



CVJM Unterensingen e.V.

Olympia – stärker als stark

Vorbereitung & Regeln:

- Die Spielführung besteht aus der Jury und der Bank. Die Jury entscheidet bei Spielen ohne messbaren Sieger, setzt die Ereigniskarten, beaufsichtigt den Ablauf der Spiele und betätigt die Punkteskala
- Die Teilnehmer werden in fünf (Farben der olympischen Ringe) Mannschaften aufgeteilt.
- Mannschaften:
 - o Geld: jede Mannschaft erhält ein Startkapital von 4000 €
 - o Leistungspunkte: alle Mannschaften starten mit einem Leistungsstand von 20%
 - o Olympiapunkte: alle Mannschaften starten mit einem Olympia-Punktstand von 0.
- Vor jedem Spiel findet ein kleines „Fangspiel“ statt: Fünf Ringe in den olympischen Farben werden hochgeworfen. Jede Gruppe muss sich einen sichern. Die Farbe entscheidet dann, bei welcher Spielstation die nächste Übung vorgenommen werden muss.
- Es gibt fünf Spielstationen (auf dem Sportplatz verteilt, ebenfalls in den olympischen Farben), an denen an einem Wettkampftag immer dieselben Spiele gespielt werden können.
- Nach diesem „Tag“ kommen alle zurück zur Spielleitung. Die Ergebnisse werden ausgewertet und Olympia-Punkte und Leistungsstand aktualisiert.
- Bei Spielen, bei denen es auf die Anzahl der Teilnehmer ankommt: bei ungleich großen Gruppen wird die Summe durch die Anzahl der Gruppenteilnehmer geteilt



CVJM Unterensingen e.V.

Ablauf:

- (1) Entscheidung Trainingslager: Eine Woche Trainingslager kostet 1000€ und bringt eine Leistungssteigerung um 5%.
- (2) Ereigniskarte ziehen. Falls die verlangten Zahlungen dazu führen, dass sich die Mannschaft verschuldet, wird stattdessen pro 1000€ 10% Leistungspunkte abgezogen.
- (3) Ring fangen (je nach Farbe zu Spieltisch)
- (4) Wettkampf spielen
- (5) Zurückkehren zur Spielleitung
- (6) Auswertung
 - Faktor 1: Rang der Mannschaften (1., 2., 3. Platz)
 - 1. Platz → 4fach
 - 2. Platz → 3fach
 - 3. Platz → 2fach
 - 4. Platz → 1fach
 - 5. Platz → 0fach
 - Faktor 2: Leistungsstand (z.B. 40%)
 - Faktor 1 mal Faktor 2 ergibt die Olympiapunkte
 - Bsp.: 1. Platz (4fach) mal Leistungsstand 40% = $(4*40)/10 = 16$ Olympiapunkte
 - Bsp.: 3. Platz (2fach) mal Leistungsstand 80% = $(2*80)/10 = 16$ Olympiapunkte
- Die Mannschaft mit den meisten Olympiapunkten am Ende der Spiele hat gewonnen



CVJM Unterensingen e.V.

Wettkämpfe:

- 1. Wettkampftag: Pantomime** *abwechselnd spielt einer seiner Gruppe vor, der Rest muss raten, pro richtigem Begriff ein Punkt*) Begriffe: Stabhochspringer, Tischtennis, Volleyball, Rodeln, Karate, Weitsprung, Schwebebalken, Turmspringen, Radrennen, Trampolinspringen, Eishockey, Motocross, Bogenschießen, Windsurfen, Brustschwimmen
- 2. Wettkampftag: Mini-Cricket-Zielschießen (Indoor: Schaumstoffwürfel auf kleine Hütte)**
(ALLE GLEICHZEITIG)
Jeder Spieler hat drei Versuche, das Tor zu treffen. Gesamttrefferzahl zählt aus x m Entfernung
- 3. Wettkampftag: Hürdenlauf (Indoor: Stühleslalom mit Tisch und Stuhl)**
(ALLE GLEICHZEITIG)
Hürden/Hindernisse beschaffen (aus Stecken und Seilen). Auf Zeit bis alle durch sind.
- 4. Wettkampftag: Liegestützen** *alle im Team, Gesamtanzahl zählt.*
- 5. Wettkampftag: Weitsprung (Indoor: Standweitsprung)**
Summe aller Einzelsprünge der Gruppe
- 6. Wettkampftag: Rennrad (plus Dopingkontrollen s.u.)**
Lafräder bestimmte Strecke abfahren. Gesamtzeit zählt.

Lückenfüller: Dopingkontrolle Speichelprobe

x Wattestäbchen auf einer Seite blau (negativ) und rot (positiv) einfärben. Die Spieler müssen ein Wattestäbchen ziehen und es wird eine Speichelprobe entnommen (mit der neutralen Seite). Vor dem Eintauchen in ein Wasserglas wird das Stäbchen gedreht und die Farbe entscheidet. Je nachdem welches Ergebnis in der Mannschaft überwiegt fällt der Test positiv oder negativ aus. Spielleiter trägt Hygienehandschuhe. → positive Kontrolle gibt 10 Punkte Abzug

- 7. Wettkampftag: Kugelstoßen (Indoor: Zielweitwurf)** mit Boulekugel, mit Maßband messen
- 8. Wettkampftag: Gewichtheben**
Eineinhalbliterflachen senkrecht weghalten mit ausgestrecktem Arm



CVJM Unterensingen e.V.

9. Wettkampftag: Tontaubenschießen mit aufgesägten Fahrradpumpen

Zielschießen mit Fahrradpumpen und Korken

10. Wettkampftag: Skilanglauf (Indoor: Schlittschuh: Zeitungslauf)

PARALYMPICS: alle, außer dem ersten, haben die Augen verbunden

Langlauf mit den langen Vierfach-Skiern, auf Zeit bestimmte Strecke

Zeitungswandern: auf zwei Zeitungseiten (am linken und rechten Fuß je eine)

REPORTERSPIEL

Im Interview müssen die Farben des Textes gelesen werden.

11. Wettkampftag: Kunstturnen

Jede Gruppe überlegt sich eine Kunstturnkür (10min Zeit zur Vorbereitung) und präsentiert diese dem olympischen Komitee (Spielleitung).

12. Wettkampftag: Staffellauf (ALLE GLEICHZEITIG)

PARALYMPICS

Staffellauf mit Löffel im Mund und Tischtennisball (Übergabe auch ohne Hände, ebenfalls Wiederaufnahme).



CVJM Unterensingen e.V.

Materialliste:

1. Pantomime	Pantomime-Kärtchen	
2. Mini Cricket	Cricket-Schläger und Ball + Tore	Kleine Hütchen und Tennisbälle
3. Hürdenlauf	Stecken und Seil, plus Seil um Beine zusammen zu binden	Stühle und Tische, plus Seil um Beine zusammen zu binden
4. Liegestützen	-	
5. Weitsprung	Maßband, Absprungmarkierung	
6. Rennrad	„Laufräder“ GH	
Dopingkontrolle	Handschuhe, Wattestäbchen, Wasserfarbe, Wasser, Glas/Becher	
7. Kugelstoßen	Boulekugel oder andere schwere Kugel, Maßband	Papier, Eimer
8. Gewichtheben	1,5 Liter Flaschen	
9. Tontaubenschießen	Aufgesägte Luftpumpen, Korken, Hütchen	
10. Skilanglauf	Ski aus GH	Zeitung
Reporterspiel	Text mit Farben	
11. Kunstturnen		
12. Staffellauf	Löffel und Tischtennisbälle	

Sonstiges: Ringe, Würfel, Geld, Ereigniskarten, Taschenrechner, Papier und Stifte

Schau auf die untenstehende Tabelle und sag die **FARBE nicht das Wort**

GELB	BLAU	ORANGE
SCHWARZ	ROT	GRÜN
VIOLETT	GELB	ROT
ORANGE	GRÜN	SCHWARZ
BLAU	ROT	VIOLETT
GRÜN	BLAU	ORANGE

LINKS - RECHTS Konflikt

Deine linke Gehirnhälfte versucht die Farbe zu sagen aber deine rechte Gehirnhälfte besteht darauf, das Wort zu sagen.



