



Olympialaiset istuen

- *Jos Olympialaisissa halutaan löytää voittaja, voidaan aluksi jokaiselle jakaa paperi ja kynä omien pisteiden laskua varten. Koska kilpailu ei ole vakavaa, voi jokainen merkitä itse pisteensä omantunnon mukaan tai ryhmän ohjaaja voi laskea pisteet.*
- *Aluksi voidaan sytyttää Olympiatuli (kynttilä tms. valo) palamaan kilpailun ajaksi.*
- *Lajit on suunniteltu niin, että niitä voidaan suorittaa pöydän ympärillä istuen. Sovellettuna ne voivat toimia muissakin ympäristöissä.*

1. laji: SOUTU

Kilpailijat istuvat pöydän ääressä. Jokainen saa itselle ”poijun”, joka voi olla mikä tahansa pieni esine, mikä pysyy paikallaan pöydällä sekä ”vene” eli hernepussin. Jokainen asettaa oman poijunsa eteensä pöydälle sellaisen matkan päähän, mihin ylettää sopivasti kurottamaan. Veneenä toimiva hernepussi asetetaan pään päälle.

Tarkoitus on tehdä mahdollisimman monta soutuliikettä määrätyn ajan aikana (esim. 20 sekuntia). Soutuliikkeet tehdään niin, että taakse vetäydyttäessä selkä koskettaa tuolin selkänojaa ja eteen kumarruttaessa kosketetaan kummallakin kädellä poijua. Hernepussin on samalla pysyttävä pään päällä. Mikäli pussi putoaa, se tulee nostaa ennen soutamisen jatkamista.

Pisteitä saa niin monta, kuinka monta soutuliikettä ehtii tehdä määrättyssä ajassa. Jokainen voi laskea pisteet itselleen tai voidaan jakaa parit, jotka soutavat vuorotellen ja laskevat toistensa pisteet.

2. laji: RENKAAN HEITTO

Renkaan heittoon tarvitaan heittoalusta ja renkaita, joita voi ostaa valmiina. Heittoalustassa voi olla esim. viisi tolppaa, joiden kohdalla on eri pistemäärät. Kilpailijat heittävät vuorotellen saman määrän renkaita kohti alustaa ja saavat pisteitä osumien mukaisesti.

Mikäli ryhmä on pieni ja kaikki istuvat yhtä kaukana esim. pöydän keskustasta, voidaan pöydälle rakentaa heittoalusta merkitsemällä pöytään erilaisia pistemääriä ja tähtämällä niihin vaikkapa hernepusseilla.

3. laji PYYKIN RIPUSTUS

Kukin kilpailija saa eteensä kolme pyykkipoikaa. Ryhmän ohjaajat pingottavat osallistujien eteen narun. Tavoite on saada mahdollisimman monta pyykkipoikaa ripustettua naruun tietyn ajan kuluessa (esim. 20 sekuntia). Haastetta tuo se, että kilpailijat saavat käyttää vain yhtä kättä ja heidän on pidettävä silmät kiinni. Pisteitä voi saada 0-3 sen mukaan, montako pyykkipoikaa on saanut narulle sovitussa ajassa.

4. laji: NOPAN HEITTO

Tarvitaan laatikko ja mielellään tavallista suurempi, pehmeä noppa. Kilpailijat heittävät noppaa vuorotellen. Tavoitteena on saada noppa laatikkoon. Mikäli noppa menee laatikkoon, saa kilpailija pisteitä kaksi kertaa nopan silmäluvun verran. Mikäli noppa jää pöydälle pisteitä tulee silmäluvun verran. Mikäli noppa putoaa lattialle, siitä ei saa pisteitä. Jokaisella on mahdollisuus heittää toisen kerran, mikäli ensimmäisen heiton pistemäärä ei tyydytä.

Olympialaisten lopuksi voidaan julistaa voittaja eli se, joka keräsi korkeimman pistemäärän ja antaa hänelle voittajan aplodit. Palkinnot voidaan jakaa kaikille ja juoda mitalikahvit.