

LEINZELLER OLYMPIADE



Samstag, 23.07.2022

Vorstellung der Disziplinen:

- | | | |
|----|---------------------------------|---|
| 1 | <u>Tischtennisclub Leinzell</u> | <i>Das Runde muss ins Eckige</i> |
| 2 | <u>Ski-Zunft</u> | <i>Skilanglauf</i> |
| 3 | <u>Feuerwehr</u> | <i>Wasserschleuder</i> |
| 4 | <u>Schützenverein</u> | <i>Armbrustschießen</i> |
| 5 | <u>SG Leinzell</u> | <i>Cornhole-Spiel</i> |
| 6 | <u>Musikverein Leinzell</u> | <i>Tenorhornball</i> |
| 7 | <u>Eisstockclub</u> | <i>Tisch-Eisstockschießen</i> |
| 8 | <u>Leinzeller Murra</u> | <i>Cat - Walk</i> |
| 9 | <u>Coconuts</u> | <i>Wilhelm Tell / Büchsenwerfen</i> |
| 10 | <u>Schulzentrum Leinzell</u> | <i>Zurück in die Schule– Eine Zeitreise mit Action!</i> |
| 11 | <u>TSV Leinzell</u> | <i>Schützenkönig</i> |
| 12 | <u>Schachclub Leinzell</u> | <i>Schachfiguren Staffellauf</i> |



Station 1: TTC (Tischtennisclub Leinzell)



„das Runde muss ins Eckige“

Bei diesem Spiel mit demselben Prinzip wie beim Torwandschießen hat der Spieler jeweils 5 Versuche den Tischtennisball in das untere und obere Loch zu spielen.

Dazu lässt man den Ball aus der Hand auf die Platte fallen und spielt ihn direkt oder indirekt in die jeweilige Öffnung.



Jeder Treffer zählt für den Einzelnen als Punkt. Maximale Punktezahl = 10
Für die Teamwertung werden die Punkte addiert. Maximale Punktezahl = 30



Station 2: Ski-Zunft



„Skilanglauf“

Der Olympionike darf sich mit seiner Skiausrüstung vertraut machen. Diese besteht aus Skiern, Skistöcken (passende Länge bitte auswählen) und Startleibchen.

Vor dem Start werden dem Teilnehmer die Skier angelegt und in Startposition an der Startlinie positioniert.

Nach dem Startsignal legt der Teilnehmer sein Leibchen an, nimmt die Stöcke in die Hand und läuft so schnell wie möglich mit den Skiern einmal um das Tor und wieder zurück zum Ziel.

Die gestoppte Zeit wird anhand einer Punktetabelle ermittelt (max. 10 Punkte pro Person und max. 30 pro Team).



60 sec. - >	=	1 Punkt
55 sec. – 60 sec.	=	2 Punkt
50 sec. – 55 sec.	=	3 Punkt
45 sec. – 50 sec.	=	4 Punkt
40 sec. – 45 sec.	=	5 Punkt
35 sec. – 40 sec.	=	6 Punkt
30 sec. – 35 sec.	=	7 Punkt
25 sec. – 30 sec.	=	8 Punkt
20 sec. – 25 sec.	=	9 Punkt
15 sec. – 20 sec.	=	10 Punkt



Station 3: Freiwillige Feuerwehr

„Wasserschleuder“

In die Holzvorrichtung wird eine Schleuder eingespannt. Damit werden in Wasser getränkte Schwämme eingespannt und zum Teamspieler auf der gegenüberliegenden Seite rüber katapultiert.

Da werden die Schwämme in einen Eimer ausgedrückt. Die Schwämme müssen dann von einem Spieler zur Schleuder zurückgebracht werden. Da kann auch ein rotierender Wechsel der Spieler-Positionen stattfinden.

Eine Person ist an der Schleuder, einer versucht die Schwämme zu fangen und drückt die Schwämme aus und einer bringt die Schwämme zur Schleuder zurück.

Nach Ablauf der Zeit wird der Wasserendfüllstand gemessen. Je nach Wasserstand werden Punkte vergeben.



Station 4: Schützenverein „Armbrustschießen“



Geschossen wird:

- Mit einer Armbrust (Kinderarmbrust)
- Es wird aus ca. 5m Entfernung auf eine Zielscheibe, die hinter einer Glasscheibe befestigt, ist geschossen
- Die Pfeile haben an der Spitze Gummisauger, die an der Glasscheibe Kleben bleiben
- Jeder Schütze hat 3 Probeschüsse (werden nicht gewertet) und 3 Wertungsschüsse.
- Die Ringzahl der Wertungsschüsse wird dann auf Punkte umgerechnet.
- Jeder Schütze hat 3 min. Zeit, um seine Schüsse abzugeben.



Station 5: SG Leinzell



„Roller Coaster“

Jeder Teilnehmer/in erhält ein „Stück Dachrinne“. Die Teilnehmer müssen die Dachrinnenteile so aneinanderhalten, dass kein Spalt entsteht. In das hinterste Stück Dachrinne wird ein Tennisball gelegt.

Aufgabe:

den Tennisball, ohne dass er runterfällt, über eine bestimmte Strecke in einen Eimer zu befördern. Die Teilnehmer müssen die Strecke mit den Dachrinnenstücken absolvieren, d.h. wenn der Tennisball den hintersten Dachrinnenteil verlassen hat rennt der Teilnehmer vor und hält sein Dachrinnenstück an das vorderste. Durch Bewegen des Dachrinnenstücks wird der Tennisball wiederum in das nächste Dachrinnenstück gerollt und der Teilnehmer rennt nach vorne und verlängert die Dachrinnenbahn. Dies wird so lange gemacht bis der Eimer erreicht ist und der Ball im Eimer landet.

Punktevergabe:

10 Punkte beim Erreichen des Eimers, ohne dass der Ball heruntergefallen ist

- Minus 1 Punkt, wenn der Ball aus dem Eimer am Schluss wieder herauspringt
- Es wird immer 1 Punkt abgezogen, wenn der Ball auf der Strecke auf den Boden fällt.

Die Strecke für Erwachsene wird etwas anspruchsvoller bzw. länger sein als bei Kindergruppen.

Wir wünschen euch viel Erfolg und jede Menge Spaß!



Station 6: Musikverein Leinzell



„Tenorhornball“

Spiel:

Bei diesem Spiel geht es darum einen Parcours mit einem Tenorhorn in beiden Händen zu durchqueren und am Ende verschiedene Gegenstände in dieses Tenorhorn zu werfen.

Im Parcours müssen vier Hindernisse überwunden werden. Dabei darf das Tenorhorn nicht losgelassen werden. Am Ende des Parcours wird das Tenorhorn in einen bereitgestellten Ständer gestellt. Aus drei Meter Entfernung müssen drei unterschiedliche Gegenstände in das Tenorhorn geworfen werden.

Punktevergabe:

Jedes überquerte Hindernis gibt einen Punkt. Insgesamt können vier Punkte beim Parcours erreicht werden.

Beim Werfen ins Tenorhorn entscheidet die Trefferquote.

Tischtennisball	2 Punkte
Tennisball	1 Punkt
Gummi von einem Einmachglas	3 Punkte



Station 7: ESC (Eisstockclub)



Tisch-Lattl-Schießen

Spiel:

Auf einem Tisch mit Umrandung steht ein Tischspiel „Lattl-Schießen“.

Spielzeit pro Mannschaft 5 Minuten

Die Gruppe, die an den Tisch kommt, wird die Aufgabe vorgestellt.

Es hat jeder Spieler die Möglichkeit maximal 3 Probeschüsse zu spielen.

Dauer ca. 2 Minuten

Die Mannschaften haben dann 3 Minuten für die eine Aufgabe Zeit.

Jeder Spieler darf dann in 3 Durchgängen 3x spielen.

Beim Lattl-Schiessen müssen die herabhängenden Zahlen-Täfelchen mit dem Eisstock-Stiel getroffen werden und auf den Lattel liegen bleiben.

Es können hier bis zu $3 \times 27 = 81$ Lattl-Punkte erspielt werden.

Die erreichten Lattl-Punkte werden dann auf die zehn Wertungspunkte umgerechnet.

Punktevergabe:

01	-	08	=	1 Punkt
09	-	16	=	2 Punkte
17	-	24	=	3 Punkte
25	-	32	=	4 Punkte
33	-	40	=	5 Punkte
41	-	48	=	6 Punkte
49	-	56	=	7 Punkte
57	-	64	=	8 Punkte
65	-	72	=	9 Punkte
73	-	81	=	10 Punkte



Station 8: Leinzeller Murra



„Cat - Walk“

Unsere Katzen machen ein Geheimnis daraus, was an dieser Station auf euch zu kommt. Also lasst euch überraschen 😊





Station 9: Square Dance Clubs „Coconuts“ „Wilhelm Tell“

Verlauf:

Person A balanciert einen Becher mit Wasser auf dem Kopf. Person B schießt den Becher Wasser von Kopf der Person A.

Entfernung 5 m. Gewertet wird die Zeit, bis der Becher vom Kopf fliegt.

Die Person A darf dabei das Fallen des Bechers nicht verursachen, ansonsten erfolgt keine Wertung.

Der Versuch kann einmal wiederholt werden.

Wertung:

0 - 30 Sek.	=	10 Punkte
30 - 60 Sek.	=	9 Punkte
60 - 90 Sek.	=	8 Punkte
90 - 120 Sek.	=	7 Punkte
120 - 150 Sek.	=	6 Punkte
150 - 180 Sek.	=	5 Punkte
180 - 210 Sek.	=	4 Punkte
210 - 240 Sek.	=	3 Punkte
240 - 270 Sek.	=	2 Punkte
270 - 300 Sek.	=	1 Punkte
Über 300 Sek.	=	0 Punkte

Station 9: Square Dance Clubs „Coconuts“



„Büchsenwerfen“

Verlauf:

Büchsen werden zu einer Pyramide auf einem Biertisch aufgestellt.

Distanz: 7-8 m

Gewertet wird, wie viele Büchsen mit 10 Wurf vom Tisch geworfen werden

Wertung:

10	Büchsen	=	10	Punkte
9	Büchsen	=	9	Punkte
8	Büchsen	=	8	Punkte
7	Büchsen	=	7	Punkte
6	Büchsen	=	6	Punkte
5	Büchsen	=	5	Punkte
4	Büchsen	=	4	Punkte
3	Büchsen	=	3	Punkte
2	Büchsen	=	2	Punkte
1	Büchsen	=	1	Punkte
0	Büchsen	=	0	Punkte



Station 10: Schulzentrum Leinzell



Zurück in die Schule – Eine Zeitreise mit Action!

An dieser Station müssen die Mannschaften Fragen aus Schulfächern wie Erdkunde, Geschichte oder Mathematik beantworten, dabei müssen sie eine „sportliche Disziplin vom Pausenhof“ wählen.

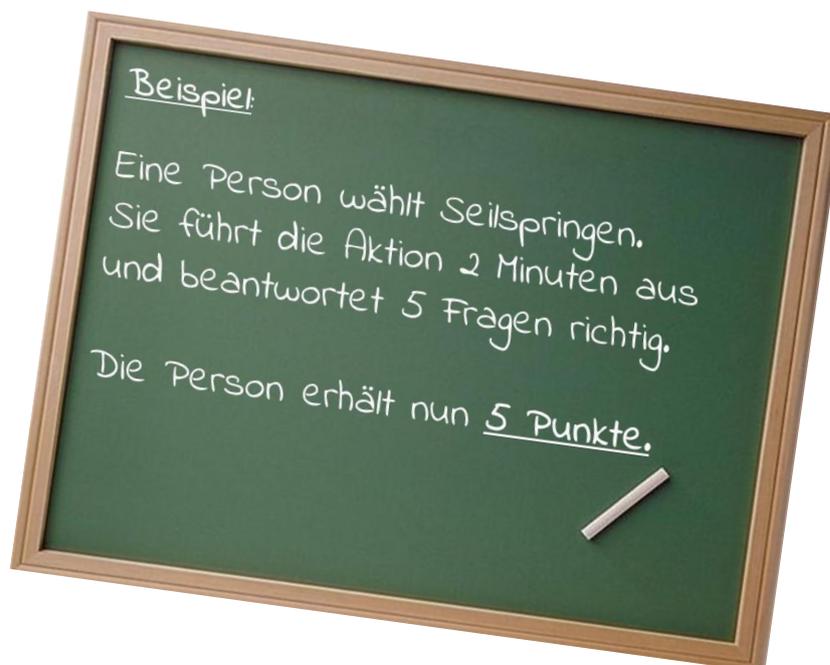
Folgende Disziplinen stehen zur Auswahl:

- Seilhüpfen
- Parcour-Dribbeln
- Papierkorbwerfen



Jeder Teilnehmer wählt nun eine Disziplin. Er führt diese 2 Minuten lang aus.

Während der Ausführung bekommt er 10 Fragen gestellt. So kann er maximal 10 Punkte erreichen.





Station 11: TSV Leinzell



„Schützenkönig“

Die Station besteht aus zwei Teilen, bei denen jeweils maximal 5 Punkte pro Spieler erreicht werden können. Insgesamt können also 10 Punkte pro Spieler erreicht werden, wobei jeder Spieler jeweils 3 Versuche hat, von denen der beste Versuch gewertet wird.

Beim 1. Teil muss der Ball so oft wie möglich auf dem Fuß oder Kopf in einem begrenzten Feld jongliert werden. Wer es schafft, den Ball 5x oder mehr zu jonglieren, ohne dass der Ball den Boden berührt oder das Feld verlassen wird, bekommt 5 Punkte.

Anschließend wird beim 2. Teil der Ball von einer Markierung aus 10 Metern Entfernung (Kinder bis 12 Jahre => 7 Meter) durch ein „Hütchentor“ in ein aufgestelltes Stangentor geschossen. Jeder Treffer ergibt 1 Punkt, bei insgesamt 5 Schüssen pro Versuch können also ebenfalls 5 Punkte erzielt werden.



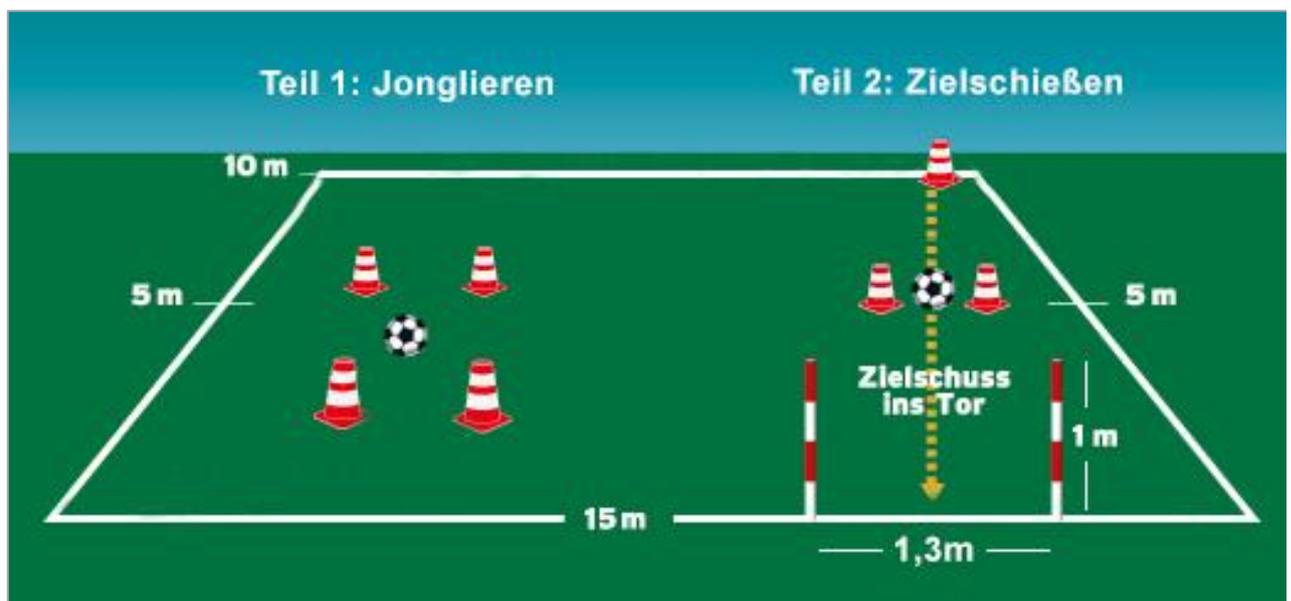
Station setzt sich zusammen aus:

Teil 1: Jonglieren (5x = 5 Punkte)

Teil 2: Zielschießen (5x = 5 Punkte)

Insgesamt können also

10 Punkte pro Spieler (3er Teams) erreicht werden.



Übersicht Punktevergabe:

Teil 1 „Jonglieren“: 5x = 5 Punkte, 4x = 4 Punkte, 3x = 3 Punkte, 2x = 2 Punkte, 1x = 1 Punkt.

Teil 2 „Zielschießen“: 5 Treffer = 5 Punkte, 4 Treffer = 4 Punkte, 3 Treffer = 3 Punkte,



Station 12: Schachclub Leinzell



Schachfiguren-Staffellauf

Bei diesem Spiel kommt es auf die Teamleistung an. Hier müssen die Schwarzen Figuren mit den Weißen Figuren getauscht werden. Es ist ein Staffellauf: Wenn ein Spieler Figuren auf die andere Seite gebracht hat, läuft der nächste Spieler los. Am Ende des Staffellaufes müssen die Figuren in einer Reihe sein, und die Bauern in einer Reihe. Jeder Spieler kann entscheiden, wie viele Figuren er auf einmaltragen möchte.

Startstellung



Die Einzelwertung erfolgt durch Teilen der Teamwertung durch 3.

Wertung:

30 Punkte:	<80s	15 Punkte	<105s
27 Punkte	<85s	12 Punkte	<110s
24 Punkte	<90s	9 Punkte	<115s
21 Punkte	<95s	6 Punkte	<120s
18 Punkte	<100s	3 Punkte	<125s



Ergebnis-Wertung

Team-Wertung:

1. Es gewinnt das Team mit den meisten Team Punkten aus allen Disziplinen nach Abzug der Streichresultate (schlechtestes Ergebnis jedes Teammitgliedes)
2. Bei Punktgleichheit gewinnt das Team mit dem erfolgreichsten Teammitglied (nach Abzug des Streichresultats)
3. Bei weiterem Gleichstand gewinnt das Team mit dem besten Team-Zweiten (nach Abzug des Streichresultats)
4. Bei weiterem Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten Punkten ohne Abzug der Streichresultate
5. Bei weiterem Gleichstand wird der Rang geteilt

Einzel-Wertung:

1. Es gewinnt der Teilnehmer / die Teilnehmerin mit den meisten Einzel Punkten aus allen Disziplinen nach Abzug des Streichresultats (schlechtestes Ergebnis)
2. Bei Punktgleichheit gewinnt der Teilnehmer / die Teilnehmerin mit den meisten Punkten vor Abzug des Streichresultats
3. Bei weiterem Gleichstand wird der Rang geteilt