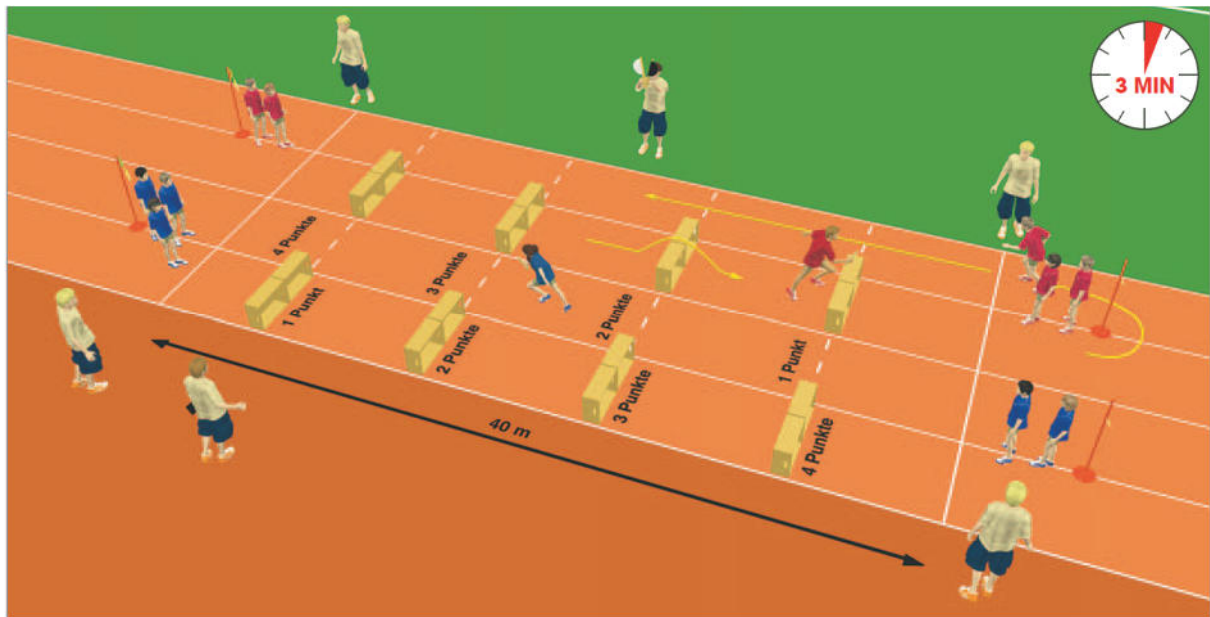


VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPRINT 30 M BZW. 40 M HINDERNIS-SPRINTSTAFFEL



U8 30 m Anlauf/Abstand/Auslauf je 6 m

U10 40 m Anlauf/Abstand/Auslauf je 8 m

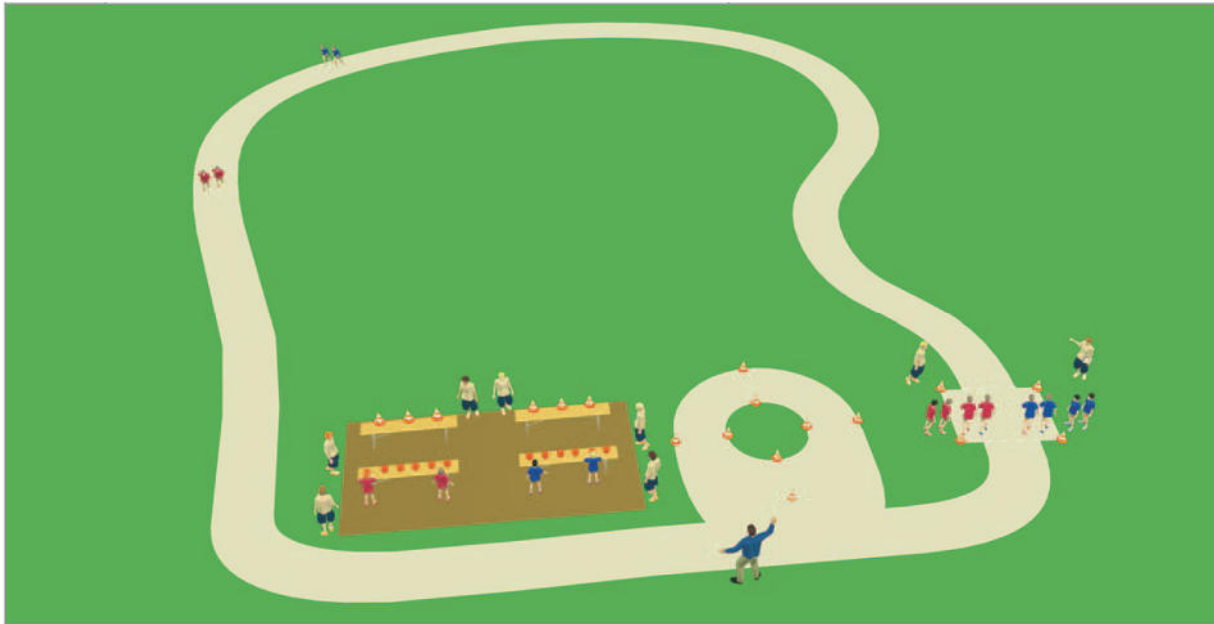
- alle Teammitglieder nehmen teil, auf beide Seiten aufgeteilt
- 3 min Laufzeit – in eine Richtung über die Hindernisse, in die andere Richtung flach
- Übergabe des Gerätes (Tennisring) von hinten

Wertung:

- für jedes überlaufene Hindernis und jedes Vorbeilaufen am Hindernis (Gegenrichtung) 1 Punkt
- für jedes umgeworfene Hindernis 1 Minuspunkt.
- die Gesamtpunkte des Teams bilden das Teamergebnis

VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN

TEAM-BIATHLON



U8 Gesamtstrecke ca. 400 bis 600 m

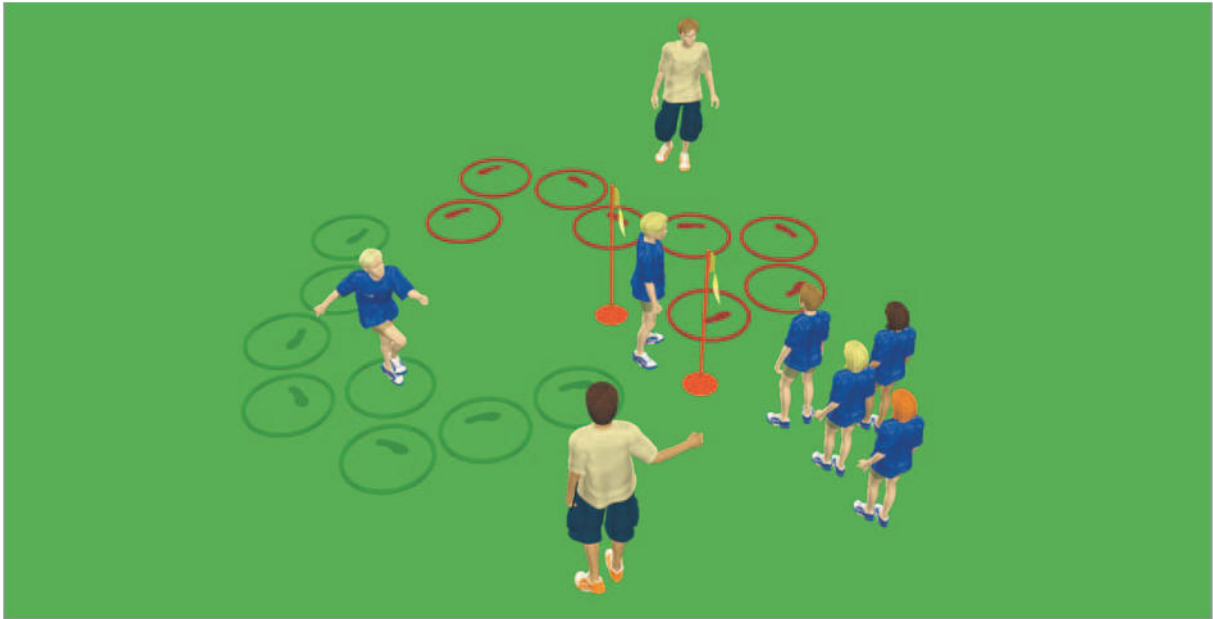
U10 Gesamtstrecke ca. 600 bis 800 m

- 6 Teammitglieder bilden 3 Pärchen, die immer zusammen bleiben
- jedes Pärchen läuft 2 Runden; nach jeder Laufrunde wird geworfen; danach Wechsel auf das nächste Pärchen
- an der Wurfstation muss das Paar 3 Kegel mit 6 Bällen treffen; jeder hat max. 3 Versuche
- für jeden nicht getroffenen Kegel läuft das Pärchen 1 kleine Strafrunde

Wertung:

- die Gesamtlaufzeit des Teams wird gestoppt

VOM „MEHRFACH-SPRINGEN“ ZUM DREISPRUNG EINBEIN-HÜPFER-STAFFEL (U8)



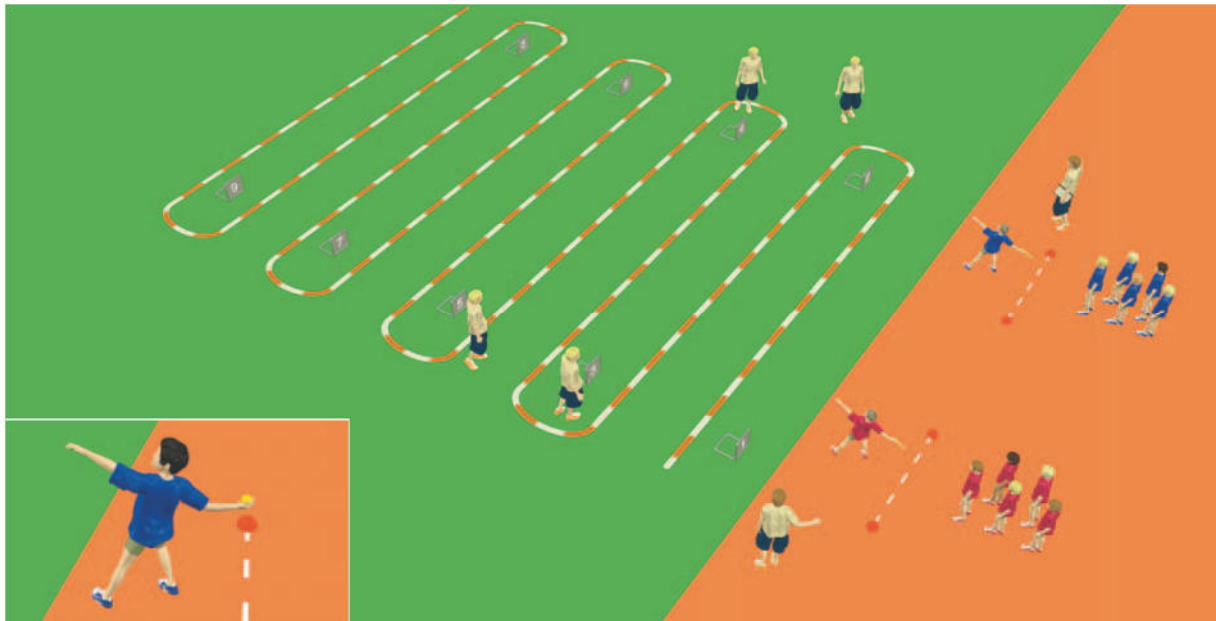
- jedes Team hat 2 Staffelversuche mit 6 Kindern (im 2. Versuch Kinder austauschen, damit jeder mindestens 1 x dabei ist)
- durch 16 Reifen wird einbeinig gehüpft mit Beinwechsel bei Farbwechsel der Reifen (nach dem 8. Reifen); dann Abklatsch zum nächsten
- Reifenberührung mit den Füßen ist erlaubt
- Bodenkontakt außerhalb der Reifen = Fehler, dann am vorherigen Reifen wieder einsetzen

Wertung:

- die Gesamtzeit des Teams wird gestoppt. Der bessere Versuch kommt in die Wertung

VOM „Schlagwurf“ ZUM SPEERWURF

SCHLAGWURF aus dem Stand (U8)



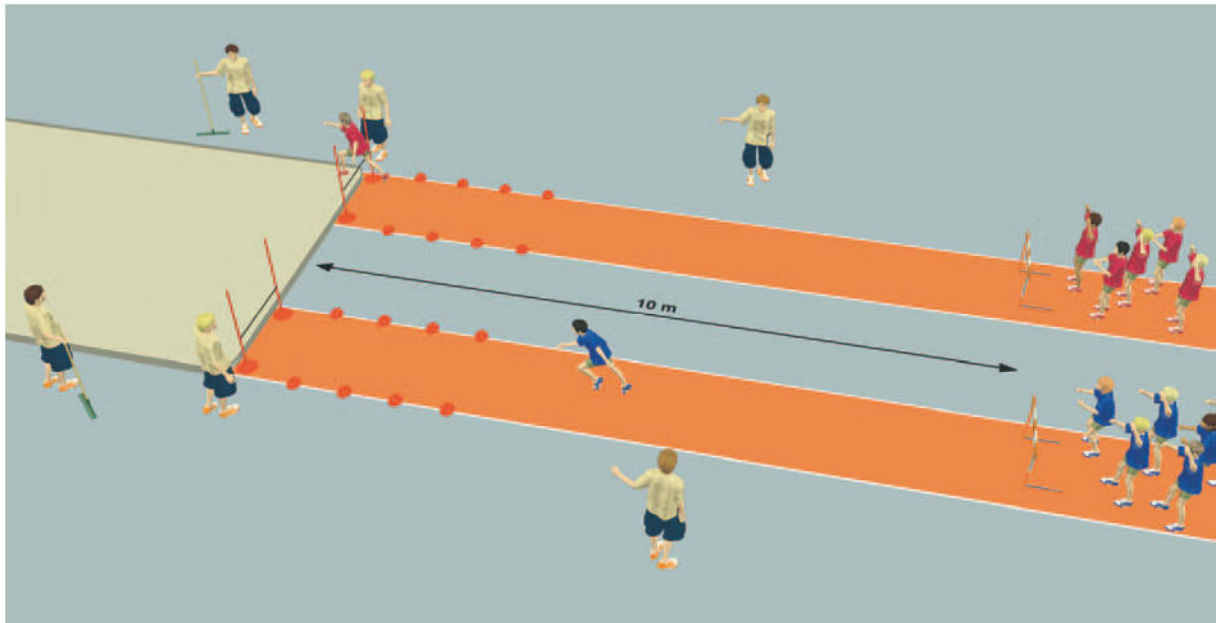
- jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe
- Wurf des Schlagballes aus der Schrittstellung in Zonen
- jede Zone = 1 Punkt; z. B. Landung in Zone 4 = 4 Punkte
- jeder wirft 2 x hintereinander und stellt sich wieder an
- Wurf gültig: bei Nichtbetreten der Abwurflinie und Ausführung des Wurfes über den Kopf

Wertung:

- die 3 besten Weiten jedes Kindes werden addiert; die 6 besten Additionswerte bilden das Teamergebnis

VOM „HOCH-SPRINGEN“ ZUM HOCHSPRUNG

HOCH-WEITSPRUNG (U10)



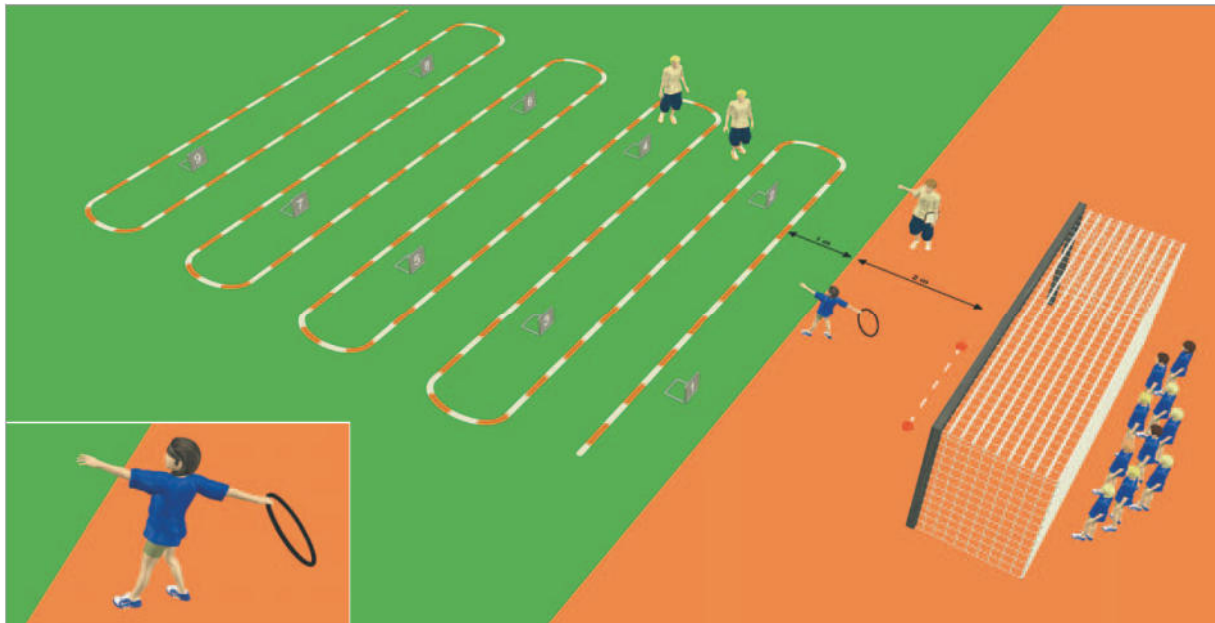
- jedes Teammitglied nimmt teil
- Sprung über Höhenorientierer aus 10 m Anlauf
- jeder hat max. 2 Versuche pro Höhe; Teilnahme an jedem Durchgang bis zum Ausscheiden
- Einstiegshöhe 60 cm – 70 cm – 80 cm – 85 cm – 90 cm ...

Wertung:

- die 6 besten Höhen werden zum Teamergebnis addiert

VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

DREHWURF (U10)



- jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe
- Wurf des Reifens aus 1/1 Drehung oder weniger in Zonen
- jede Zone = 1 Punkt; z. B. Landung in Zone 4 = 4 Punkte; es zählt der hinterste Abdruck des Wurfgerätes
- jeder wirft 2 x hintereinander und stellt sich wieder an
- Wurf gültig: bei Nichtbetreten der Abwurflinie und Verlassen des 2-m-Abwurfbereiches nach hinten

Wertung:

- die 3 besten Weiten jedes Kindes werden addiert; die 6 besten Additionswerte bilden das Teamergebnis