

Olympisches Kinder-Spiel-Fest

Sehr geehrte/r Sportverantwortliche/r,

dieses Spiel- und Sportfest soll nicht nur den Bewegungsapparat und den Kreislauf der Kinder stärken, sondern auch Geist und Geschicklichkeit fördern.

Wenn ich Sie als Verantwortliche/n und natürlich alle Kollegen/innen Ihrer Schule dafür gewinnen kann unsere Olympische Idee als einen zweiten sportlichen bzw. kulturellen Höhepunkt eines jeden Schuljahres mit in Ihr Programm aufzunehmen, dann könnten wir gemeinsam den jeweiligen Bezirksmeister und später den Berliner Meister ermitteln. Austragungsort ist unser Kinderspielland Bim & Boom

Dazu möchte ich Ihnen zwei Wettkampf-Varianten vorstellen:

Punkt 1.)

In unserer über 3.300 qm großen Halle stehen den Kindern zwischen ein und zwölf Jahren viele große und kleine Anlagen und Betätigungsfelder zur Verfügung. Ein Teil davon eignet sich hervorragend für Wettkämpfe, die nicht alltäglich sind und dafür mussten bestimmte Spielregeln entwickelt werden, die ich Sie bitten möchte zu studieren. Mit einem bestimmten Punktesystem soll erreicht werden, dass eigentlich jedes Kind gewinnen könnte. Aus jeder Klasse sollen die drei besten Mädchen und Jungen ermittelt werden. Jede Klasse teilt sich in zahlenmäßig gleiche Mädchen- und Jungen-Mannschaften auf. Wenn das nicht möglich ist, dann sollte die jeweils kleinere Gruppe Kinder aus der zahlenmäßig höheren erhalten, denn jedes Kind kämpft für sich allein. Da der Klassenlehrer seine Kinder kennt kann so gestartet werden wie es die Kinder möchten oder der Lehrer einteilt. Jedes Kind erhält seine Leistung mit Punktebewertung durch den Klassenlehrer in einem Bewertungsschema eingetragen. Zur Sicherheit und Bestätigung wird der jeweilige Kampfrichter die eingetragenen Werte an den einzelnen Wettkampfstationen gezeichnet.

Bei jeder Disziplin erhalten immer die ersten zehn Kinder Punkte (siehe Punkte-Tabelle). Jeder Durchgang sollte nur 12 bis 15 Minuten dauern, damit ca. 1,5 Stunden eingehalten werden können. Nach Beendigung jeder Disziplin bleibt die Klasse ruhig und geordnet an ihrem Sportgerät, damit der Oberkampfrichter sieht ob alle fertig sind. Dazu werden pro Klasse mindestens drei Begleiter benötigt, die dann an den einzelnen Stationen auch für Ordnung sorgen und die Kinder mit anfeuern. Der Oberkampfrichter fragt dann die Positionen ab. Durch jeweils einen kurzen Pfiff mit der Trillerpfeife wird von Position eins bis sechs bzw. acht dem Kampfrichter bestätigt, dass jede Klasse fertig ist. Dann wechselt jede Klasse zur nächsten Position, also von eins nach zwei, bzw. von sechs/sieben dann nach eins usw. Wichtig, wir ermitteln auch die disziplinierteste Klasse. Jede Klasse kann sich immer bis zu drei Punkte verdienen, wenn alle Kinder geschlossen von einem zum nächsten Wettkampfplatz laufen, wenn alle immer auf ihren zugewiesenen Plätzen sitzen bleiben, bis jeder dran war und der Durchgang beendet ist und wenn alle Kinder die jeweiligen Starter und Starterinnen anfeuern.

Wenn alle Positionen durchlaufen sind darf dann noch jedes Kind bis 11:45 Uhr auf den Anlagen spielen und herum toben. Während dieser Zeit werden alle Urkunden fertig gestellt. Über unsere Lautsprecheranlage bitten wir dann alle Kinder und Lehrer in den Theaterbereich zur Siegesfeier. Es setzen sich alle auf den Fußboden. Die Sieger werden entweder von den Lehrern, dem Schuldirektor, einem eventuellen Sponsoren oder unserem Team auf die Bühne gerufen und mit Beifall belohnt.

Die Klassenlehrer kennen alle ihre Kinder. Sie erhalten die Wettkampfliste, in die alle teilnehmenden Kinder eingetragen werden müssen. Der Lehrer trägt die jeweiligen Ergebnisse und die erzielten Punkte nach jedem Durchgang in die Liste ein. Dazu sollte immer der Klassenlehrer und eine Begleitperson bei der jeweiligen Klasse sein und bereits zuvor das Punktesystem studiert haben. Diese beiden Personen geleiten dann die Gruppe immer von einer Disziplin zur nächsten und rufen auch immer die Kinder auf, die an den Start zum Wettkampf müssen. Optimal ist, wenn immer die beiden Betreuer, je eine Mannschaft begleiten, aber zusammen. Die dritte Person der Klasse, die die Kinder betreut, wird einer jeweiligen Disziplin zugeordnet und diese dann auch betreuen und den Kindern erklären, was sie dort machen müssen. Aus diesem Grund bitten wir die Lehrer und Begleiter, die nicht unmittelbar ihre Klasse während der Wettkampfzeit betreuen, sich immer eine Disziplin auszusuchen und die Regeln zu studieren, damit wir dann jedem seine Position zuweisen können, die er/sie sich ausgesucht haben. Dieses Olympiafest soll für alle Grundschulen geeignet sein und den Kindern Spaß machen.

Dazu und auch aus organisatorischer Sicht folgende Anmerkungen

1. Jede Mannschaft sollte bitte einen Kapitän/in bestimmen, der die Gruppe führt und auf den alle Sportler auch hören müssen. Die jeweiligen Kapitäne erhalten von uns auch einen kleinen Umhang auf dem zu erkennen ist: Mannschaftskapitän.
2. Die Lehrer/innen, die sich als Kampfrichter bereit erklären und eine Wettkampfstation übernehmen melden sich bitte gleich zu Beginn bei uns, damit wir alle vier in die jeweiligen Aufgaben einweisen können. Parallel erfolgt die Begrüßung der Kinder und aller Lehrer sowie die Einweisung, Ordnung, Punkte, Programm, Wettkämpfe - alles im Animationsstil.
3. Bitte rechtzeitig kommen etwa 20 min. vor offiziellem Beginn, damit wir pünktlich beginnen können.
4. Die Kollegen, die mitkommen, sollten bitte den Ablauf der jeweiligen Wettkämpfe kennen.
5. Kann aus irgend welchen Gründe die Disziplin nicht eingehalten werden, lösen wir das Olympische Kinderfest auf und die Kinder können bis zum Ende auf den Anlagen spielen.

Dieses Fest kann für sechs bis sieben Klassen der 1. bis 3. und 4. bis 6. Klassen ab mindestens 120 aber nur bis ca. 150 Wettkampf-Teilnehmer gleichzeitig durchgeführt werden, wobei dann um Punkt 09:00 begonnen werden muss. Bei Schulen, die es nicht um 09:00 Uhr schaffen, verschieben wir den Zeitpunkt um eine halbe bis maximal eine Stunde nach hinten.

Pro Durchgang beträgt der Unkostenbeitrag 3,50 € pro Kind, Lunchpaket und Getränke dürfen von Seiten der Schule für die Kinder mitgebracht werden. Die Begleiter zahlen keinen Eintritt. Alle werden von uns empfangen und begrüßt und in die normalen Bedingungen der Anlage eingewiesen. Kinder ziehen alle ihre Schule aus und dürfen Stoppersocken oder ein zweites Paar Strümpfe tragen. Niemand läuft auf Schuhen oder Barfuß. Schuhe werden in die dafür vorgesehenen Schuhschränke gestellt. Danach gehen die Kinder an ihre Tische und Stühle und ziehen dort ihre Sachen aus (je nach Jahreszeit). Danach gehen alle zu ihrer ersten Disziplin, die ihnen von unseren Mitarbeitern zugewiesen wird und warten auf die Begrüßung und den Startschuss. Lehrer dürfen/sollten sich saubere Turn- oder Hausschuhe mitbringen.

Punkt 2.)

Hierbei handelt es sich um einen Mannschaftswettkampf, der den Mannschaftsgeist und die Gruppenzugehörigkeit erwecken und festigen soll. Aus den 1. bis 3. Klassen oder den 4. bis 6. Klassen sollen vier zahlenmäßig gleiche Mannschaften gebildet werden. Bitte achten Sie auf eine faire Aufteilung. Wieder müssen mindestens 120 bis maximal ca. 160 Kinder angemeldet werden. Bei diesen Wettkämpfen ist der Mannschaftsgeist gefragt und die beste Mannschaft kann nur gewinnen, wenn sie alle Regeln beachtet. Auch hierbei sind wieder ausreichend Betreuer nötig. Auf ca. acht bis zehn Kinder ein Betreuer. Hier können die Betreuer ihren Mannschaften mit Rat und Tat zur Seite stehen, dürfen aber nicht direkt in irgend einen Wettkampf eingreifen. Ausnahmen – natürlich bei Unfällen oder anderen Problemen, die die Kinder in der Mannschaft nicht allein bewältigen können. Die Betreuer sollten ihre Mannschaften anfeuern und auf alle Regeln achten, besonders die, dass die Zeit erst gestoppt wird, wenn alle Kinder auf die für sie bereit gestellten Stühle RUHIG sitzen. Zu jedem Mannschaftswettkampf gibt es einen Schiedsrichter aus unserem Team. Ansonsten gelten die übertragbaren Abläufe wie bei Punkt 1.) beschrieben.

Spielregeln zu 1.):

Disziplin Nr. 1:

Bällewerfen am Kleinkindbereich:

Regeln:

Jedes Kind hat 15 Bälle und muss versuchen so viele wie möglich in eine Tonne zu werfen. Vier Tonnen stehen in der Mitte des Ballfeldes etwa einen Meter voneinander entfernt. Die Anzahl der Bälle, die in den Behälter gefallen sind, werden gezählt und in die Liste eingetragen. Je nach Klassenstufe wird die Startlinie weiter vom Behälter entfernt. Die Mädchen und Jungen werfen getrennt ihre Bälle, dafür sind zwei Bereiche aufgestellt. Die Kinder sammeln alle Bälle wieder ein und legen die Bälle in den Spielbereich, aus dem sie sich zuvor je 15 Bälle herausgenommen haben. Für jede Mannschaft werden je zwei Tonnen aufgestellt. Die Kinder sollten sich konzentrieren und gezielt in die Tonne werfen. Ab sieben getroffenen Bällen erhält das Kind pro weiteren Treffer einen Zusatzpunkt

Wo sitzen die Kinder:

An den beiden bunten Sitzreihen neben dem Bällebereich

Disziplin Nr. 2:

Hindernislauf im Kleinkindbereich (Raupe):

Regeln:

Von je zwei Seiten, immer Start/Ziel/Bereich beginnt von der einen Seite ein Junge, von der anderen ein Mädchen wie folgt einen Hindernisparkour zu laufen. So schnell wie möglich aber mit einem Baustein, auf dem 3 Bälle zu jonglieren sind. Kommt man ans Ziel mit alle drei Bälle erhält man drei, zwei oder einen Zusatzpunkt/e, kann aber die schlechteste Zeit haben. Kommt ein Kind mit keinem Ball ins Ziel kann es zwar die beste Zeit haben, erhält aber einen Minuspunkt. Von der einen Seite läuft das Kind wie folgt und das andere Kind den selben Weg von der anderen Seite, so dass sich beide Akteure irgendwo auf halbem Weg begegnen und sich dabei aber nicht behindern dürfen. Vor der Raupe ist der Start. Das Kind nimmt den Baustein mit den Bällen und kriecht durch die Raupe und läuft dann über die Hindernisse (Roter rechteckiger Baustein, durch eine gebaute Brücke (wenn die um fällt keine Zusatzpunkte) um das blaue Dreieck, zweiter roter rechteckiger Baustein) zum Eingang der Burganlage, hinter dem der Halbkreis liegt. Über den Halbkreis, durch das Tor, gleich links durch die ersten hängenden Säulen, dann durch die zweiten hängenden Säulen mit einem Sprint in den Zielbereich, von wo aus der andere Mitspieler startete, der diesen Weg in entgegengesetzter Richtung gelaufen ist. Erst wenn jeweils der Baustein mit oder ohne Bälle dort abgestellt wurde, wo der andere zuvor stand, wird die Zeit genommen. Natürlich können die Bälle beim Herunterfallen immer wieder aufgenommen werden. Nicht länger als 60 s pro Kind. Achtung, sollten Kinder sehr dick sein, dürfen diese nicht gegeneinander antreten und das dicke Kind muss dann auch von der Burganlage aus starten.

Wo sitzen die Kinder:

An den beiden hinteren bunten Tischreihen

Disziplin Nr. 3: Wabbelberg:

Regeln:

Von je einer Seite starten die Mädchen bzw. die Jungen. Auf der aufgepumpten blauen Fläche werden zwei Vorwärts- und zwei Rückwärtsrollen gemacht. Auf der anderen Seite wird angeschlagen, Lehrer und Betreuer überprüfen das bitte und zurück auf allen vieren krabbeln, wie eine Katze. Wieder auf Eimer schlagen, wenn man im Ziel ist. Zeit stoppen

Wo sitzen die Kinder:

An den vier Säulen in der Mitte der Halle vom Kleinkindbereich angefangen.

Disziplin Nr. 4: Rutsche:

Regeln:

Schnelligkeitsrennen, Start/Ziel Einlauf mit Eimer. Kind startet und klettert das Netz hinauf, Rutscht herunter und schlägt auf den Eimer auf. Zeit wird genommen und eingetragen. Jungen und Mädchen hintereinander.

Wo sitzen die Kinder:

Auf den vier Bänken, je zwei hinter Rutsche und die beiden anderen Bänke hinter den Tretautos an der Wand

Disziplin Nr. 5: Labyrinth: Hindernislauf (Riesenrutsche):

Regeln:

Start = Hinten im Ballbereich: Diesen Wettkampf getrennt jeweils den beiden Gruppen zeigen und den Weg zuvor ablaufen.

Das erste Mädchen steht im Ballbereich vor der Treppe neben der Rutsche und ein Junge aus der Jungengruppe liegt oben vor der Rutsche und hat beide Hände auf der roten Fläche der Rutsche. Beim Start klettert das Mädchen die Treppe hinauf, weiter rechts die Kletterplattform bis nach oben, über die Hängebrücke, durch die hängenden Säulen, die Riesenrutsche hinunter. Unten schnell aufstehen und auf den Eimer schlagen.

Der Junge steht aus seiner liegenden Position auf und läuft den Gang hinunter nach links, durch das grüne große Rohr. Gerade aus eine halbe Etage höher noch eine weiter halbe Etage, Richtung Riesenrutsche. Vorher noch durch das Spinnenloch und dann rechts die Rutsche hinunter, aufstehen und auf den Eimer schlagen.

Wo sitzen die Kinder:

sitzen hinten auf den blau-gelben Gummipplatten in der Nähe vom Ballbereich

Disziplin Nr. 6: Im Soccerfeld:

Regeln:

Tore schießen: Mädchen von der einen Seite, Jungen von der anderen Seite bzw. zwei Parteien bilden. Jeder Mitspieler einer jeden Mannschaft erhält fünf Versuche ins Tor zu treffen. Dabei wird sich hinter der Mittellinie positioniert. Bei jedem Tor erhält der Spieler einen Punkt. Am rechten Pfosten des Tores liegt ein Eimer, in den man hinein schießen kann und am linken Pfosten steht ein Eimer in den man hinein treffen kann. Trifft ein Mitspieler, so erhält dieser für den Liegenden einen Zusatz und für den Stehenden zwei Zusatzpunkte. Trifft der Spieler nicht und der Ball geht auch nicht ins Tor erhält er keinen Punkt. Jedes Kind nur 20 s. In dieser Zeit müssen die Bälle auf das Tor geschossen worden sein, sonst keine Punkte

Wo sitzen die Kinder:

Hinten auf den vier Bänken an der Wand

Disziplin Nr 7: Fisch:

Regeln: 1. bis 3. Klassen:

Schnelligkeitsrennen mit einem Bauklotz. Die Bauklötzer liegen jeweils links bzw. rechts vor der Matte auf einem Stuhl. Immer zwei Kinder einer Gruppe laufen gegeneinander und doch zusammen. Start ist die Matte vor dem Eingang zum Fischmaul. Jedes Kind nimmt sich einen Bauklotz und wirft diesen erst einmal in Richtung Fischmaul. Dann macht jeder Wettkämpfer eine Rolle vorwärts, vor dem Fischmaul und klettert in dieses hinein. Bauklotz nicht vergessen! Durch das Maul die Rutsche herunter, mit dem Bauklotz. Dann schnell den Bauklotz wieder auf den Stuhl legen und die Zeit messen.

Regeln Klasse 4 bis 6:

Start ist die Matte vor dem Schwanz des Fisches. Links bzw. rechts auf je einem Stuhl liegen je zwei Bauklötzer. Immer zwei Kinder starten gemeinsam, nehmen zwei Klötzer und laufen die Rutsche hinauf. Durch das Maul hinaus, vor dem Maul noch eine Rückwärtsrolle und mit den beiden Bauklötzern wieder zurück zu den Stühlen. Dort ablegen und Zeit messen.

Wo sitzen die Kinder:

Auf den Bänken an der Wand vorm Lern-Computerbereich bis zur Trampolinanlage

Spielregeln zu 2.):

Hierbei handelt es sich um vier Mannschaftswettkämpfe, wobei einer davon eher auch zum Ausruhen dient. Jede Mannschaft mit 30 bis 40 Teilnehmer begibt sich an die einzelnen Startpositionen. Jeder Wettkampf dauert nur 15 Minuten. In dieser Zeit sollten alle Aufgaben erfüllt sein. Schafft eine Mannschaft es früher die Aufgabe zu bewältigen, gibt es aller 15 s einen zusätzlichen Punkt. Hat eine Mannschaft das Zeitlimit überschritten und wurde nicht rechtzeitig fertig, werden nur die Punkte gegeben, die die Mannschaft erreicht hat. Jeder Mannschaft sollte klar sein, dass Sie nur so stark ist, wie das schwächste Glied in der Gruppe. Deshalb müssen sich alle gegenseitig helfen.

1.) Position: Wabbelberg

Vor der Tretautoanlage steht ein Turm aus verschiedenen Elementen (große Legosteine) erbaut. Es handelt sich um 40 Bauklötzer, die aber je nach Stärke der Mannschaft reduziert werden müssen, damit jeder Teilnehmer einen Bauklotz mitnehmen kann. Dieser Turm steht auf einem fahrbaren Untersatz und soll den Kindern veranschaulichen, wie ein fertiges Bauwerk aussehen könnte, denn dieser Turm wird vor dem Start umgestoßen und soll wieder aufgebaut werden. Dabei können die Kinder den Turm so hoch bauen, wie sie denken, denn je höher der Turm, um so mehr Punkte. Aber :

Der Mannschaftskapitän bestimmt vorher aus jeder Altersklasse eine Person, die den Wagen zur Probe kurz hin und her schieben und wieder in die Ausgangsposition zurück bewegen müssen, zur Probe. Diese Kinder müssen nämlich das fertige Bauwerk bis zum Wabbelberg schieben, nachdem alle zuvor den Hindernisparkour mit einem Bauklotz durchlaufen sind.

Der Turm wird beim Startschuss umgeworfen. Dabei starten alle zur gleichen Zeit. Zuerst rennen die Kinder ohne Bausteine zum Wabbelberg. Eine dreiviertel Runde auf dem Wabbelberg herum, hoch auf die Rutsche und wieder herunter. Erst jetzt nimmt jedes Kind einen Stein. Weiter geht es, immer mit dem Bauelement zur großen Kletteranlage. Dort gibt es verschiedene Wege, um zur Riesenrutsche zu gelangen. Welchen das einzelne Kind nimmt ist egal, auf jeden Fall muss es mit dem Bauelement die Riesenrutsche herunter und dorthin, wo auf das kleine Fahrzeug der Turm errichtet werden muss. Je höher er aufgebaut wird und stehen

bleibt, je mehr Punkte gibt es. Es sollen alle mithelfen. Der fertige Turm muss nun bis zum Wabbelberg geschoben werden und dort über die Ziellinie rollen. Wenn jetzt der Turm noch steht, erhalten die Kinder die Punkte.

2.) Position: Theatersaal

dort müssen alle Kinder in der Zeit von 15 Minuten einen Gruppentanz, bzw. Tanzelemente einstudieren, die unsere Animationschefin allen zeigt und beibringen will. Das kann der Ententanz oder der Squaredance sein, oder vielleicht der Rock'n Roll. Auf jeden Fall werden alle Wettkampfgruppen der gleichen Übung unterzogen. Vielleicht sollte man alle Kinder auch darauf vorbereiten, denn tanzen macht nicht allen Spaß, dient aber im Gesamtwettkampf der Gruppenzugehörigkeit. Wichtig ist nur, dass eine Zeit von 15 Minuten nicht überschritten werden kann. Das Besondere wird sein, dass die Gruppen von Position 1 und Position 2 zeitlich gegeneinander arbeiten. Wenn die Gruppe von Position 1 weniger als 15 Minuten benötigt, um den Turm wieder aufzubauen und somit früher fertig ist, muss auch die Gruppe an der Position 2 fertig sein, auch wenn noch keine 15 Minuten vergangen sind. Gezählt werden dann nur die Elemente, die dann geschafft wurden und die Animateurin bewertet dann die erbrachte Leistung.

3.) Position: Fisch

Hinter der Schwanzseite des Fisches steht diese Gruppe vor der dort liegenden Matte. In zwei großen Behältern befinden sich kleine Bälle. Jeder Teilnehmer nimmt sich drei Bälle heraus und muss diese mit ins Ziel nehmen. Aber vorher wird mit den Bällen folgender Hindernisparkour durchlaufen. Alle Kinder müssen die Rutsche am Fisch hinauf und durch sein Maul kriechen. Die Kinder dürfen sich gegenseitig helfen und eine Leiter bauen, damit es schneller geht, auch können Sie alle ihre Bälle durch das Maul werfen. So wie es allen am besten gefällt. Dann rennen alle mit ihren drei Bällen zum Kletterturm und laufen diesen oberhalb entlang bis zum anderen Ausgang. Von dort laufen alle zum Ballfeld in dem zwei Tonnen stehen. Vor dem Ballfeld bleiben alle stehen und sollten sich nun gut konzentrieren. Jeder darf nun seine drei Bälle in die Tonnen werfen. Je mehr Bälle eine Mannschaft in die Tonne wirft, je mehr Punkte erhält die Mannschaft. Erst wenn alle Kinder auf den Plätzen sitzen, die Ihnen zugeteilt wurden, wird die Zeit gestoppt.

4.) Position: Unsere geheimnisvolle Tast- und Fühl-Wand

Hinter einer Wand mit 12 Löchern befinden sich bestimmte Objekte/Elemente, die die Kinder erfühlen und ertasten sollen. Die Wettkampfgruppe sollte nun durch 12 geteilt werden, damit sich immer mehrere Kinder beratschlagen können, was sich in dem geheimnisvollen Kasten verbirgt in dem jedes einzelne Kind seine Hand stecken darf. Je Loch immer eine der aufgeteilten Grüppchen analysieren, was sich darin verbirgt. Das kann Holz, Stein, Sand, Metall, Wolle oder anderes sein. Nichts darf heraus genommen werden und die Kinder, dürfen nur in das ihnen zugeteilte Loch greifen und auch niemand anderen der kleinen Grüppchen helfen. Für alle richtig erkannten Elemente erhält die Gruppe die Punkte.

Wichtig ist nur, dass eine Zeit von 15 Minuten nicht überschritten werden kann. Das Besondere wird sein, dass die Gruppen von Position 3 und Position 4 zeitlich gegeneinander arbeiten. Wenn die Gruppe von Position 3 weniger als 15 Minuten benötigt und somit früher fertig ist, muss auch die Gruppe an der Position 4 fertig sein, auch wenn noch keine 15 Minuten vergangen sind. Gezählt werden dann nur die Elemente, die dann fertig sind.

Wenn Sie solch eine Veranstaltung mit Ihren Kindern buchen und durchführen möchten, wenden Sie sich bitte an:

Mario Kutz
Leiter Marketing/PR
Kinderspielland Bim & Boom
Beisteiner Str. 109/Allee der Kosmonauten
12681 Berlin
Tel.: 78 08 59 42
m.kutz@bim-boom.de

Punktebewertung für Punkt 1)

Grundsätzlich sollen den ersten 10 Besten, einer jeden Disziplin wie folgt Punkte gegeben werden.

Dabei werden die Mädchen und Jungen gesondert bewertet, damit die ersten drei jeden Geschlechts ermittelt werden können

Beispiel:

Teilnehmer	Zeit/Anzahl	Punkte	Sonderpunkt
1	10s		1
2	11s		1
3	9s		1
4	12s	Keine	
5	10s		1
6	12s	Keine	
7	13s		
8	8s		2
9	11s		1
10	10s		1
11	14s		
12	15s		
13	9s		1
14	14s		
15	10s		1

Der/Die Beste erhalten immer 2 Punkte, alle folgenden erhalten je 1 Punkt. Gibt es also 2 oder 3 Beste, erhalten alle je 2 Punkte. Wenn alles eindeutig ist, also 10 Kinder ohne Probleme Punkte erhalten können, ist alles in Ordnung.

Wenn aber zu viele Kinder gleiche Werte erzielt haben und somit eine Bewertung über 10 Kinder hinaus käme, muss wie folgt bewertet werden:

Wenn bis 7 oder 8 Kinder die Bewertung ohne Probleme vorgenommen werden kann und danach weitere 4 oder mehr Kinder die gleiche Wertung haben, sollen alle diese Kinder einen halben Punkt erhalten.

Wenn bis 9 Kinder die Bewertung problemlos läuft, werden keine weiteren Kinder gewertet.

Nur der Lehrer kennt von allen Kindern die Ergebnisse, die er in die Liste einträgt und auf den Handzettel von jedem Kind. Damit bleibt die Spannung bis zum Schluss, denn die Gesamtpunktzahl steht auch nur auf der Liste.

Alle anderen Bewertungskriterien stehen bei den Regeln der Disziplinen. Grundsätzlich gilt, wer jemanden absichtlich behindert, wird von der jeweiligen Position disqualifiziert. Sonderpunkte oder Abzüge stehen auch in der Beschreibung.

Bei der Sonderbewertung bzw. bei Abzügen (Minuspunkte) muss der Lehrer das bitte in seiner Liste gleich an jedem Wettkampfsplatz vermerken.

Tabelle 2: Für den Mannschaftswettkampf

Olympisches Kinderspielfest am:

Grundschule:

Gruppe:

Nr.	Teilnehmer Gruppe	Wettkampf	Zeit	Punkte	+/- Punkte		Gesamt
1							
2							
3		Turmbau Wabbelberg					
4							
5							
6							
7							
8		Tanzen Animation					
9							
10							
11							
12							
13		Fisch und Bällewerfen					
14							
15							
16							
17							
18		Tast- und Fühlwand					
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30		Gesamt Punkte					
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39						Platz	
40							
41							
42							
43							
44							
45		Ergebnis für die Gruppe					