

Bibliotheksolympiade

10-Kampf mit zwei oder mehr Teams

Zubehör: Zollstock, Stoppuhr, Taschenrechner, Bücher, zwei Taschenspiegel

1. Aufstellen alphabetisch: Beide Teams einander gegenüber aufstellen. Ziel: die Teilnehmer sollen sich dem Vornamen nach in alphabetischer Reihenfolge aufstellen. 1=a usw.
2. Parcour: Beide Teams nehmen je zehn Bücher aus dem Regal, legen sie mit 40 Cm Abstand in einer Reihe aus. Nun im Schlusssprung drüber hüpfen, immer zwei vor, einen zurück.
3. Denksport: Schätzen, wie viele Medien es in der Bib gibt.
4. Schätzen: Beide Mannschaften bauen aus Büchern einen Turm. Ziel: Der Turm soll möglichst genau 15.000 Seiten haben. Ohne im Buch nachzuschauen.
5. Lesen auf Zeit: Jede Gruppe wählt einen Vorleser. Ein Text (ohne Illustrationen) wird vorgegeben. Die Vorleser haben 120 Sekunden Zeit, schnell und korrekt vorzulesen. Jedes richtige vorgelesene Wort gibt einen Punkt, falsche Wörter geben einen Punkt Abzug.

6. Rückwärts um die Bib laufen. (Wenn es wie in Adendorf kein freistehendes Gebäude ist, geht auch der Marktplatz o.ä.). Hilfsmittel: ein Taschenspiegel.
7. Alphabet rückwärts aufsagen. Zeit stoppen.
Wichtig: Jede Gruppe erfährt erst vor Beginn, was zu tun ist, sonst ist die zweite Gruppe im Vorteil.
8. Slalom: Den Abstand der zehn am Boden liegenden Bücher auf 60 cm vergrößern. Jedes Team muss im Slalom um die Bücher laufen - RÜCKWÄRTS!
9. Systematik: Jedes Kind nimmt sich ein beliebiges Buch aus dem Regal. Wichtig: Alle aus dem gleichen Bereich, z.B. Bilderbuch oder Kinderliteratur. Nun sollen die Teams sich aufstellen, wie die Bücher im Regal standen, also nach der Systematik.
10. Umstapeln: Ein Bücherstapel wird gebaut, der Anzahl der Mitglieder der einzelnen Teams hat. Die Teams stellen sich in einer Reihe neben ihren Bücherstapel. Auf LOS nimmt der erste in der Reihe das oberste Buch, läuft um sein Team herum, stellt sich hinten wieder an, gibt das Buch nach vorn, wo es neben dem Ausgangsstapel abgelegt wird, erst wenn es liegt, startet der zweite Spieler. Am ende entsteht ein neuer Stapel in umgekehrter Reihenfolge und die Teams stehen wieder in der Startreihe...wenn alles klappt. Ein

herrliches Durcheinander, je weiter der Abend
fortgeschritten ist, desto größer!!!

Buchstaben schmecken / fühlen

Zutaten: Russisch Brot / Buchstaben aus Kunststoff im Beutel / Tuch zum Augen verbinden.

Variante 1:

Augen verbinden, einen Keks aus der Tüte nehmen, der Gruppe zeigen (nicht tuscheln), dem Teilnehmer auf die Zunge legen, erschmecken lassen

Variante 2:

Augen verbinden, der Teilnehmer nimmt einen Buchstaben aus dem Beutel (Rechtshänder mit links und umgekehrt) und muss ihn erfühlen

Unser Klassiker - Das Chaosspiel

Zutaten: Spielfeld, Spielsteine, Würfel (nur bis drei), Wecker, 5 Pappbecher mit Wasser, Straßenkreide, Tuch, 50 Spielkarten, 50 Aufgaben

Dauer 90 Minuten

- Spielkarten verstecken
- Teams einteilen
- würfeln
- Spielstein setzen
- entsprechende Nummer suchen, Stichwort auf der Rückseite lesen (Nr nicht abnehmen)
- Begriff dem Spielleiter nennen
- Aufgabe lösen
- weiter würfeln
- nach 90 Minuten ist Schluss
- Gewonnen hat, wer am weitesten gekommen ist

1	Hut
2	Reh
3	Ball
4	Auto
5	Schnitzel
6	Einhorn

7	Fußabdruck
8	Käse
9	Igel
10	Federball
11	Baumhaus
12	Schuh

13	Bett
14	Pudding
15	Haare
16	Gänseblümchen
17	Ferien
18	Postkarte

20	Sport
21	Lesefutter
22	Brot
23	Wasser
24	Eis
25	Tagtraum

26	Blau
27	Pfannkuchen
28	Gelb
29	Lolli
30	Sommerregen
19	Würstchen

31	Regenwurm
32	Badehose
33	Obstsalat
34	Tretboot
35	Kletterwald
36	Schlamm Schlacht

37	Milchshake
38	Pommes
39	Sonnenbrand
40	Freibad
41	Nudel
42	Grün

43	Zelten
44	Schlafsack
45	Sandkiste
46	Sonnenschirm
47	Spaziergang
48	Gorilla

49	Schnecke
50	Wasserfall

