von der „AG Wettkampfsystem Kinder-LA“

KINDERLEICHTATHLETIK ■■■ AUFBAUTRAINING ■■■
GRUNDLAGENTRAINING ■■■ LEISTUNGSTRAINING ■■■

Schlag-, Druck- & Drehwurf

Neun Wettkampfkarten für das Werfen und Stoßen.

Die klassischen Zieldisziplinen der Schüler- und Jugendleichtathletik (ab Altersklasse U14) verlangen vorgelagerte Entwicklungsschritte – folgerichtig werden für die Grundausbildung der Kinder Wettkampf-Disziplinen in den Altersklassen U8, U10 und U12 als Zwischenetappen definiert.

Die Wettkampf-Konzeption des DLV für die Kinderleichtathletik ist in die drei Teilbereiche „Lauf“, „Sprung“, „Wurf“ gegliedert.
In diesem Beitrag werden die Disziplinen für das Werfen/Stoßen zusammenfassend (s. Tab. 1) und mit Hilfe von Wettkampfkarten im Detail vorgestellt.

Drei Bewegungsfelder

Das neue DLV-Konzept für den Bereich Wurf für Kinder zwischen sechs und elf Jahren ist in drei Bewegungsfelder gegliedert: „Vom ‚Schlagwurf zum Speerwurf“, „Vom ‚Druckwurf’ zum Kugelstoß“ und „Vom ‚Drehen und Werfen’ zum Diskuswurf“.
Tabelle 1 zeigt die Bewegungsfelder und deren zugeordnete Disziplinen für den Bereich Wurf von Kindern dieses Altersbereichs (und das bestehende Angebot für die 12- und 13-Jährigen).
In einer Leichtathletik für die Jüngsten gilt es zum Beispiel, Wurfstäbe und Tennisringe zum sauberen Rotieren zu bringen, den Flatterball so zu werfen, dass der Schweif lange zu sehen ist oder die Vortex-Wurfrakete mit viel Kraft im Abwurf zum „Heulen“ zu bringen. Wenn heutzutage schon nicht auf unseren öffentlichen Straßen und Plätzen, so können doch in den Sporthallen, Stadien und anderen Sportanlagen unterschiedliche Wurfgelegenheiten arrangiert und attraktive Spiele, herausfordernde Übungen und spannende Wettbewerbe kreiert werden.
Mit Hilfe der in der Tabelle dargestellten Disziplinen wird auch im Wurfbereich die Angebotspalette erweitert und es werden neue Wurfsituationen in das Wettkampfsystem integriert. So können bewährte aber auch neue Trainingsmaterialien zu Wettkampfgeräten werden. Es wird geworfen, was gut fliegt, bei den Jungen die Lust am Werfen erhält und den Mädchen mehr und mehr Mut macht, Wurfgeräte in die Hand zu nehmen.

TABELLE 1

Die Wurfdisziplinen für Kinder von sechs bis elf Jahren

	Kinderleichtathletik			Schülerleichtathletik
	w/m 6/7 **U8**	w/m 8/9 **U10**	w/m 10/11 **U12**	w/m 12/13 **U14**
Vom Schlagwurf zum Speerwurf	**Schlagwurf** (Standwurf)	**Schlagwurf** (3er-Rhythmus)	**Schlagwurf** (freie Ausführung)	Speerwurf Ballwurf
Vom „Druckwurf“ zum Kugelstoß	**Druckwurf** (beidhändig, Schrittstellung)	**Medizinballstoßen** (3er-Rhythmus)	**Stoß-Dreikampf** (Schrittstellung und 3er-Rhythmus)	Kugelstoß
Vom Vom „Drehen und Werfen“ zum Diskuswurf	**Drehwurf** (Wurfauslage)	**Drehwurf** (einfache Drehung)	**Drehwurf** (freie Ausführung)	Diskuswurf Hammerwurf



Für den Wettkampfbetrieb mit Kindern im Bereich Wurf gilt dabei Folgendes:
- Die Landebereiche werden in offensichtliche, gut markierte Punktefelder unterteilt, die beim Disziplinablauf das sofortige und transparente Ermitteln von Wurf- und Stoßleistungen nach sich ziehen.
- Nach (mindestens) einem Probeversuch erhält jeder Teilnehmer vier Versuche.
- Die drei wurfbesten Leistungen kommen dabei in die Wertung und werden als Einzelergebnisse zur Additionswertung summiert.
- Das Teamergebnis der Mannschaft ergibt sich in der jeweiligen Disziplinwertung aus der Summe der sechs besten Leistungen.

Vom Schlagwurf zum Speerwurf

Der Wettkampf wird im Altersbereich der Acht- und Neunjährigen (U10) zum Schlagwurf mit zentralem 3er-Rhythmus angeleitet. Die Jüngsten (U8) werfen noch aus einem Schritt, die Ältesten (U12) gestalten ihren Anlaufrhythmus und ihre Anlauflänge frei.

Vom „Druckwurf“ zum Kugelstoß

In der Altersklasse U8 bereiten beidhändige Druckwürfe (bei dem eine Hand stößt, die andere führt) die Medizinballstöße aus dem 3er-Rhythmus für die Acht- und Neunjährigen (U10) vor . Diese wiederum sind einem besonderen „Stoß-Dreikampf“ in der Altersklasse U12 vorgelagert. Dabei kommen jeweils ein Versuch aus der Schrittstellung sowie der bessere von zwei Versuchen aus dem 3er-Rhythmus in die Wertung. Der im Training der Kleinen und Großen nicht wegzudenkende Medizinball erfährt somit auch als Wettkampfutensil in der Kinderleichtathletik seine Renaissance.

Vom „Drehen und Werfen“ zum Diskuswurf

Beim Drehwurf werden die Beschleunigungswege Schritt für Schritt verlängert. Dem Wurf mit Tennisringen, Fahrradreifen o. Ä. aus der Seitposition oder der Wurfauslage in der Altersklasse U8 folgen die einfache Drehung bei den Acht- und Neunjährigen (U10) und schließlich der Wurf mit dem Kinderdiskus – mit allen Freiheitsgraden und aus dem Diskusring.

►

WETTKAMPFKARTE 1

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

SCHLAGWURF
(AUS DEM STAND)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfe) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams (Empfehlung).
- Jedes Kind wirft einen Schlagball (alternativ: Tennis-, Flatter-, Cooshball) aus der Schrittstellung in Richtung markierter Zonen: Die 2 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Schlagball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Auf Wunsch erhält das Kind das Wurfgerät aus der Hand eines Teambetreuers, so werden das korrekte Greifen des Gerätes und der Wurf aus dem langen Arm ermöglicht. Nach jedem Wurf stellt sich das Kind hinten an.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Wurfgerätes den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbringen der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Schlagwurfes ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (15 m breit und 30 m lang)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert, sichtbar an Hütchen befestigt)
- Schlagbälle (alternativ: Tennis-, Flatter-, Cooshbälle)
- 10 Hütchen und 10 BlockX

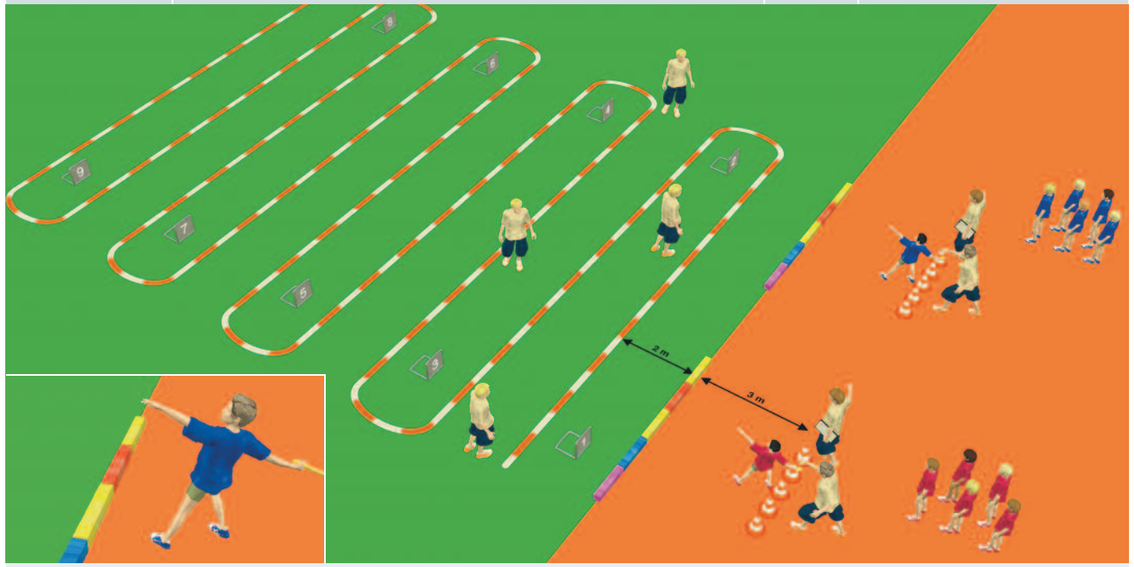
WETTKAMPFKARTE 2

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

SCHLAGWURF
(3ER-RHYTHMUS)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfen) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams (Empfehlung).
- Jedes Kind wirft einen Wurfstab (alternativ: Tennisring, Heuler, Schlagball) aus dem 3er-Rhythmus in Richtung markierter Zonen: Die 2 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Wurfstab aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Auf Wunsch erhält das Kind das Wurfgerät aus der Hand eines Teambetreuers, so werden das korrekte Greifen des Gerätes und der Wurf aus dem langen Arm ermöglicht. Nach jedem Wurf stellt sich das Kind hinten an.
- Nach dem Wurf müssen die Kinder hinter der Wurfline bleiben, um den Versuch nicht ungültig zu machen.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Wurfgerätes den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurüc bringen der Wurfstäbe
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Schlagwurfes ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (15 m breit und 40 m lang)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert, sichtbar an Hütchen befestigt)
- Wurfstäbe (alternativ: Tennisringe, Heuler, Schlagbälle)
- 10 Hütchen und 10 BlockX

►

WETTKAMPFKARTE 3

LAUFEN SPRINGEN **WERFEN**	**VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF** VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF	U8 U10 **U12**	**SCHLAGWURF** **(FREIER ANLAUF)**



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfen) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams.
- Jedes Kind wirft einen Wurfstab (alternativ: Tennisring, Heuler, Schlagball) aus dem freien Anlauf in Richtung markierter Zonen: Die 2 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Wurfstab aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkt.
- Nach dem Abwurf müssen die Kinder hinter der Wurfline bleiben, um den Versuch nicht ungültig zu machen.
- Nach jedem Wurf stellt sich das Kind hinten an.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbare nach Landung des Wurfgerätes den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurück- bringen der Wurfstäbe
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Schlagwurfes ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (15 m breit und 40 m lang)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert, sichtbar an Hütchen befestigt)
- Wurfstäbe (alternativ: Tennisringe, Heuler, Schlagbälle)
- 10 BlockX

WETTKAMPFKARTE 4

LAUFEN SPRINGEN **WERFEN**	VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF **VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS** VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF	**U8** **U10** **U12**	**DRUCKWURF**



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils vier Stößen (drei Wertungsstöße) pro Teammitglied?
- An jeder Stoßanlage sind zwe Teams (Empfehlung).
- Zum Stoßen wird ein mindestens 800 g und maximal 1 kg schwerer Medizinball verwendet.
- Jedes Kind stößt den Medizinball beidhändig aus der parallelen Fußstellung (wahlweise auch Schrittstellung) in Richtung markierter Zonen: Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Jedes Kind hat insgesamt vier Stöße.
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Um den Wettkampf spannend zu gestalten, ist ein Wettkampfhelfer zuständig für die unmittelbare Bekanntgabe des Punkte-Zwischenstandes.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückrollen der Medizinbälle
- 1 Helfer: Schriftführer und zur Überwachung des korrekten Stoßes (beidhändiger Druckwurf, Ellbogen hinter dem Medizinball) ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 10 m breit und 20 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- 6 Medizinbälle (Gewicht: min. 800g., max. 1 kg)
- 10 Hütchen und 10 BlockX

►

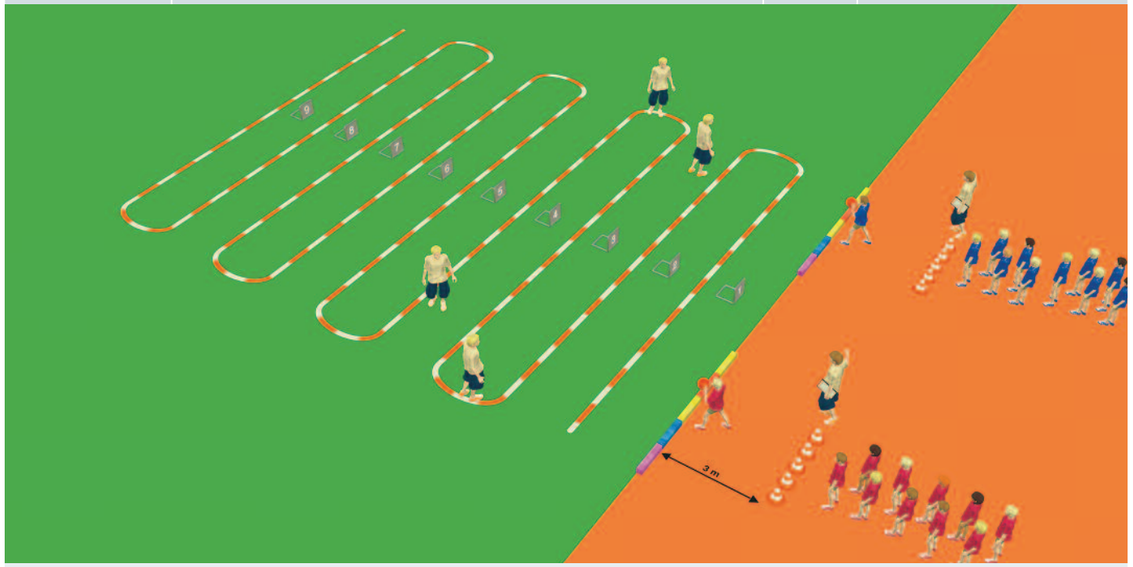
WETTKAMPFKARTE 5

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

MEDIZINBALL-STOSSEN (3ER-RHYTHMUS)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Stößen (3 Wertungsstöße) pro Teammitglied?
- An jeder Stoßanlage sind 2 oder mehrere Teams (Empfehlung).
- Zum Stoßen wird ein mindestens 1 kg und maximal 1,5 kg schwerer Medizinball verwendet.
- Das Kind stößt den mit beiden Händen geführten Medizinball aus dem 3er-Rhythmus zweimal mit dem rechten und zweimal mit dem linken Arm (1. und 2. Durchgang: Stoß mit rechts; 3. und 4. Durchgang: Stoß mit links) in Richtung markierter Zonen: Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Punkte.
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Um den Wettkampf spannend zu gestalten, ist ein Wettkampfhelfer zuständig für die unmittelbare Bekanntgabe des Punkte-Zwischenstandes.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückrollen der Medizinbälle
- 1 Helfer: Schriftführer und zur Überwachung des korrekten Stoßes (beidhändiger Druckwurf, Ellbogen hinter dem Medizinball) ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 10 m breit und 20 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- 6 Medizinbälle (Gewicht: min. 1 kg, max. 1,5 kg)
- 10 Hütchen und 10 BlockX

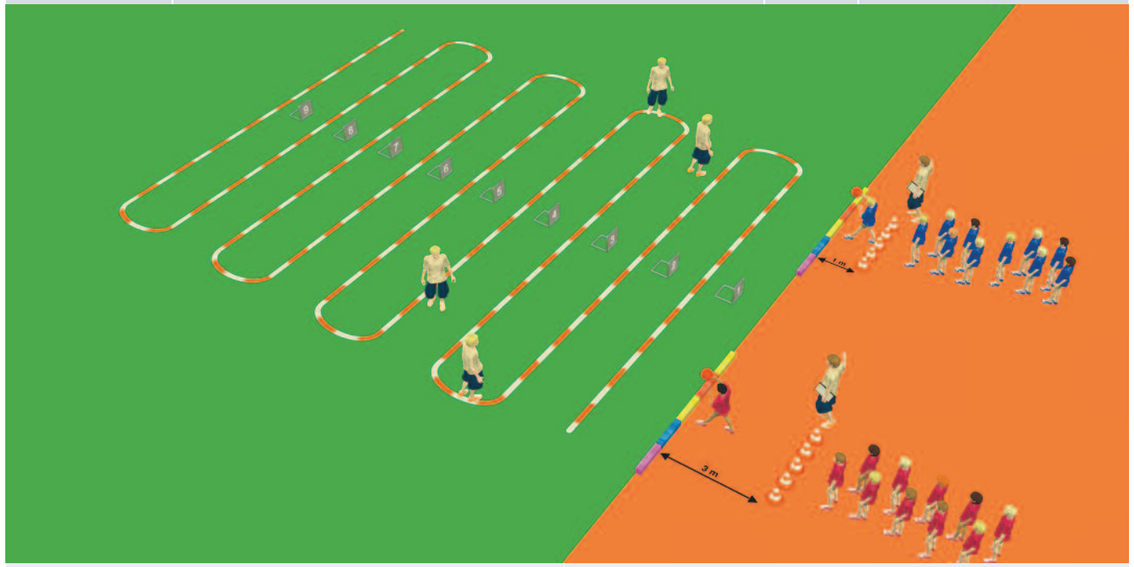
WETTKAMPFKARTE 6

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

STOSS-DREIKAMPF (SCHRITTSTELLUNG & 3ER-RHYTHMUS)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Welches Team sammelt die meisten Punkte bei der Addition 3er Stoßwettkämpfe?
- Stöße mit dem Medizinball aus verschiedenen Ausgangspositionen (insgesamt 4 Durchgänge).
- 1. Durchgang: Stoß aus Stoßauslage mit dem rechten Arm
- 2. Durchgang: Stoß aus Stoßauslage mit dem linken Arm
- 3. und 4. Durchgang: Stoß aus dem 3er-Rhythmus mit dem bevorzugten Stoß-Arm
- Nach jedem Stoß stellt sich das Kind wieder hinter den anderen Kindern in der Reihe an.
- An jeder Stoßanlage sind 2 oder mehrere Teams.
- Die Stöße erfolgen in Richtung markierter Zonen: Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückrollen der Medizinbälle
- 1 Helfer: Schriftführer und zur Überwachung des korrekten Stoßes (beidhändiger Druckwurf, Ellbogen hinter dem Medizinball) ohne Übertreten

WERTUNG

- Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes: Die Ergebnisse beider Standstöße gehen in das Einzelergebnis ein, zudem die bessere Leistung aus dem 3. bzw 4. Durchgang.
- Die 6 größten Punktzahlen werden dann zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 10 m breit und 20 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- 6 Medizinbälle (Gewicht: min. 1,5 kg, max. 2 kg)
- 10 Hütchen und 10 BlockX

►

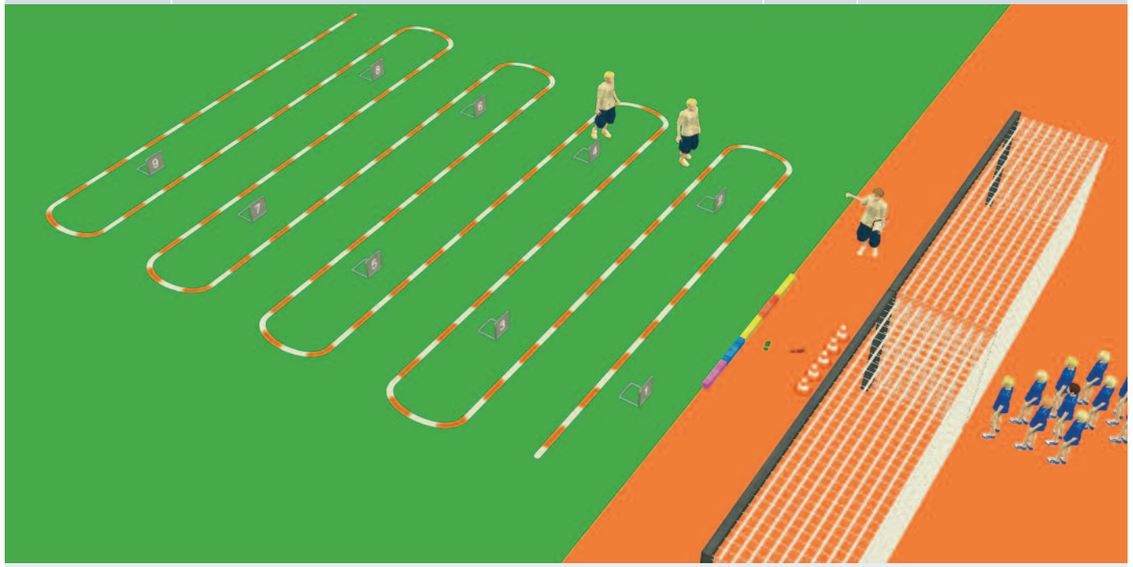
WETTKAMPFKARTE 7

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

DREHWURF
(WURFAUSLAGE)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfen) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams.
- Jedes Kind wirft 1 Tennisring aus der Wurfauslage (Drehwurf) in Richtung Wurffeld mit markierten Zonen: Die 1 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Tennisring aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Tennisrings den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/ANLAGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurück- bringen der Tennisringe
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Drehwurfes aus der Wurfauslage ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kinds, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden dann zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 15 m breit, 15 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- Moosgummi-Tennisring (oder alternativ: kleiner Fahrradreifen mit 34 cm Durchmesser)
- 5 Hütchen und 5 BlockX

WETTKAMPFKARTE 8

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

DREHWURF
(EINFACHE DREHUNG)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfen) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams.
- Jedes Kind wirft 1 Fahrradreifen aus maximal der 1/1-Drehung (Drehwurf) in Richtung Wurfsektor mit markierten Zonen: Auch Würfe aus der Wurfauslage sind möglich. Die 1 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Fahrradreifen aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Fahrradreifens den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/ANLAGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbringen der Fahrradreifen
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Drehwurfes aus der Wurfauslage ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kinds, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden dann zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 15 m breit, 20 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- Fahrradreifen (62 cm Durchmesser; oder bei Wurf aus Diskusring: Kinderdiskus)
- 5 Hütchen und 5 BlockX

►

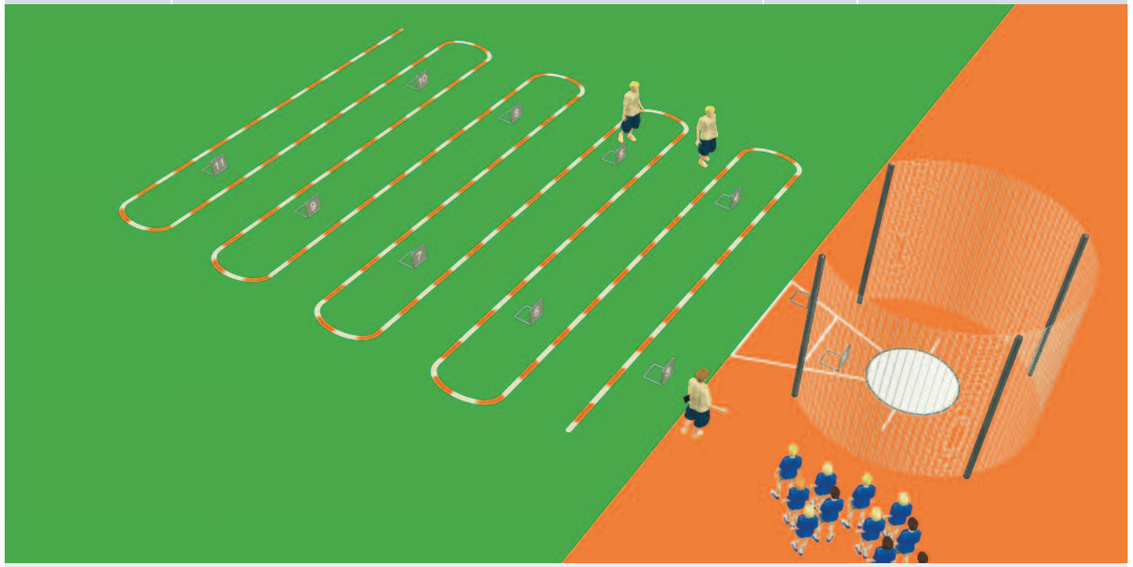
WETTKAMPFKARTE 9

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRUCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

U8
U10
U12

DREHWURF
(FREIE AUSFÜHRUNG)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils 4 Würfen (3 Wertungswürfen) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage sind 2 Teams.
- Jedes Kind wirft 1 Kinderdiskus (Drehwurf mit freier Ausführung) zweimal mit dem rechten und zweimal mit dem linken Arm in Richtung Wurfsektor mit markierten Zonen: Die 1 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Kinderdiskus aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind beim Wurf nicht übertritt und nach dem Werfen den Wurfbereich nach hinten über die Hütchen verlässt.
- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Kinderdiskus' den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHELFER (3/ANLAGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbringen der Kinderdisken
- 1 Helfer: Schriftführer und für das Sortieren der Mannschaften sowie zur Überwachung des korrekten Drehwurfes aus der Wurfauslage ohne Übertreten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kinds, indem die 3 besten der 4 Durchgänge addiert werden (1 „Streichergebnis“).
- Die 6 größten Punktzahlen werden dann zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurffeld (Rasen o. Ä., ca. 15 m breit, 20 m lang)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln (z. B. laminiert, und gut sichtbar an Hütchen befestigt)
- Kinderdiskus (min. 350 g, max. 600 g)

Eigenanzeige