer.</li> <li>• Die TN haben insgesamt 15 Bälle.</li> <li>• Fällt ein Ball herunter ist der Ball aus dem Spiel.</li> <li>• Die Gruppe mit den meisten Bällen im Eimer hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tischtennisball</li> <li>• Eimer</li> <li>• Bank</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>




Spiel	Beschreibung	Material/ Organisation
<b>Tackle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei TN von jeweils einer Gruppe befinden sich in einem runden Feld.</li> <li>• Jeder TN hält ein großes Kissen vor dem Körper.</li> <li>• Die TN versuchen sich aus dem Ring herauszudrücken.</li> <li>• Der TN, der als letztes im Feld steht sammelt für seine Gruppe einen Punkt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Großes Kissen</li> <li>• Ring</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Knofensa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN erhalten ein Seil .</li> <li>• Gegenüber steht eine Bank mit leeren Dosen.</li> <li>• Ziel ist es, mit dem Seil die Dosen von der Bank herunterzuwerfen.</li> <li>• Das Team mit den meist heruntergeworfenen Dosen hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seil</li> <li>• Dosen</li> <li>• Bank</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>

## Piratenschlacht

### Hintergrund

*"Ihr seid alle Piraten und tretet mit eurer Crew gegen all die anderen Plünderer an, um als erster den Schatz zu erlangen."*

Spiel	Beschreibung	Material
<b>Kanonenschlacht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Gruppe erhält 20 Tennisbälle.</li> <li>• Die TN versuchen mit den 20 Bällen so viele Dosen wie möglich herunterzuwerfen.</li> <li>• Die Gruppe mit den insgesamt meist heruntergeworfenen Dosen hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen</li> <li>• Tennisbälle</li> <li>• Abwurflinie</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Der besoffene Pirat</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeweils ein TN der Gruppen legt die Stirn auf den Stab.</li> <li>• Bei Los drehen sich die TN 10 Mal um den Stab.</li> <li>• Danach laufen sie so schnell wie möglich über eine Bank, um das Hütchen und wieder zurück.</li> <li>• Dann ist der nächste TN an der Reihe.</li> <li>• Die erste Gruppe, in der alle TN gelaufen sind, hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stab</li> <li>• Hütchen</li> <li>• Bank</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Die Plankenschlacht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN stehen auf einer umgedrehten Bank.</li> <li>• Sie versuchen ihren Gegner mithilfe ihrer Arme und Hände von der Bank herunter zu schubsen.</li> <li>• Der TN, der auf der Bank stehen bleibt sammelt einen Punkt für seine Gruppe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>




Spiel	Beschreibung	Material
<b>Piratenschiff Wettrennen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle TN einer Gruppe befinden sich auf einer dicken Matte.</li> <li>• Nun versuchen die TN die Matte über die Ziellinie zu bringen, ohne dabei die Matte zu verlassen oder den Boden zu berühren.</li> <li>• Die Mannschaft, die als erstes über die Ziellinie gertscht ist hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dicke Matte</li> <li>• Ziellinie</li> <li>• Gruppenaufgabe</li> </ul>
<b>Die Schatzsuche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Gruppe erhält einen Behälter mit Mehl</li> <li>• Die TN versuchen innerhalb von 10 Minuten so viele Gummibärchen wie möglich, die im Mehl vergraben sind, zu finden</li> <li>• Dabei dürfen keine Arme und Hände benutzt werden</li> <li>• Die Gruppe mit den meisten Gummibärchen hat gewonnen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Behälter mit Mehl</li> <li>• Gummibärchen</li> <li>• Gruppenaufgabe</li> </ul>

## Dschunglecamp

### Hintergrund

"Durchläuft mit eurem Team die verschiedenen Dschungelprüfungen und werdet der neue Dschungelkönig."

Spiel	Beschreibung	Material
<b>Schlangenwettessen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeder TN erhält eine lange Gummischlange</li> <li>• Die TN versuchen ohne Hände und Arme die Gummischlange so schnell wie möglich zu essen</li> <li>• Die TN sind in der Gruppe nach der Reihe dran</li> <li>• Die Gruppe, in der als erstes jeder TN eine Schlange gegessen hat, gewinnt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lange Gummischlangen</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>
<b>Mehlwürmerfang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jede Gruppe erhält einen Behälter mit Mehl</li> <li>• Die TN versuchen innerhalb von 10 Minuten so viele Gummwürmer wie möglich, die im Mehl vergraben sind, ohne Hände zu finden</li> <li>• Die Gruppe mit den meisten Gummwürmern hat gewonnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gummwürmer</li> <li>• Eimer mit Mehl</li> <li>• Gruppenaufgabe</li> </ul>
<b>Känguruhüpfen</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN stellen sich in einen Müllsack</li> <li>• Sie hüpfen so schnell es geht um ein Hütchen und wieder zurück</li> <li>• Dann ist der nächste TN an der Reihe</li> <li>• Die Gruppe die zuerst im Ziel ist gewinnt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Müllsack</li> <li>• Hütchen</li> <li>• Startlinie</li> <li>• Einzelaufgabe</li> </ul>

## Quellenverzeichnis

### Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle	Saskia Raßbach

### Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Saskia Raßbach	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz