

# Einen OL laufen – ein Würfelspiel mit Glück und OL-Wissen

Geeignet für 2-6 Teilnehmende, ca. 20 Min Spieldauer

## Spielinhalt

6 TN-Kärtli, 54 Kärtli mit Situationen aus dem OL-Alltag, 4 Würfel, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Jeder Spiel-Teilnehmer kann sich ein TN-Kärtchen auslesen und vor sich auf den Tisch legen.

Mischt alle Kärtchen mit den OL-Situationen und verteilt sie gleichmäßig auf drei offene Stapel in der Tischmitte. Es gibt Kärtchen zu folgenden Themen:



Legt die 4 Würfel bereit. Mit diesen können folgende Kompetenzen gewürfelt werden:

Beobachten, Erfahrung, O-Wissen, O-Können, Kombination, Karte, Kompass, Gelände, Sicherheit, Ausdauer, Kraft, Lauftechnik und es gibt einen Joker.

## Spielablauf

Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn. Zuerst wird mit allen vier Würfeln gleichzeitig gewürfelt.

Vergleiche deinen Würfelwurf mit den drei obersten Kärtchen der OL-Situationen in der Tischmitte. Stimmen die Würfel mit den zwei oder drei Kompetenzen eines Kärtchens überein?

Um eine Situation zu erfüllen, müssen deine Würfel spätestens nach dem dritten Würfelwurf die entsprechenden Kompetenzen zeigen. Das heisst: du darfst beim zweiten und dritten Mal Würfel herauslegen (sind auf sicher) oder jeweils mit allen weiter-würfeln.

Der Stern auf dem Würfel ist der Joker und kann beliebig eingesetzt werden.

- **Geschafft:** Super! Nimm das Kärtchen mit der OL-Situation zu dir und lege es neben dein/e OL-Läufer/in.

Pro Spielrunde darfst du ein Kärtchen nehmen, die restlichen Kompetenzen verfallen.

Für deinen «Lauf» brauchst du jedes Thema nur einmal, d.h. du brauchst die Kärtchen dieses Themas nicht mehr zu sammeln.

Liegen zuoberst nur noch Themen, welche du nicht mehr brauchst, darf ein Kärtli unter den entsprechenden Stapel gelegt und das nächstoberste Kärtli geprüft werden.

- **Nicht geschafft:** Schade! Alle Kärtchen mit den Situationen aus dem OL-Alltag bleiben auf den Stapeln liegen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe mit würfeln.



## Spielende

Das Spiel hat gewonnen, wenn ein/e Spieler/in fünf verschiedene OL-Situationen gemeistert hat, worunter mindestens einmal **OL** oder **Laufen** vorkommen und es muss mindestens ein Kärtli mit drei Kompetenzen dabei sein.

## Zusatzaufgabe

Kannst du der Gruppe weiterführende Informationen zu einem der Kärtli geben, welche du gesammelt hast?

Wenn du nicht weisst, vielleicht weiss eine deiner Gegenspielerinnen mehr.

Spannende Frage, aber niemand weiss es? Vielleicht findet ihr unten auf diesem Blatt eine Antwort. Wenn nicht, freuen sich erfahrene OL-Laufende auf interessante Fragen und helfen gerne weiter.

## Spannendes Wissen zum OL:

Z.B. den NORDA-Film anschauen



In die Schnitz gehen, einen Bock schiessen, «blüemele» usw. es gibt viele Ausdrücke wenn man beim OL einen Fehler macht und eine Extra-Runde dreht. Fragt einmal die erfahrenen OL-Läufer, welches Wort sie brauchen und was ihnen schon passiert ist :-).



Beim OL müssen die Posten in der vorgegebenen Reihenfolge angelaufen werden. Wenn du merkst, dass du einen falschen Posten quittiert hast, ist das kein Problem – aber du musst dann den richtigen Posten auch noch quittieren, um die OL-Aufgabe korrekt zu erfüllen.

Fehler – z.B. Karte nicht genordet und bei der Kreuzung den falschen Weg gewählt – können fast allen OL-Laufenden passieren. Wichtig ist, dass du es merkst und wie du dich dann wieder «auffangen» kannst. Das ist immer eine super Lernsituation, wo du wertvolle Erfahrungen sammelst und dein gesamtes OL-Wissen anwenden kannst.

Vielleicht magst du mit der Leiterin oder einem erfahrenen OL-Kollegen besprechen und ihr findet heraus, wo und wieso der Fehler passiert ist.

Es gibt aber auch Situationen, wo du einen Posten absolut nicht finden kannst oder sonst ein Grund (z.B. Regen, du hast kalt) und du entscheidest dich, direkt zurückzugehen. Wichtig immer: sich am Ziel, bei der Leiterin oder dem Leiter anzumelden! Sonst gehen sie dich suchen.

## Zusatzaufgaben

Auf der folgenden Seite hat es zwei Karten-Ausschnitte mit je einer OL-Bahn.

Kannst du jemandem erklären, wie du diese Posten anlaufen kannst und was du unterwegs sehen willst. Vielleicht gibt es verschiedene Möglichkeiten :-).

Kannst du auf der Karte mögliche Leitlinien, Attackpoints und Auffangpunkte erkennen?

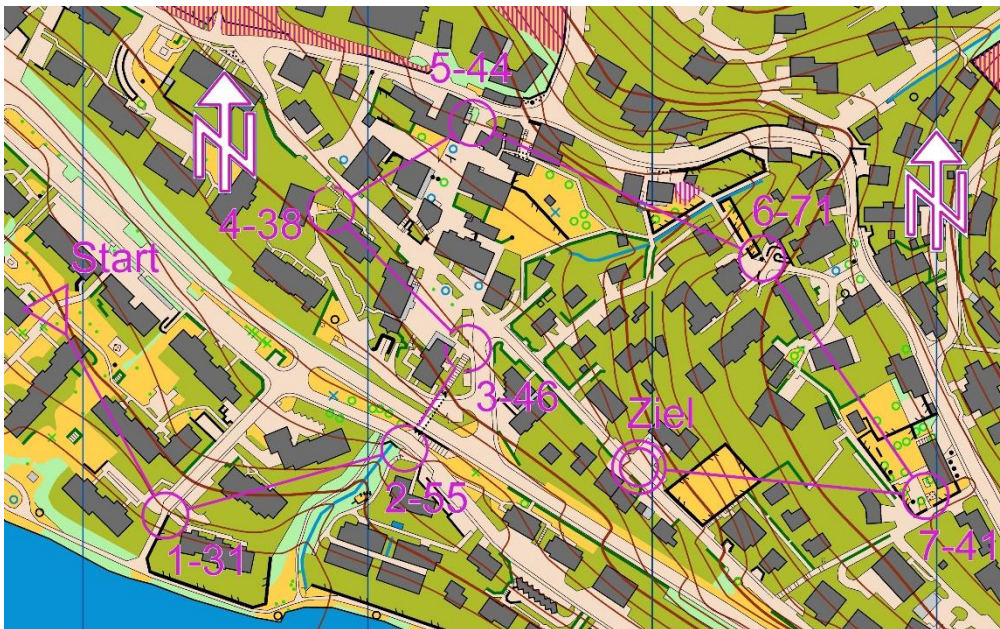
Zum Erkennen der Geländeformen hat es ebenfalls auf der folgenden Seite einen Kartenausschnitt. Was kannst du erkennen? Weisst du auch, wie es im Gelände aussieht?

Hier die Lösungen: A:6, B:12, C:7, D:14, E:1, F:13+16, G:11, H:9, I:4, J:5, K:7+8, L:10, M:1+13, N:2, O:3, P:15

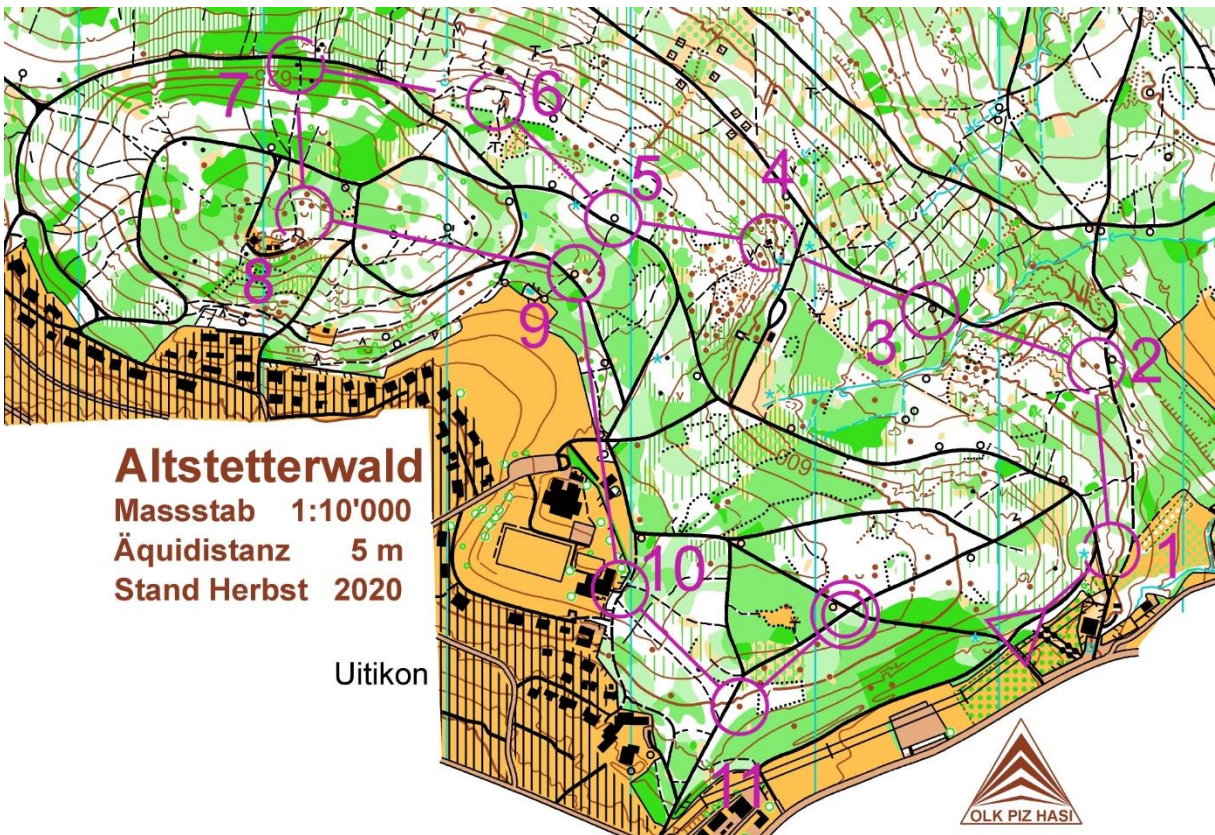
Weitere Idee: selber ein Relief /Geländemodell bauen. Z.B. im Sand oder mit Karton.

Zusätzlich gibt es vielleicht Fragen, welche hier nicht erklärt sind. OL-Kracks und alte Hasen helfen gerne weiter.

Viel Spass! Therese Achermann, [therese.ol@bluewin.ch](mailto:therese.ol@bluewin.ch)

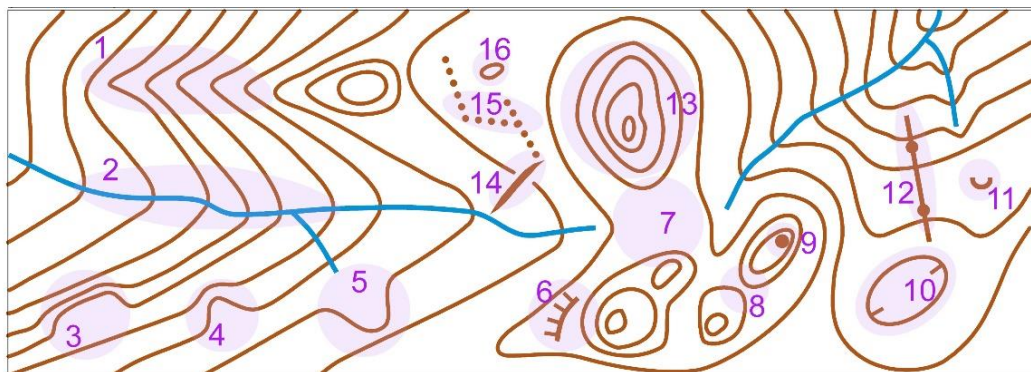


Oetwil a.d.L.  
 OLK Piz Hasi  
 M:1:3'000  
 A: 2,5 Meter



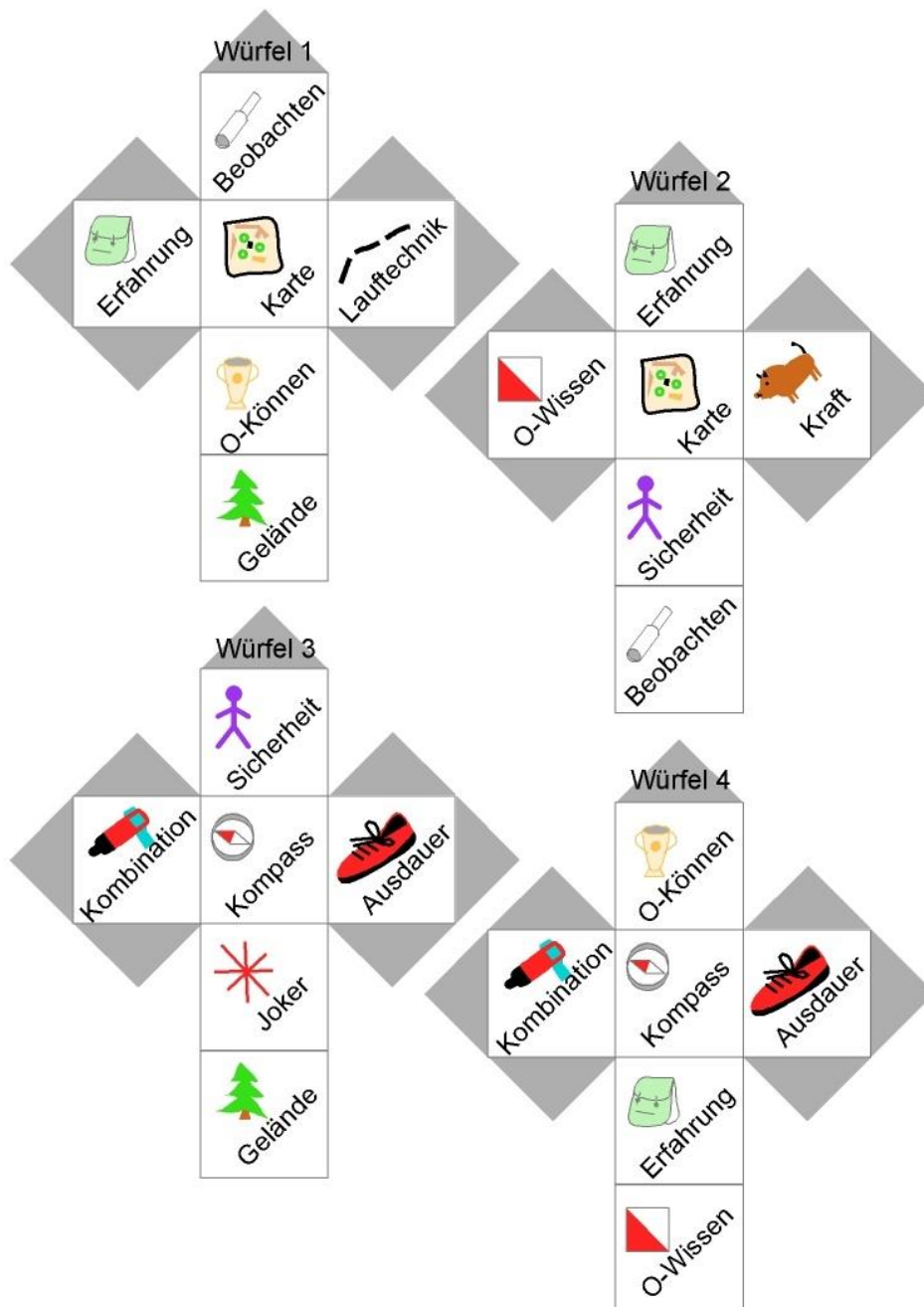
**Gelände-  
formen  
erkennen**

Wer kennt 5  
 oder mehr  
 Formen?



- |            |                |                 |                |
|------------|----------------|-----------------|----------------|
| A Böschung | E Grat         | I Nase          | M Steil        |
| B Erdwall  | F Hügel        | J Mulde         | N Tal          |
| C Flach    | G kleine Senke | K Sattel / Pass | O Terasse      |
| D Graben   | H Kuppe        | L Senke         | P Trockenrinne |

## Würfel-Bastelbogen zu "Einen OL laufen"



Die Würfel für «Einen OL laufen» können mittels dieses Bastelbogens aus festem Papier hergestellt werden.

Blanko Holzwürfel mit Etiketten bekleben ist eine andere Möglichkeit. Der Vorteil der Holzwürfel ist, dass sie besser rollen.

Holzwürfel und Klebeetiketten können bei Therese Achermann bezogen werden.