# Spielideen für eine Fischstäbchenolympiade

#### 1. Schwindelfrei

Ein Fischer muss an Bord eines Fischkutters natürlich seefest und schwindelfrei sein. Ein schmales Brett liegt auf dem Boden, über das mit verbundenen Augen balanciert werden muss.

### 2. In den Wanten

Auch in der Takelage muss ein Fischer sich schwindelfrei bewegen können. Zwei Seile werden gespannt, über die der Fischer gehen muss. Die Seile (eine Slagline) können von einem Baum zum anderen gespannt werden in nur ca. 30-50 cm Höhe, so dass sich niemand weh tun kann.

#### 3. Strickleiter

Ein Fischer muss auf Zeit eine Strickleiter hoch und runter klettern.

### 4. Seemannsknoten

Wer in der Seefahrt tätig ist, muss verschiedene Knoten beherrschen. Für diese Aufgabe werden 2-3 Knoten auf Abbildungen vorgegeben, die dann mit Hilfe eines Seils (Taus) geknotet werden müssen.

### 5. Fernrohr

Ein gutes Auge und ein gutes Fernrohr sind wichtig, um frühzeitig Gefahren am Horizont zu entdecken. In etwa 30 – 50 Meter Entfernung müssen mit Hilfe eines Fernrohrs verschiedene Gegenstände erkannt werden. Der Spieler hat 60 Sekunden Zeit, um sich alles anzusehen und einzuprägen. Anschließend wird gefragt, was er gesehen hat. Pro erkanntem Gegenstand ein Punkt.

# 6. Wasser schöpfen

Bei hohem Seegang oder einem bereits undichten Schiff muss Wasser mit der Hand aus dem Schiff geschöpft werden. Mit Hilfe eines Schwammes muss Wasser aus einer Wanne in ein anderes Gefäß befördert werden. Die Menge wird am Ende des Spiels gemessen und für die Bewertung herangezogen. Anstelle des Schwammes wären auch ein Joghurtbecher oder nur die Hände denkbar.

### 7. Anker lichten

Ein Anker ist schwer. Ein langes Tau muss auf Zeit aufgerollt werden. Oder ein schwererer Baumklotz muss eine bestimmte Strecke weit an einem Seil gezogen werden.

### 8. Schiff beladen

Am Anfangspunkt sind mehrere Gegenstände aufgetürmt, die auf das Schiff müssen. Die Gegenstände müssen vom Anfangspunkt einzeln auf das Schiff transportiert werden. Zeit wird gestoppt. Unterschied zwischen Kleinen und Großen.

### 9. Fische angeln

Mit selbst gebastelten Magnetangeln und ausgeschnittenen Kartonfischen mit Büroklammer werden Fische aus einem Karton (=Teich) geangelt. Die Fische unterscheiden sich in Farbe und Größe, oder bekommen unterschiedliche Punktzahlen zugewiesen.

Pierre Bouvain, Queck 20.09.2011 12:18 Uhr

### 10. Schiffszwieback essen

Zwieback wird an einer Schnur aufgehängt und muss hängend mit dem Mund gegessen werden. Dabei sind die Hände auf dem Rücken zusammengebunden.

### 11. Netz flicken

Netze können reißen und müssen geflickt werden. Aus ein paar Schnüren ist ein Netz geflochten und gebunden. Ein Riss muss auf Zeit mit einer weiteren Schnur geflickt werden.

# 12. Wer ist der stärkste Fischer (Armdrücken)

Zu diesem Wettbewerb müssen zwei Mitspieler antreten, die gegeneinander Armdrücken machen. Fünf Durchgänge. Wer die meisten gewonnen hat, erhält entsprechende Punkte.

# 13. Wettangeln

Ein Fisch ist an einer Schnur befestigt, die an einer Toilettenrolle befestigt ist. Die Schnur mit dem Fisch muss möglichst schnell auf die Toilettenrolle aufgewickelt werden. Zeit gilt.

#### 14. Fische treten

Auch bei diesem Spiel treten zwei Mitspieler an. Mit einer Schnur werden zwei Pappfische an das rechte oder linke Bein gebunden. Auf Kommando versucht nun einer dem anderen seinen Pappfisch vom Bein zu treten. Wer seinen Fisch zuletzt noch hat ist Sieger.

### 15. Fische blasen

Auf dem Boden liegen Papierfische, die durch Blasen ins Wasser (= markierter Kreis auf dem Boden) befördert werden sollen.

# 16.,,Meerjungfrau"

Sackhüpfen...

### 17. Fisch malen

Ein Fisch muss auf Zeit mit einem Filzstift gemalt werden. Natürlich nicht so einfach mit der Hand, sondern mit dem Mund.

### 18. Tauchen

In einer großen Wasserwanne schwimmen (als Fische) 5-10 Äpfel in kleinen Stücken. Wie lange benötigt ein Spieler, um die Fische (=Apfelstückchen) aus der Wanne nur mit dem Mund herauszuholen (und zu essen)?

#### 19. Fischen

Es werden aus einer großen Plastiktüte / Mülltüte ca. 50-100 kleine Fische geschnitten. Diese (Folien-)Fische müssen nun aus einer großen mit Wasser gefüllten Wasserwanne oder kleinem Plastikbadepool von Hand herausgefischt werden. Wie lange benötigt der Mitspieler hierfür?

### 20. Fischernetz werfen

Ein Fischernetz (ein Tarnnetz geht auch) muss ausgeworfen werden und möglichst viele am Boden ausgelegte Fische bedecken. Für jeden Fisch gibt es Punk-

Pierre Bouvain, Queck 20.09.2011 12:18 Uhr

te. Ca. 20 Fische werden in 1-2 Meter Entfernung auf 1-2 Quadratmeter auf dem Boden verteilt. Die Fische müssen am Boden befestigt sein, so dass jede Gruppe die gleiche Verteilung und Chancen hat.

# 21. Fliegende Fische fangen

Fische (= Bälle, Kartons etc.) müssen mit einem Netz eingefangen werden. Der Spieler hält das Netz (Kescher) und versucht die Fische einzufangen, die ihm aus einer Entfernung von 5 Metern zugeworfen werden. Die Anzahl der gefangenen Fische geht in die Wertung ein.

# 22. Zungenbrecher

Wer kann die folgenden den folgenden Zungenbrecher fehlerfrei aufsagen: "Fischers Fritz fischt frische Fische; frische Fische fischt Fischers Fritz."

# Für alle Spiele gilt:

- Spiele zuhause vorbereiten
- Alles benötigte Material mitbringen
- Bewertung festlegen (vorher ausprobieren)

Pierre Bouvain, Queck 20.09.2011 12:18 Uhr