

Olympische-Dobel-Spiele

Liebe/r Gruppenleiter/in,

herzlich willkommen zu den „Olympischen-Dobel-Spielen“.
Hier könnt ihr zeigen was ihr drauf habt!

Den folgenden Text können Sie vorlesen, um die Teilnehmer in das Spiel einzuführen.

„Vor vielen hundert Jahren haben zwei Dobler Familien um die Krone gekämpft. Sie mussten verschiedene Spiele bewältigen um herauszufinden wer der Bessere ist. Dies wurde über die Jahre zur Tradition und so müsst auch ihr diese Spiele heute bewältigen, dazu teilt ihr euch am besten in Gruppen von mindestens vier Teilnehmern ein, wählt einen aus der Gruppe aus, der alles aufschreibt und die Zeit stoppt. Denkt daran: es geht um die Krone, also gebt alles, habt Spaß und spielt im Team.“

Ihr bekommt einen Laufplan, darauf könnt ihr sehen wo sich welche Stationen befinden. Folgt diesem Plan um alles spielen zu können. Die Erklärung der Station liegt auch an den jeweiligen Plätzen, sodass man diese nochmal nachlesen kann. Die Person, welche die Zeit stoppt und aufschreibt, bekommt einen Zettel mit Kuli und Stoppuhr (Bitte verliert das nicht!!). Je nachdem wie viele Gruppen es gibt, muss nicht jede Station besetzt sein. Es kann zum Beispiel auch eine Gruppe mit Spiel 1 und die nächste mit Spiel 5 anfangen. Am Ende schauen die Gruppenleiter welche Gruppe bei den einzelnen Spielen die beste war, dann wird geschaut wer am öftesten die beste Gruppe war und so hat man eine Gewinnergruppe.

Spiel 1: Hufeisenwerfen

- ➔ Es stehen Hütchen auf der Wiese, die Teilnehmer müssen versuchen diese mit den Ringen zu treffen. Je weiter die Hütchen weg stehen, desto mehr Punkte gibt es. Nach einem Meter (erstes Hütchen) gibt es fünf Punkte, nach zwei Metern gibt es zehn Punkte, nach drei Metern fünfzehn und nach vier Metern zwanzig Punkte. Die Teilnehmer haben sechs Ringe. Die Punktzahlen die sie nacheinander werfen werden addiert und das Endergebnis aufgeschrieben.

Spiel 2: Dreibeinstaffellauf

- ➔ Zwei Spieler stellen sich neben einander, die mittleren Beine werden mit einem Seil oder einer Schnur zusammengeknotet. So müssen die Spieler den Staffellauf bewältigen. Sie laufen vom ersten Hütchen zum zweiten Hütchen, einmal außen rum und wieder zurück zum ersten Hütchen. Dort angekommen darf das nächste Pärchen los. Es laufen drei Pärchen, währenddessen wird die Zeit gestoppt und danach aufgeschrieben.

Spiel 3: Rätsel

- ➔ Die Begleitperson bekommt am Anfang ein Rätsel, wenn ihr an dieser Station angekommen seid, liest euch der Gruppenleiter das Rätsel vor und die Teilnehmer müssen es so schnell wie möglich lösen. Hierbei wird die Zeit gestoppt und gemeinsam mit der Lösung aufgeschrieben. (Hier muss ein Gruppenleiter mit dabei sein!!!!) (Lösung: Uwe)

Spiel 4: Gemeinsam aufstehen

- ➔ Alle Mitspieler setzen sich mit dem Rücken in die Mitte in einen Kreis und haken sich bei den zwei Mitspielern links und rechts ein. Dann versuchen alle gleichzeitig aufzustehen ohne einander loszulassen. Hierbei wird die Zeit gestoppt und aufgeschrieben.

Spiel 5: Brezel an der Schnur

- ➔ An einer Schnur werden kleine Salzbrezeln aufgehängt, die Teilnehmer springen nach einander hoch und versuchen eine (!!!) der Brezeln abzubeißen. Das Ziel ist es so schnell wie möglich alle Brezeln abzubeißen. Die Kinder springen immer nach einander. Hierbei wird die Zeit gestoppt und aufgeschrieben.

Spiel 6: Schubkarren-Wettrennen

- ➔ Ein Mitspieler geht auf die Knie und stützt sich mit den Händen am Boden ab. Ein anderer Mitspieler nimmt die Beine des ersten Mitspielers am Boden in die Hand und so müssen sie die Strecke vom ersten zum zweiten Hütchen laufen. Es laufen drei Pärchen, währenddessen wird die Zeit gestoppt und aufgeschrieben.

Spiel 7: Finde den Fehler

- ➔ Die Teilnehmer bekommen einen Text indem sie innerhalb drei Minuten möglichst viele Rechtschreibfehler finden müssen. Die Anzahl der Fehler, die die Teilnehmer gefunden haben, wird aufgeschrieben. (Lösung: 31)

Spiel 8: Der gordische Knoten

- ➔ Alle Mitspieler stellen sich im Kreis auf und schließen die Augen. Blind greifen sie nun nach zwei fremden Händen. Wenn alle zwei Hände haben, werden die Augen geöffnet. Dann müssen die Mitspieler versuchen die Hände zu entknoten ohne sich gegenseitig loszulassen, sodass sie am Ende wieder in einem Kreis stehen. Dabei wird die Zeit gestoppt und aufgeschrieben. (maximal 7min)

Spiel 9: Fühl mal

- ➔ In einem Sack sind verschiedene Gegenstände. Ein Spieler greift in den Sack und versucht einen Gegenstand zu erraten, wenn er denkt zu wissen was es ist, sagt er was er denkt und holt den Gegenstand aus dem Sack. Wenn der Gegenstand richtig erraten wurde, wird er aufgeschrieben, wenn nicht dann nicht. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Ziel ist es in drei Minuten möglichst viele Gegenstände zu erraten. Die Anzahl der erratenen Gegenstände wird aufgeschrieben.

Spiel 10: Plane wenden

- ➔ Die Teilnehmer stehen alle auf einer Plane und müssen versuchen diese zu wenden, ohne dabei von der Plane runter zu gehen. Die Zeit die sie dafür brauchen wird gestoppt und aufgeschrieben.

Spiel 11: Das Abflussrohr

- ➔ Die Mitspieler bekommen ein Rohr durch das sie einen Tischtennisball rollen lassen müssen. Der Tischtennisball muss in einem der Eimer landen, auf denen unterschiedliche Punktzahlen stehen. Insgesamt haben sie zehn Bälle und die erreichte Gesamtpunktzahl wird aufgeschrieben.

Spiel 12: Wäscheklammern

- ➔ Ein Spieler steht gegenüber von allen anderen in einem Abstand von 5 Metern. Die anderen Spieler laufen nun mit jeweils einer (!!!) Wäscheklammer zu dem Spieler und befestigen diese an seinen Klamotten. Ziel ist es so viele Wäscheklammern wie möglich in 2min zu befestigen. Die Anzahl der Wäscheklammern wird aufgeschrieben.

Materialliste:

Spiel 1: Hufeisenwerfen

- 6 Ringe
- 4 große Hütchen

Spiel 2: Dreibeinstaffellauf

- 5 Seile/Schnüre
- 2 kleine Hütchen (Start/Ziel)

Spiel 3: Rätsel

- Rätsel (laminiert)

Spiel 4: Gemeinsam aufstehen

Spiel 5: Brezel an der Schnur

- Eine Schnur
- Kleine Salzbrezeln

Spiel 6: Schubkarrenwettrennen

- 2 kleine Hütchen (Start/Ziel)

Spiel 7: Finde den Fehler

- Text (laminiert)

Spiel 8: Der gordische Knoten

Spiel 9: Fühl mal

- Sack
- Verschiedene Gegenstände (sind schon im Sack)

Spiel 10: Plane wenden

- Plane

Spiel 11: Das Abflussrohr

- 10 Tischtennisbälle
- Eimer
- Rohr

Spiel 12: Wäscheklammer

- Ca. 100 Wäscheklammern (in einer Schüssel)
- 2 kleine Hütchen
- Eimer

Pro Gruppe:

- Laufplan
- Zettel für den Punktestand
- Kuli
- Stoppuhr

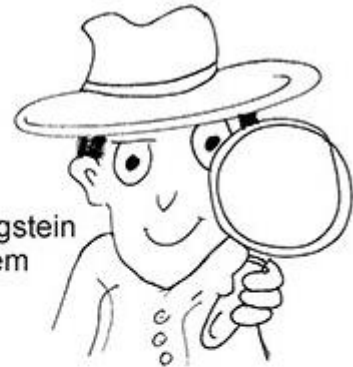
Spiel 7: Finde den Fehler

For vielen hundert Jahre lebte in Dobel ein alter König. Er hate zwei Söhne, sie waren Zwillinge. Als der König spührte das er zu alt zum regiren wurde, musste er sich entscheiden welcher der beiden besser geeignet ist. Da aber beide ser talentiert waren, fiehl ihm die Entscheidung sehr schwer. Also entschied er sich dazu einen Wettbewerb zwischen den beiden Brüdern zu feranstalten. Sie musten in verschiedenen Disziplinen gegen einander antreten um sich zu beweisen.

Die Aufgaben sollten ihr Geschik, ihre Ausdauer und ihren Mut herausfordern. Das ganze Dorv schaute gespannt zu. Sie bekamen beide einen Diner, der ihnen helfen sollte die Aufgaben zu meistern. Sie übten Tag und Nacht und wuhrden immer besser. Der König beobachtete sie ab und zu und war sehr stolz auf seine Söne. Als der Tag des Wetkampfes kam, waren beide gut forbereitet und siegessicher. Sie sprachen mit dem Diner noch einmal die wichtigsten Punkte durch. Die beiden Brüder gahben ihr Bestes aber sie wahren in jeder Disziplin gleich gut. Die lezte Aufgabe war Lanzenweitwurf, das war der Liblingssport des einen Sohnes. Bei dem entscheidenden Wurf warf er deshalb genau 2cm weiter als sein Bruder. Als der König in zum Nachfolger ernenen wollte, bestand er darauf das er gemeinsam mit seinem Bruhder regiren wird. Alle waren im ersten Mohment geschokt, aber dann sehr glücklich, vor allem der König. Nachdem der König verstarp, übernamen die Brüder das Land und fürten es in eine glückliche Zukunfd.

Spiel	Zeit/Punkte
Spiel 1: Hufeisenwerfen	
Spiel 2: Dreibeinstaffellauf	
Spiel 3: Rätsel	
Spiel 4: Gemeinsam aufstehen	
Spiel 5: Brezel an der Schnur	
Spiel 6: Schubkarrenwettrennen	
Spiel 7: Finde den Fehler	
Spiel 8: Der gordische Knoten	
Spiel 9: Fühl mal	
Spiel 10: Plane wenden	
Spiel 11: Das Abflussrohr	
Spiel 12: Wäscheklammer	

Detektiv Paul und die geraubte Handtasche



Gegen 10.00 Uhr morgens wurde im Schlosspark Königstein Oma Ilse die Handtasche geraubt. Der Dieb ist mit einem roten Fahrrad an Oma Ilse vorbeigefahren und hat ihr die Handtasche von der Schulter gerissen.

Schon am nächsten Tag ermittelt Detektiv Paul in diesem Fall und hat drei Fahrräder sichergestellt und somit auch drei Verdächtige. Alle Verdächtige streiten ab, der Dieb zu sein. Doch wem gehört nun das rote Fahrrad, mit dem der Raubüberfall verübt wurde und wer war der Täter?
Kannst Du Paul dabei helfen ???

Fülle hierzu die untere Tabelle aus und überführe den Dieb!

	Verdächtiger 1	Verdächtiger 2	Verdächtiger 3
Name:			
Art des Rades:			
Farbe des Rades:			

Hier sind die Hinweise:

1. Ein Verdächtiger heißt Dennis.
2. Ein anderer Verdächtiger fährt ein Rennrad.
3. Rechts neben dem Rennrad, steht ein Klapprad.
4. Ganz links in der Tabelle steht ein Mountainbike.
5. Das Mountainbike ist nicht grün.
6. Grün ist das Klapprad von Michael.
7. Uwe steht als Verdächtiger in der Mitte der Tabelle.
8. Dennis fährt ein gelbes Fahrrad.