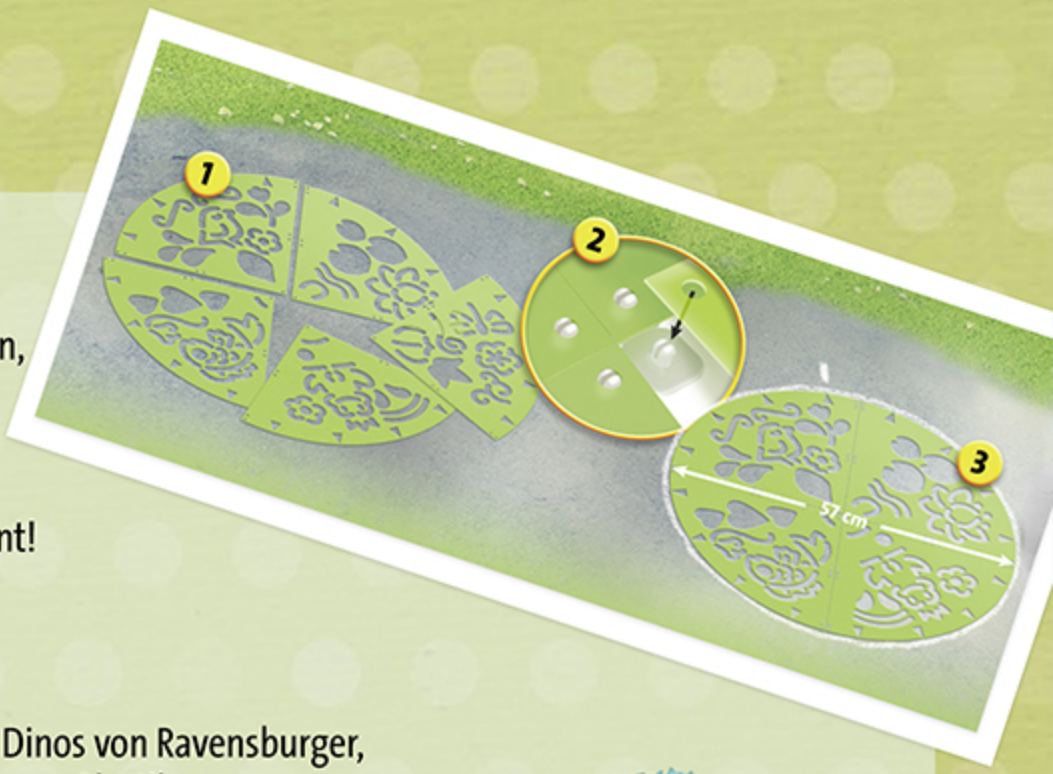
Die Wett-Olympiade



Die Partygäste treten in vier verschiedenen Wettspielen gegeneinander an – Wettpinseln, Sackhüpfen, Eierlauf, Mandala-Wettmalen. Welches Team als Erstes den Parcours gemeistert hat, gewinnt!

Was brauchen Sie:
Outdoor-Malspaß Flüssigkreide Dinos von Ravensburger, Jutesäcke oder stabile Müllsäcke aus Plastik, Eier (alternativ Kartoffeln), Löffel, Outdoor Mandala-Designer von Ravensburger





Letzte Vorbereitung:
Per Losverfahren werden die Gruppen gezogen. Im besten Fall spielen immer ca. vier Kinder gleichzeitig gegeneinander. Platzieren Sie die vier Wettspiele so, dass die Kinder eines nach dem anderen ohne Unterbrechung bewältigen können. Empfohlene Reihenfolge: Wettpinseln mit dem Outdoor-Malspaß, Sackhüpfen, Eierlauf, Wettmalen mit dem Mandala-Designer.

Und los geht's:
Der Startschuss ist gefallen und die erste Gruppe tritt gegeneinander an.
1. Wettpinseln: Jedes Kind bekommt eine Schablone und muss diese so schnell wie möglich mit der Flüssigkreide ausmalen.
2. Sackhüpfen: Start und Ziel müssen markiert werden. Die Kinder springen schnell in die Jutesäcke/Plastiktüten und hüpfen so schnell sie können ins Ziel.
3. Eierlauf: Start und Ziel müssen markiert werden. Das Ei oder die Kartoffel werden mit dem Löffel vom Start zum Ziel und zurückgebracht. Bei dem Wettrennen darf das Ei nicht fallen gelassen werden.
4. Mandala-Wettmalen: Jedes Kind bekommt eine Schablone und muss diese so schnell wie möglich mit Kreide ausmalen.
5. Wer zuerst alle vier Stationen fertig gespielt hat, hat gewonnen.

Ravensburger