



## Gelände-Olympiade

Hallo liebe Mitarbeitende,  
super, dass ihr die Geländeolympiade mit euren Teilnehmenden angeht.  
Für einen reibungslosen Ablauf, besorgt ihr euch im Vorfeld das ganze Material und baut es auf, dann habt ihr mehr Zeit für eure Teilnehmenden.

Wenn ihr alles vorbereitet und die Teilnehmenden begrüßt habt, werden vier Teams eingeteilt. Das funktioniert am besten, wenn Teilnehmende, die sowieso einem Haushalt angehören oder sich öfter treffen, in einem Team spielen. Bei den Spielen kann es schnell passieren das der Mindestabstand unterschätzt wird. Es spielen immer zwei Teams gegeneinander. Dabei ist es wichtig, dass ihr bei den Spielen durchwechselt, sodass Team A nicht immer gegen Team B und Team C nicht immer gegen Team D spielt.

Am Ende wird dann das Gewinner-Team gekürt!

Viel Spaß und bleibt gesund!

Euer JUMP-TEAM aus Gießen (Jannis Schuchmann), CVJM-Westbund e.V.

### Material für jede Disziplin

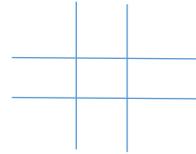
- Leibchen, Seile/ Kreide
- Hulahup Reifen
- Wasserbomben, Wasser
- Augenbinden/Schals, Stühle, Bänke
- Servietten, Zollstock oder Maßband
- Maßband, Seil als Absprung Linie
- Wasserbomben, 2x Seil
- Dosen, Tennisball
- Wasserflaschen, Stoppuhr
- Toastbrot, Stoppuhr



## 1. Tik Tak Toe

**Material:** 6 Leibchen oder etwas Vergleichbares (jeweils drei in einer Farbe), Seile/ Kreide

**Vorbereitung:** Zeichnet mit Kreide oder legt mit einem Seil ein Feld für Tik-Tak-Toe



**Ablauf:** Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Die Teams stellen sich hintereinander jeweils an einer Startlinie auf. Die ersten drei Teilnehmer jedes Teams bekommen ein Leibchen in die Hand.

Auf „Start“ läuft der erste jedes Teams los, platziert das Leibchen im Feld und läuft zurück. Erst wenn der Spieler die Startlinie übertritt, darf der nächste Spieler loslaufen. Das Spiel endet, wenn ein Team ihre drei Leibchen in einer Reihe (senkrecht, diagonal, waagrecht) gelegt hat. Ihr wiederholt das Spiel, bis ein Team dreimal gewonnen hat.

Jedes Team bekommt am Ende die Anzahl der gewonnenen Spiele als Punkte gut geschrieben.

## 2. Reifen-Schere-Stein-Papier

**Material:** Hulahup Reifen (oder ihr malt Kreise mit Kreide auf den Boden)

**Vorbereitung:** Die Reifen werden in einer Reihe aneinandergelegt.



**Ablauf:** Die beiden Teams stellen sich jeweils an ein Ende dieser Reifenreihe. Auf „Start“ springt der erste Spieler jedes Teams los (dem Gegenspieler entgegen). Wenn diese aufeinander treffen, wird Schere-Stein-Papier gespielt. Der Verlierer rennt zurück und stellt sich wieder hinten an und der nächste aus seinem Team hüpft los. Der Gewinner darf einen Reifen nach vorne gehen. Treffen die Teams wieder aufeinander, läuft es wieder wie oben beschrieben ab.

**Ziel:** Ein Spieler muss auf die andere Seite/ die Seite der Gegner kommen.

## 3. Wasserbomben Fangen

**Material:** Wasserbomben, Wasser

**Ablauf:** Die Spieler jedes Teams stellen sich immer mit einem Abstand von ca. 5 Meter gegenüber. (Der Abstand kann je nach Alter verändert werden) Nun gilt es nicht etwas den andren Nass zu machen, sondern sich die Wasserbombe so zu werfen, dass der Mitspieler diese fangen kann, ohne dass diese platzt.



Team A fängt an sich die Wasserbomben zu werfen, während die Spieler aus Team B zählen wie viele Würfe geschafft wurden. Danach ist Team B dran. Jedes Team hat genau 1 Minute Zeit.

Das Team das am Ende die meisten Wasserbomben unversehrt gefangen hat gewinnt.

#### 4. Parcourslaufen mit verbundenen Augen

**Material:** Augenbinden/Schals, Stühle, Bänke etc. die als Hindernisse dienen

**Ablauf:** Hier braucht man jeweils zwei Freiwillige aus jedem Team. Einer der beiden Freiwilligen bekommt die Augen verbunden, der andere ist der Leiter und versucht seinen Mitspieler möglichst schnell durch den Parcours zu lotsen ohne ihn zu berühren. Das Team das es schneller durch den Parcours schafft gewinnt.

**Hinweis:** Wenn ihr nur Platz für einen Parcours habt, lasst die Teams nacheinander laufen

#### 5. Servietten Weitwurf

**Material:** Servietten (in zwei unterschiedlichen Farben), Zollstock oder Maßband

**Ablauf:** Jeder Spieler aus dem Team bekommt eine Serviette, die er/sie nun soweit wie möglich werfen muss. Dabei darf die Serviette nicht zusammen geknüllt werden. Die drei weitesten Würfe von jedem Team, werden direkt mit den drei weitesten Würfeln der Gegner verglichen.

**Bsp.** Weitester Team A gg. Weitester Team B → Team A ist weiter = Punkt Team A  
zweit Weitester Team A gg. zweit. W. Team B → Team B ist weiter = Punkt Team B  
dritt Weitester Team A gg. dritt W. Team B → Team B ist weiter = Punkt Team B

Jedes Team bekommt die Anzahl an Punkten zugeschrieben, die es im direkten Vergleich bekommen hat. D.h. Team A = 1 P. ; Team B = 2 P.

#### 6. Rückwärts Weitsprung

**Material:** Maßband, Markierung (Klebeband oder Kreide) für den Absprung

**Ablauf:** Alle Spieler eines Teams springen rückwärts von einer Linie ab. Danach ist das gegnerische Team dran. Auch hier werden wieder die drei besten Sprünge direkt miteinander verglichen und die Punkte wie bei Spiel 5 verteilt.

**Hinweis:** Markiert die drei besten Sprünge des ersten Teams gut und messt sie ab bevor das zweite Team Springt.



## 7. Rücken an Rücken Wasserbombe

**Material:** Wasserbomben, 2x Seil

**Ablauf:** In der Mitte liegt eine Reihe an Wasserbomben. Nun setzen sich immer ein Spieler aus Team A und ein Spieler aus Team B mit einem Abstand von 1m zu der Wasserbombe mit dem Rücken zueinander. Im Abstand von 15 Metern zieht ihr Links und rechts eine Ziellinie.

---

Links	B	A	B	A
	WB	WB	WB	WB
Rechts	A	B	A	B

---

Auf „Hip“ rennt die rechte Seite weg und versucht möglichst schnell über die Ziellinie zu rennen. Die linke Seite muss versuchen mit der Wasserbombe den fliehenden Gegner zu treffen. Bei „Hop“ rennt die linke Seite weg in Richtung Ziellinie und die rechte Seite muss versuchen zu treffen.

Das Team das öfter getroffen hat gewinnt.

## 8. Dosen werfen

**Material:** Dosen, Tennisball

**Ablauf:** Jedes Team bekommt eine Pyramide aus Dosen aufgestellt und jeder Spieler bekommt einen eigenen Tennisball. Nun wird immer zeitgleich geworfen. Die beiden ersten Spieler aus jedem Team fangen an und machen den ersten Wurf. Dann werfen die beiden zweiten Spieler aus jedem Team auf die übrigen Dosen. Anschließend der dritte usw. Gewonnen hat das Team, dass zuerst alle Dosen abgeräumt hat.

**Hinweis:** Am besten spielt ihr, dass ein Team zum Sieg dreimal gewonnen haben muss.

!! Bitte lasst den Teilnehmern genug Zeit den eigenen Ball wieder zu holen bevor die nächsten zwei werfen.

## 9. Flaschen halten

**Material:** Wasserflaschen (pro Team jeweils 1), Stoppuhr

**Ablauf:** Aus jedem Team wird ein/e Freiwillige/r gesucht. Diese beiden Personen bekommen nun jeweils eine 0,5 L Flasche in die Hand. Auf ein Signal müssen beide



diese Flasche mit ausgestrecktem Arm vor sich halten. Wer zuerst absetzt, dessen Team hat verloren.

**Hinweis:** Je nach Alter der Gruppe könnt ihr das Gewicht anpassen

### **10. Toastbrot Wettessen**

**Material:** Toastbrot, Stoppuhr

**Ablauf:** Jeder Spieler bekommt jeweils eine untoastete Scheibe Toastbrot. Auf ein Signal fängt der erste Spieler jedes Teams an das Toastbrot so schnell wie möglich zu essen. Ist er/sie fertig darf der/ die zweite anfangen usw. Das Team das als erstes alle Brotscheiben gegessen hat, gewinnt.

#### **Punktevergabe:**

Das Gewinnerteam bekommt, sofern nicht anders beschrieben, 3 Punkte, das Verliererteam bekommt 1 Punkt. Das Team, welches am Ende die meisten Punkte hat, ist euer Olympiasieger und bekommt den Gewinn.

