

Vielseitiger Mannschaftswettbewerb für Grundschulen

**Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen
Abteilung Sport und Ehrenamt
Referat Leistungssport**

**Landesstelle
für den Schulsport
Nordrhein-Westfalen**

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorbemerkungen und Struktur des Wettbewerbes	3
1. Schwimmen - Tauchen	7
1.1. Geschicklichkeitsstaffel	7
1.2. Mannschaftstauchen	9
2. Balancieren - Rollen - Springen - Stützen	11
3. Laufen - Springen - Werfen	15
3.1. Sprung - Staffel	15
3.2. Ausdauerlauf mit Zielwurf	17
3.3. Wurf - Staffel	19
4. Spielen	21
4.1. Hockey	23
4.2. Holzbrett-Tennis	25
4.3. Fußball	27
4.4. Kastenhandball	29
4.5. Korbball	31
5. Bewegen zur Musik	33
6. Tipps und Hinweise zur Organisation	35
7. Wertungsbögen	36
8. Beispiele schulinterner Wettbewerbe	40
9. Impressum	43

Vorbemerkungen und Struktur des Wettbewerbes

Die Grundschule hat die Aufgabe, alle Kinder unter Berücksichtigung ihrer individuellen Voraussetzungen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung, in den sozialen Verhaltensweisen, sowie in ihren musischen und praktischen Fähigkeiten gleichermaßen umfassend zu fördern. Sie vermittelt grundlegende Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten entsprechend den individuellen Lernmöglichkeiten und Erfahrungen der Kinder.

Bewegung, Spiel und Sport haben in der Grundschule eine besonders große Bedeutung, da ein ausreichendes Maß an Bewegung für die körperliche, geistige und psychosoziale Entwicklung der Kinder wichtig ist und weil kindliches Lernen ein Lernen mit dem ganzen Körper und mit allen Sinnen ist.

Dem Schulsport kommt hier u. a. die Aufgabe zu,

- die Kinder in ihrer individuellen Entwicklung zu fördern und umfassende Bewegungserfahrungen zu ermöglichen,
- über eine Erweiterung des Bewegungskönnens und eine vielseitige Ansprache aller Sinne die Wahrnehmungsfähigkeit zu verbessern,
- die Vielfalt der Aktivitäten und Handlungsmuster des Sports erfahrbar zu machen.

Darüber hinaus muss die Grundschule bei allen Kindern die Bereitschaft und die Fähigkeit entwickeln, Leistungen zu erbringen und zu verbessern. Hier kann der Schulsport allen Kindern immer wieder vielfältige, ihren

individuellen Voraussetzungen angemessene Möglichkeiten bieten.

Dies kann sowohl im Sportunterricht als auch im Rahmen des außerunterrichtlichen Schulsports (Schulsportfeste, Sport im Rahmen von Schulfesten, schulsportliches Wettkampfwesen) erfolgen.

Mit dem vorliegenden Entwurf wird das große Interesse vieler Grundschulen an schulsportlichen Vergleichskämpfen aufgegriffen. Er bietet nun allen Grundschulen im Rahmen des Landessportfestes der Schulen einen schulsportlichen Vergleichswettbewerb an, der als Mannschaftsmehrkampf konzipiert ist.

Die Bausteine sind so ausgewählt, dass sie das breite Spektrum von Bewegung, Spiel und Sport in der Grundschule widerspiegeln. Das Anforderungsniveau entspricht den Aufgabenschwerpunkten aus 6 oder 9 verbindlichen Inhaltsbereichen.

Der Wettbewerb wendet sich an Kinder der 3. und 4. Schuljahre.

Bei richtlinienkonformer Gestaltung des Unterrichts ist die Vorbereitung der Bausteine, ausgehend von den Einzelfertigkeiten bis hin zum gesamten Wettbewerb, im regulären Sportunterricht zu erreichen.

Schulen können diesen Wettbewerb im gesamten oder in Teilbereichen durchführen: **Der Wettbewerb sollte zunächst klassenintern mit allen Schülerinnen und Schülern in einzelnen Teilbereichen oder als Gesamtheit durchgeführt werden. Im Rahmen von jahrgangsstufenbezogenen Vergleichswettbewerben oder schulinternen Schulsportfesten kann der vielseitige Mannschaftswettbewerb nicht nur den Sportunterricht, sondern auch das gesamte Schulleben nach innen und außen bereichern und gestalten helfen.** (Einige Beispiele schulinterner Wettbewerbe finden Sie im Anhang). Eine Schule kann auch eine oder mehrere Mannschaften für einen Vergleichswettbewerb mit anderen Schulen stellen.

Im Gegensatz zum schulsportlichen Wettkampfwesen für die weiterführenden Schulen im Rahmen des Landessportfestes der Schulen hat der vielseitige Mannschaftswettbewerb für Grundschulen kein über mehrere Ebenen aufsteigendes Wettkampfsystem. **Er wird nur auf Kreis-/ Stadtebene durchgeführt.** Eine Mannschaft besteht dann aus 12 Kindern (6 Mädchen/6 Jungen) der 3. und 4. Schuljahre einer Schule.

Die Auswahl der Kinder ist mit besonderem pädagogischen Geschick vorzunehmen. Grundsätzlich besteht kein Unterschied zwischen der Auswahl von Kindern für eine Schulmannschaft im Sport und der Auswahl von Kindern für andere Gelegenheiten, für die bestimmte Kinder ausgesucht werden (z.B. Lese-, Malwettbewerbe, Chor, Theateraufführungen, etc.).

In jedem Wettbewerbsbereich starten jeweils 10 Kinder. Im Bereich "Bewegen zur Musik" nehmen alle Kinder teil.

Erfolg oder Misserfolg hängen aber nicht nur von der Summe der Einzelleistungen der Kinder einer Mannschaft ab, sondern auch vom geschickten mannschaftlichen Zusammenwirken. So werden Mannschaften mit Kindern, die über vielseitige sportmotorische Grundfertigkeiten und -fähigkeiten und über die Fähigkeiten zu kooperativem Handeln

verfügen, die größte Aussicht auf Erfolg haben.

Das Bewertungssystem ist sehr einfach gehalten. Die Gesamtauswertung erfolgt durch Addition der in den Teilwettbewerben erreichten Platzierungen.

Nach Beendigung des Wettbewerbes sollte jedes Kind eine kleine Auszeichnung (Urkunde, usw.) erhalten.

Der Vergleichswettbewerb selbst kann im Freien oder in einer Sporthalle möglichst in der Nähe eines Bades/Lehrschwimmbeckens durchgeführt werden.

Eine reibungslose Durchführung an einem Tag lässt die Teilnahme von maximal sechs Mannschaften an einem Vergleichswettbewerb zu. Der Wettbewerb kann unter einfachsten räumlichen und materiellen Voraussetzung vorbereitet werden. Organisation, Durchführung und Regeln der einzelnen Wettbewerbe/Spiele sind so ausgewählt, dass jede Lehrkraft, die Sportunterricht in der Grundschule erteilt, diese in ihren Unterricht einbeziehen kann.

Die Planung und Organisation liegt im Verantwortungsbereich der beteiligten **Ausschüsse für den Schulsport in den Kreisen und kreisfreien Städten.** Die Vorbereitung und Durchführung der jeweiligen Veranstaltung soll durch die beteiligten Schulen unter Mitwirkung der **Beraterinnen und Berater im Schulsport** und gegebenenfalls der **Sportvereine** erfolgen.

Weitere Informationen

über den „Vielseitigen Mannschaftswettbewerb für Grundschulen“ in Nordrhein-Westfalen erteilen:

- **Die Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen
Abteilung Sport und Ehrenamt
Referat Leistungssport**

Wolfgang Fischer (Tel.: 0211 / 837 - 1266)

Alexandra Gotzes (Tel.: 0211 / 837 - 1213)

Stadttor 1
40219 Düsseldorf

- **Die Landesstelle für den Schulsport Nordrhein-Westfalen
bei der Bezirksregierung Düsseldorf**

Dr. Andreas Schmiegel (Tel.: 0211 / 475 - 5658)

Am Bonneshof 35
40474 Düsseldorf

- die 54 Ausschüsse für den Schulsport in den Kreisen und kreisfreien Städten

Vielseitiger Mannschaftswettbewerb für Grundschulen

Der Mannschaftswettbewerb besteht aus folgenden Wettbewerbsbereichen:

1. **Schwimmen - Tauchen**
 - 1.1. Geschicklichkeitsstaffel
 - 1.2. Mannschaftstauchen

2. **Balancieren - Rollen - Springen - Stützen**

3. **Laufen - Springen - Werfen**
 - 3.1. Sprung-Staffel
 - 3.2. Ausdauerlauf mit Zielwurf
 - 3.3. Wurf-Staffel

4. **Spielen⁽¹⁾**
 - 4.1. Hockey
 - 4.2. Holzbrett-Tennis
 - 4.3. Fußball
 - 4.4. Kastenhandball
 - 4.5. Korbball

5. **Bewegen zur Musik**

Bei der Durchführung des Mannschaftswettbewerbes bietet sich aus organisatorischen Gründen die oben skizzierte Reihenfolge der Wettbewerbsbereiche an.

(1) Aus dem Angebot der Spiele werden zwei ausgewählt

1. Schwimmen - Tauchen

Das Angebot soll Grundanforderungen des Schwimmens erfüllen:
Beherrschen einer Schwimmart unter erschwerten Bedingungen, Führen eines Wasserballs und Tauchen.

1.1. Geschicklichkeitsstaffel

Idee

Die Kinder schwimmen in zwei Durchgängen je eine Bahn mit T-Shirt und eine mit Balltransport.

Organisation

Die Wettbewerbe sollen sich in allen Bädern (Schwimmbecken mit durchgehender Wassertiefe bzw. Tief- und Flachteil sowie Lehrschwimmbecken) durchführen lassen. Die Wassertiefe sollte den Schulen rechtzeitig mitgeteilt werden.

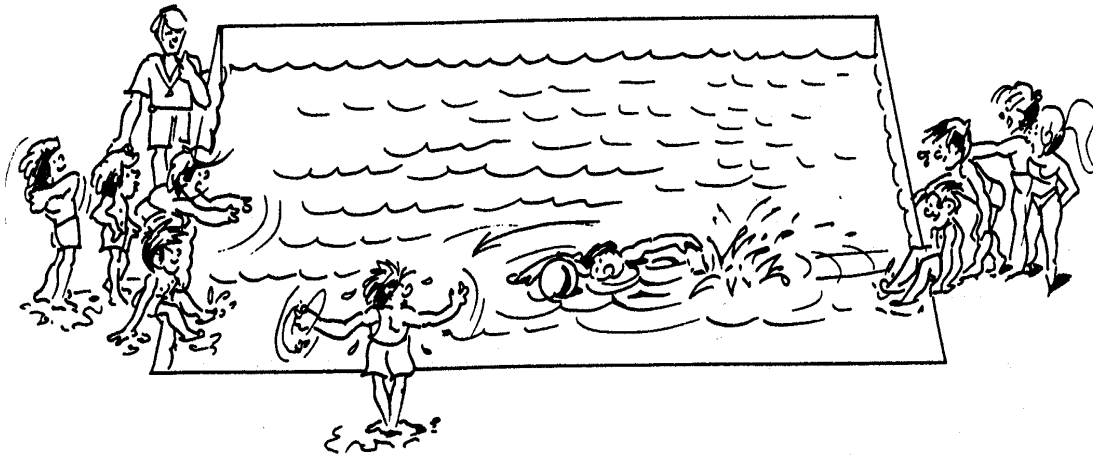
Pendelstaffel:

20mal Quer- oder Längsbreite (max. 25 m).

Durchführung

- Die Startschwimmerin/Der Startschwimmer trägt ein T-Shirt und startet nach dem Kommando "Auf die Plätze" - Pfiff. (**Kein Start-/Kopfsprung in flaches Wasser!!**
Schwimmart: beliebig)
- Am Ende der Bahn verlässt das Kind das Wasser und zieht das Hemd aus (Mannschaftshilfe dienlich).
- Das nächste Kind zieht (mit Hilfe) das Hemd vollständig an (Arme durch die Ärmel!) und schwimmt zurück, Wechsel wie zuvor ... bis zum 10. Kind. Nachdem dieses Kind angeschlagen hat, beginnt der zweite Durchgang.
- Die Kinder müssen nun einen Ball transportieren. Die folgende Schwimmerin/Der folgende Schwimmer sitzt am Beckenrand und gleitet mit dem Ball ins Wasser.
- Weder beim Transport noch bei der Übergabe darf der Ball geworfen werden.
- Zeitnahme erfolgt, wenn der Ball auf dem Beckenrand liegt.

ACHTUNG
Kopfsprung
ab 1,80m
Wassertiefe



Material: je Mannschaft

- 1 T-Shirt (Erwachsenengröße, kurzärmelig)
- 1 Wasserball \neq ca. 25 cm
- 1 Stoppuhr

Kampfrichter/in/Kampfrichter:

- 1 Starterin/Starter
- 1 Zeitnehmer je Mannschaft

Wertung

- nach Zeit
- bei Regelverstoß erfolgt Zeitstrafe, z.B. 5 sec.

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Vorschläge zur Technik beim Balltransport:
 - Wasserballdribbeln
 - Brustbeinschlag (Ball mit beiden Händen festhalten)
 - Brust- oder Rückenkraulschwimmen mit nur einem Arm
- Kein Start-/Kopfsprung in flaches Wasser!!

1.2. Mannschaftstauchen

Idee

Jede Mannschaft löst gemeinsam die Aufgabe, 25 kleinere Gegenstände zu ertauchen, wobei verabredete und arbeitsteilige Vorgehensweisen vorteilhaft sind.

Organisation

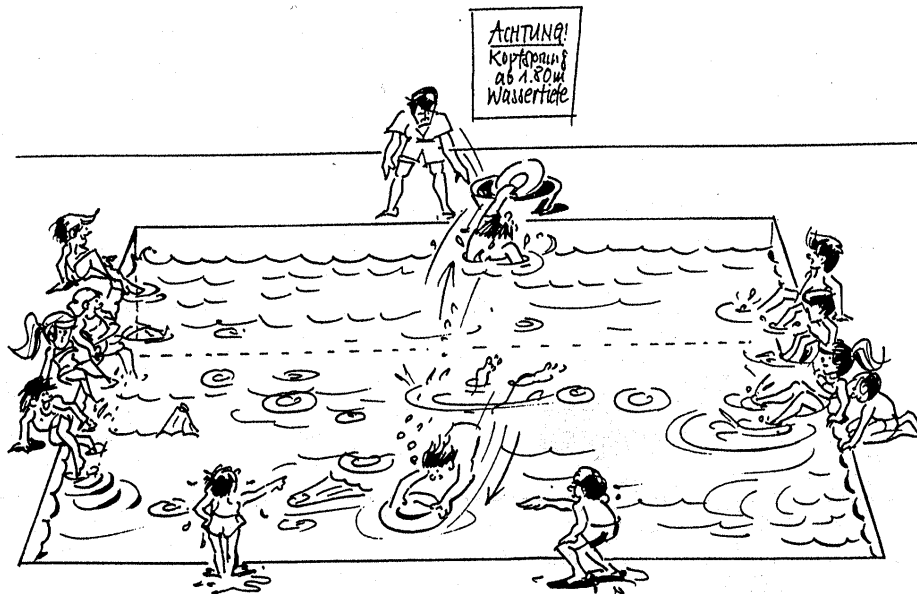
Die Mannschaften bestreiten diesen Wettbewerb nacheinander: 25 verschiedene Gegenstände liegen auf dem Beckenboden (Flachteil bzw. Lehrschwimmbecken) möglichst gleichmäßig verteilt. Auf dem Beckenrand liegt ein Reifen bzw. steht ein Korb.

Durchführung

- Die 10 Kinder **sitzen** am Beckenrand und gleiten nach Anpfiff in das Wasser. Die beiden anderen Kinder helfen vom Beckenrand aus durch Zeigen und Zurufen.
- Jedes Kind darf immer nur einen Gegenstand ertauchen und muss diesen in den Reifen/Korb legen, bevor es den nächsten Gegenstand ertauchen darf. Wird mehr als ein Gegenstand gebracht, so wird dieser durch den Kampfrichter zurück ins Wasser geworfen.
- Zeitnahme erfolgt, wenn sich alle Gegenstände im Reifen/Korb und alle Kinder auf dem Beckenrand befinden.

Material

- 25 kleine Gegenstände (z. B. Tauchringe, verknotete Sprungseile, Wäscheklammern, Schwimfflossen).
Die Gegenstände sollten sich farblich gut sichtbar vom Beckenboden abheben.
- 1 Reifen oder Korb
- 1 Stoppuhr



Kampfrichter/in

- 1 Starter/in
- 1 Kampfrichter/in Zeitnehmer/in

Wertung

- nach Zeit

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Tipp: Abstoß vom Beckenrand und Streckentauchen
- Ein nichtbeteiligter Lehrer übernimmt die Beckenaufsicht
- Der Kampfrichter zählt die Gegenstände laut mit

2. Balancieren - Rollen - Springen - Stützen

Das Angebot soll Grundanforderungen des Turnens erfüllen: Umsetzen von Bewegungsfertigkeiten in das Turnen von Bewegungsverbindungen an Gerätebahnen.

Idee

An einer Gerätebahn mit zwei unterschiedlich schwierigen Wegen sollen das Balancieren, Stützen, Drehen, Rollen und Springen miteinander verbunden werden.

Organisation

Die Mannschaft wird in zwei Gruppen (A=leichter Weg, B=schwerer Weg) zu je 5 Kindern aufgeteilt, die sich an den beiden Enden der Gerätebahn aufstellen.

Durchführung

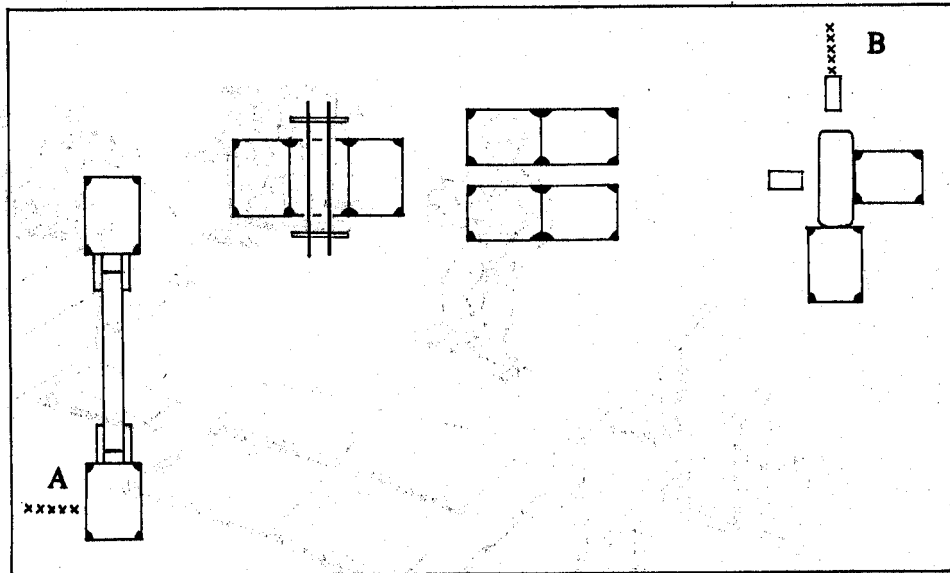
- Es werden Bewegungsverbindungen an Gerätebahnen (siehe Seite f) geturnt.
- Das 1. Kind von Gruppe A turnt den leichten Weg der Gerätebahn. Gleichzeitig beginnt das 1. Kind der Gruppe B den schwierigen Weg. (Am Barren können zwei Kinder gleichzeitig turnen.)
- Sicherheitsstellung ist notwendig, d.h. ein Mannschaftsbetreuer geht mit dem Kind von Gerät zu Gerät.

Material

- 1 Kasten (vierteilig)
- 2 Sprungbretter
- 1 Stufenbarren
- 2 Kastenoberteile
- 1 Bank
- 10-12 Matten

Kampfrichter/in

- Je 1 Kampfrichter/in geht mit dem turnenden Kind von Gerät zu Gerät und notiert die erreichten Punkte.

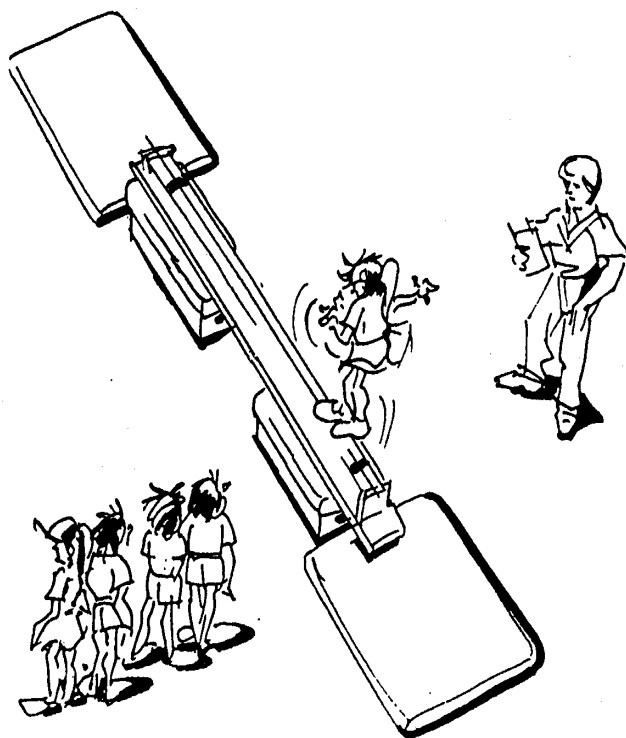
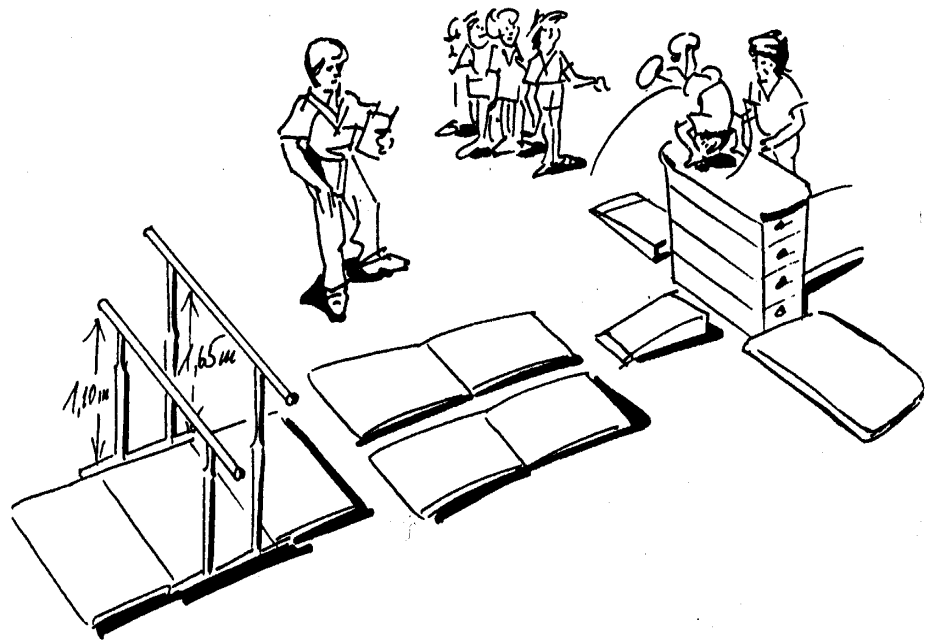


Wertung

- In einer Vorbesprechung mit den Kampfrichtern/innen und betreuenden Lehrkräften muss der Bewertungsspielraum jedes Übungsteiles festgelegt werden. Die Kampfrichter/innen sollten nicht ausgewechselt werden, um eine gleichbleibende Wertung sicherzustellen.
- Jeder Weg setzt sich aus 14 Übungsteilen zusammen, für die es jeweils einen Punkt gibt. Ein fehlerhaft geturnter oder ausgelassener Übungsteil wird nicht gewertet. Muss die/der sichernde Mannschaftsbetreuerin/-betreuer aktiv in den Bewegungsablauf eingreifen, gilt der Übungsteil als nicht geturnt.

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Als Orientierungshilfe für das Turnen auf der Bank wird 30 cm vor den Bankenden ein farbiges Band aufgeklebt.
- Die Gerätebahn sollte schon vor dem Eintreffen der Kinder aufgebaut werden.
- Beim **Einturnen** vor dem Wettbewerb sorgen die Sportlehrer/innen für ein organisiertes Üben mit Sicherheitsstellung.



Leichter Weg

Bank

1. Hockwende auf die Bank
2. Gehen vorwärts zur Mitte
3. Halbe Drehung im Ballenstand
4. Gehen rückwärts bis zum Ende der Bank
5. Drehung im Ballenstand
6. Strecksprung auf die Matte

Stufenbarren

7. Sprung in den Stütz am unteren Holm
8. Aufsteigen zum Stand auf dem unteren Holm mit Griffwechsel zum oberen Holm
9. Felgabzug am oberen Holm zum Stand auf die Matte

Matte

10. Rolle vorwärts
11. Strecksprung mit halber Drehung
12. Rolle rückwärts
13. Strecksprung mit halber Drehung

Kasten

14. Hockwende über den Kasten zum Stand auf der Matte

Schwieriger Weg

Kasten

1. Aufrollen auf den Kasten
2. Strecksprung vom Kasten zum Stand auf die Matte

Matte

3. Handstand aus der Schrittstellung - Abschwingen zurück in die Schrittstellung
4. Anlauf - Rad - Auslaufschritte

Stufenbarren

5. Beide Hände am oberen Holm, ein Fuß auf dem unteren Holm Schwungbein gestreckt über dem unteren Holm halten - Felgaufschwung am oberen Holm
6. Stütz am oberen Holm - Absprung rückwärts
7. Stütz am unteren Holm - Felgabzug

Bank

8. Auflaufen auf die Bank
9. Gehen vorwärts zur Mitte
10. Sprung mit beidbeiniger Landung in der Hocke
11. Halbe Drehung in der Hocke, aufrichten
12. Gehen rückwärts bis zum Ende der Bank
13. Halbe Drehung im Ballenstand
14. Strecksprung mit Anhocken der Beine - Landung auf der Matte

3. Laufen - Springen - Werfen

Dieses Angebot soll Grundanforderungen der Leichtathletik erfüllen:

- längere Läufe
- Kurzstreckenlauf
- Lauf über Hindernisse
- Weitsprung
- Weitwurf
- Zielwurf

3.1. Sprung - Staffel

Idee

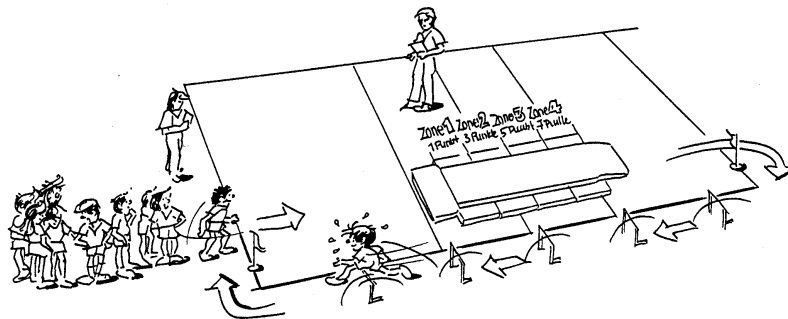
Bei der Sprung-Staffel werden der Weitsprung und der Lauf über Hindernisse gefordert.

Organisation

Die Mannschaft (10 Kinder) startet an der Grundlinie des Volleyballfeldes (siehe Skizze).

Durchführung

- Das erste Kind startet, springt vom Kastendeckel ab und landet auf der Matte (der hintere "Abdruck" wird gewertet), läuft um das hintere Fähnchen, überläuft die Hürden, schlägt das nächste Kind ab und stellt sich bei seiner Mannschaft hinten an.
- Nach 5, 6 oder 7 Minuten (je nach Absprache) ertönt das Schlussignal. Ein ausgeführter Sprung kommt noch in die Wertung. LA Grafik:



Material

- 2 Fahnenstangen
- 4 Geräteturnmatten
- 1 Kastendeckel
- 1 Stoppuhr
- 1 Bodenturnmatte
- 5 Kinderhürden (maximale Höhe 40 cm)
- Klebeband für Markierungslinien

Kampfrichter/in

- 1 Zeitnehmer/in
- 1 Kampfrichter/in je Mannschaft

Wertung nach Punkten:

Zone 1	1. Matte	1 Punkt
Zone 2	2. Matte	3 Punkte
Zone 3	3. Matte	5 Punkte
Zone 4	4. Matte	7 Punkte

Methodisch-organisatorische Hinweise

- In der unterrichtlichen Vorbereitung sollte die beidbeinige Landung mit Abfedern erarbeitet werden
- Kinderhürden können auf verschiedene Art aufgebaut werden, z. B.:
 - 2 Markierungskegel mit Stab
 - 2 Schultornister mit Stab
 - 2 Medizinbälle mit Stab
 - 2 Pappkartons mit Stab
- Sind keine Bodenturnmatten vorhanden, kann das "Sprunglandefeld" aus versetzt ausgelegten Turnmatten aufgebaut werden
- Die nicht eingesetzten Kinder können als Helfer/innen die verrutschten Matten wieder gerade ziehen bzw. die Matten festhalten und umgestürzte Hürden aufstellen

3.2. Ausdauerlauf mit Zielwurf

Idee

Beim folgenden Parcours steht der Ausdauerlauf im Vordergrund. In den Laufpausen werden Zielwürfe verlangt, die hohe Konzentration erfordern.

Organisation

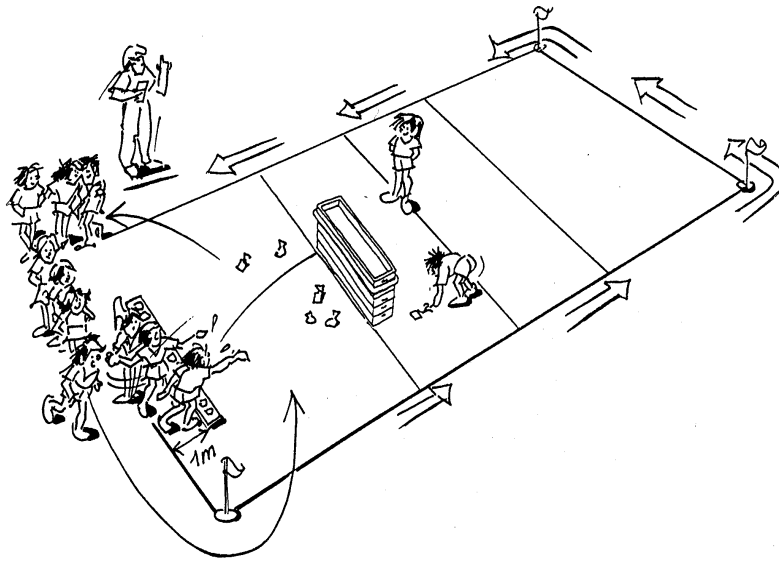
Die Mannschaft (10 Kinder) startet an der Stirnseite des Volleyballfeldes (siehe Skizze).

Durchführung

- Alle Kinder der Mannschaft laufen **gemeinsam 8** "große" Runden um das Volleyballfeld. Nach Absprache mit den anderen Mannschaften können auch 9 oder 10 Runden gelaufen werden.
- Nach der letzten Runde findet sich die Mannschaft vor der Bank ein.
- Auf der Bank liegen 10 Bohnensäckchen. Jedes Kind versucht, ein Bohnensäckchen in den umgedrehten Kastendeckel zu werfen (Wurfart beliebig). Es hat nur **einen** Versuch.
- Wenn das letzte Bohnensäckchen geworfen worden ist, läuft die gesamte Mannschaft maximal 10 "kleine Runden". Die Rundenzahl verringert sich um die Anzahl der Treffer.
- Nach den kleinen Runden setzen sich die Kinder auf ihre Bank. Sobald alle Kinder sitzen, wird die Zeit genommen.

Material

- 4 Markierungskegel, Fähnchen oder ähnliche Markierungshilfen
- 1 Bank
- 1 großer Kasten (5-teilig, Oberteil umgedreht)
- 1 Bohnensäckchen pro Kind (Bohnensäckchen sind im Sportgerätechandel zu beziehen, können auch selbst hergestellt werden.)
- 1 Stoppuhr



Kampfrichter/in

- 1 Zeitnehmer/in/Kampfrichter/in

Wertung nach Zeit

- Scheidet ein Kind aus, erhält die Mannschaft eine Zeitstrafe von 30 Sekunden

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Die Kinder sollten in der Lage sein, gemeinsam längere Strecken zu laufen
- Die gesamte Laufstrecke des Wettbewerbes bewegt sich je nach Trefferquote zwischen 500 und 800 m
- Der Kampfrichter beobachtet vor allem das letzte Kind einer Mannschaft und zählt dessen Runden
- Das erste und das letzte Kind sollten besonders gekennzeichnet sein, z.B. durch Mannschaftsbänder in verschiedenen Farben
- Der Veranstalter stellt für alle Mannschaften gleiche Bohnensäckchen zur Verfügung

3.3. Wurf - Staffel

Idee

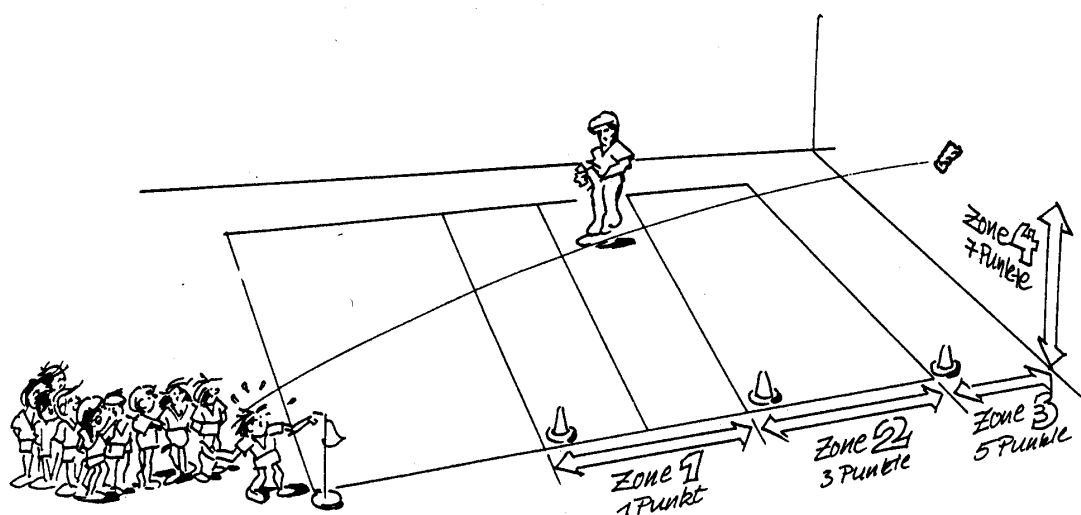
Bei dieser Staffelform werden eine Weitwurfleistung und ein schneller Lauf über kurze Strecken gefordert.

Organisation

Die Mannschaft (10 Kinder) startet an der Grundlinie des **Volleyballfeldes**.

Durchführung

- Das erste Kind wirft ein Bohnensäckchen. Beim Abwurf darf es die Abwurflinie nicht übertreten. Das Kind läuft dem Bohnensäckchen nach, holt es zurück und übergibt es dem nächsten.
- Nach 5, 6 oder 7 Minuten ertönt das Schlussignal. Ein gelandetes Bohnensäckchen kommt noch in die Wertung.



Material

- 1 Fähnchen
- 3 Markierungskegel
- 1 Bohnensäckchen
- 1 Stoppuhr

Kampfrichter/in

- 1 Zeitnehmer/in
- 1 Kampfrichter/in

Wertung nach Punkten

Zone 1	1 Punkte
Zone 2	3 Punkte
Zone 3	5 Punkte
Zone 4	7 Punkte

- Es zählt der Auftreffpunkt. Bei Übertreten der Abwurfline bzw. bei Zurückwerfen wird der Wurf nicht gewertet.

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Im Freien sollten die Zonen entsprechend der Leistungsfähigkeit der Schüler erweitert werden
- Das Werfen aus dem Anlauf sollte angestrebt werden

4. Spielen

Das Angebot soll Grundanforderungen der Wurfspiele, Torschusspiele und Rückschlagspiele erfüllen.

Es werden folgende Spiele angeboten:

- Hockey
- Holzbrett-Tennis
- Fußball
- Kastenhandball
- Korbball

Der Veranstalter wählt in Absprache mit den teilnehmenden Schulen aus dem Spielangebot zwei Spiele aus. Veränderungen (Regelwerk, Spielfeldmaße, Tore...) sind nach Absprache mit den beteiligten Schulen nach standortspezifischen Gesichtspunkten durchaus möglich.

Jede Schulmannschaft teilt sich in **zwei Spielmannschaften** mit Auswechselspieler/innen. Jedes Kind sollte zum Einsatz kommen. Es darf aber **nur in einer Mannschaft** spielen.

Vorschlag für die Organisation der Spielturniere:

Spielzeit: Ein Spiel sollte 5, 6 oder 7 Minuten dauern.

Organisation: Es sollten möglichst zwei Spiele parallel stattfinden.

Vorschläge für die Turnierplanung

- Turnierplanung für 3 Mannschaften

Es spielt jeder gegen jeden.

- 1. Spiel A : B
- 2. Spiel A : C
- 3. Spiel C : B

- Turnierplanung für 4 Mannschaften

- 1. Spiel A : B
- 2. Spiel C : D

Bei unentschiedenem Spielausgang wird durch 7-m-Schießen/Korbwurf der Sieger ermittelt.

- 3. Spiel Verlierer Spiel 1 : Verlierer Spiel 2
(Sieger = Platz 3, Verlierer = Platz 4)
- 4. Spiel Sieger Spiel 1 : Sieger Spiel 2
(Sieger = Platz 1, Verlierer = Platz 2)

- Turnierplanung für 5 und 6 Mannschaften

Jede Mannschaft spielt zweimal. Die Paarungen werden ausgelost.

Wertung

(für die Planung mit 3, 5 bzw. 6 Mannschaften)

- Nach Ende der Spielzeit erhält die siegreiche Mannschaft 2 Punkte, die Verlierermannschaft keinen Punkt. Bei unentschiedenem Spielausgang erhalten beide Mannschaften einen Punkt.

- Entscheidungen
 - Punkteverhältnis
 - Tordifferenz
 - höhere Anzahl der erzielten Tore
 - Ergebnis aus Direktvergleich der punkt- und torgleichen Mannschaften

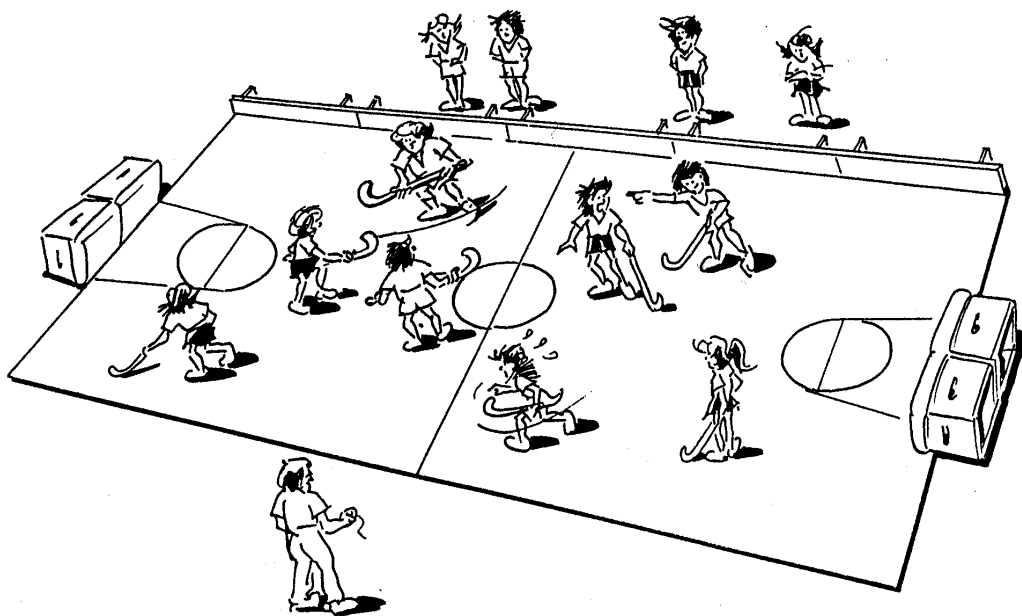
4.1. Hockey

Organisation

- **Spielerzahl:** 4 Spieler (kein Torwart) und 2 Auswechselspieler
- **Spielfeld:** Basketballspielfeld. Je 2 kleine Kästen stehen auf der Grundlinie des Basketballfeldes seitlich gekippt als Tor (Lederseiten nach vorne).
Der Freiwurfraum dient als Torraum.

Durchführung

- Eine durch Los bestimmte Mannschaft beginnt das Spiel mit dem Anstoß von der Mittellinie.
- Der Ball darf nur geschoben werden.
- Der Schläger darf nur bis zur Hüfthöhe geführt werden.
- An den Seitenbegrenzungen wird mit Bande gespielt (Wand, seitlich gekippte Bänke etc.). Ist diese nicht vorhanden, wird der Ball bei Seitenaus eingeschoben.
- Überschreitet der Ball die Torauslinie (Grundlinie) erfolgt Torabstoß, der nicht über die Mittellinie gespielt werden darf.
- Ein Tor kann nur aus dem Torraum erzielt werden. Es ist gültig, wenn die Kastenbreitseiten (Lederfläche) getroffen wird. - Nach Torerfolg wird das Spiel von der Mittellinie aus neu eröffnet.
- Bei Regelverstoß erfolgt Freistoß an der Stelle, an der das Foul begangen wurde. Der Freistoß darf nicht direkt aufs Tor gespielt werden. **Ausnahme:** Bei grobem Foul erfolgt ein direkter Strafstoß auf das leere Tor von der Mittellinie.



Material

- 10 Hockeyschläger
- 1 Hockeyball
- 4 kleine Kästen

Kampfrichter/in

- 1 Schiedsrichter/in

Wertung

- siehe Turnierplan

4.2 Holzbrett-Tennis

Organisation

- **Spielerzahl:** 5 (2 Doppel, 1 Einzel)
- **Spielfeld:** Volleyballspielfeld. 3 Kleinspielfelder ergeben sich durch die Volleyballmarkierungen. Jedes Kleinspielfeld wird in 2 Spielhälften durch je zwei kleine Kästen mit aufgelegter, umgedrehter Bank geteilt.

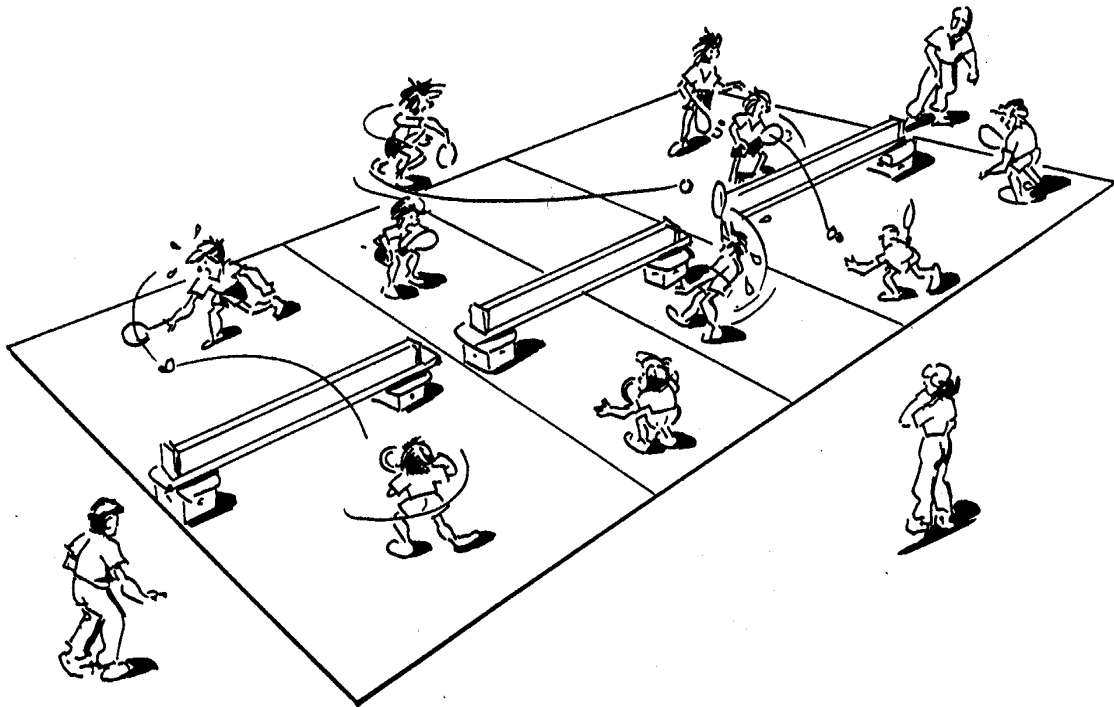
Durchführung

- Das Aufschlagrecht wird durch Los ermittelt. Der Aufschlag erfolgt von der Grundlinie. Er muss direkt ins gegnerische Feld gespielt werden.
- Jeder Spieler hat 2 Aufschläge (1 Versuch pro Aufschlag), danach wechselt das Aufschlagrecht zum Gegner.
- Beim Doppel gilt diese Reihenfolge:

Mannschaft 1	Spieler A
Mannschaft 2	Spieler A
Mannschaft 1	Spieler B
Mannschaft 2	Spieler B
- Berührt der Ball beim Aufschlag die Bank und springt ins gegnerische Feld, wird der Aufschlag wiederholt.
- Der Ball darf nur einmal aufprellen, bevor er zurückgeschlagen wird. Er kann auch aus der Luft genommen werden (Ausnahme: nach dem Aufschlag).
- Es gibt Punkte, wenn
 - der Ball nicht über die Bank zurückgeschlagen werden kann,
 - der Ball außerhalb der Begrenzungslinien auftrifft.

Material

- 10 Holzbrett-Tennisschläger
- 3 Softtennisbälle
- 6 kleine Kästen- 3 Langbänke



Kampfrichter/in

- 3 Schiedsrichter/innen

Wertung

- Jeder Punkt wird einfach gezählt (1:0, 2.=, 2:1, usw.)

- Ein begonnener Ballwechsel wird auch nach Anpfiff zu Ende gespielt

- Ansonsten siehe Turnierplan

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Anstelle der kleinen Kästen mit aufgelegter Bank können

- Hochsprungständer mit Zauberschnur,
- Baustellenabsperband o. ä. verwendet werden.

- Die Zwischenräume zwischen den Bänken können durch ein Band überbrückt werden.

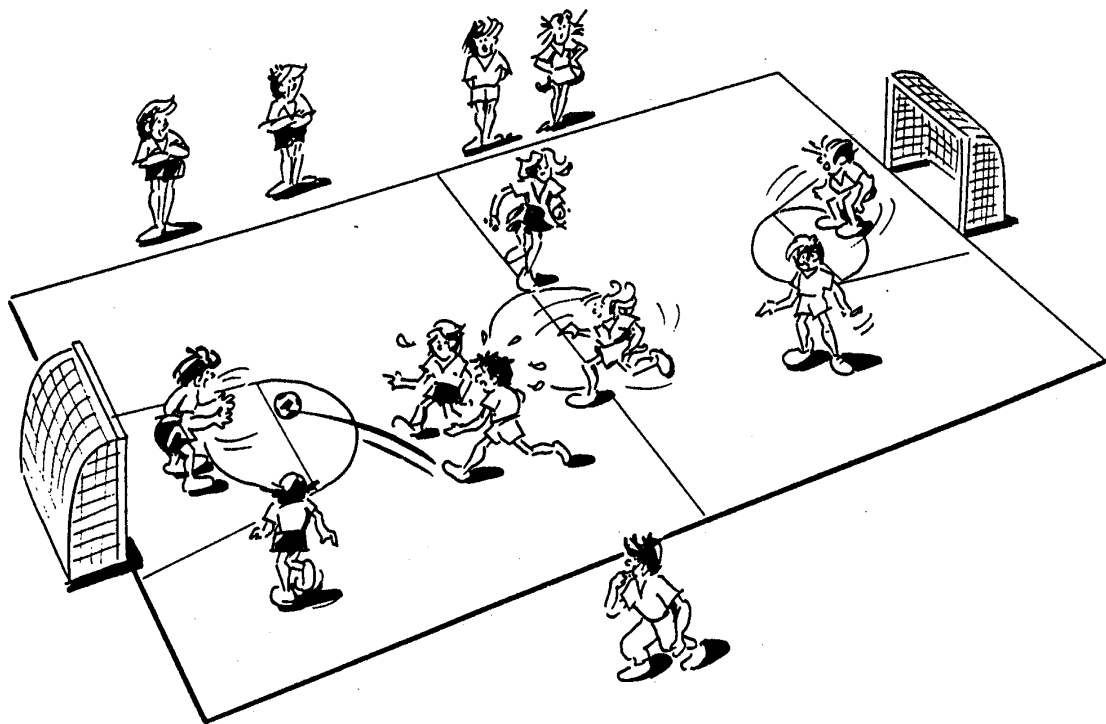
4.3. Fußball

Organisation

- **Spielerzahl:** 3 Feldspieler/innen, 1 Torfrau/Torwart und 2 Auswechselspieler/innen
- **Spielfeld:** Basketballspielfeld. Der Freiwurfraum dient als Torraum

Durchführung

- Eine durch das Los bestimmte Mannschaft beginnt das Spiel mit dem Anstoß an der Mittellinie.
- An den Seitenbegrenzungen wird mit Bande (Wand, seitlich gekippte Bänke etc.) gespielt. Ist diese nicht vorhanden, wird der Ball bei Seitenaus eingerollt.
- Überschreitet der Ball die Torauslinie (Grundlinie), erfolgt Torabstoß, der vom Torwart nicht über die Mittellinie gespielt werden darf.
- Berührt der Ball die Decke, gibt es Freistoß für die gegnerische Mannschaft.
- Ein Tor kann nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden.
- Nach Torerfolg wird das Spiel von der Mittellinie aus neu eröffnet.
- Die Torfrau/Der Torwart darf den Ball nur im Torraum (Freiwurfraum) mit der Hand berühren.
- Bei Regelverstoß erfolgt Freistoß. Er wird an der Stelle ausgeführt, an der der Regelverstoß begangen wurde, und darf nicht direkt aufs Tor geschossen werden.
Ausnahme: Bei grobem Foul und vorsätzlichem Handspiel erfolgt ein direkter Strafstoß aus dem Stand von der Freiwurflinie.

**Material**

- 2 Tore
- 1 Hallenfußball

Kampfrichter/in

- 1 Schiedsrichter/in

Wertung

- siehe Turnierplan

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Als Tore können dienen
 - Handballtore
 - Weichbodenmatten
 - Markierungen an der Wand

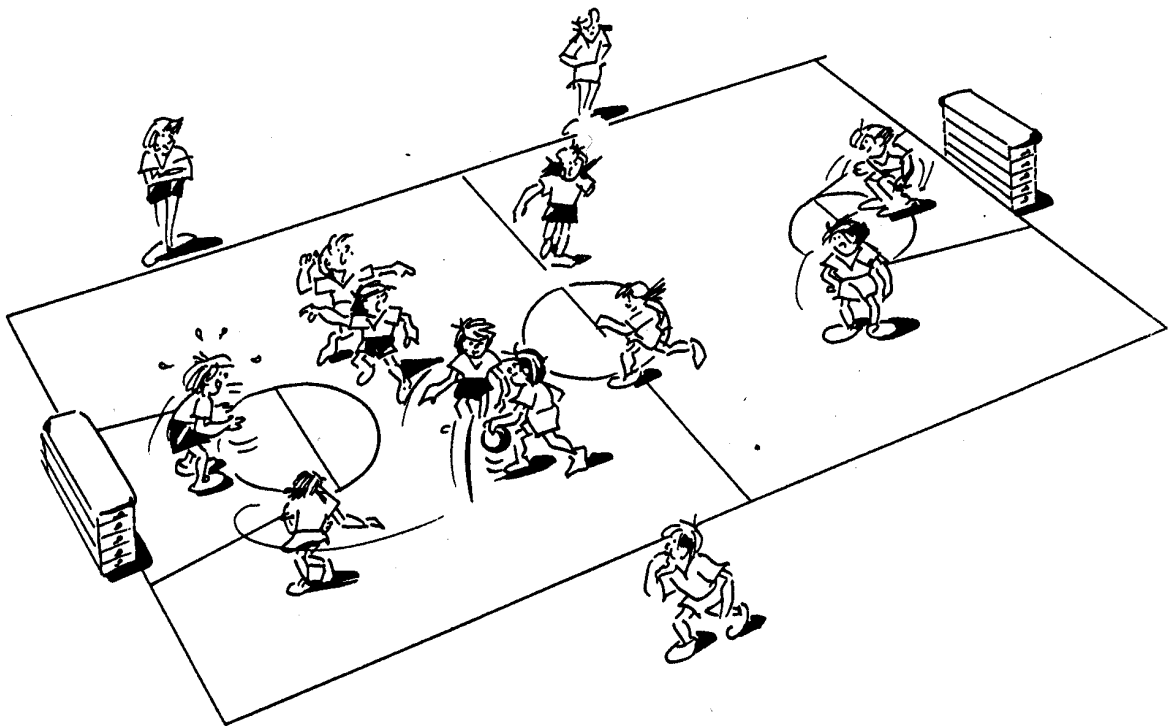
4.4. Kastenhandball

Organisation

- **Spielerzahl:** 4 Feldspieler/innen, 1 Torfrau/Torwart und ein Auswechselspieler/in je Mannschaft
-
- **Spielfeld:** Basketballspielfeld, je 1 großer Kasten (5teilig) steht in beiden Spielfeldhälften auf der Grundlinie des Basketballspielfeldes als Tor. Der Freiwurfraum dient als Torraum.

Durchführung

- Eine durch Los bestimmte Mannschaft beginnt das Spiel mit dem Anwurf von der Mittellinie.
- Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Fängt ein Spieler den Ball im Lauf, darf er zum Abstoppen noch 1 bis 2 Schritte machen.
- Mit dem Ball darf nicht gedribbelt werden. Das Aufprellen des Balles im Stand ist nicht erlaubt.
- Der Ball muss nach spätestens 5 Sekunden abgespielt werden.
- Überquert der Ball die Seiten- oder Grundlinie, erfolgt Einwurf von der gegnerischen Mannschaft. Der direkte Torwurf ist nicht erlaubt.
- Der Ballbesitzer darf von einem Gegenspieler nicht berührt werden.
- Von allen Seiten des Freiwurfraumes kann auf das Tor geworfen werden, dabei darf der Torraum weder vom Angreifer noch vom Verteidiger betreten werden. Ein Tor ist gültig, wenn die Kastenlängsseite getroffen ist.
- Nach Torerfolg wird das Spiel von der Mittellinie aus neu eröffnet.
- Bei Regelverstoß erfolgt Freiwurf. Er wird an der Stelle ausgeführt, an der der Regelverstoß begangen wurde, und darf nicht direkt aufs Tor geworfen werden. **Ausnahme:** Bei grobem Foul erfolgt ein direkter Torwurf von der Freiwurflinie.

**Material**

- 2 fünfteilige Kästen
- 1 Hand- oder Gymnastikball

Kampfrichter/in

- 1 Schiedsrichter/in

Wertung

- siehe Turnierplan

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Anstelle der Kästen können
 - Matten an die Wände gelehnt,
 - Markierungen angebracht werden.

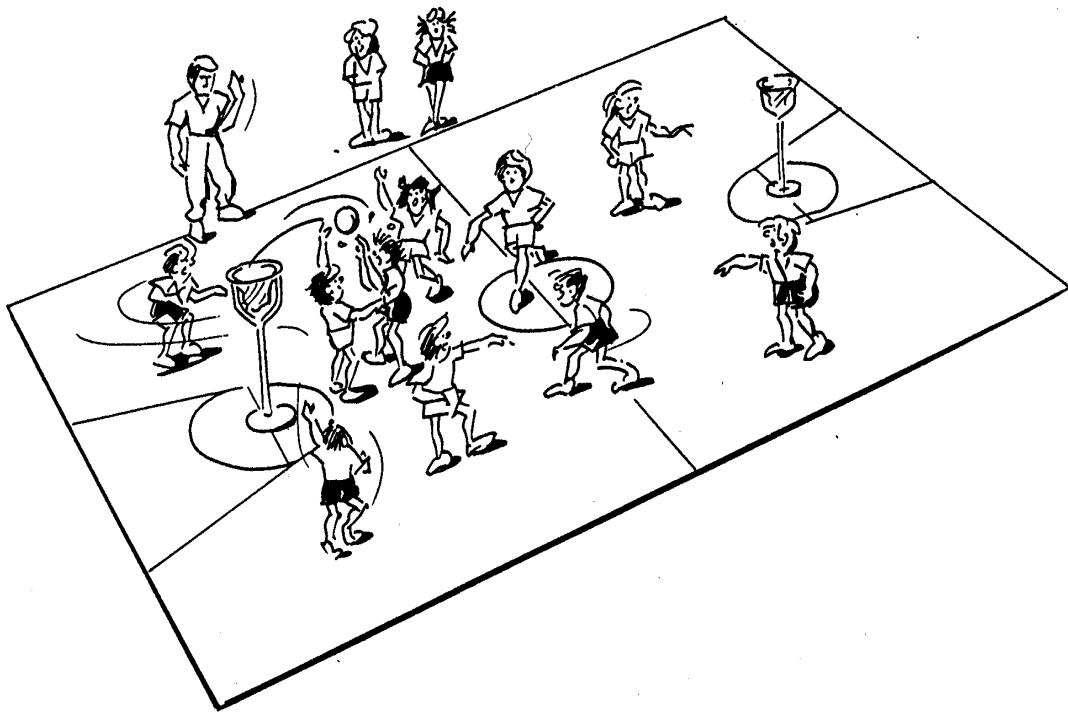
4.5. Korbball

Organisation

- **Spielerzahl:** 5 Spieler/innen je Mannschaft und ein Auswechselspieler/in
- **Spielfeld:** Basketballspielfeld. Auf der Freiwurflinie des Basketballspielfeldes steht in beiden Spielhälften je ein Korbballständer.

Durchführung

- Eine durch Los bestimmte Mannschaft beginnt das Spiel mit dem Anwurf von der Mittellinie.
- Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Fängt eine Spielerin/ein Spieler den Ball im Lauf, darf sie/er zum Abstoppen noch 1 bis 2 Schritte machen.
- Mit dem Ball darf nicht gedribbelt werden. Das Aufprellen des Balles im Stand ist nicht erlaubt.
- Der Ball muss nach spätestens 5 Sekunden abgespielt werden.
- Überquert der Ball die Seiten- oder Grundlinie, erfolgt ein Einwurf von der gegnerischen Mannschaft. Der direkte Korbwurf ist nicht erlaubt.
- Die Ballbesitzerin/Der Ballbesitzer darf von einer/einem Gegenspieler/in nicht berührt werden.
- Von allen Seiten kann auf den Korb geworfen werden, dabei darf der Wurfkreis (Basketballmarkierung) weder von der/vom Angreiferin/Angreifer noch von der/vom Verteidigerin/Verteidiger betreten werden.
- Nach Korberfolg wird das Spiel vom Wurfkreis aus neu eröffnet.
- Bei Regelverstoß erfolgt der Freiwurf von der Seitenlinie. Der direkte Korbwurf ist nicht erlaubt! **Ausnahme:** Bei grobem Foul erfolgt ein direkter Korbwurf vom Wurfkreis.

**Material**

- 2 Korbballständer (Höhe nach Vereinbarung)
- 1 Minibasketball oder 1 Volleyball

Kampfrichter/in

- 1 Schiedsrichter/in

Wertung

- siehe Turnierplan

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Anstelle der Korbballständer können Hochsprungständer mit korbähnlichen Vorrichtungen eingesetzt werden.

5. **Bewegen zur Musik**

Idee

Die Kinder sollen nach Musik Bewegungsfolgen rhythmisch, räumlich und gruppenbezogen gestalten.

Organisation

Der Veranstalter spielt ein den Kindern unbekanntes Musikstück (A-B Form) vor. Jede Mannschaft (alle 12 Kinder) hat 10 Minuten Zeit, sich selbständig eine Bewegungsfolge dazu zu überlegen und zu üben (ohne Mithilfe der Lehrerin/des Lehrers). Während dessen wird die Musik mehrfach abgespielt (mit Pausen).

Durchführung

- Jede Mannschaft führt ihre Bewegungsfolge vor.

Material

- Recorder oder Plattenspieler
- Musikkassetten oder Schallplatte

Kampfrichter/in

- keine

Wertung

- Jede Mannschaft, die ihre Bewegungsfolge vorführt, erhält die Platzziffer 1. Für eine Nichtteilnahme erhält die Mannschaft die letzte Platzziffer, die möglich ist (z.B. bei vier Mannschaften die Platzziffer 4).

Methodisch-organisatorische Hinweise

- Die Schüler sollten in der Lage sein, Teil A und Teil B eines Musikstückes herauszuhören und zu unterscheiden. (Fächerübergreifender Unterricht: Musik)
- Vorschlag: Die Schüler können einen Teil rhythmisch mit Klatschen, Stampfen, Patschen usw. begleiten. Der andere Teil wird in einfache Bewegungen umgesetzt, z. B. Laufen, Gehen, Hüpfen, Drehen usw.
- Die Schüler sollten wissen, dass die Gestaltungen zu Teil A und Teil B sich mehrmals wiederholen.
- Die Formationen Kreis, Doppelkreis, Gasse, Reihe, Paare sollten bekannt sein.

Musikvorschläge

Form

AB	"Sascha"	Fidula-Fon Best.-Nr. FF 1193
AB	"Tanz Maruschka"	FF 1191
AB	"Raspa Mexicana"	FF 1195
AB	"Klapperklatsch"	FF 1196
AB	"Cou-tsch-tsch"	
AB	"3 alte Weiber"	FF 1172 (Kirmestanz bzw. Tre Smá gummor)
AB	"Petty Cake Polka"	Kögler Vlg. Best.Nr. EP 57605
AB	"Der König"	Kinder- u. Jugendtänze 2 marschiert" (Doppel LP) Best. Nr. 7603 Bei: G. Kallmeyer Vlg. Postfach 1347 3340 Wolfenbüttel

u. a.

6. Tipps und Hinweise zur Organisation

Aufgaben des Organisationsteams (Geschäftsführer/innen des Ausschusses für den Schulsport, Sportlehrer, Fachberater, Sportvereinsvertreter)

- Kontakt mit den Schulen aufnehmen (Schuljahresbeginn)
 - Informieren (Folien, Videofilm) und Planung absprechen
 - Termine festsetzen
 - Spiele mit den Schulen festlegen
 - Halle und Schwimmbad reservieren
 - Kampfrichter/innen und Helfer/innen ansprechen, Anzahl festlegen und Aufgaben verteilen
 - Zeitplan aufstellen
 - Gerätebedarf ermitteln
 - Bustransport organisieren
 - Urkunden/Ehrengaben bereitstellen
 - Ehrengäste einladen
 - Presse informieren
 - evtl. Verpflegung bereitstellen
-
- Die/Der Wettbewerbsleiterin/-leiter erläutert in kindgemäßer Form vor jedem einzelnen Wettbewerb den genauen Ablauf.
 - Sie/Er gibt nach jedem Wettbewerb die Platzierung der einzelnen Mannschaften bekannt.

Allgemeine Hinweise

- Je nach örtlichen Gegebenheiten sollten so viele Stationen wie möglich nebeneinander aufgebaut werden.
- Vor dem Wettbewerb sollten der Geräteaufbau und -abbau und die Markierungen so vorbereitet werden, dass am Veranstaltungstag wenig Zeit erforderlich ist.
- Es ist hilfreich, wenn jede Mannschaft farblich einheitliche Sportkleidung trägt.
- Nach der Erfahrung in der Erprobungsphase kann bei sachgerechter Vorbereitung der Wettbewerb in ca. 4 Stunden beendet sein.

7. Wertungsbögen

Name der Mannschaft: _____

Hinweise zur Wertung:

- In jedem Wettbewerb werden Platz 1 bis ... (Anzahl der teilnehmenden Mannschaften) vergeben.
- Die Plätze innerhalb eines Wettbewerbsbereiches (z.B. Schwimmen, Spiele, etc.) werden addiert.
- Die Mannschaft mit der kleinsten Platzsumme ist Sieger des jeweiligen Wettbewerbsbereiches.
- Die Plätze jedes Wettbewerbsbereiches werden addiert und der Gesamtsieger entsprechend ermittelt.
- Bei gleicher Punktzahl wird ein Platz mehrfach vergeben. Die jeweils nächsten Plätze bleiben frei: z. B. 1-2-2-4.
- Möchte man dies vermeiden, kann man die Platzziffern der Einzelwettkämpfe zugrunde legen.

	Zeit/ Punkte	Platz	
1. Schwimmen			
1.1 Geschicklichkeitsstaffel			
1.2 Mannschaftstauchen			
	Platzsumme		<input type="text"/> Platz Wettk. 1
			+
2. Balancieren-Rollen-Springen-Stützen			<input type="text"/> Platz Wettk. 2
3. Laufen-Springen-Werfen			
3.1 Sprung-Staffel			
3.2 Ausdauerlauf mit Zielwurf			
3.3 Wurf-Staffel			
	Platzsumme		<input type="text"/> Platz Wettk. 3
			+
4. Spielen			
1. Spiel ()			
2. Spiel ()			
	Platzsumme		<input type="text"/> Platz Wettk. 4
			+
5. Bewegen zur Musik			<input type="text"/> Platz Wettk. 5
			=====
	Endsumme		<input type="text"/>
	Endplatzierung		<input type="text"/> .er Platz

Wertungsbogen für 4 Mannschaften

Mannschaft:

	Zeit/ Punkte	Platz		
1. SCHWIMMEN				
1.1. Geschicklichkeitsstaffel				
1.2. Mannschaftstauchen				
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 2	
	Platzsumme		Platz Wk 3	
			+	
			Platz Wk 4	
			+	
			Platz Wk 5	
	Platzsumme		Endsumme	
			Endplatzierung	.er Pl.
2. BALANCIEREN-ROLLEN-SPRINGEN-STÜTZEN				
3.1. Sprung-Staffel				
3.2. Ausdauerlauf mit Zielwurf				
3.3. Wurf-Staffel				
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	
	Platzsumme		Platz Wk 1	
			+	
			Platz Wk 1	

Zusatzwertungsbogen

Balancieren-Rollen-Springen-Stützen

Mannschaft _____

Leichter Weg

	Schüler					Summe
	1	2	3	4	5	
1. Hockw. auf die Bank						
2. Gehen vorwärts bis zur Mitte						
3. Halbe Drehung im Ballenstand						
4. Gehen rückw. bis zum Ende						
5. Halbe Drehung im Ballenstand						
6. Strecksprung auf die Matte						
7. Sprung in den Stütz auf unt. Holm						
8. Aufstieg zum Stand auf unt. Holm						
9. Felgabzug am oberen Holm						
10. Rolle vorwärts						
11. Strecksprung mit halber Drehung						
12. Rolle rückwärts						
13. Strecksprung mit halber Drehung						
14. Hockwende über den Kasten						
	Summe					

Schwieriger Weg

	Schüler					Summe
	1	2	3	4	5	
1. Aufrollen auf den Kasten						
2. Strecksprung vom Kasten						
3. Handstand aus der Schrittst.						
4. Anlauf-Rad-Auslaufschritte						
5. Aufzug am oberen Holm						
6. Stütz a. o. Holm/Abspr. rückw.						
7. Felgabzug am unteren Holm						
8. Auflaufen auf die Bank						
9. Gehen vorw. zur Mitte						
10. Sprung, Landung in der Hocke						
11. Halbe Drehung in der Hocke						
12. Gehen rückw. bis zum Bankende						
13. Halbe Drehung						
14. Strecksprung mit Anhocken						
	Summe					
	Gesamtsumme					

Zusatzwertungsbogen

Laufen-Springen-Werfen

Sprung-Staffel

	jeweils erreichte Punkte (Strichliste)	Gesamt
Zone 1 = 1 Punkt		
Zone 2 = 3 Punkte		
Zone 3 = 5 Punkte		
Zone 4 = 7 Punkte		
	Summe	

Wurf-Staffel

	jeweils erreicht Punkte (Strichliste)	Gesamt
Zone 1 = 1 Punkt		
Zone 2 = 3 Punkte		
Zone 3 = 5 Punkte		
Zone 4 = 7 Punkte		
	Summe	

8. Beispiele schulinterner Wettbewerbe

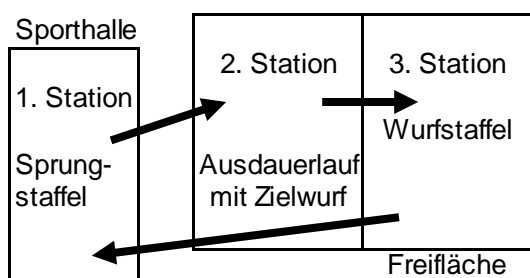
A GGS Dhünn (Wermelskirchen)

Wir führten den Wettbewerb an der GGS Dhünn (Wermelskirchen) in Teilbereichen durch (Ausdauerlauf mit Zielwurf, Sprungstaffel, Wurfstaffel und Spiele).

Die Schule ist zweizügig. Es nahmen alle Kinder der 2., 3. und 4. Klassen teil. Jede Klasse wurde in 2 Mannschaften aufgeteilt, so dass insgesamt 12 Mannschaften (4 je Jahrgang) teilnehmen konnten. Untereinander verglichen wurden die Mannschaften der jeweiligen Jahrgangsstufen, wodurch 3 Siegermannschaften ermittelt wurden.

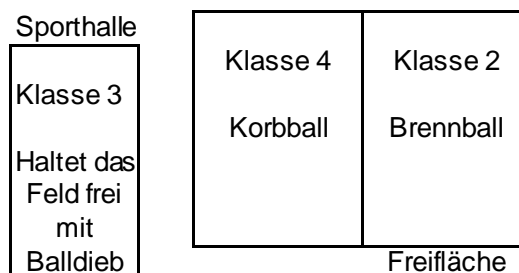
Der Wettbewerb fand statt in der Sporthalle der Schule (normale Größe, 25m x 14m) und auf einer neben der Halle liegenden Freifläche (ca. 20m x 40m).

In einer 1. Phase, die etwa 30 Minuten dauerte, fand der leichtathletische Teil statt mit folgender Organisation



An jeder der 3 Stationen konnten 2 Mannschaften gleichzeitig starten. Die beiden anderen Mannschaften der jeweiligen Jahrgangsstufe schauten zu und "feuerten an". Anschließend wurde gewechselt. Hatten alle 4 Mannschaften der jeweiligen Jahrgänge eine Station durchlaufen, wurden die Stationen gewechselt, usw.

In einer 2. Phase wurde der Bereich Spielen (ca. 30 Minuten) durchgeführt mit folgender Organisation:



Da der Wettbewerb ca. 4 Wochen nach Beginn des Schuljahres stattfand, wurden die Spiele für die Jahrgänge 2 und 3 aus dem Bereich "Vorbereitende Spiele" (s. RuL Sport) ausgewählt. (Spielplan siehe unten) Der gesamte Wettbewerb dauerte mit Siegerehrung etwa 90 Minuten, wobei jedes einzelne Kind eine aktive Bewegungszeit von ca. 20 Minuten hatte.

Turnierplan für die Spiele

	Klasse 3	Klasse 4	Klasse 2
Spiel 1	Biber - Panther	Haie - Goldfische	Albatros - Adler
Spiel 2	Löwen - Wölfe	Delphine - Seepferd.	Enten - Schwalben
Spiel 3	Verlierer 1 - Verlierer 2	Verlierer 1 - Verlierer 2	Adler - Enten
Spiel 4	Sieger 1 - Sieger 2	Sieger 1 - Sieger 2	Schwalben - Albatros
Spiel-dauer	bis zum Ende höchstens 5 Min.	5 Min.	5 Min.

Hermann Schmidt-Stump
Gemeinschaftsgrundschule Dhünn

B Janus-Korczak-Schule Hagen

Die Janusz-Korczak-Schule in Hagen organisierte einen schulinternen Wettbewerb für alle Jahrgänge in einer Dreifachhalle.

Die Schule ist dreißig und befindet sich mitten im Stadtzentrum. Die Schülerzahl in den einzelnen Klassen lag zwischen 20 und 28 Schülern und Schülerinnen.

Jede Klasse teilte sich in zwei Mannschaften auf, die sich einen Namen gaben.

Während Eltern die Mannschaften begleiteten, waren die Lehrer/-innen mehr als Organisatoren und Kampfrichter eingesetzt.

Unsere Schule führte zunächst noch nicht alle Wettbewerbe durch. Wir beschränkten uns auf die Sprungstaffel, den Ausdauerlauf mit Zielwurf, die Wurfstaffel, je ein Spiel für jede Jahrgangsstufe und Bewegen zur Musik.

Die Anforderungen der einzelnen Wettbewerbe passten wir der Altersstufe der Kinder und der unterschiedlichen Größe der Mannschaften an. Wir berücksichtigten auch, dass

alle Kinder, auch die leistungsschwächeren, teilnahmen.

Beispiel: Ausdauerlauf mit Zielwurf

1./2. Jahrgang: 3 Runden laufen, Zielwurf in einen 3 m entfernten, zweiteiligen Kasten (10 Bohnensäckchen), Zusatzrunden...

3./4. Jahrgang: 5 Runden, Zielwurf in einen 5 m entfernten, dreiteiligen Kasten...

Auch der Bereich Bewegen zur Musik wurde zunächst vereinfacht. Zu einer vorgegebenen Musik überlegten sich die Mannschaften bereits im Sportunterricht eine Bewegungsfolge, die sie am Wettbewerbstag vorstellten.

Die Jahrgangsstufen 1 und 2 führten den Wettbewerb als erste durch. Die Jahrgangsstufen 3 und 4 traten anschließend an.

Einige der älteren Schülerinnen/Schüler wurden als Helfer eingeteilt.

Zeitplan

Uhr	Wettbewerbe/Tätigkeiten
8.00	Jahrgangsstufen 1 und 2 umkleiden
8.15	Jahrgangsstufe 1 (6 Mannschaften) 3 Wettbewerbe (rotierend) zum <u>Laufen</u> , <u>Springen</u> , <u>Werfen</u> Jahrgangsstufe 2 schaut vom Zuschauer- raum aus zu. Die Ergebnisse werden in Schautafeln eingetragen. Es starten jeweils 2 Mannschaften in jedem Wettbewerb.
8.45	Jahrgangsstufe 2 wie oben (6 Mannschaften)
9.15	Abbau / Umbau
9.25	Jahrgangsstufe 1 Spiel " <u>Haltet das Feld frei</u> mit einem Ball- dieb" (pro Mannschaft 10 Bälle). Jede Mannschaft tritt zwei Mal an. Jede Mannschaft möglichst nicht gegen die eigene Klasse.

Organisation

Aus-	Sprung-	Wurf-
dauer-	staffel	staffel
lauf	5 Min.	5 Min.

Organisation wie Jahrgangsstufe 1

1. Durchgang		
A:B	C:D	E:F
2. Durchgang		
C:B	F:A	D:E

Auf 3 Spielfeldern
Pro Durchgang ca. 10 Min.

9.45	Jahrgangsstufe 2 (6 Mannschaften) <u>Spiel "Brennball"</u> (Wechsel nach 3 Min.) pro Durchgang ca. 10 Min	Organisation wie bei Jahrgangsstufe 1 <u>Spiel</u> Jede Mannschaft hat wieder 2 Spiele
10.05	Abbau	
10.10	<u>Bewegen zur Musik</u> - kurzes Erproben - Vorführung Jahrgangsstufe 1 - Vorführung Jahrgangsstufe 2	in allen drei Hallen
10.25	<u>Siegerehrung</u> Jede Jahrgangsstufe wurde getrennt bewertet. Jede Mannschaft erhielt <u>eine</u> Urkunde, die später für alle Kinder vervielfältigt wurde.	
10.35	Pause	Aufbau der Stationen
10.45	Jahrgangsstufen 3 und 4 Umkleiden	Umkleideräume
11.00	Jahrgangsstufe 3 (6 Mannschaften) 3 Wettbewerbe (rotierend) zum <u>Laufen, Springen, Werfen</u>	Organisation wie bei Jahrgangsstufe 1
11.30	Jahrgangsstufe 4 wie oben (6 Mannschaften)	
12.00	Abbau / Umbau	
12.10	Jahrgangsstufe 3 Spiel " <u>Fußball</u> " (1 Torwart, 4 Feldspieler) 2 x 3 Minuten 1. Halbzeit: Anfänger jeder Mannschaft 2. Halbzeit: Fortgeschrittene Jedes Kind muss mitgespielt haben.	Organisation wie Jahrgangsstufe 1 <u>Spiel</u> Jede Mannschaft hat 2 Spiele Pro Durchgang ca. 10 Minuten.
12.30	Jahrgangsstufe 4 Spiel: " <u>Mini-Basketball</u> " mit vereinfachten Regeln 2 x 3 Min. (siehe Spiel Jgstufe 3)	
12.50	Abbau	
12.55	Bewegen zur Musik	s. Jgstufen 1/ 2
13.10	<u>Siegerehrung</u>	s. Jgstufen 1/ 2

Irene Wiegelmann
 Janusz-Korczak-Schule, Hagen

9. Impressum

Herausgeber

Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen
Horionplatz 1
40190 Düsseldorf

Telefon: 0211 / 837 – 01
Telefax: 0211 / 837 – 1150

Redaktion

Abteilung Sport und Ehrenamt
Referat Leistungssport

Telefon: 0211 / 837 – 1213
Telefax: 0211 / 837 – 1563

Stand: November 2019