



MINI-SQUARE

Lagerolympiade

Diese Spielform ist der Renner auf jedem Lager! Hier findest du eine Sammlung verschiedener Stationen für viele Olympiaden!

Dauer: variabel zwischen 60 – 180 Minuten

Teilnehmer*innenzahl: 5 – 60

Alter: 9 – 16

Benötigtes Material: je nach Spielauswahl, siehe unten

Vorbereitung:

- Wähle die Spiele aus und bereite sie vor.
- Teile deine Minis in gleich große Gruppen ein. Achte darauf, dass immer mindestens ein älterer Mini in jeder Gruppe ist.
- Die Lagerolympiade kann als Wettkampf zwischen den Gruppen gespielt werden. Daneben kann sie aus dem olympischen Gedanken heraus einfach nur zum Spaß einen Nachmittag füllen, oder alle Gruppen erspielen sich einen gemeinsamen Preis (zum Beispiel eine bestimmte Menge Eis).

Ablauf:

Die Gruppen beginnen die Lagerolympiade an verschiedenen Stationen, die von jeweils einer Leitungsperson beaufsichtigt werden. Dort lösen sie die gestellte Aufgabe und bekommen dafür entsprechende Punkte. Dann wird die Station gewechselt. Dies geht so lang, bis jede Gruppe an jeder Station war.

Spiele-Sammlung:

Indoor-Spiele:

- Musikanten: Verschiedene Songs werden angespielt und die Minis müssen innerhalb einer bestimmten Zeit den Titel und/oder Künstler nennen.
- Vorsummen: Ein Mini bekommt über Kopfhörer einen Song zu hören und muss diesen mitsummen. Die anderen Minis müssen das Lied erraten.
- Teebeutel-/Sockenweitwurf: Ein Teebeutel oder eine frische Socke muss mit dem Mund so weit wie möglich geworfen werden.
- Pantomime
- Strohhalmspiel: Die Minis sitzen an einem Tisch. Jeder bekommt ein Glas, in dem ein Strohhalm steckt. Im Glas des Ersten befindet sich zusätzlich ein Tischtennisball. Der erste Mini muss den Ball mit dem Strohhalm ansaugen und in das Glas seines Nachbarn befördern. Der Ball geht dann von Mini zu Mini. Dabei wird die Zeit gestoppt.
- Sprachmemory: Es werden verschiedene Begriffe zum Thema des Lagers auf Italienisch übersetzt. Die Worte stehen auf Deutsch und auf Italienisch jeweils auf einem eigenen Zettel. Die Gruppe muss in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Worte einander zuordnen.
- Toastbrotwettessen: Jeder Mini erhält eine Scheibe Toastbrot. Alle essen gleichzeitig. Dabei wird die Zeit gestoppt, bis alle Minis das Brot aufgeessen haben.
- Luftballon schießen: Auf einem Brett werden viele Luftballons befestigt. Jede Farbe der Luftballons gibt unterschiedlich viele Punkte. Mit Dartpfeilen werden die Luftballons abgeworfen. Jedes Gruppenmitglied hat eine bestimmte Anzahl an Würfeln. Die Punkte werden dann zusammengezählt.
- Stift in die Flasche: Jedem Mini wird ein Stift an einer Schnur um die Hüfte gebunden. Der Stift hängt frei etwa auf Höhe der Kniekehle zwischen den Beinen. Jeder Mini bekommt eine Flasche, die auf den Boden gestellt wird. Gleichzeitig versuchen die Minis, den Stift ohne Hilfe der Hände in der Flasche zu versenken. Dabei wird die Zeit gestoppt, bis alle Minis den Stift in der Flasche haben.
- Zeit schätzen: Die Gruppe muss abschätzen wann eine Minute vorbei ist.
- Jeder Mini der Gruppe muss zehn Salzstangen essen und dann pfeifen. Beim Pfiff darf der nächste der Gruppe beginnen. Es wird die Zeit der gesamten Gruppe gestoppt.
- Flummi/Tischtennisball über Bodenkontakt in ein Behältnis werfen: Jeder Mini hat z. B. fünf Versuche. Es wird gezählt, wie oft getroffen wird.
- Dosen werfen
- Der Haufen: Die Gruppe wird mit einem Seil als ein Knäuel fest zusammengebunden. So müssen sie nun einen Parcours absolvieren (z. B. durch das Treppenhaus, um einen Baum, über eine Bank steigen, etc.).

- Mehlessen: In einem Häufchen Mehl werden z. B. drei Gummibärchen versteckt. Immer ein Mini muss die drei Gummibärchen essen, ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen. Dann kommt der nächste Mini dran. Hier zählt die Gesamtzeit.
- Mit den Füßen einen Knoten in ein Seil machen: Jeder Mini aus der Gruppe macht einen Knoten in ein Seil, ohne die Hände zu benutzen. Ist der erste fertig, kommt der zweite dran, usw. Am Ende zählt die Gesamtzeit.
- Sortier-Aufgabe: Trockenbohnen und Erbsen/Kieselsteine werden gemischt und die Gruppe muss in möglichst kurzer Zeit die verschiedenen Bestandteile voneinander trennen.
- Welche Gruppe baut die längste Dominobahn? Es zählt die Länge der Bahn, die innerhalb einer bestimmten Zeit aufgebaut wurde und nach einmaligem Anstoßen umfällt.
- Wie viele Liegestütze schafft die Gruppe insgesamt in einer gewissen Zeit. (Es darf immer nur eine Liegestütze gemacht werden, die Minis dürfen sich aber abwechseln.)
- Mit dem Tischtennisschläger in einer gewissen Zeit den Ball so oft wie möglich schlagen (entweder bekommt jeder einen Schläger und einen Ball und muss selbst zählen, oder einer nach dem andern).
- Einer Person der Gruppe so viele Zöpfchen wie möglich auf dem Kopf flechten.
- Bierdeckelturm bauen
- Hochsprung: Aus dem Stand so hoch wie möglich springen und möglichst weit oben einen Klebestreifen an die Wand klatschen.
- Wattebausch blasen: Auf einem Tisch an der Tischkante liegt ein Wattebausch (auf einer Markierung). Jeder Mini hat einen Versuch, den Bausch so weit wie möglich zu blasen.
- Hockey: Es muss versucht werden, eine Blechdose von etwa vier bis fünf Metern Entfernung mit einem Stoß durch die Beine eines Stuhls zu schießen. Jeder Mini aus der Gruppe hat drei Versuche.
- Sehenswürdigkeiten zeichnen: Eine Sehenswürdigkeit des Freizeitortes muss gezeichnet werden. Die Auswertung kann durch eine Jury oder eine allgemeine Befragung aller erfolgen.
- Schätzen: In einem Glas sind beispielsweise Linsen, deren Anzahl von den Teilnehmenden geschätzt werden muss.

Outdoor-Spiele:

- Nagel ins Brett: In einer vorgegebenen Zeit müssen so viele Nägel wie möglich in ein Brett geschlagen werden; oder eine bestimmte Anzahl von Nägeln muss mit möglichst wenig Schlägen ins Brett geschlagen werden.
- Luftballon rasieren: Aufgeblasene Luftballons müssen zunächst mit Rasierschaum eingeschäumt werden und danach mit einer Rasierklinge entschäumt werden.
- Geräuschespiel: Ein Mini aus der Gruppe bekommt die Augen verbunden, die anderen stellen sich entlang eines vorgegebenen Weges auf. Jeder bekommt einen Gegenstand in die Hand mit dem er abwechselnd Geräusche machen muss. Der Mini mit den verbundenen Augen muss anhand der Geräusche den Weg finden und die Gegenstände erraten. Es müssen möglichst viele Gegenstände in der vorgegebenen Zeit erkannt werden.
- Sackhüpfen (als Staffel)
- Eierlauf (als Staffel)
- Seilhüpfen: drei Versuche, die höchste Zahl an Sprüngen wird gewertet.
- Parcours-Staffellauf (die benötigte Zeit wird notiert).
- Kerzen mit einer Wasserpistole ausspritzen: Jeder Mini muss eine Kerze mit der Wasserpistole ausspritzen. Dies erfolgt abwechselnd. Dabei wird die Zeit der gesamten Gruppe gestoppt.
- Wassertransport: Der Mini nimmt einen Schluck Wasser in den Mund und muss eine gewisse Strecke zurücklegen. Dann spuckt er das Wasser in einen Eimer. Die Gruppe hat eine bestimmte Zeit, danach wird die Menge an Wasser gemessen.
- Aquädukt: Die Gruppe bekommt ein Stück Folie (z. B. fünf Meter) und muss es nun als Gruppe schaffen, so viel Wasser wie möglich über die Strecke von fünf Metern zu befördern. Jede Gruppe erhält die gleiche Menge Wasser, es zählt die Menge Wasser, die am Ende der Strecke im Eimer ankommt.
- Weitwurf: Die Gesamtweite wird gemessen.
- Baseball: Jeder hat drei Versuche, einen zugeworfenen Ball zu treffen. Es werden die insgesamt getroffenen Bälle gezählt.
- Volleyball im Kreis spielen: Die Gruppe hat fünf Versuche. Es wird gezählt, wie viele Ballkontakte es gibt. Der Versuch mit den meisten Ballkontakten zählt.
- Flaschen umschießen
- Krückenlauf: Mit Krücken wird ein Parcours bewältigt. Dabei dürfen die Füße den Boden immer nur gleichzeitig berühren. Die Gesamtzeit der Gruppe wird gestoppt.
- Wie viele Purzelbäume schafft die Gruppe in einer bestimmten Zeit? Dabei darf immer nur ein Mini aus der Gruppe einen Purzelbaum schlagen. Dieser darf aber abgelöst werden.
- Vierfüßler: Auf allen Vieren eine Strecke laufen und an Händen und Füßen jeweils einen Schuh tragen. Nachdem die Strecke absolviert wurde, kommt die*der Nächste dran.
- Diskuswurf: Einen Ring/eine Holzscheibe/einen Frisbee so weit wie möglich werfen.
- Slalom-Parcours: Der Mini rennt einen Slalom-Parcours und muss gleichzeitig einen Becher Wasser leer trinken (während des Rennens). Erst wenn der Mini im Ziel und der Becher leer ist, darf der Nächste los.

Methodenhinweis:

- Spiele, bei denen gerannt werden muss, sollten grundsätzlich im Freien gespielt werden. Auch sollte nicht auf Hindernisse zugerannt werden.
- Bei Spielen mit Lebensmitteln sollte darauf geachtet werden, dass diese verwendbar bleiben.

Eine Methode der Fachstelle Minis Freiburg, www.mehr-als-messdiener.de

Freiburg

