

Spielzeit: 1 ½ - 2h

Wikinger-Olympiade

Allgemeines

Es spielen, mit Ausnahme der ersten und der letzten Runde, immer zwei Gruppen gegeneinander. Es gibt also ein Tableau, wo angezeigt wird, welche Gruppe gegeneinander welches Spiel spielt. Die Gruppen spielen also ein Spiel, anschliessend kommen sie zurück zum Dorfplatz und gehen mit ihrem Gegner zu einem anderen Spiel. Jede Gruppe sollte also jedes Spiel einmal gespielt haben und wenn möglich, gegen unterschiedliche Gegner. Je nachdem, ob man bei einem Spiel gewinnt oder nicht, bekommt man unterschiedlich viel Wasser. (Sieg 100ml Niederlage 50ml). Gewonnen hat am Schluss die Gruppe, die in ihrem Wikingerfass (Kochtopf) am meisten Wasser hat. Es ist ausdrücklich verboten eigenes Wasser (spucken / Wasser vom See / Wasser von unappetlichen Quellen 😊) ins Fass zu leeren.

Einwärmenspiel (Gruppenzuteilung)

Nach Wahl

1. Wassertransport (Alle Gruppen gleichzeitig gegeneinander)

Aus einem etwas abgelegenen Brunnen muss Wasser für den täglichen Bedarf geholt werden. Jeder Spieler der Gruppe bekommt einen Becher. Als Brunnen dient ein grosser Eimer, der mit Wasser gefüllt ca. 20 m vom Dorf entfernt aufgestellt wird. Als Wasserfass im Dorf dient ebenfalls ein grosser Eimer. Auf ein Startsignal startet der erste Wasserträger und rennt zum Brunnen, wo er seinen Becher mit Wasser füllt. Mit vollem Becher läuft er dann zum Wasserfass, den er dort entleert. Hat er den Becher entleert, darf der nächste Spieler laufen. Nach Ablauf einer festgelegten Zeit (ca. 5 Minuten) wird geschaut, wer am meisten im Wikingerfass hat. **Hinweis:** Dieses Spiel muss als Erstes gespielt werden. Denn damit wird der Grundstock für den Gruppeneimer gelegt.

2. Schiffe (nicht) versenken

In einer mit Wasser gefüllten Wanne schwimmt ein Schiff (kleine Schale). Die Gruppen müssen nun abwechselnd mit einer Giesskanne Wasser in die Schale füllen. Natürlich nur so viel, das die Schale nicht untergeht. Passiert dies, bekommt die andere Mannschaft den Punkt. Es wird eine Zeit festgelegt und so viele Durchläufe werden dann gespielt, wie es die Zeit erlaubt.

3. Wikingerkegeln

Hier will der grosse Wikingerhäuptling eure Schnelligkeit und eure Reaktionszeit prüfen. Welche Gruppe wird am meisten Wasser in ihren Flaschen behalten? Jede Gruppe bekommt so viele mit Wasser gefüllte Flaschen, wie Kinder in ihrer Gruppe sind. Beide Gruppen stehen sich gegenüber, ihre Flaschen vor ihnen in einer Reihe aufgestellt (eventuell eine Linie markieren). Nun müssen die Gruppen abwechselnd einen Ball gegen die Flaschen der Gegenmannschaft **rollen** (nicht werfen). Die umgekippten Flaschen dürfen wieder schnell aufgestellt werden. Es wird nach einer bestimmten Zeit gemessen, wer das in seinen Flaschen noch am meisten Wasser hat.

4. Wassertiere

Wikinger verbringen einen Grossteil ihres Lebens auf dem Wasser. Deshalb sollten sie wissen welche Tiere auf und unter dem Wasser leben. Die Gruppen erhalten einen Zettel. Innerhalb

Spielzeit: 1 ½ - 2h

einer bestimmten Zeit müssen so viele verschiedene Wassertiere aufgeschrieben werden wie möglich. Es zählen aber nur eindeutig lesbare Tiere. Alle Tiere, in denen das Wort Wasser, See oder Meer vorkommt (z.B. Wasserratte) werden mit zwei Punkten bewertet, alle anderen mit einem (z.B. Goldfisch). Tieroberbegriffe zählen nicht (Fisch).

5. Wikingerbrügelei

Es kommt manchmal vor, dass sich Wikinger Kriegerinnen und Krieger prügeln. Deshalb sollte man dafür ausgerüstet sein. In diesem Spiel müssen die Mannschaften auf der Plane gegeneinander im Einzelkampf antreten. Wer wird fest auf der Plane stehen bleiben? Die zwei Kämpfer bekommen jeder einen Sack, der mit einem Kissen gefüllt ist, Sie müssen nun auf der Steifenlaugenplane gegeneinander antreten und versuchen, den Gegner umzuhaufen. Wer zuerst auf der Plane liegt, hat einen Punkt verloren. Es können so lange Kämpfe durchgeführt werden, wie man Zeit vorgegeben hat. Gezählt werden die Siege.

6. Schneller Angriff

Damit Wikinger schnell auf ihre Feinde zu rennen und sie überraschen können, müssen sie flink auf den Beinen sein. Bei diesem Spiel wird herausgefunden, welche Gruppe schneller zu Fuss ist. Beide Gruppen versammeln sich um einen Pflock, an dem ein Seil befestigt ist. Beide verfolgen nun das Ziel, das Seil zu kürzen in dem sie um den Pflock rennen und sich das Seil so aufwickelt. Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes das Seil ganz aufgewickelt hat oder sonst die Gruppe, die mehr Seil abgearbeitet hat.

7. Wikinger-Schach

Ein klassisches Schach wäre viel zu kopflastig für Wikinger. Deswegen gibt es Wikinger-Schach. Die beiden Gruppen spielen eine verkürzte Variante des Spielklassikers gegeneinander. Wer nach einer gewissen Zeit mehr feindliche Holzpflocke getroffen hat, gewinnt das Spiel.

8. Ohne Pfeil und Bogen

Wikinger brauchen keinen Pfeil und Bogen. Sie bewerfen ihre Gegner mit allem, was ihnen in die Hände kommt. Deshalb müssen sie auch ohne Pfeil und Bogen treffsicher sein. Bei diesem Spiel gibt es fünf unterschiedliche Ziele, die mit unterschiedlichen Wurfgegenstände getroffen werden müssen. Z.B. einmal ein Glas mit einer kleinen Murmel / einmal ein Ball auf eine Militärblache usw. Pro Ziel hat jede Gruppe fünf Versuche. Wer am Schluss am meisten Treffer verzeichnen kann, gewinnt dieses Spiel.

9. Gemeinsam voran

Ein Wikinger kämpft nur im Rudel. Deswegen ist es wichtig das man gemeinsam vorwärtskommen kann. Bei diesem Spiel starten beide Gruppen bei einer Startlinie. Ihnen werden jeweils die Füße zusammengebunden. Welche Gruppe es zuerst ins Ziel schafft, hat dieses Spiel gewonnen.

10. Raubzug Extrem (Alle Gruppen gleichzeitig gegeneinander)

Jede Gruppe bringt ihr Wikingerfass mit. Die Wasserfässer aller Gruppen werden in gleichem Abstand (kreisförmig) zueinander aufgestellt. Aus ein Startsignal muss jede Gruppe aus dem Fass der Gruppe, die im Uhrzeigersinn vor dem eigenen Fass steht, mit einem sehr kleinen Becher Wassers schöpfen und die Beute ins eigene Fass bringen. Es ist verboten, zusätzlich Wasser vom Gegner extra auszuleeren. Dabei wird innerhalb der Gruppe als Staffel gespielt.

Spielzeit: 1 ½ - 2h

Wer nach Ablauf einer festgelegten Zeit das meiste Wasser hat, hat die ganze Olympiade gewonnen.

Zum Abschluss können noch zwei gemeinsame Spiele gespielt werden, da die Wikinger doch zu EINEM Stamm gehören. In der Zeit können die anderen Leiter das Spiel auswerten.