

# Die Olympischen Spiele

## **Kurzbeschreibung:**

Die Olympischen Spiele sind ein aufregender Wettkampf, bei dem Teams antreten, um in verschiedenen Disziplinen gegeneinander anzutreten und den Sieg zu erringen. Inspiriert von den antiken griechischen Spielen, werden die Teilnehmer in Teams eingeteilt und von Göttern (Mitarbeitenden) begleitet, die den Teams zugewiesen sind.

## **Ziel:**

Das Ziel der Olympischen Spiele ist es, dass abwechselnd Teilnehmende aus den einzelnen Teams in verschiedenen Disziplinen gegeneinander antreten und Punkte durch den Sieg sammeln, um am Ende als Gesamt-Sieger hervorzugehen. Die Teams erhalten zusätzliche Punkte basierend auf ihrem angesammelten Kapital, welches sie durch das Platzieren von Wetten vor einer bevorstehenden Disziplin maximieren können.

## **Zielgruppe:**

Alle Personen im Alter von 6-99 Jahren.

## **Rahmenbedingungen:**

Die Olympischen Spiele sind für 80 Teilnehmer konzipiert, aufgeteilt in 10 Teams mit jeweils 8 Personen. Alternativ können die Spiele aber auch in kleineren Gruppen durchgeführt werden - hauptsächlich die Gruppen sind gleich groß. Dieses Spiel erfordert eine geeignete "Arena", die vorbereitet werden muss. Hier empfehlen wir eine geeignete große Freifläche, um alle Spiele problemlos durchführen zu können. Die Dauer der Spiele kann je nach Anzahl der Disziplinen und der Größe der Gruppe variieren. Angesetzt sind ca. 2 Stunden.

## **Vorbereitung:**

Vor Beginn der Olympischen Spiele muss die Arena vorbereitet werden. Dies beinhaltet den Aufbau von Dekorationen, das Platzieren von Stühlen für die Teilnehmenden und Mitarbeitenden und die Schaffung einer festlichen Atmosphäre (z.B. mit passender Musik, Kerzen usw.) Das benötigte Material für die einzelnen Disziplinen wird in Reichweite platziert. Zudem werden die Teilnehmenden in gleich große Teams eingeteilt.

## **Ablauf:**

Die Spiele beginnen mit der Begrüßung aller Teilnehmenden, gefolgt von der Vorstellung der Götter, die die Teams begleiten.

### ***Die Götter:***

- Zeus
- Hera
- Hades
- Poseidon
- Artemis
- Persephone
- Athene
- Apollon
- Hermes
- Dionisos

Die Teams haben dann kurz Zeit sich einen Namen und einen Schlachtruf auszudenken (Dieser kann auf Flipchart-Papier o.ä. gemalt werden), bevor die Wettkämpfe beginnen. Außerdem erhalten Sie 10 Münzen als Startkapital für Ihre Wetteinsätze.

Im Anschluss wird das olympische Feuer in die Arena hineingetragen und entfacht - die Spiele beginnen.

Es gibt verschiedene Disziplinen, in denen je nach Bedarf unterschiedlich viele Teilnehmende aus den Gruppen antreten. Jeder oben genannte Gott hat eine Disziplin, die er vor allen anderen in der Arena verkündet. Dieser nennt jedoch nur den Namen des Spiels, damit die Teilnehmenden noch nicht genau wissen, was sie erwartet. Denn nun entscheiden die Gruppen, wer von Ihnen in der Disziplin antritt. Die anderen können nebenbei Wetten platzieren, um Münzen zu gewinnen.

### ***Der Wetteinsatz:***

- Jedes Team kann maximal auf 2 Wettkämpfer setzen. Auch auf seine eigenen.
- Der Betrag ist jedem Team selbst überlassen.
- Der gesamte Wetteinsatz wird unter denen aufgeteilt, die auf den Gewinner gesetzt haben.
- Hat ein Team seine ganzen Münzen verspielt, kann es nicht mehr wetten.

Sind die Auserkorenen gewählt worden und alle Wetten platziert, wird die Disziplin im Detail beschrieben und die Gruppen kämpfen gegeneinander an. Der Sieger der Disziplin erhält einen Punkt für seine Gruppe und die nächste Disziplin wird vorgestellt.

### ***Die Disziplinen:***

#### **Gladiatoren-Kampf (eingeleitet durch Kratos) - 1 Spieler pro Team:**

Im Gladiatorenkampf treten alle Gruppen in einem Schwertkampf gegeneinander an. Für den Schwertkampf werden in unserem Beispiel Jigger-Waffen verwendet. Es können jedoch auch Pool-Nudeln oder andere ungefährliche Materialien gewählt werden. Jeder Spieler hat ein Leben. Bei Treffer ist dieses Leben erloschen und man muss die Arena verlassen. Die Waffe bleibt liegen, sodass die anderen Spieler ihre Waffe tauschen oder 2 verwenden können. Der letzte "Überlebende" gewinnt.

**„Die schnellsten im Olymp“ (eingeleitet durch Hermes) - 2 Spieler pro Team:**

Bei diesem Dreibeinrennen gewinnt das Team, welches mit aneinander gebundenen Füßen am schnellsten eine Strecke von ca. 50m zurücklegt.

**“Gejagte Jäger” (eingeleitet durch Artemis) - 1 Spieler pro Team:**

Jeder Spieler bekommt ein Stück Stoff (oder Ähnliches) an den Rücken geklebt, das Ziel ist es, die anderen zu eliminieren, indem man ihnen das Stück abreißt. Der letzte Spieler gewinnt

**“Sanfte Krieger” (eingeleitet durch Dionysos) - 2 Spieler pro Team:**

Die Spieler stellen sich mit einem Abstand von ca. 1-2 m auf und müssen vorsichtig einen Wasserballon zu ihrem gegenüberstehenden Partner werfen, ohne dass die Partner platzt. Nach jedem Wurf geht ein Spieler aus dem Team einen Schritt zurück. Das Team, das am Ende als einziges noch den heilen Wasserballon besitzt, gewinnt.

**“Weise Krieger” (eingeleitet durch Athene) - 1 Spieler pro Team:**

Athene stellt verschiedene Schätzfragen. Wer am Ende am besten bei den Fragen geschätzt hat, gewinnt die Runde.

- *Wann fanden die ersten Olympischen Spiele der Neuzeit in Griechenland statt? – 1896*
- *Wie weit ist es von Essen oder Duisburg bis nach Thessaloniki – E 1712km / DU 1724km*
- *Wie viel Einwohner hat Griechenland? – 10,64Mio*
- *Seit wann hat Griechenland den Euro? – 2002*
- *Wie viel Gramm/Kilo braucht man für eine Flasche Wein 0,75l? – ca. 1000gr./1kg.*
- *Wie viele bewohnte Inseln gehören zu Griechenland? – 113 Inseln im Meer + 4 Binneninseln =117*
- *Wie viele Inseln gehören insgesamt zu Griechenland (bewohnt und unbewohnt)? – 3054*

**„Herr des Wassers“ (eingeleitet durch Poseidon) - 1 Spieler pro Team:**

Das Ziel ist es, von einer Startlinie am Strand ins Wasser zu rennen und um eine Boje (hier steht ein Mitarbeitender im Wasser) herumzuschwimmen und wieder an den Strand zu kommen. Start und Ziel sind ~10 Meter vom Wasser entfernt.

**Auswertung:**

Sind alle Disziplinen bestritten, werden die gesammelten Punkte für die Sieger zusammengezählt und die Münzen der Gruppen gesammelt. Wie schon beschrieben, erhalten die Teams für Ihre Münzen zusätzliche Punkte. Das Team mit den meisten 8 Punkte, das mit den wenigsten 1 Punkt. Die Teams dazwischen erhalten je nach ihrem Ranking entsprechende Punkte.

## **Materialien:**

- Große Kerze oder Fackel
- Teelichter mit Halter
- Boombox für Musik
- Stühle
- Dekoartikel für die Arena
- Flipchartpapier für Punktestand und Wetten
- Hälfte oder  $\frac{1}{4}$  Flipchartpapier für Teamlogo/-namen
- Eddings
- Münzen
- Jigger Waffen
- Pro Gruppe ein Seil zum Zusammenbinden der Beine
- Kreppband
- Papier
- Wasserbomben
- Eimer für Wasserbomben
- Seil
- Filzstifte