



Hugmyndir um íþróttir og þrautir

- Hlaupa hring með Ólympíufara með Ólympíukyndil (sem hægt er að fá lánaðan hjá ÍSÍ).
- Ratleikur.
- Útbúa tvær álíka þrautabrautir. Sniðugt að láta kennara og nemendur keppa.
- Vallarhlaup: Samkvæmt heimildum var vallarhlaup eina keppnisgreinin á fyrstu Ólympíuleikunum, aðrar greinar bættust við síðar. Var þetta hlaup jafn langt og leikvöllurinn eða 192 m (námkvæmlega 192,25 m). Ein hugmynd er að allir í bekknum hlaupi þessa vegalengd á tíma, tímarnir síðan lagðir saman og bekkurinn sem er með besta samanlagðan tíma sigrar.
- Ólympíuhringirnir: Hópurinn myndar línu hönd í hönd. Byrjað á endanum, tímataka hvað þau eru lengi að koma ólympíuhringjunum fimm (skemmtilegast ef þeir eru í réttum litum) á hinn enda línunnar. Verða að haldast í hendur allan tímann.
- Ólympíuhringirnir: Blása upp blöðrur í ólympíulitunum og mynda ólympíuhringina úr þeim.
- Skot á körfu: Tveimur bekkjum (fulltrúum úr tveimur bekkjum) stillt upp í röð við körfur sitt hvoru megin (ath. fjarlægð frá körfu og hæð körfu m.t.t. aldurs). Annað hvort er hægt að hafa tíma eða ákveðinn fjölda karfa sem á að skora t.d. það lið sem skorar fyrr fimm körfur vinnur. Röðin verður að ganga rétt fyrir sig, allir verða að taka skot. Til að koma boltanum aftur í umferð eftir skot er hægt að hafa einn ákveðinn undir körfunni sem sendir boltann til baka. Eldri krakkar ættu að ráða við að hafa tvo bolta í umferð þ.e. taka skot, ná strax í boltann og senda á þann sem er næstur í röðinni án bolta.
- Handbolti með mjúkum bolta: Nota mjúkan svampbolta. Reglurnar eru þannig að það má ekki taka skref með boltann þannig að allir í liðinu verða að vera virkir og á hreyfingu. Mark er skorað með því að leggja boltann á línu t.d. á milli markstanga. Það gæti borgað sig að kalla þetta handbolta án skrefa en ruðning þar sem síðara orðið gæti gefið til kynna að mikil átök séu leyfileg.
- Furðufataboðhlaup: Hvert lið hefur ákveðið sett af fötum (t.d. buxur, hattur og kjóll) sem sá sem hleypur hverju sinni verður að klæðast. Hægt er að bæta við ýmsum þrautum á leiðinni s.s. sprellikarlahoppi, varalita sig o.s.frv..
- Hringjakast: Hitta hringjum á flöskur.
- Fótbolti með risabolta: Hægt að nota t.d. stóru „sjúkrapjálfaraboltana“. Ein hugmynd er að láta tvo og tvo í hverju liði haldast í hendur og spila þannig.
- Golf: Vippan golfkúlu í regnhlíf (eldri krakkar) eða púttu og reyna að hitta í glas sem liggur á hlið.
- Keðjustökk án atrennu: Fyrsti liðsmaður stekkur jafnfætis frá startlínu eins langt og hann getur. Næsti maður stekkur frá þeim stað sem sá fyrsti komst á. Við lendingu er miðað við þann hluta líkamans er snertir næst upphafsstað, það er hælana ef sá fyrsti kom standandi niður. Þar er lögð ný startlína og liðsmaður númer tvö stekkur upp frá henni. Svona gengur þetta koll af kalli þar til allir hafa stokkið. Að lokum er heildarvegalendin mæld. Stokknar eru tvær umferðir. Betri tilraunin gildir.





Hugmyndir um listir

Teikna og mála:

- Búa til borða sem verða notaðir á Ólympíudaginn/vikunni.
- Búa til verðlaun, viðurkenningar.
- Búa til veggspjöld sem væri hægt að dreifa um íþróttafélagið/skólann/frístundaheimilið.
- Búa til fána þeirra þátttökuþjóða (liða) sem taka þátt.
- Búa til Ólympíuhringina
- Búa til Ólympíukyndilinn
- Búa til stimpilspjöld, blað fyrir niðurstöður/mælingar.
- Búa til merki Ólympíuleikanna og merki ÍSí.

Fræðsla:

- Um Ólympíuleikana og/eða Smáþjóðaleikana
- Um merki Ólympíuleikanna og merki ÍSí.

Spurningakeppni:

- Fyrir hvað standa þessi gildi?
- Fyrir hvað standa hringirnir fimm?
- Hví er Ólympíueldurinn tendraður á fjögurra ára fresti?

Ljósmyndakeppni

Teiknimyndasamkeppni

