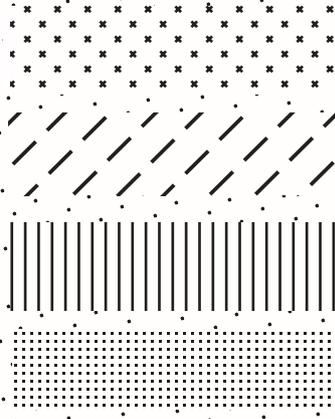


Zusammengetragen von Anne Leisté im Rahmen der Exämensarbeit
Gestaltet von Franziska Leisté
2010



LEICHTATHLETISCHE NONSENS-OLYMPIADE



Laufen

Springen

Werfen

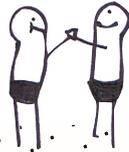
Sonstige
Fertigkeiten



Material



Aufgabe



Wertung

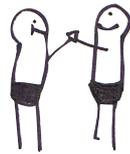
Auf großem Schuh



große Schuhe, Schuhabtreter, Stoppuhr, Partner, Markierung



Lauft um die Wette. Jeder zieht ein Paar Superschuhe an. Auf Kommando läuft ihr an der Startlinie los. Der Schuhabtreter ist das Ziel. Stellt dort schnell eure Schuhe ab.



Wer ist schneller? Stoppt die Zeit.

Balla-Balla



verschiedene Bälle in einer Kiste, große Hausschuhe, Wendemale



Ziehe zuerst die Schuhe an. Nimm dann aus der Kiste so viele Bälle heraus, wie du ohne Hilfe halten und tragen kannst. Das Stopfen der Bälle in oder unter Kleidungsstücke ist nicht erlaubt! Laufe mit den Bällen bis zum Wendemal und lege sie nach dem Rückweg wieder in die Kiste.



Du erhältst je regelrecht transportiertem Ball einen Punkt. Bälle, welche den Boden berührt haben, werden nicht mitgezählt. Wie viele Bälle kannst du tragen? Zähle sie.

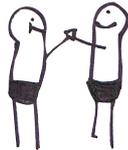
Ballance-Hindernislauf



verschiedene Hindernisse, kleine Ringe, Bälle, (Partner)



Lege dir einen Ring auf den Kopf und versuche den Ball darin zu balancieren. Überwinde die Hindernisse ohne den Ball zu verlieren.



Wie viele Versuche brauchst du? Zählt mit.



Versucht mit dem Ball auf dem Kopf um die Wette zu laufen. Wessen Ball bleibt am längsten im Ring?

Ballon-Hindernislauf



verschiedene Hindernisse, aufgeblasene Luftballons, Partner



Versucht zu zweit den Luftballon durch den Hindernisparcour zu bringen ohne die Hände zu benutzen. Der Luftballon darf nicht den Boden berühren.



Wie viele Versuche braucht ihr? Zählt mit.



Schafft ihr es auch mit zwei Ballons?

Dreibeinlauf



Dosen-Stelzen, Markierungen, Stoppuhr, Partner



Lauft zu zweit auf den Dosen-Stelzen. Dazu stellt ihr euch nebeneinander auf eure Stelzen und überkreuzt die mittleren Bänder so, dass jeder den Fuß des anderen führt. Laft so schnell wie möglich die vorgegebene Strecke.



Wie schnell könnt ihr laufen? Stoppt die Zeit.



Seid ihr schneller, wenn ihr die Seiten tauscht?

Dunkelheitswassertransport



2 Eimer mit Wasser, Becher, Augenbinde, Stoppuhr



Transportiere mithilfe des Bechers Wasser von einem Eimer zu dem anderen. Dazu füllst du den Becher im 1. Eimer und leerst ihn so schnell wie möglich im 2. Eimer. Dort wird er sofort wieder gefüllt und im anderen Eimer entleert. Verbinde dir nach einem Probedurchlauf die Augen.



Wie oft gelingt dir der Dunkelheitswassertransport in einer Minute? Zähle mit.

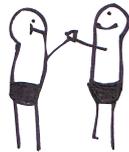
Esellauf



Stricke, langes Seil, gefülltes Säckchen, Partner, Zieher, Stoppuhr



Stellt euch nebeneinander und bindet die zwei Beine in der Mitte mit Stricken zusammen. Versucht nun gemeinsam laufend das Säckchen, das der Zieher an einem Seil vor euch herzieht, zu erhaschen.



Wie schnell könnt ihr das Säckchen einholen? Stoppt die Zeit.

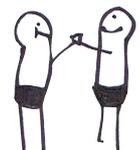
Fußbretterlauf



Bretterschuhe, Markierungen, Stoppuhr, (Hindernisse)



Ziehe die Bretterschuhe an und begib dich an die Startlinie. Auf Kommando läufst du so schnell wie möglich ins Ziel.



Wie schnell kannst du laufen? Stoppe die Zeit.



Kannst du auch Hindernisse mit den Schuhen überwinden?

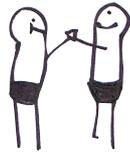
Hexenlauf



Besen, verschiedene Hindernisse, Stoppuhr



Nimm den Hexenbesen zwischen deine Beine. Bewältige möglichst schnell den Hindernisparcour. Achte darauf, dass das Besenende stets auf dem Boden schleift.



Wie schnell bist du? Stoppe die Zeit.

Klamottenlauf



verschiedene Kleidungsstücke, Markierungen, Stoppuhr, (Hindernisse, Partner)



Ziehe so schnell wie möglich alle Kleidungsstücke an und laufe zum Ziel. Pass auf, dass du nichts verlierst. Ziehe im Ziel alles schnell wieder aus.



Wie schnell schaffst du das? Stoppe die Zeit.



Versuche so angezogen Hindernisse zu bewältigen oder mit einem Partner um die Wette zu laufen.

Konservendosenlauf



Konservendosen, Markierungen, (Hindernisse)



Nimm dir 3 Konservendosen. Stelle dich mit je einem Fuß auf eine Dose. Die freie Dose baust du vor dir für den nächsten Schritt auf. Bewege dich mithilfe der Dosen zum Ziel ohne den Boden zu berühren.



Wie oft hast du den Boden berührt? Zähle mit.



Versuche mit den Dosen auch Hindernisse zu überwinden.

Krückenlauf



Krücken, Markierungen, Stoppuhr



Versuche mit den Krücken so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen. Es darf immer nur ein Bein den Boden berühren.



Wie schnell bist du mit den Krücken? Stoppe die Zeit.

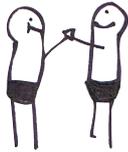
Luftballonschlaglauf



Stab, aufgeblasener Luftballon, Markierungen, Stoppuhr, (Partner)



Laufe im Slalom um die Markierungen während du den Luftballon mit dem Stab vor dir her treibst. Der Luftballon darf weder deine Hände noch den Boden berühren.



Wie schnell bist du? Stoppe die Zeit.



Kannst du es auch mit zwei Ballons?

Schwammwettlauf



Eimer mit Wasser, Schwämme, Messbecher, Hindernisse, Partner, Stoppuhr



Nehmt einen Schwamm und stellt euch an der Startlinie auf. Saugt euren Schwamm auf Kommando voll Wasser und überwindet so schnell wie möglich die Hindernisse. Wringt am Ende den Schwamm in dem Messbecher aus und läuft wieder zum Wassereimer zurück.



Wer sammelt innerhalb einer Minute das meiste Wasser in seinem Messbecher? Lest ab.

Wassertransport



Eimer mit Wasser, Löffel, Markierungen, Stoppuhr



Fülle den Löffel mit Wasser und stelle dich an die Startlinie. Laufe auf Kommando Slalom um die Markierungen. Achte darauf, dass du nicht zu viel Wasser verlierst.



Wie schnell kannst du Slalom laufen ohne das gesamte Wasser zu verlieren? Stoppe die Zeit. Wiederhole die Aufgabe, wenn dein Löffel am Ziel leer ist.

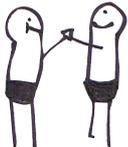
Strohalmtransport



Wattebällchen, Strohhalme, Maßband, Markierung



Sauge ein Wattebällchen mit einem Strohhalm an und laufe los.



Wie weit kannst du das Wattebällchen auf diese Weise transportieren? Miss nach.

Blinder Sprung



Markierungspunkt, Maßband



Springe vom Markierungspunkt aus mindestens 5 Sprünge und zähle sie. Drehe dich dann um und schließe die Augen. Versuche nun wieder zum Ausgangspunkt zu springen, indem du dich an der Anzahl der Sprünge orientierst.



Wie weit bist du von dem Markierungspunkt entfernt? Miss nach.



Kannst du es auch mit verschiedenen Sprüngen in verschiedene Richtungen?

Bonbonpflücker



Bonbons, gespannte Leine, Faden



Versuche im Sprung ein Bonbon mit dem Mund von der Leine abzupflücken. Die Hände dürfen nicht zur Hilfe genommen werden.



Wie oft springst du für das Bonbon? Zähle mit.

Luftballonfangen



gefüllte Luftballons, gespannte Leine, Faden



Springe zu dem Luftballon und versuche ihn mit beiden Händen zu zerplatzen. Es befindet sich eine Überraschung darin.



Wie viele Versuche brauchst du? Zähle mit.

Dreierhopp rückwärts



Maßband, Markierung



Stelle dich mit dem Rücken zur Sprungrichtung. Führe rückwärts einen Dreierhopp aus (beidbeinig abspringen und landen, Sprungfolge nur kurzzeitig unterbrechen).



Von der Landestelle der Fußspitzen aus, kannst du nachmessen. Wie weit kannst du so springen? Miss nach.

Platzsprung



aufgeblasene Luftballons, Leine, Faden, Markierung



Nimm Anlauf und versuche auf einen der Ballons zu springen. Wenn es knallt, hast du das Ziel erreicht.



Wie weit kannst du springen? Welchen Ballon hast du erreicht?

Sackhüpfen



Hüpfsäcke, Hindernisse, Stoppuhr, (Partner)



Steige in eine Sack hinein und begib dich an den Start. Überwinde auf Kommando hüpfend die Hindernisse.



Wie schnell kannst du hüpfen? Stoppe die Zeit.



Versucht auch um die Wette zu hüpfen.

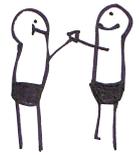
Wasserhindernissprünge



Eimer mit Wasser, Becher, Hindernisse, Messbecher

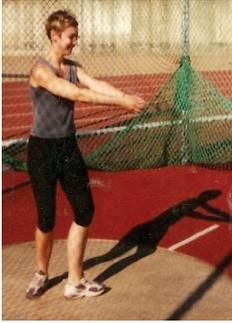


Fülle den Becher randvoll mit Wasser. Klemme ihn dir zwischen die Knie und bewältige hüpfend die Hindernisse. Fülle das übriggebliebene Wasser aus dem Becher am Ende in den Messbecher.



Wie viel Wasser ist noch im Becher? Lies ab.

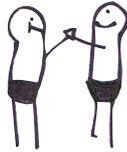
Altteebeutelwurf



alte Teebeutel, Eimer mit Wasser, Maßband, Markierung, (Reifen)



Versuche den vorher befeuchteten Teebeutel so weit wie möglich zu schleudern. Dazu nimmst du den Teebeutel am Ende der Strippe in beide Hände, streckst deine Arme waagrecht nach vorn und drehst dich 3-mal im Kreis. Im entscheidenden Moment loslassen!



Du hast 5 Versuche. Wie weit kannst du den Teebeutel werfen? Miss nach.



Probiere auch den Teebeutel in Ziele (z.B. Reifen) zu werfen. Dafür erhältst du Punkte je getroffenem Reifen.

Bandenkegeln



Kegel, Bälle, Bande



Wirf den Ball so gezielt gegen die Bande, dass er beim Zurückrollen möglichst viele Kegel umwirft.



Wie oft wirfst du den Ball, um alle Kegel zu erwischen? Zähle mit.



Versuche auch den Ball zu rollen.

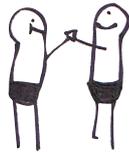
Bierdeckeldiskus



Bierdeckel, Maßband, Markierung



Nimm einen Bierdeckel in eine Hand und halte die Hand in Richtung deines Ohres auf der anderen Seite. Hole so Schwung und wirf den Bierdeckel dann so weit wie möglich.



Du hast 5 Versuche. Wie weit kannst du den Bierdeckel werfen? Miss nach.

Bierdeckelzielschmeißen



Bierdeckel, Reifen



Begib dich mit 10 Bierdeckeln in den Wurfreifen. Versuche die Bierdeckel in die Zielreifen zu werfen.



Du erhältst Punkte je nachdem in welchem Reifen du triffst. Du hast 10 Versuche. Wie viele Punkte hast du erreicht? Addiere sie.

1. Reifen = 1 Punkt
2. Reifen = 2 Punkte
3. Reifen = 3 Punkte



Versuche auch stehend zu werfen.

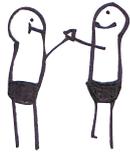
Eierpappenzielwurf



Eierpappe mit eingeklebten Punktzahlen, Tischtennisbälle, Markierung



Versuche von der Markierungslinie aus die Tischtennisbälle in die Eierpappe zu werfen. Deine Trefferbälle dürfen während des Werfens nicht entfernt werden.



In jeder Mulde der Eierpappe sind Punktzahlen eingeklebt. Du hast 10 Versuche. Wie viele Punkte kannst du erzielen? Addiere die Punktzahlen.

Federballbecher



Federbälle, Becher



Stelle den Becher auf deinen Kopf und versuche den Federball hinein zu werfen.



Wie viele Versuche brauchst du? Zähle mit.

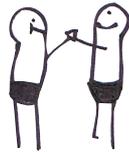
Glibberwechselwurf



gefüllte Wasserballons, Partner, Markierungen



Stellt euch gegenüber auf und nehmt jeder einen Wasserballon. Lauft zum Ziel und werft euch gegenseitig die Wasserballons zu.



Wie oft könnt ihr die Ballons wechseln ohne, dass sie zerplatzen? Zählt mit.

Gummistiefelwurf



Gummistiefel, Maßband, Markierung, (Reifen)



Nimm einen Gummistiefel und wirf ihn durch die Beine über den Kopf.



Wie weit kannst du den Gummistiefel werfen? Miss nach.



Versuche auch in Ziele (z.B. Reifen) zu werfen. Dafür erhältst du Punkte je getroffenem Reifen.

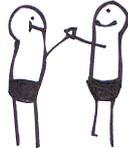
Handtuchweitwurf



Handtücher, Markierung, Maßband



Versuche das Handtuch möglichst weit zu werfen.



Wie weit kannst du das Handtuch werfen?
Miss nach.



Fliegt das Handtuch weiter, wenn du es anders hältst oder wirfst?

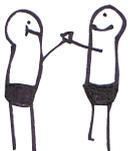
Wasserbombenwurf



mit Wasser gefüllte Luftballons,
Markierungen, (Reifen)



Stelle dich an die Linie und wirf die Wasserbombe so weit wie möglich.



Die Markierungen am Rand geben Wurfzonen an. Du erhältst Punkte je nachdem in welcher Zone dein Ballon aufkommt.

Zone 0 = 0 Punkte

Zone 1 = 1 Punkt

Zone 2 = 2 Punkte

Zone 3 = 3 Punkte



Versuche auch in Ziele (z.B. Reifen) zu werfen.

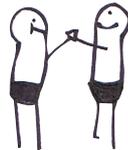
Medizinballstoßweitzielen



Medizinbälle, Reifen, Partner



Stellt euch mit jeweils einem Medizinball in die Reifen. Versucht nun die Bälle so zu stoßen, dass sie sich in der Mitte treffen.



Ihr habt 10 Versuche. Wie oft sind eure Bälle zusammengestoßen? Zählt mit.

Mikadostäbchenweitwurf



Mikadostäbchen, Markierung, Maßband (Glockenstab)



Nimm Anlauf bis zur Markierung und wirf das Mikadostäbchen dann möglichst weit.



Wie weit kannst du das Stäbchen werfen? Miss nach.



Versuche beim Anlauf einen Glockenstab in der anderen Hand zu bewegen. Wie laut kannst du zusätzlich klingeln?

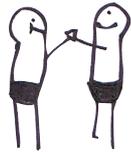
Papierfliegerweithopsschmeißer



alte Zeitungen, Markierung, Maßband

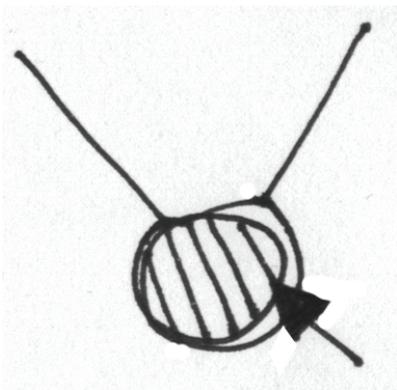


Falte dir aus einer Zeitung einen flugtauglichen Papierflieger. Nimm Anlauf und springe einbeinig von der markierten Linie ab. Lasse erst dann deinen Papierflieger fliegen.



Wie weit fliegt dein Flieger? Miss nach.

Reifenpendelzielwurf



2 pendelnde Reifen, Bälle, Markierung



Bringe die Reifen zum Pendeln. Sie bilden eine gemeinsame Zielfläche, wenn sie zueinander pendeln. Versuche den Ball in diesem Moment durch beide Reifen gleichzeitig zu werfen.



Wie oft schaffst du das, ohne die Reifen ein weiteres Mal anzuschubsen? Triffst du durch einen Reifen erhältst du 1 Punkt. Triffst du durch beide Reifen gleichzeitig gibt es 2 Punkte.

Rückwärtswurf



Bälle, Markierung, Maßband



Stelle deine Fersen an die Abwurflinie.
Wirf den Ball über den Kopf möglichst weit nach hinten.



Wie weit fliegt dein Ball nach hinten? Miss nach.

Sandsäckchenzielwurf



Sandsäckchen, Reifen, Markierung, (Maßband)



Lege ein Sandsäckchen ohne die Hände zu benutzen auf deinen Fuß und versuche es in einen der Reifen zu werfen.



Du hast 5 Versuche. Wie viele der Säckchen landen in einem Reifen?



Kannst du das Säckchen mit dem Fuß auch weit werfen? Wie weit fliegt es? Miss nach.

Schaumkuss-Schleuder



Schaumkusschleuder, Schaumküsse, Bälle



Wirf den Ball an das Zielbrett und fange dann den anfliegenden Schaumkuss mit dem Mund.



Wie oft wirfst du für einen Schaumkuss? Zähle mit.

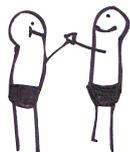
Selbstfangstoßen



Bälle, Markierung, Maßband



Wirf den Ball so weit, dass du ihn selbst wieder auffangen kannst.



Wie weit kannst du den Ball werfen um ihn selbst wieder zu fangen? Miss von dort nach, wo du den Ball gefangen hast.

Streichholzweitwurf



Streichhölzer, Markierung, Maßband



Versuche das Streichholz so weit wie möglich zu werfen.



Wie weit kannst du das Streichholz werfen? Miss nach.

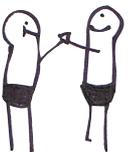
Strohhalmspeerwurf



Strohhalme, Maßband, Markierung



Halte den Strohhalm zwischen Daumen und Zeigefinger. Strecke den Arm mit dem Strohhalm nach hinten aus und nimm Anlauf bis zur Markierung. Ziehe dort den Arm nach vorn und wirf den Strohhalm so weit wie möglich.



Wie weit kannst du den Strohhalm werfen? Miss nach.

Summenweitwurf



verschiedene Wurfgeräte, Reifen, Markierung



Versuche die Wurfgeräte in die Reifen zu werfen.



Du erhältst Punkte je nachdem in welchen Reifen du triffst. Du hast 5 Versuche. Wie viele Punkte hast du erreicht? Addiere die Punkte.

1. Reifen = 1 Punkt
2. Reifen = 2 Punkte
3. Reifen = 3 Punkte

Tischtennisballweitstoßen



Tischtennisbälle, Maßband, Markierung, (aufgeblasene Luftballons)



Stelle dich an die Abwurflinie und stoße den Tischtennisball so weit wie möglich. Achte darauf, dass der Ellenbogen sich während des Stoßens immer hinter dem Ball befindet.



Wie weit kannst du den Tischtennisball stoßen? Miss nach.



Kannst du einen Luftballon weiter stoßen?

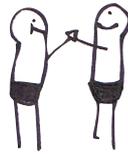
Turmbau



10 Plastikreifen, stehender Stab, Markierung, (Partner)



Wirf von der Abwurfline aus so viele Reifen wie möglich auf den Stab.



Wie viele der 10 Reifen sind auf dem Stab gelandet? Zähle nach.



Versuche vorsichtig die Reifen einem Partner überzuwerfen.

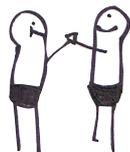
Knüllweitwurf



alte Zeitungen, Markierung, Zeitungsmaßbänder



Knülle dir aus einem Stück Zeitung 3 Bälle und stelle dich an die Abwurfline. Wirf die Bälle so weit wie möglich.



Wie weit hast du geworfen? Miss mit gefalteten Zeitungen, den Zeitungsmaßbändern, nach.

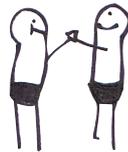
Schwebereifen



an Seilen hängende Reifen, Medizinbälle,
Federbälle, Toilettenpapierrollen



Versuche die Wurfgeräte durch die Reifen
zu werfen.



Du hast je Wurfgerät 3 Versuche. Wie oft
schaffst du es durch die Reifen zu werfen?
Zähle mit.

Blinder Mathematiker



Augenbinden, langes Seil, Partner



Verbindet euch gegenseitig die Augen und einigt euch auf eine geometrische Figur (z.B. Quadrat, Dreieck). Legt diese mit dem Seil auf dem Boden nach. Ihr entscheidet, wann ihr fertig seid.



Ist die geometrische Figur zu erkennen? Seht nach.



Könnt ihr auch eine Fantasiefigur mit verbundenen Augen legen?

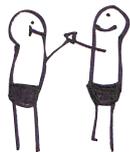
Eisenbahn



Tischtennisbälle, Reifen, (Partner)



Versuche die „Tischtennisball-Eisenbahn“ durch pusten in Bewegung zu bringen. Die Bälle sollen dabei in einer Reihe im Kreis rollen. Beginne mit 3 Bällen.

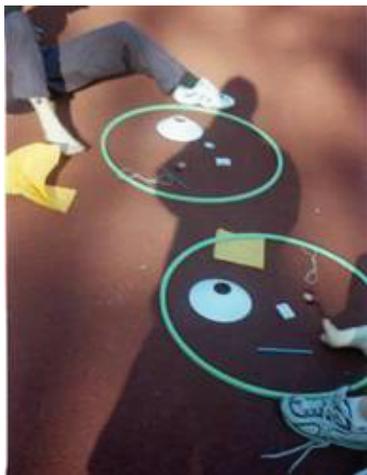


Mit wie vielen Bällen fährt deine längste „Tischtennisball-Eisenbahn“? Zähle nach.



Schaffst du mit einem zweiten Puster mehr Bälle?

Fußangeln



Reifen, verschiedene Gegenstände, Stoppuhr, (Partner)



Ziehe einen Schuh aus und angle mit deinen Zehen die Gegenstände aus dem Reifen. Benutze nur einen Fuß dazu.



Wie schnell angelst du alle Gegenstände? Stoppe die Zeit.



Versucht es auch um die Wette. Wer hat die meisten Gegenstände geangelt?

Hüdalon



Hüpfball, Pedalo, aufgeblasener Luftballon, Markierungen, Stoppuhr



Bewältige folgende Aufgaben so schnell wie möglich: Hüpf bis zur ersten Markierung auf dem Hüpfball. Fahre auf dem Pedalo bis zur zweiten Markierung. Laufe bis zur dritten Markierung mit einem Luftballon zwischen den Beinen im Zickzack.



Wie schnell schaffst du die Aufgaben? Stoppe die Zeit.

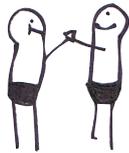
Schachtelschieben



leere Schachteln, Stricke, Bälle, Stoppuhr, Markierungen, (Partner)



Binde dir den Strick mit dem Ball um die Hüfte, sodass der Ball zwischen deinen Beinen schwingt. Versuche nun durch die Bewegung deiner Hüfte die Schachtel auf dem Boden mit dem Ball zu treffen und so ins Ziel zu schieben.



Wie schnell gelingt dir das? Miss die Zeit.



Probiert auch das Schachtelschieben um die Wette.

Kirschkerne spucken



Kirschen, Markierung, Maßband



Iss eine Kirsche und spucke anschließend den Kern aus.



Wie weit kannst du den Kern spucken? Miss nach.

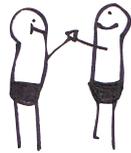
Limbo



Stäbe, Halterungen, Faden, verschiedene Gegenstände, Maßband

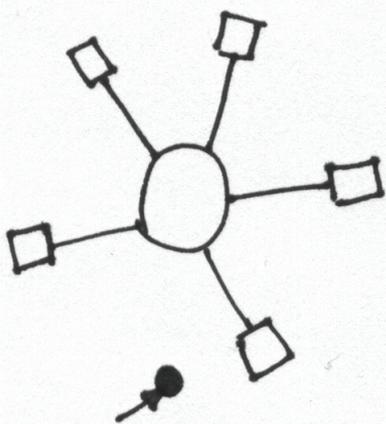


Versuche unter dem Stab durchzukommen, ohne die Gegenstände zu berühren.



Wie niedrig ist der Stab bei dir? Miss nach.

Seilorientierung



Reifen, 5 Seile, Augenbinden, 5 Kartons, farbig beklebte Bierdeckel, Karten mit Farbreihenfolgen, Markierung



Ziehe eine Karte und merke dir die Farbreihenfolge gut. Schau in welchem Karton deine farbigen Bierdeckel sind und präge dir den Weg mithilfe der Seile ein. Gehe zum Startpunkt und verbinde dir die Augen. Versuche so nacheinander die Bierdeckel zu holen, wie die Karte es dir vorgegeben hat.



Kannst du die Reihenfolge der Farben einhalten? Vergleiche mit der Karte.

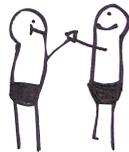
Torknopfschnipsen



Knöpfe, Markierungen



Wirf 3 Knöpfe in die Mitte des Spielfeldes. Versuche nun einen der 3 Knöpfe so durch die beiden anderen zu schnipsen, dass er sie nicht berührt. So geht es immer weiter.



Wie oft schaffst du das hintereinander? Zähle mit.

Triballon



Eimer mit Wasser, Plastiklöffel, Becher, Tischtennisbälle, Stoppuhr



Nimm den Löffelstiel in den Mund. Versuche nun so schnell wie möglich die 3 Tischtennisbälle aus dem Wasser in den nebenstehenden Becher zu löffeln.



Wie lange brauchst du dazu? Stoppe die Zeit.

Pustekuchen



Wattebällchen, Markierung, Maßband, (Becher, Partner)



Lege ein Wattebällchen auf deine Handfläche und stelle dich an die Startlinie. Versuche das Wattebällchen nun möglichst weit zu pusten.



Wie weit kannst du es pusten? Miss nach.



Kann dein Partner das Wattebällchen mit einem Becher auffangen?

Weggepustet



Wanne mit Wasser, Strohhalme, Tischtennisbälle, Partner



Versucht mit dem Strohhalm den Tischtennisball, der auf dem Wasser schwimmt, in den Bereich des Gegners zu pusten. Die Wanne wird mittig in zwei Felder geteilt. Verhindert pustend, dass der Ball in eurem Feld an den Rand der Wanne kommt.



Wer hat seinen Wannenrand besser verteidigt? Zählt die Berührungen.



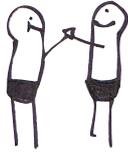
Versucht es auch mit mehreren Spielern und Bällen.



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



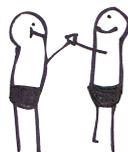
TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



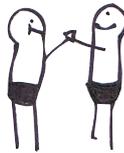
TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!



MATERIAL:



AUFGABE:



WERTUNG:



TIPP!

Stationskarte

LEICHTATHLETISCHE NONSENS-OLYMPIADE

von:



Nr.	Stationsname	Ergebnis
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Stationskarte

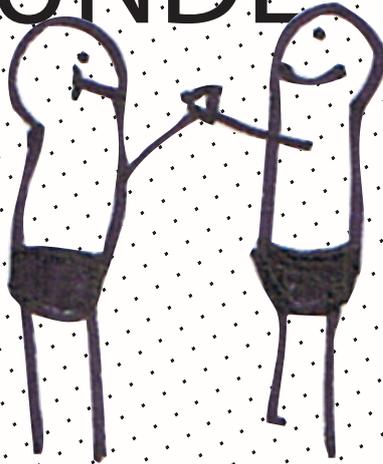
LEICHTATHLETISCHE NONSENS-OLYMPIADE

von:



Nr.	Stationsname	Ergebnis
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

URKUNDE



Nach erfolgreicher Bewältigung
leichtathletisch Nonsens-olympischer Disziplinen
bist du,

berechtigt, den Namen

zu tragen.

Herzlichen Glückwunsch!

Datum

