

# Station 1: Schnapp' den Farbkreis

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Anzahl	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A1		
	B1		
2	A13		
	B2		
3	A12		
	B3		
4	A11		
	B4		
5	A10		
	B5		
6	A9		
	B6		
7	A8		
	B7		
8	A7		
	B8		
9	A6		
	B9		
10	A5		
	B10		
11	A4		
	B11		
12	A3		
	B12		
13	A2		
	B13		

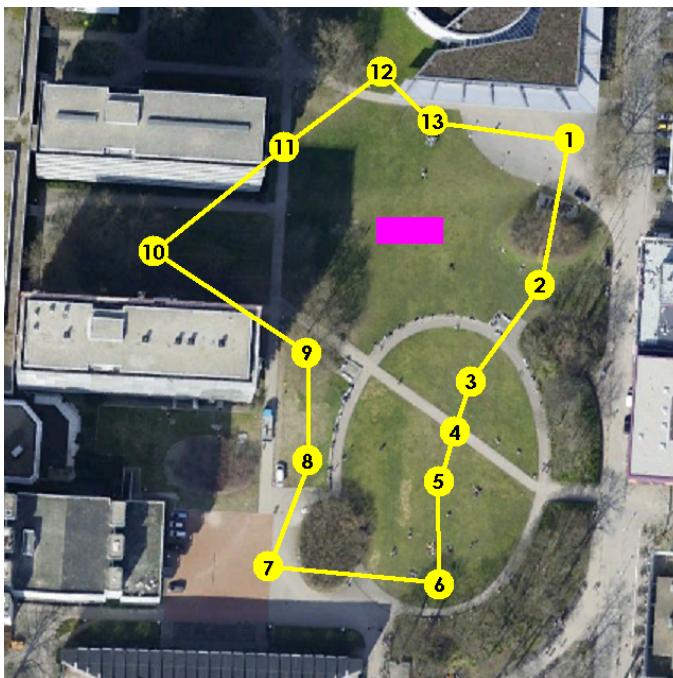
# Station 1: Schnapp' den Farbkreis

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, auf einem Tisch befestigte Farbkreise zu "schnappen", immer wenn in einem vorgelesenen Text das entsprechende Farbwort vorkommt.

- Der Text mit den vielen Farbwörtern ist in drei etwa gleich lange Abschnitte eingeteilt. In jeder Runde treten je zwei Spieler aus der einen gegen zwei Spieler der anderen Gruppe an, wobei sich die in den jeweiligen Runden verwendeten Spielermengen nicht schneiden dürfen, d.h. für dieses Spiel braucht man genau 6 Spieler aus jeder Gruppe.
- Die beiden Spieler aus einer Gruppe sitzen jeweils auf einer Bank an dem Tisch. Außerdem ist vor jedem Spieler eine ca. 3cm breite Markierung für die Position der Hände an der Tischkante angebracht.
- Nun liest ein Fachschafter einen Text vor, in dem viele Farbwörter vorkommen. Liest er ein Farbwort vor, zu dem ein entsprechender Farbkreis auf dem Tisch liegt, dürfen die Spieler nach dem entsprechenden Farbkreis "schnappen". Schnappen bedeutet, dass man den Farbkreis mit seiner Hand berührt. Es wird notiert, wie oft jede Gruppe am schnellsten "zuschnappt". Es ist irrelevant, ob das Farbwort im Sinne des Textverständnisses tatsächlich ein Farbwort darstellt oder nicht.
- Alle Spieler dürfen nach allen Farbkreisen schnappen.
- Alle Spieler müssen für die Dauer des Spiels Schmuck an Händen und Unterarmen (wie z.B. Ringe oder Armbanduhren) ablegen. (Vermeidung von unnötigen Verletzungen)
- Die Hände der Spieler müssen auf der Markierung bleiben. Näher ran darf man erst nach Nennung des Farbwortes. Hält sich ein Spieler nicht an diese Regel, erhält seine Gruppe eine Negativwertung in Bezug auf die Anzahl der geschnappten Farbkreise. Genauso verhält es sich, wenn ein Spieler einen Farbkreis schnappt, ohne dass die entsprechende Farbe genannt wurde.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der geschnappten Farbkreise nach der oben beschriebenen Wertung.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

## Station 2: Partnersuche

### Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Zeit	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A2		
	B2		
2	A1		
	B3		
3	A13		
	B4		
4	A12		
	B5		
5	A11		
	B6		
6	A10		
	B7		
7	A9		
	B8		
8	A8		
	B9		
9	A7		
	B10		
10	A6		
	B11		
11	A5		
	B12		
12	A4		
	B13		
13	A3		
	B1		

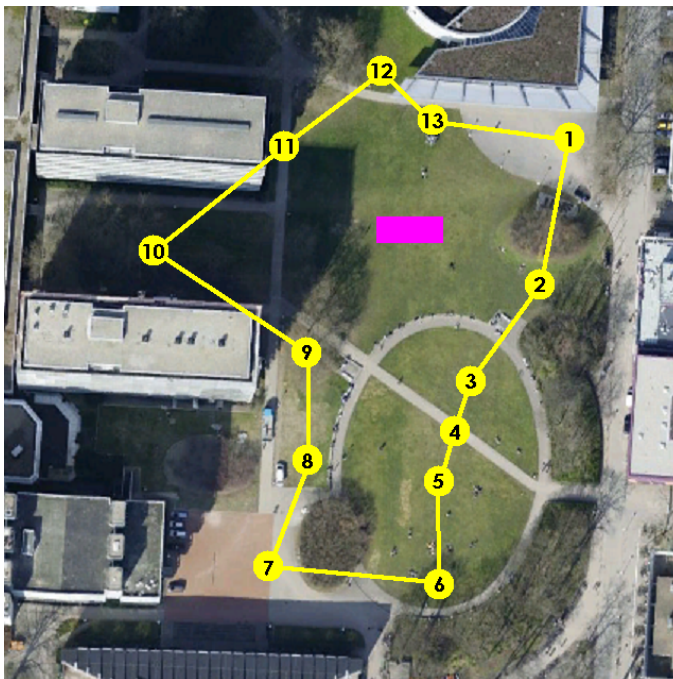
## Station 2: Partnersuche

### Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die beiden teilnehmenden Gruppen durch sprachliche Interaktion einen oder mehrere Spielerkreise bilden. Die Gruppen spielen dabei miteinander.

- Vor Beginn der Spielzeit: Es müssen sich aus jeder Gruppe genau 15 Spieler finden, die an dem Spiel teilnehmen. Jede 15er-Gruppe erhält 15 Zettel und jede der 15 Personen schreibt ihren Vornamen auf ihren Zettel. Anschließend werden die Zettel gemischt.
- Bei Ankündigung des Spielbeginns zieht jeder Spieler einen Zettel mit dem Vornamen eines Spielers der anderen Gruppe. Nun müssen die Spieler Kreise bilden, sodass der jeweils rechte Nachbar im Kreis derjenige ist, dessen Namen auf dem gezogenen Zettel steht.
- Ein Stationsbetreuer stoppt die Zeit, bis alle Kreise vollständig gebildet wurden, welche ausschlaggebend für das Spielergebnis ist.

### Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

# Station 3: Förderband

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Paare	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A3		
	B3		
2	A2		
	B4		
3	A1		
	B5		
4	A13		
	B6		
5	A12		
	B7		
6	A11		
	B8		
7	A10		
	B9		
8	A9		
	B10		
9	A8		
	B11		
10	A7		
	B12		
11	A6		
	B13		
12	A5		
	B1		
13	A4		
	B2		

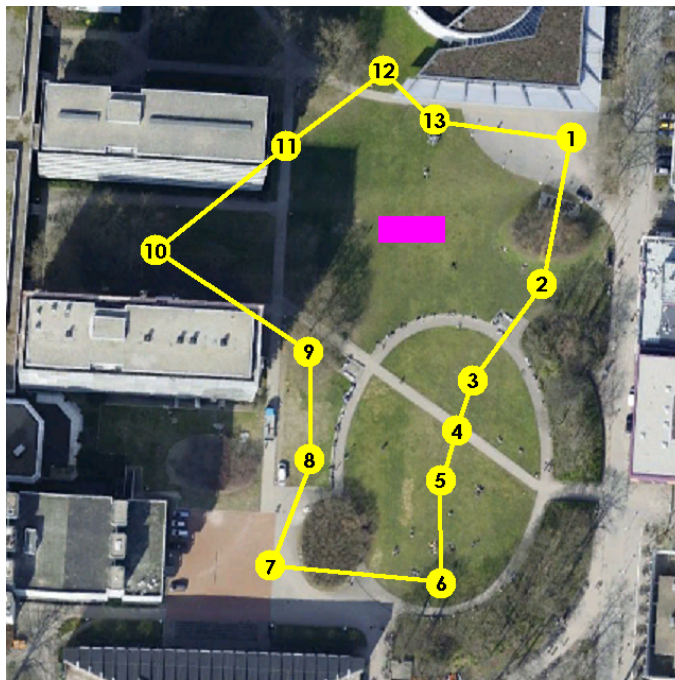
# Station 3: Förderband

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, einen Spieler über eine Art Endlos-Förderband, bestehend aus den anderen Spielern, zu transportieren.

- Für dieses Spiel muss jede Gruppe 14 Mitspieler stellen. Diese bilden das Förderband. Zusätzlich wird ein leichter Spieler benötigt, der auf dem Förderband transportiert wird.
- Die beiden 14er-Gruppen bilden zwei Spielerketten, die sich gegenüberstehen und die Hände ausstrecken. Der leichte Spieler wird von zwei Stationsbetreuern auf das Förderband gehoben.
- Nun bewegen die Förderband-Spieler den leichten Spieler Stück für Stück über das Förderband. Durch den Transport des leichten Spielers werden am Anfang des Förderbandes nach und nach Spielerpaare frei. Diese reihen sich am Ende des Förderbands wieder ein.
- Es ist darauf zu achten, dass niemand herunterfällt (das ist der eigentliche Sinn des Spiels). Sollte dies doch geschehen oder wird der verfügbare Platz überschritten, wird das Spiel vom Startpunkt fortgesetzt, d.h. alle Spieler müssen ihre Anfangsposition einnehmen. Der Zähler für die freigewordenen Spielerpaare bleibt dabei bestehen.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der während der Spielzeit freigewordenen Spielerpaare.

## Spielplan:



## 0-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechsheinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

## Station 4: UStA-Parcours

### Ergebnisse:

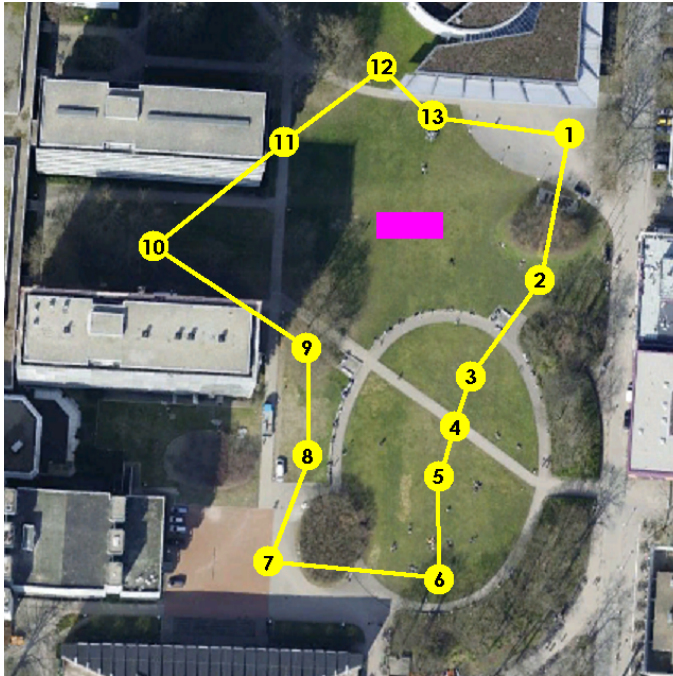
Rd.	Nr.	Ergebnis	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A4		
	B4		
2	A3		
	B5		
3	A2		
	B6		
4	A1		
	B7		
5	A13		
	B8		
6	A12		
	B9		
7	A11		
	B10		
8	A10		
	B11		
9	A9		
	B12		
10	A8		
	B13		
11	A7		
	B1		
12	A6		
	B2		
13	A5		
	B3		

## Station 4: UStA-Parcours

### Regeln:

Regeln stellt der UStA auf.

### Spielplan:



## 0-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand



## Station 5: Knie-Lauf

### Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Wassermenge	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A5		
	B5		
2	A4		
	B6		
3	A3		
	B7		
4	A2		
	B8		
5	A1		
	B9		
6	A13		
	B10		
7	A12		
	B11		
8	A11		
	B12		
9	A10		
	B13		
10	A9		
	B1		
11	A8		
	B2		
12	A7		
	B3		
13	A6		
	B4		

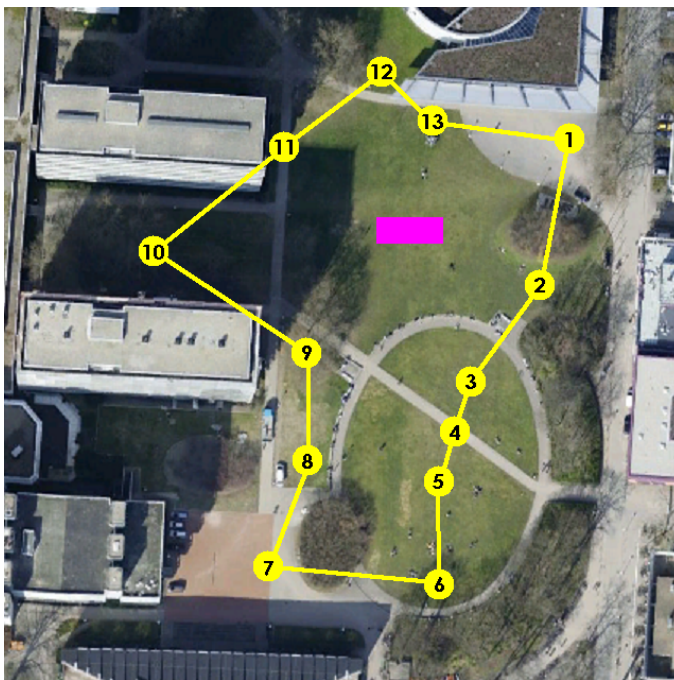
# Station 5: Knie-Lauf

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, eine mit Wasser gefüllte Getränkeflasche zwischen den Knien über eine gewisse Distanz zu transportieren und dort in einen Eimer zu entleeren, ohne diese mit den Händen zu berühren. Die Gruppen spielen dabei parallel.

- Am Startpunkt wird eine Getränkeflasche mit Wasser gefüllt, die einer der Spieler dann zwischen seine Knie klemmt. Der Spieler muss nun mitsamt der Flasche zu seinem Eimer gelangen und das Wasser dort ausschütten. Hierbei darf die Flasche nicht anders als zwischen den Knien klemmend berührt werden, auch nicht zum Ausschütten! Geschieht dies doch, muss vom Startpunkt neu begonnen werden. Sollte obendrein noch nicht-gültiges Wasser in den Eimer gelangen, so ist dies von den Stationsbetreuern auf dem Ergebnisbogen zu vermerken!
- Es ist nicht gestattet, dass der gerade laufende Spieler von anderen Spielern aktiv unterstützt wird. (Zum Eimer getragen werden, wie letztes Jahr oft geschehen, ist nicht mehr gestattet.)
- Das Ausschütten des Wassers gelingt leicht, wenn sich der Spieler mit der Flasche in einer liegestütze-ähnlichen Position über den Eimer beugt. Dies ist vor Spielbeginn allen mitzuteilen.
- Ausschlaggebend ist die nach Ablauf der Spielzeit gemessene Wassermenge in jedem Eimer.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechsbereinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

# Station 6: Schwammlauf

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Wassermenge	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A6		
	B6		
2	A5		
	B7		
3	A4		
	B8		
4	A3		
	B9		
5	A2		
	B10		
6	A1		
	B11		
7	A13		
	B12		
8	A12		
	B13		
9	A11		
	B1		
10	A10		
	B2		
11	A9		
	B3		
12	A8		
	B4		
13	A7		
	B5		

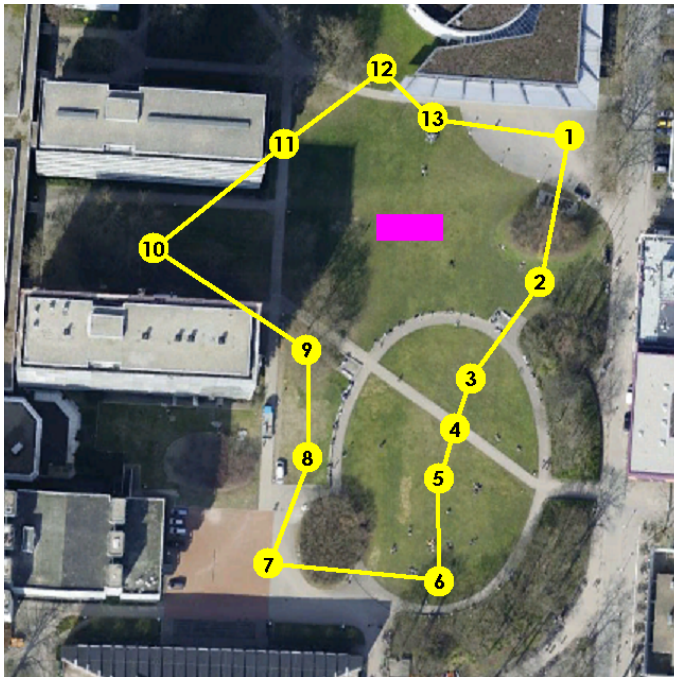
# Station 6: Schwammlauf

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, mithilfe eines Schwamms eine möglichst große Wassermenge über eine gegebene Distanz zu transportieren. Die Gruppen spielen dabei parallel.

- Jeder Gruppe stehen ein Schwamm und zwei Stöcke zur Verfügung. Mithilfe von Wasser in einer Wanne am Startpunkt bringt man möglichst viel Wasser in dem Schwamm unter. Dann transportieren zwei Spieler den Schwamm mithilfe der Stöcke zum Zielpunkt. Der Schwamm darf mit keinem Körperteil, also nur mit den Stöcken berührt werden! Am Zielpunkt angekommen, darf der Schwamm in die Hand genommen und über einem Eimer ausgewrungen werden. Die Spieler kehren mit dem Schwamm zurück zum Startpunkt. Auf dem Rückweg darf man diesen mit der Hand transportieren.
- Der eben beschriebene Vorgang wiederholt sich laufend, bis die Spielzeit abgelaufen ist.
- Fällt der Schwamm auf dem Transportweg hinunter, muss er mithilfe der Stöcke wieder aufgehoben werden.
- Wird der Schwamm auf dem Transportweg mit der Hand berührt, gilt dieser Transport als ungültig und es muss vom Startpunkt neu begonnen werden.
- Nach Beendigung des Spiels wird gemessen, wie viel Wasser sich im Eimer der jeweiligen Gruppe befindet. Ausschlaggebend ist die gemessene Wassermenge.

## Spielplan:



## 0-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechsheinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkstand

# Station 7: Pantomime

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Begriffe	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A7		
	B7		
2	A6		
	B8		
3	A5		
	B9		
4	A4		
	B10		
5	A3		
	B11		
6	A2		
	B12		
7	A1		
	B13		
8	A13		
	B1		
9	A12		
	B2		
10	A11		
	B3		
11	A10		
	B4		
12	A9		
	B5		
13	A8		
	B6		

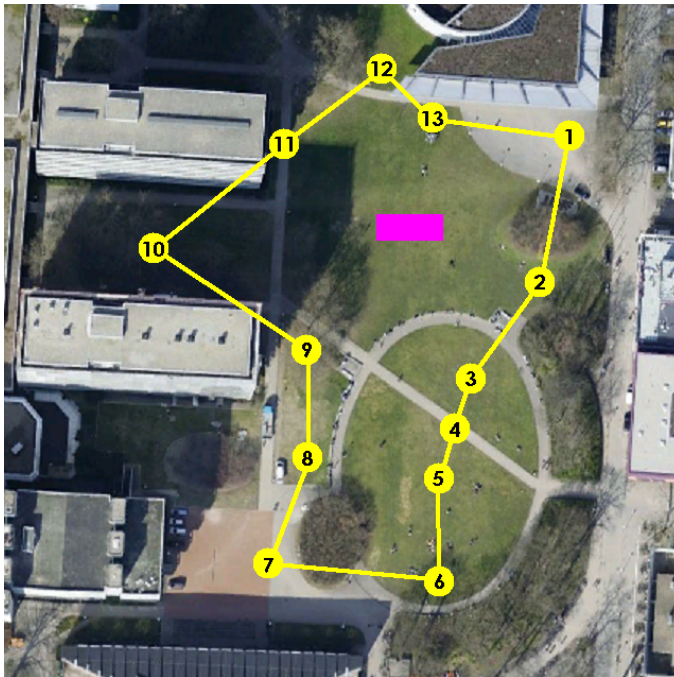
# Station 7: Pantomime

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, dass zwei Spieler (je einer aus beiden Gruppen) von allen anderen Spielern pantomimisch dargestellte Begriffe erraten. Die Gruppen spielen dabei miteinander.

- Die beiden Begriffe-Rater und der Stationsbetreuer, welcher die Begriffe anzeigt, stehen allen Darstellern gegenüber, sodass diese die Begriffe und die beiden Begriffe-Rater die Darstellungen sehen können. Hierbei steht der Stationsbetreuer etwas weiter hinten als die Begriffe-Rater, welche sich nicht umdrehen dürfen. Damit die Darsteller die Begriffe sehen können, stellen sich die Begriffe-Rater nicht direkt vor den Stationsbetreuer, sondern etwas seitlich.
- Die Reihenfolge der Begriffe wurde im Vorfeld der O-Lympia festgelegt. Jedoch ist es bei jedem Begriff durch die Darsteller oder Rater möglich, diesen durch Ansage von "weiter" zu überspringen. Eine Wiederholung der übersprungenen Begriffe ist nicht möglich!
- Während dem Spiel dürfen die Darsteller nicht sprechen. Kommt dies doch vor, so ist der gerade darzustellende Begriff zu überspringen.
- Das Spiel endet, wenn alle Begriffe erraten oder übersprungen worden sind oder die Spielzeit abgelaufen ist. Ausschlaggebend ist die Anzahl erratener Begriffe.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkstand

# Station 8: Freispiel

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Punkte	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A8		
	B8		
2	A7		
	B9		
3	A6		
	B10		
4	A5		
	B11		
5	A4		
	B12		
6	A3		
	B13		
7	A2		
	B1		
8	A1		
	B2		
9	A13		
	B3		
10	A12		
	B4		
11	A11		
	B5		
12	A10		
	B6		
13	A9		
	B7		

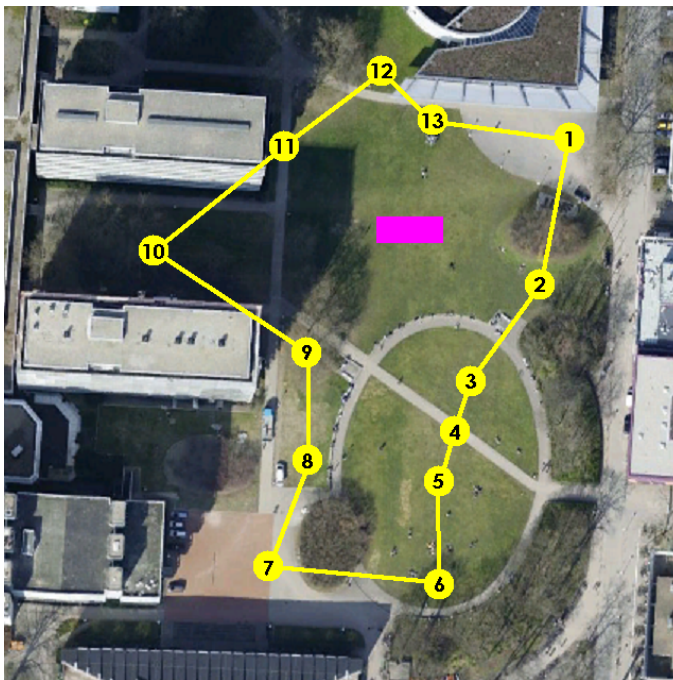
# Station 8: Freispiel

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, 10 Punkte (nichtnegativ, ganzzahlig) an zwei Gruppen zu verteilen, wobei die Gruppen weitestgehend selbst entscheiden dürfen, wie dies vonstatten geht. Die Gruppen spielen dabei gegeneinander.

- Vor Beginn der Spielzeit dürfen die Spieler innerhalb der Gruppen bereits besprechen, wie sie die Punkte gerne aufteilen würden. Eine Verhandlung mit der gegnerischen Gruppe ist erst nach Ankündigung des Spielbeginns erlaubt.
- Während der Spielzeit müssen die Gruppen zunächst miteinander verhandeln, wie sie die 10 Punkte zwischen sich aufteilen möchten. Hierbei ist es vollkommen gleichgültig, wie die Punkte verteilt werden, solange beide Gruppen (und die Stationsbetreuer) mit der Art der Punkteaufteilung einverstanden sind. Anschließend treten sie das ausgehandelte Spiel an.
- Nach Ablauf der Spielzeit werden die bis dahin aufgeteilten Punkte vergeben. Haben die Gruppen sich darauf geeinigt, in mehreren Runden Teile der Punkte zu sammeln, und sind noch nicht alle Runden gespielt, so sind nur die bis dahin gesammelten Punkte zu vergeben; der Rest verfällt. Kommt es zu keiner Einigung bezüglich der Punkte-Aufteilung, bekommt niemand Punkte.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand



## Station 9: Spinnennetz

### Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Passagen	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A9		
	B9		
2	A8		
	B10		
3	A7		
	B11		
4	A6		
	B12		
5	A5		
	B13		
6	A4		
	B1		
7	A3		
	B2		
8	A2		
	B3		
9	A1		
	B4		
10	A13		
	B5		
11	A12		
	B6		
12	A11		
	B7		
13	A10		
	B8		

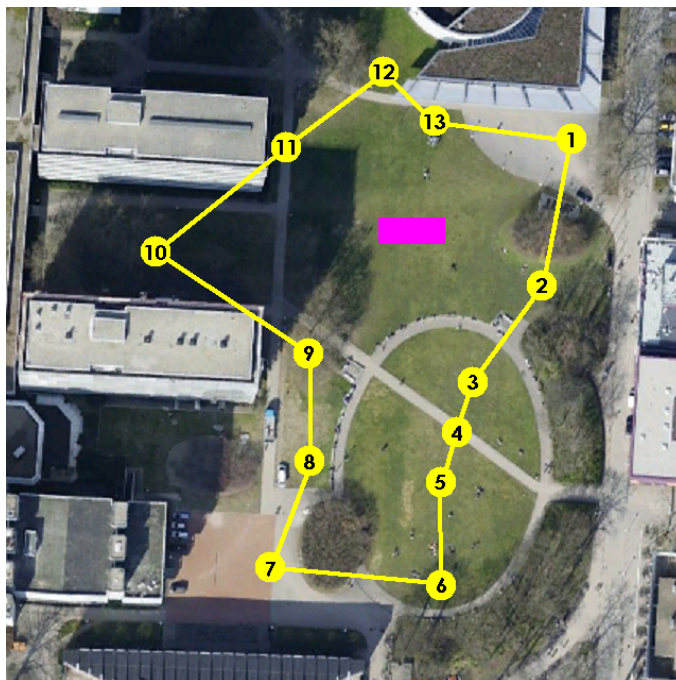
# Station 9: Spinnennetz

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, Spieler durch ein durch zwischen zwei Bäumen aufgespanntes Seil entstandenes Netz zu transportieren. Die Gruppen spielen dabei miteinander.

- Alle Spieler beider Gruppen befinden sich zunächst auf einer Seite des Spinnennetzes. Nun müssen die Spieler nacheinander durch Passieren der 15 Löcher im Netz auf die andere Seite gelangen. Häufig braucht man hierbei die Mithilfe von anderen Spielern (z.B. zum Durchhieven bei höher gelegenen Löchern).
- Jedes der Löcher darf maximal zweimal benutzt werden. Ein Stationsbetreuer achtet darauf, dass diese Regel eingehalten wird und weist die Spieler ggf. darauf hin, dass sie das Loch nicht mehr benutzen sollen. Das Spiel endet, wenn alle Löcher zweimal passiert wurden oder die Spielzeit abgelaufen ist.
- Die Stationsbetreuer zählen mit, wie viele Spieler das Netz ohne Berührungen passieren. Wird das Netz zwar berührt, aber nur sehr geringfügig, so darf man dies als halbe Passage zählen.
- Alle Spieler, die das Netz bereits passiert haben, halten sich hinter dem Netz auf und diejenigen, die es noch nicht passiert haben, vor ihm. Insbesondere darf jeder Spieler das Netz nur einmal passieren.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der gemeisterten Passagen innerhalb der Spielzeit.

## Spielplan:



# O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

# Station 10: Kastanien-Kaskade

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Transporte	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A10		
	B10		
2	A9		
	B11		
3	A8		
	B12		
4	A7		
	B13		
5	A6		
	B1		
6	A5		
	B2		
7	A4		
	B3		
8	A3		
	B4		
9	A2		
	B5		
10	A1		
	B6		
11	A13		
	B7		
12	A12		
	B8		
13	A11		
	B9		

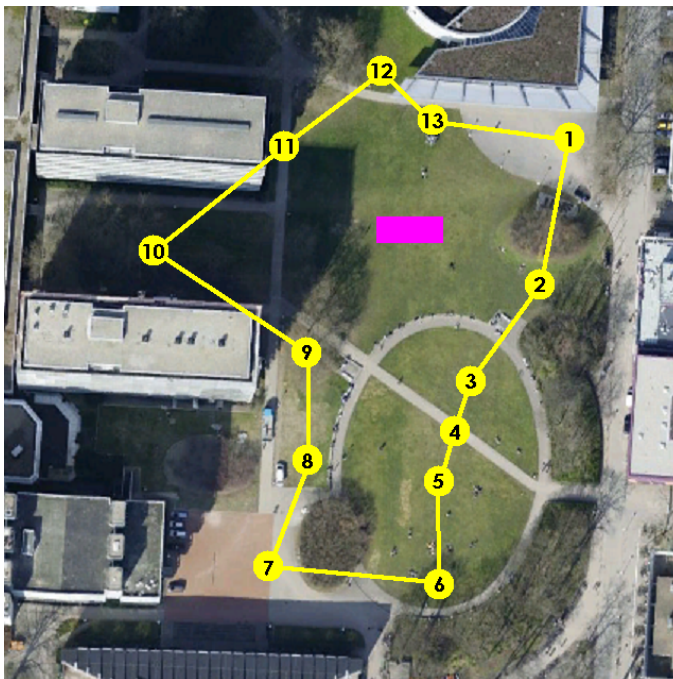
# Station 10: Kastanien-Kaskade

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Spieler eine Kastanie hinter ihrem Rücken von Person zu Person transportieren. Dabei darf die Kastanie nicht herunterfallen. Die Gruppen spielen dabei parallel.

- Aus jeder Gruppe müssen genau 15 Spieler an diesem Spiel teilnehmen. Die beiden Gruppen stellen sich in ihren 15er-Reihen auf, sodass sie sich gegenseitig anschauen.
- Nun muss jede Gruppe ihre Kastanie von dem einen am Rand stehenden Spieler zu dem Spieler am anderen Rand Person für Person weitergeben. Die Kastanie darf nur hinter dem Rücken weitergegeben werden. Fällt die Kastanie herunter, ist von vorn zu beginnen. Kommt die Kastanie beim letzten Spieler an, so läuft dieser mit der Kastanie ans andere Ende seiner Spielerkette und das Spiel beginnt von neuem.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der vollständigen Kastanientransporte innerhalb der Spielzeit.

## Spielplan:



## 0-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

# Station 11: Edding-Spiel

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Weite	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A11		
	B11		
2	A10		
	B12		
3	A9		
	B13		
4	A8		
	B1		
5	A7		
	B2		
6	A6		
	B3		
7	A5		
	B4		
8	A4		
	B5		
9	A3		
	B6		
10	A2		
	B7		
11	A1		
	B8		
12	A13		
	B9		
13	A12		
	B10		

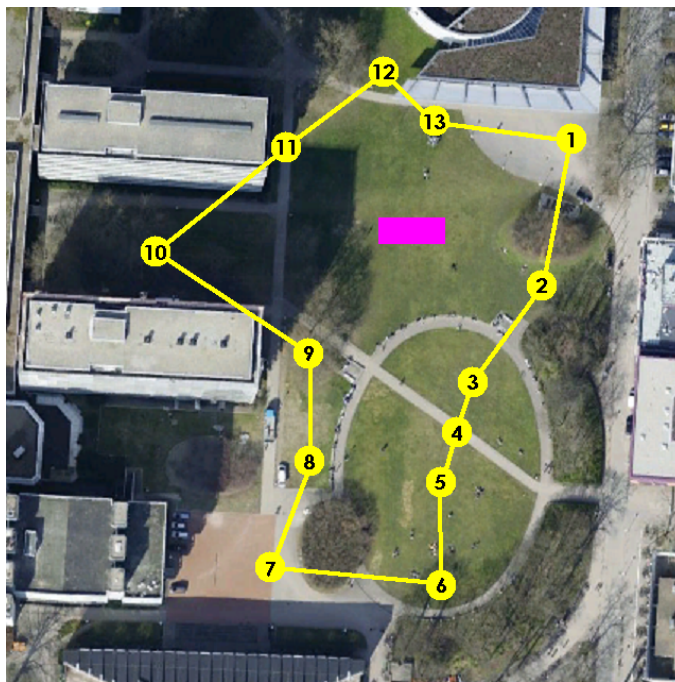
# Station 11: Edding-Spiel

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es eigentlich darum, einen Edding möglichst weit von einer geradlinigen Markierung aufzustellen. Da das Spiel auf dem Rasen stattfindet, werden statt der Eddings Flaschen verwendet. Die Gruppen spielen dabei parallel.

- Beide Gruppen erhalten je eine Flasche als Spielobjekt. Diese können sie unter Einbeziehung aller Spieler ihrer Gruppe an beliebiger Stelle hinter der Markierung aufstellen. Es sind beliebig viele Versuche erlaubt, solange die Spielzeit läuft. Nach jedem gelungenen Versuch wird die Distanz zwischen Markierung und Flasche gemessen.
- Es sind keinerlei Hilfsmittel erlaubt. Die Aufstellung der Flasche darf nur mithilfe der körperlichen Kräfte der Spieler erfolgen.
- Keiner der Spieler darf während des Aufstellungsvorgangs den Boden hinter der Markierung mit irgendeinem Körperteil oder Kleidungsstück berühren. Der Aufstellungsvorgang gilt als beendet, wenn alle Spieler wieder sicher vor der Markierung stehen.
- Ausschlaggebend ist die größte gemessene Distanz jeder Gruppe.

## Spielplan:



## 0-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechseinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand

## Station 12: Sechsbeinlauf

### Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Durchgänge	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A12		
	B12		
2	A11		
	B13		
3	A10		
	B1		
4	A9		
	B2		
5	A8		
	B3		
6	A7		
	B4		
7	A6		
	B5		
8	A5		
	B6		
9	A4		
	B7		
10	A3		
	B8		
11	A2		
	B9		
12	A1		
	B10		
13	A13		
	B11		

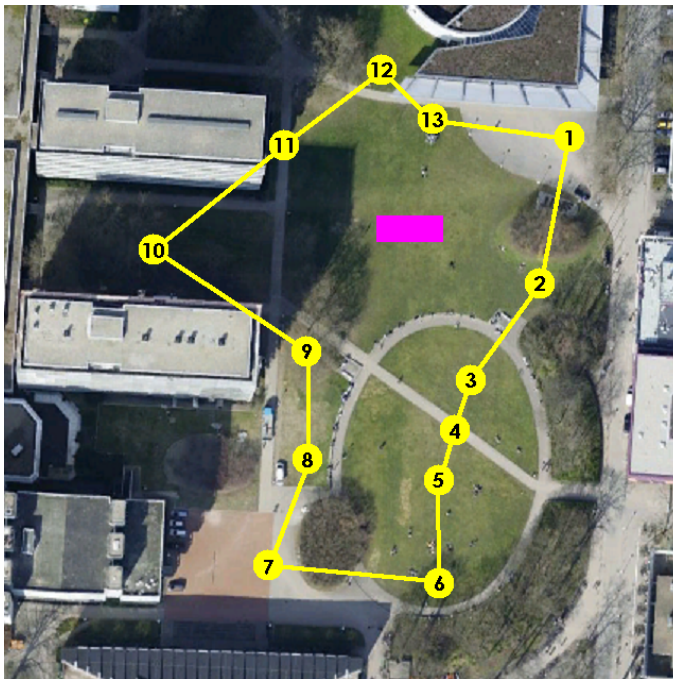
# Station 12: Sechsbeinlauf

## Regeln:

Bei diesem Spiel geht es darum, dass aneinandergelungene Fünf-Personen-Teams eine Strecke ablaufen. Die Gruppen spielen dabei parallel.

- Es stellen sich fünf Personen nebeneinander auf und werden mithilfe von O-Phasen-T-Shirt-Fetzen an den Füßen aneinandergelungene, sodass nur der linke Fuß des (von vorne betrachtet) am weitesten rechts stehenden Spielers bzw. der rechte Fuß des am weitesten links stehenden Spielers frei sind. Das so gebildete sechsbeinige Konstrukt läuft nun eine gewisse Distanz ab, die durch eine Markierung versehen ist, läuft um die Markierung herum und wieder zurück.
- Während ein Sechsbein unterwegs ist, darf sich das folgende Sechsbein bereit machen (sprich, seine Halbfüße miteinander verbinden).
- Es gibt genügend Platz für alle. Daher ist es nicht gestattet, ein gegnerisches Sechsbein bei seinem Lauf zu stören, auf welche Art auch immer. Sollte dies doch vorkommen, ist der Durchgang der störenden Gruppe als ungültig zu werten.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der vollständig absolvierten Durchgänge innerhalb der Spielzeit.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechsbeinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand



# Station 13: Spaghettiträger

## Ergebnisse:

Rd.	Nr.	Durchgänge	Platz für Strichliste, Bemerkungen, ...
1	A13		
	B13		
2	A12		
	B1		
3	A11		
	B2		
4	A10		
	B3		
5	A9		
	B4		
6	A8		
	B5		
7	A7		
	B6		
8	A6		
	B7		
9	A5		
	B8		
10	A4		
	B9		
11	A3		
	B10		
12	A2		
	B11		
13	A1		
	B12		

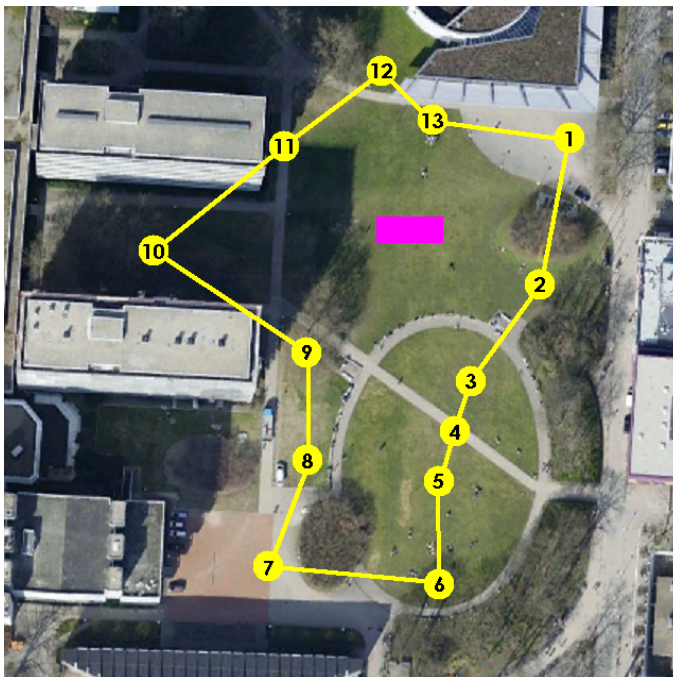
# Station 13: Spaghettiträger

## Regeln:

Ziel des Spiel ist es, eine Dose mittels einer Spaghetti, die an jedem Ende von einem Spieler in den Mund genommen wird, zu transportieren. Die Gruppen spielen dabei miteinander.

- Je ein Spieler der einen und ein Spieler der anderen Gruppe erhalten zusammen eine Spaghetti, die sie durch die Lasche der Dose schieben. Nun nehmen beide Spieler je ein Ende der Spaghetti in den Mund und die beiden können so die Dose transportieren. Nach Anheben der Dose absolvieren die beiden Spieler eine Distanz bis hinter eine Markierung und kehren wieder zurück. Dort müssen sie die Dose wieder abstellen. Sobald die Dose sicher steht, können sie die Spaghetti loslassen und mit den Händen herausziehen. Anschließend dürfen die nächsten beiden Spieler antreten usw.
- Wenn eine Spaghetti unterwegs bricht, führt dies zu einer erheblichen Erschwernis, aber nicht zum Zwangsabbruch des Durchgangs. Fällt hingegen die Dose zu Boden, so ist der Durchgang ungültig. Genauso ist der Durchgang ungültig, wenn die Dose beim Absetzen am Zielpunkt umfällt, nachdem die Spieler die Spaghetti losgelassen haben. Ebenfalls ungültig sind Versuche, die nicht mit der vollständigen Spaghetti durchgeführt werden. Am Ende des Versuchs muss die gesamte Spaghetti rekonstruierbar sein, d.h. es ist nicht erlaubt, die Spaghetti während des Durchgangs durch Aufessen zu kürzen.
- Tritt einer der Spieler auf eine (heruntergefallene) Dose und ist diese dadurch so kaputt, dass man sie nicht mehr hinstellen kann, so bekommen die Gruppen eine dreifache Negativwertung in Bezug auf die gültigen Durchgänge.
- Wird während eines Durchgangs die Dose mit einem Körperteil oder die Spaghetti anders als mit dem Mund berührt, ist der entsprechende Durchgang ungültig. Ein Durchgang beginnt durch Anheben der Dose und endet, wenn diese wieder sicher auf dem Tisch steht.
- Ausschlaggebend ist die Anzahl der vollständig absolvierten Durchgänge während der Spielzeit.
- Tipps (bitte an die Spieler weitergeben): Spaghetti beim Dosentransport unter Spannung halten, dann brechen sie nicht so häufig. Beim Abstellen der Dose so in die Hocke gehen, dass man nicht mit den Köpfen aufeinander zugeht.

## Spielplan:



## O-LYMPIA 2012

- 1 Schnapp' den Farbkreis
- 2 Partnersuche
- 3 Förderband
- 4 UStA-Parcour
- 5 Knie-Lauf
- 6 Schwammlauf
- 7 Pantomime
- 8 Freispiel
- 9 Spinnennetz
- 10 Kastanien-Kaskade
- 11 Edding-Spiel
- 12 Sechsbeinlauf
- 13 Spaghettiträger

Checkpoint,  
Getränkestand