

H A U S O L Y M P I A D E

SCHLECHTWEITERPROGRAMM DER LÄUFERABTEILUNG JUNGSCHAR WETZIKON SEPTEMBER 1990 (Überarbeitung März 92)

JS-LER: 50 - 60 Jungschärler

GRUPPEN: 10 - 12 Gruppen von je 5 Spielern

POSTEN: ca. 15 Posten (7 bemannt; 8 unbemannt)

Postennummern

Jeder Posten wird mit seiner Nummer (1-15) gut markiert.

Je nach Auswahl der Posten, stimmt dann die Postennummer nicht mit der Postennummer auf diesem Blatt überein.

Vor dem JS-Nachmittag müssen jeweils die Posten neu ausgewählt und die Postenstandorte genau festgelegt werden.

Posten 1 - 10 (unbemannt)

Organisation: 2-3 Posten werden jeweils von einem Leiter gleichzeitig betreut. Der Leiter gibt Erklärungen, das Postenblatt oder benötigtes Material ab. Anschliessend arbeitet die Gruppe selbstständig an ihrem Postenplatz. Der Leiter notiert sich von jeder Gruppe die genaue Zeit, die zum Lösen der Postenaufgabe benötigt wurde (wichtig!).

Bewertung: 1. Resultat der Postenaufgabe
2. benötigte Zeit (bei gleichem Resultat)

Ort: Jugiraum

Posten 11 - 20 (bemannt)

SPIELDAUER: Gesamtzeit: 1,5 Std. Posten, 1/2-1 Std. Final

Postenzeit: 3-6 min.

Zwischenzeit: 2-3 min.

SPIELABLAUF: - Die Gruppen können die Postenreihenfolge frei wählen.
- Wenn eine Gruppe bereits alle Posten gemacht hat, kann sie beliebige Posten nochmals machen, um das erste Resultat zu verbessern.

BEWERTUNG: - Die Resultate werden vom Posten-Leiter gut leserlich auf einem Blatt Papier notiert.
- Pro Posten wird eine Rangliste mit Punktwertung erstellt. Die Maximalpunktzahl entspricht der Anzahl Gruppen. Die Minimalpunktzahl beträgt 1. Auf Grund der Gesamtpunktzahl wird dann eine Gesamtrangliste erstellt.
- Die Rangverkündigung findet am darauffolgenden JS-Nachmittag statt.

FINALRUNDE: - An jedem Spiel kann jeweils ein (oder mehrere) JS-ler pro Gruppe teilnehmen.

- mögliche Spielformen

Stafetten: 2-4 Gruppen gleichzeitig, Bewertung: Zeit aller Gruppen

Cupsystem:

Auswahlssystem: z.B. Ballonzertreten

Bewertung: - versch. Ideen: Joker, nur Platz 1-5, höhere Punktzahl als bei Posten

POSTEN 1 - 10 (UNBEMANNT)

1) Autogramm:

Es müssen die Unterschriften von JS-lern und Leitern gesammelt werden, die bestimmte Bedingungen erfüllen. (Bsp. Geburtstag im Januar, 2. Klässler usw.)

2) Schätzen:

Auf einem Blatt werden folgende Schätzwerte eingetragen:

Anzahl Nägel / Gewicht eines Steines / Anzahl Reiskörner / Länge eines Fadens / Ganglänge vom Jugiraum bis zur Türe

3) Aktuelle Fragen:

Auf einem Frageblatt müssen einige aktuelle Fragen zu politischen, sportlichen, allgemeinen und anderen Themen beantwortet werden.

Achtung: Dieses Frageblatt muss immer wieder neu erarbeitet und kopiert werden.

4) Bibel-Nachforschung:

Mit Hilfe der Bibel und Textangaben müssen einige schwierige biblische Fragen beantwortet werden.

5) Jungschartechnik:

Dieses Blatt besteht aus Fragen über die JS-Technik (gemäss Späher- und Läuferprüfung).

6) Papierschlange:

Jeder Spieler versucht aus einem A4-Papier (oder WC-Papier) eine möglichst lange Schlange zu reissen.

Bewertung: Nur die längste der 5 Schlangen einer Gruppe wird bewertet.

7) Bibel-Lückentext:

Mit Hilfe der Bibel müssen die Lücken auf dem Postenblatt ausgefüllt werden.

8) Collage:

Während **10 Minuten** macht die Gruppe eine Collage (Grösse A4) zum Andachtsthema.
Doppelposten

9) Spannende Geschichte

Die Gruppe erfindet eine Geschichte und spricht sie auf ein Tonband.

Zeit: **10 Minuten**

Doppelposten

2-3 Leiter: _____

POSTEN 11 - 22 (BEMANNT)

FEG Wetzikon

11. Kleiderstaffette:

Jedes Gruppenmitglied muss für einen Augenblick alle Kleider (Hut, Jacke, Halstuch, Hose, Schuhe) gleichzeitig tragen. Sobald dies alle Spieler geschafft haben, wird die Zeit gestoppt.

Raum 8

Leiter: _____

12. Knopf annähen:

Während 5 Minuten müssen möglichst viele Knöpfe an einige Stoffetzen genäht werden.

Raum 8

13. Kimspiel:

Die Gruppe kann beliebig viele Weinbeeren oder Nüsse einsammeln. Sobald aber die vom Leiter vorgemerkte Beere genommen wird, darf nicht mehr weiter gesammelt werden.

Es können 1 - 3 Spielrunden gemacht werden.

Bewertung: Anzahl gesammelter Beeren

Leiter: _____

14. Puzzle:

Das Puzzle muss in möglichst kurzer Zeit zusammengesetzt werden. Die Zeit wird vom Leiter gestoppt.

(Bemerkung: angepasster Schwierigkeitsgrad des Puzzles)

Raum 7

15. Gedächtnisspiel:

Während 30 Sekunden können zahlreiche (ca. 30) Gegenstände betrachtet werden. Danach werden die Gegenstände verdeckt und die Spieler zählen alle Gegenstände auf, an die sie sich noch erinnern können.

(Gegenstände: Löffel, Nadel, Tasse, Glas, Ball, T-Abzeichen...)

(Bemerkung: Betrachtungszeit je nach Gruppengrösse)

Raum 6

16. Suchspiel:

In den angegebenen Räumen müssen die Verstecke von 10 einheitlichen Gegenstände entdeckt und dem Leiter gesagt werden.

Garage und Keller

Leiter: _____

17. Strohalm-Wassertransport:

Alle Spieler versuchen gleichzeitig während 4 Minuten möglichst viel Wasser mit einem Strohhalm von einem Kessel zum andern zu transportieren.

Bewertung: Der Mund darf mit Wasser gefüllt werden. Alles Wasser muss aber zweimal durch den Strohhalm fließen.

Garage

Leiter: _____

18. Ferngesteuertes Auto:

Der Parcours muss von jedem Spieler einmal mit möglichst wenig Fehlern abgefahren werden.

Bewertung: Bei gleicher Fehleranzahl ist die Gesamtzeit der Gruppe massgebend.

Gottesdienstraum oder Raum 4

Leiter: _____

- 19. Standweitsprung:** Foyer oder
Raum 5
Jeder Spieler darf dreimal springen.
Bewertung: Die 5 persönlichen Bestleistungen werden zusammen-
gezählt Leiter: _____
- 20. Treppenstaffette:** Treppenhaus
Nacheinander rennen die JS-ler die Treppe zur Empore hinauf. Sobald
der erste JS-ler am Ziel angelangt mit der Glocke klingelt, kann der
nächste JS-ler starten. Leiter: _____
Bewertung: Gesamtzeit
- 21. Nahrungsmittel-Test:** Raum 5
2 JS-ler pro Gruppe können mit verbundenen Augen je 3 Esswaren
probieren und müssen erraten, was es ist. Das Resultat ist ungültig,
wenn die andern JS-ler zuflüstern. Leiter: _____
(Citrone, Rübeli, Apfel, Zwiebel, Zuckerwasser, anderes Getränk)

FINALRUNDE:

- Staffetten:**
- Blachenrennen
 - Schubkarrenrennen
 - Fast-Food-Staffette
 -
- Cupsystem:**
- Tablett-Schlacht
Die beiden Spieler erhalten einen "Zeitungsknüppel" und ein
Tablett, das sie auf ihre flachen Hand legen. Sie versuchen
sich gegenseitig mit dem Knüppel das Tablett von der Hand zu
schlagen.
 - Mohrenkopfschleuder
Alle, die nach möglichst wenigen Schüssen getroffen haben,
nehmen an der nächsten Runde teil.
 -
- Auswahlsystem:**
- Chinesen-Wäsche
Die Gruppen versuchen möglichst schnell dem Spielleiter die
gewünschte Sache zu bringen.
z.B. zwei zusammengebundene Schuhe, JS-Kravatte, Uhr, Funke
auf Seite 15 aufgeschlagen,
 - Ballonzerstampfen
 - Gravissimo (= Zeichnungerraten)
 - Liegestützen auf gemeinsames Kommando
 - Springseilen
 - "Stuhlsuche"
Sobald die Musik aufhört, müssen die Spieler auf einen Stuhl
sitzen. Jeweils ein Spieler scheidet aus.
 - Hüpfen auf einem Bein

M A T E R I A L L I S T E :

- Postenblätter	JS
- Frageblätter und Schreibzeug (1 - 5 + 8 + 9)	JS
- Nägel, Stein, Reiskörner, Faden (2)	JS
- Frageblatt 3 (3)	**
- 5 Bibeln	JS
- Papier (7)	JS
- Zeitschriften, Leim, Klebstreifen und Scheren (9)	** JS
- 2 Kassettengeräte + 2 Kassetten (10)	**
- Stopuhren !!! (11,14,17,19,21)	** JS
- Kleider (11)	JS
- Knöpfe, Stoffetzen, Faden, 7 Nadeln, Scheren (12)	**
- Weinbeeren oder Nüsse (13)	**
- Puzzle (14)	**
- verschiedene Gegenstände (15)	JS
- 10 Pingpongbälle oder ähnliches	JS
- Strohhalme, Litermass und Kessel (18)	JS
- ferngesteuertes Auto und Batterien (19)	**
- Messband (20)	JS
- Glocke	JS
- Citrone, Rüebli, Apfel, Zwiebel, Zuckerwasser, Getränk	**
2 Augenbinden (22)	JS

JS: Dieses Material ist im Jungscharmaterialraum vorhanden.

** : Dieses Material muss noch besorgt werden.

W E I T E R E I D E E N :

- Sackhüpfen
- Lied vorsingen
- Blachenschlauch
- Nägel einschlagen
- Pfeilwerfen
- Kegeln
- Büchsenwerfen
- Billard mit spez. Regeln
- Dreiradvelo-Staffette
- Gewichtheber