

## **Willkommen zur Nachtolympiade**

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### **Grundprinzip:**

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### **Deine Disziplin:**

## **Alarmanlage**

### **Erklärung:**

Ein Spieler wird vor die Tür geschickt. Die übrigen Spieler\*innen vereinbaren eine Körperstelle, die als "Aus-Schalter" wirken soll (z.B. Nase, linke Hand, rechtes Ohrläppchen). Zusätzlich wird eine Spielerin als "Generalschalter" bestimmt. Nun stimmen alle ein nervenzerreißendes Alarmanlagen-Geheule an, was für den draußen wartenden Spieler das Signal ist, herein zu kommen. Er versucht nun, die Alarmanlage abzuschalten, indem er durch Ausprobieren die vereinbarte Körperstelle findet. Hat er dies geschafft, so verstummt der betreffende Spieler augenblicklich. Wird der als "Generalschalter" bestimmte Spieler ausgeschaltet, so verstummen alle Spieler\*innen.

### **Material:**

eine Trennwand zur Absonderung des Einen

**Viel Spaß beim Spielen!**

## Willkommen zur Nachtolympiade

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### Grundprinzip:

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### Deine Disziplin:

## Baumstammsortierung

### Erklärung:

Die ganze Gruppe stellt sich auf einen Baumstamm. Nun gibst du jedem verdeckt einen Zettel mit einem Buchstaben aus dem Buchstabenset, das der Gruppengröße entspricht (4, 5, 6, 7, 8) – vorher mischen nicht vergessen! Die Gruppe muss nun herausfinden, welches Wort sie bilden will, und ohne dass jemand den Boden berührt, auf dem Baumstamm sich entsprechend sortieren.

### Regeln:

Man darf immer nur mit den Personen sprechen (ins Ohr flüstern), die direkt neben einem stehen.

Niemand darf den Boden berühren.

Niemand darf den Zettel eines anderen sehen.

### Material:

Baumstamm, Zettelsets

### Auflösung für Zettelsets:

4er Gruppe: Gaul, Cafe, blau, gelb, Bund, bunt, Baby [7]

5er Gruppe: Alice, Almke, Bulli, Jurte, Kohte, Rover, Eulen, Kluft, Hölle, Katze [10]

6er Gruppe: Justin, Helene, Ranger, Farben, Lieder, Stufen, Tomate [7]

7er Gruppe: LaPfiLa, Königin, Technik, Gitarre, Scooter, Atemlos, Freibad, grinsen [8]

8er Gruppe: Netzplan, blaugelb, Wölfling, Sippling, Halstuch, Feedback [6]

Viel Spaß beim Spielen!

## Willkommen zur Nachtolympiade

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### Grundprinzip:

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### Deine Disziplin:

## Bettler und Bundespräsident

### Erklärung:

Jeder Mitspieler zieht eine Karte mit einer Berufsbezeichnung, die mit "B" beginnt: Bettler, Bananenverkäufer, Bauarbeiter, Briefträger, Bahnhofsvorsteher, Bürgermeister, Bundesminister, Bundeskanzler und Bundespräsident (bei Bedarf aus der Mitte welche weglassen). Nun setzen sich alle in dieser sozialen Hierarchie (Reihenfolge s.o.) in einen Stuhlhalbkreis.

Der Bundespräsident erzählt nun eine kurze Geschichte, in der er irgendeinen Mitspieler einer beliebigen Ungeheuerlichkeit beschuldigt. (Die Geschichte und die Anschuldigung sollen etwas mit Alice im Wunderland zu tun haben.) Der so Angesprochene steht unverzüglich auf und fragt: "Wer? Ich?".

Der Bundespräsident: "Ja, Du!", "Ich nicht!", "Wer denn sonst?" Nun nennt der Angesprochene eine neue Bezeichnung aus der Runde, der festgelegte Dialog wiederholt sich.

Nun fordert die Hierarchie aber, dass der Niedriggestellte immer aufsteht, wenn er mit dem Höhergestellten redet, der Höhergestellte jedoch immer sitzenbleibt. Außerdem muss der Niedriggestellte den Höhergestellten mit "Sie" ansprechen, umgekehrt *muss* geduzt werden.

Der Einzige, der diesen festgelegten Dialog durchbrechen darf, ist der Bettler. Er als Allerniedrigster darf sich alles erlauben. Er darf reden, wenn er nicht an der Reihe ist, siezen oder duzen nach Belieben, er darf die anderen aus dem Konzept bringen, und muss lediglich, wenn ein anderer ihn anspricht und bis zum "Wer denn sonst?" vorgedrungen ist, eine neue Person nennen.

Macht irgendeiner in der Runde einen Fehler, so wird er zum Bettler degradiert, alle Spieler mit niedrigerer Position bis zum Bettler rücken auf der Karriereleiter einen Platz weiter und nehmen die entsprechende Bezeichnung von ihrem Nachbarn an.

### Material:

Stühle im Halbkreis

Viel Spaß beim Spielen!

## **Willkommen zur Nachtolympiade**

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### **Grundprinzip:**

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### **Deine Disziplin:**

## **Wäscheklammernspiel**

### **Erklärung:**

Jede\*r kriegt eine Wäscheklammer und steckt sie sich irgendwo an die Oberkörperbekleidung. Auf ein Signal der Spielleitung versucht jede\*r den anderen ihre Wäscheklammer abzuluchsen. Jede neu erworbene Wäscheklammer muss ebenfalls irgendwo an der eigenen Oberkörperbekleidung angeklammert werden, damit sie von anderen geklaut werden können. Wer keine Klammer mehr hat, ist raus. Wer am Ende alle Klammern hat, hat gewonnen.

### **Material:**

Wäscheklammern, Spielfeld

Viel Spaß beim Spielen!

## **Willkommen zur Nachtolympiade**

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### **Grundprinzip:**

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### **Deine Disziplin:**

## **Bodyguard**

### **Erklärung:**

Die Spieler stehen im Kreis, zwei Freiwillige – "Justin Bieber" und sein "Bodyguard" gehen in die Mitte. Der Bodyguard muss versuchen, möglichst lange seinen Justin Bieber vor den Schüssen (Softball) aus dem Kreis der Scharfschützen zu retten. Er ist dabei durch eine imaginäre "kugelsichere Weste" unverletzlich. Ist Justin Bieber getroffen, muss der Bodyguard zurück in den Kreis und Justin Bieber wird zum neuen Bodyguard. Der Schütze, der getroffen hat, wird zum neuen Justin Bieber.

### **Material:**

Softball

Viel Spaß beim Spielen!

## **Willkommen zur Nachtolympiade**

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### **Grundprinzip:**

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### **Deine Disziplin:**

## **Der Riese schläft**

### **Erklärung:**

Der Spielleiter sucht sich einen "Riesen" unter den Spielern aus. Dieser legt sich hin und stellt sich schlafend.

Der Rest der Gruppe wagt sich jetzt so nahe wie möglich an den schlafenden Riesen heran. Der Spielleiter kommentiert dies: "Der Riese schläft, er schläft ganz tief und fest ..." usw. Irgendwann sagt er: "Der Riese wacht auf!"

Auf dieses Stichwort springt der Riese auf und versucht, einen aus der Schar zu fangen. Dieser wird dann der 2. Riese. In der nächsten Runde fangen sich dann beide weitere Riesen. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

### **Material:**

nichts

Viel Spaß beim Spielen!

## **Willkommen zur Nachtolympiade**

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, einen Posten zu übernehmen!

### **Grundprinzip:**

Alle zehn Minuten schickst du eine Gruppe weiter.

Wichtig ist, dass in diesen zehn Minuten der Weg zum nächsten Posten miteinberechnet ist. Das heißt: Die zehn Minuten beginnen sofort wieder neu, wenn du eine Gruppe wegschickst, und nicht erst, wenn die nächste Gruppe da ist.

Wenn du eine Gruppe hast, dann machst du mit ihnen deine Disziplin.

Es gibt keine Konkurrenz, Ziel ist: Spaß. Wie bei Olympia: Dabei ist alles.

Wenn die Zeit noch nicht rum ist, einfach das Spiel beliebig oft wiederholen oder so ;-)

### **Deine Disziplin:**

## **Flippern**

### **Erklärung:**

Die Spieler stehen mit gespreizten Beinen und Rücken nach innen im Kreis. Ein Spieler befindet sich im Kreis. Die Spieler schauen zwischen ihren Beinen durch und schlagen den auf sie zukommenden Ball wie Flipperfedern im Kreis weiter. Ziel des Spieles ist es, den Spieler in der Mitte mit dem Ball zu treffen, dieser darf ausweichen. Ist er getroffen, so darf die "Flipperfeder", die ihn getroffen hat, in die Mitte.

### **Material:**

Softball

Viel Spaß beim Spielen!