

# Team der Adler - Ranger Olympiade

---

Gesamte Spieldauer: ca. 45min  
Dauer pro Station: 4min  
Pro Team: 3-4 Spieler

## Station 1:

Leiter:

Materialien: Schubkarre, Stab

Es wird eine Strecke von 5 Metern abgemessen und durch den Stab gekennzeichnet. Es spielen immer zwei Leute. Einer schiebt die Schubkarre bis zum Stab (erste 5m), während der andere in der Schubkarre sitzt. Auf der halben Strecke wird gewechselt. Sind insgesamt 10 Meter geschafft, wechseln beide Spieler gegen andere aus dem Team.

Punkte: Pro halbe Strecke (5m) einen Punkt.

## Station 2:

Leiter:

Materialien: 6 Tennisbälle, 3 Ringe

Jeder Spieler bekommt zuerst 3 Tennisbälle. Ziel ist es die drei Ringe, die in verschiedenen Entfernungen aufgestellt sind (nah, mittel und weit weg) mit den Bällen zu treffen. Erst wenn zwei Spieler ihre Bälle verschossen haben werden die Bälle wiedergeholt.

Punkte: Je nach Entfernung des Ringes 1, 2 oder 3 Punkte bei Treffen in Ring

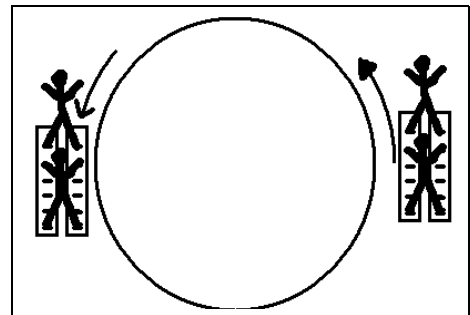
## Station 3:

Leiter:

Materialien: Seil, 2 Laufbretter (Bretter mit Laschen zum Einhängen der Füße | 1 linkes + 1 rechtes)

Ein Seil wird kreisförmig auf den Boden gelegt, um das die Ranger mit den Laufbrettern unter den Füßen herumgehen müssen. Das ganze Team geht zusammen.

Punkte: 1x um den Kreis herum -> 2 Punkte



## Station 4 (Ballhüpfen):

Leiter:

Material: Ball, Stab

Es wird wieder eine Strecke von 5 Metern abgemessen und durch den Stab gekennzeichnet. Dann müssen die Spieler mit dem zwischen die Beine geklemmten Ball (in Höhe des Schienbeines) die Strecke bis zum Stab und wieder zurück gehen. Der Ball darf nicht herunterfallen.

Punkte: Pro 10 Meter (hin und zurück) einen Punkt

### Station 5:

Leiter:

Material: Hüpfball, Sack, Stab

Auch hier wieder eine Strecke von 5 Metern abmessen und durch den Stab kennzeichnen. Die Spieler müssen nun auf der Hälfte der Strecke (erste 5m) Sackhüpfen und den Rückweg mit dem Hüpfball zurücklegen.

Punkte: Pro 10 Meter (hin und zurück) einen Punkt

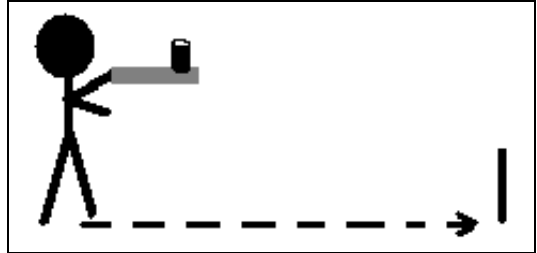
### Station 6:

Leiter:

Material: Brett mit 50cm Länge, (Trink-)Becher, 2 Eimer mit Wasser

Der mit Wasser gefüllte Becher wird auf die eine Seite des Brettes gestellt, die andere Seite wird festgehalten. Nun muss der Spieler mit dem Brett und dem Becher eine Strecke von 10 Metern (evtl. wieder 2x 5 Meter) gehen.

Punkte: Ist der Becher danach noch mindestens halb voll gibt es zwei Punkte.



### Station 7:

Leiter:

Materialien: 4 Eimer, 4 Tücher,

1. Eimer: Knoten, Messerscheide, Teelicht
2. Eimer: Rangerausweis, Mini-Maqlight, Kugelschreiber
3. Eimer: Mullbinde, Streichholzschachtel, Handschuh
4. Eimer: (voll Wasser) Tannenzapfen, Stein

Jeder im Spielteam muss versuchen die in einem Eimer enthaltenen Gegenstände zu erfühlen. Hineinschauen sollte durch die über den Eimern liegenden Tücher verhindert werden, ansonsten sollten den Rangern die Augen verbunden werden. Dazu würden noch weitere 4 Tücher gebraucht werden.

Punkte: Pro (richtig) erfühlten Gegenstand einen Punkt.

Bei Teams mit nur 3 Rangern wird der Punktedurchschnitt genommen und für den 4 Eimer errechnet.