



Ausschreibung des inklusiven Kinderturn- Wettbewerbs



Vorwort / Ziel

„Bewegt im Team“ ist ein Team-Wettbewerb für Kinder. Im Vordergrund steht das gemeinsam etwas Schaffen. „Bewegt im Team“ ist inklusiv. Kinder mit und ohne Behinderung bekommen die Aufgabe im Team, miteinander Stationen zu bewältigen. Dieser Wettbewerb stärkt die Gemeinschaft, soll aufzeigen, dass manche Aufgaben nur als Gruppe zu bewältigen sind, schafft neue Begegnungen und neue Freundschaften und ermöglicht eine Teilnahme für alle Kinder. Individuelle Stärken werden eingebracht und der Teamgeist gefördert. Am Ende zählt der Spaß, der Ansporn und das Miteinander.

Teilnahmebedingungen

Der Wettbewerb ist inklusiv und richtet sich an alle Kinder. Kinder mit Handicap sind explizit eingeladen und willkommen. Es wird nicht kontrolliert wie viele Kinder mit Behinderung und wie viele ohne teilnehmen. Hier gibt es keine Vorgaben.

Anzahl pro Gruppenteilnehmer

5-10 Teilnehmer (kann vom Veranstalter angepasst werden)

Alter

alle Kinder, die sich in der Kategorie Kinder sehen

Wettbewerbsdziplinen

„Bewegt im Team“ besteht aus drei Bereichen:

Bonusaufgabe

Bereich 1: Bewegungsgestaltung in der Gruppe

als freie Gestaltung, Tanz, Zirkus oder Artistik

Bereich 2: Kooperative Stationen

gemeinsam als Team werden Lösungen für die Aufgaben gefunden und bewältigt

Bereich 3: Teamfördernde Stationen

mittels Staffelläufe soll das Teamgefüge gefördert und gesteigert werden



Bewertungssystem

Pro Station können die Punktzahlen 1-3 erreicht werden. Der Bereich Bewegungsgestaltung in der Gruppe KANN, muss aber nicht, durchgeführt werden. Für diese Station können zusätzlich bis zu 10 Bonuspunkten eingepackt werden. Am Ende des gesamten Wettbewerbs wird die Gesamtpunktzahl errechnet.

Hinweis

Regeln und Spielgeräte können und sollen den Gruppen und den Gegebenheiten vor Ort angepasst werden.



Stationsbeschreibung

Bereich 1 Bewegungsgestaltung in der Gruppe

Bonusaufgabe

Gestaltet ein Thema durch Bewegung! Bei dieser Aufgabe steht eurer kreativen Freiheit nichts im Wege. Ganz egal welchen Stil ihr wählt, ob ihr tanzt, turnt, akrobatische Elemente zeigt oder ob ihr Requisiten einbaut. Hauptsache, ihr reißt das Publikum mit. Die Aufführung, gerne mit Musik, soll zwischen 2-3 Minuten dauern. Ein Thema, das ihr ganz frei wählen dürft, gebt ihr vor der Aufführung an. Zusätzlich zu dem unten angegebenen Material, können Requisiten mitgebracht werden. Wichtig: die Requisiten sollen zu eurem Thema passen.

Und wer weiß, für welchen Zweck ihr eure Choreografie noch im Nachgang nutzen könnt.

Material, das vor Ort zur Verfügung steht

1 Bodenläufer

Bewertung

Diese Aufgabe ist KEIN muss. Wenn ihr eine Bewegungsgestaltung in der Gruppe aufführt, können bis zu 10 Bonuspunkte erreicht werden.

Bereich 2: Kooperative Stationen

Station 1: Schieb den Wal

Mit einem Medizinball wird rückwärts geworfen. Es wird ein Startpunkt und ein Zielpunkt in einer Entfernung von 25m festgelegt. Das erste Teammitglied beginnt den Medizinball zu werfen. Ab dem Aufsetzpunkt startet das zweite Teammitglied und wirft den Medizinball. Danach ist das dritte Teammitglied an der Reihe. Das Team ist mit dieser Station genau dann fertig, wenn der Ball auf oder nach dem Zielpunkt aufgekommen ist. Gezählt wird die Anzahl der Würfe. Jedes Team hat einen Versuch. Im besten Fall soll jedes Teammitglied einmal werfen.

Material

Ein Medizinball von 2kg pro Team, Markierungen für Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der Anzahl der Würfe für 25m.

1 Punkt: mehr als 8 Würfe pro Team

2 Punkte: 5-7 Würfe pro Team

3 Punkte: weniger als 5 Würfe pro Team

Station 2: Fliegende Untertassen

Eine vorab markierte Strecke von 20 Metern bilden Start und Ziel. Am Start liegen 5 Reifen. Das Team muss jeden Reifen im 3er-Team nacheinander vom Start zum



Ziel transportieren. Das nächste 3er-Team darf erst starten, wenn das vorherige Team am Start zurück ist und abgeschlagen hat. Der Reifen wird transportiert, indem sich drei Kinder im Reifen befinden. **Achtung!** Der Reifen sollte nicht am Hals transportiert werden. Der Reifen darf beim Aufnehmen, Ablegen und Transportieren nicht mit den Händen angefasst werden. Sollte diese Transportmethode bei einzelnen Kindern / Teams nicht funktionieren, kann alternativ die Regel eingeführt werden, dass sich beide Hände am Reifen befinden müssen. Ist die Anzahl der Teammitglieder nicht durch drei teilbar, so bilden sich neue 3er-Konstellationen und die Kinder laufen doppelt. Diese Station wird abgepfiffen, sobald vier Mannschaften alle Reifen am Ziel abgelegt haben.

Material - wird gestellt

5 Reifen, Markierungen für Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der Zeit.

1 Punkt: die Mannschaften, die ihre Reifen bis zum Abpfiff der Station noch nicht ans Ziel gebracht haben.

2 Punkte: die Mannschaften, die als drittes und viertes ihre Reifen ans Ziel gebracht und abgelegt haben.

3 Punkte: die beiden Mannschaften, die zuerst alle Reifen ans Ziel gebracht und abgelegt haben.

Station 3: Rollende Steine

Das Team hat die Aufgabe, eine Niedersprungmatte mit darauf liegenden Gymnastikbällen vom Startpunkt A zum Zielpunkt B zu transportieren. Die Bälle dürfen nicht herunterfallen und nicht mit der Hand berührt werden. Es liegen 8 Bälle auf der Matte. Zwischen dem Startpunkt A und dem Startpunkt B ist ein Parkour aufgebaut, der überwunden werden muss.

Material

Niedersprungmatte, 8 Gymnastikbälle, Material für einen Parkour, Markierungen Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich danach, wie häufig die Bälle von der Matte fallen oder berührt werden.

1 Punkt: mehr als 2 Bälle werden gehalten oder fallen von der Matte

2 Punkte: 1-2 Bälle werden gehalten oder fallen von der Matte

3 Punkte: Kein Ball wird gehalten oder fällt von der Matte

Station 4: Achtung: Krokodile

Das Team muss von A nach B kommen, ohne den Boden zu berühren.

A und B sind 12m auseinander gekennzeichnet. Es stehen zwei Turnmatten zur Verfügung. Der Boden darf nicht mit den Füßen betreten werden. Hinweis: Wird die Matte zu weit weggelegt und kann nicht mehr erreicht werden, darf sie zurückgelegt werden und es gibt einen Strafpunkt.



Material

2 Turnmatten 200x100cm, Markierungen für Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich danach, wie oft die Matte neu auf den Boden gelegt wird.

1 Punkt: Die Turnmatte wurde mehr als 8 Mal neu auf den Boden gelegt

2 Punkte: Die Matte wurde 5-8 Mal neu auf den Boden gelegt

3 Punkte: Die Matte wurde weniger als 5 Mal neu auf den Boden gelegt

Bereich 3: Teamfördernde Stationen

Station 1: Turmbau zu Babel

Es gibt einen Start- und einen Zielpunkt, welche jeweils markiert werden. Alle Teammitglieder stehen am Start. Die Zeit läuft: ihr habt 3 Minuten! Am Ziel befindet sich das Baumaterial. Das erste Kind läuft zum Zielpunkt und holt das erste Baumaterial zum Start und platziert es. Sobald das erste Kind eingetroffen ist, startet das zweite Kind, holt das zweite Baumaterial zum Start und legt einen zweiten Grundstein für den Turm. Das dritte Kind, usw. Ziel ist es, einen möglichst stabilen, hohen Turm zu bauen. Es muss damit gerechnet werden, dass vor Ort ganz andere Sachen zur Verfügung stehen.

Material

Bausteine aus Schaumstoff, Bananenkisten, Kartons in verschiedenen Größen, etc., Markierungen für Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der Höhe und Stabilität des Turmes.

1 Punkt: der Turm ist weniger als 1,5m hoch

2 Punkte: der Turm ist 1,50 - 2,50m

3 Punkte: der Turm ist höher als 2,50m

Station 2: Alle Zehne

Hier ist Treffsicherheit gefragt - werft eure Kegel um! Zehn Kegel stehen angeordnet auf dem Boden (siehe Schablone). In einer Entfernung von 4 Metern befindet sich eine Abwurfmarkierung. Mittels Sandsäckchen versucht ein Teammitglied nach dem anderen die Kegel umzuwerfen. Jedes Teammitglied hat zwei Würfe. In Summe darf 20 Mal geworfen werden. Sind alle Kegel umgeworfen, ist die Höchstpunktzahl von 3 erreicht. Die Kegel können erneut aufgestellt werden und weiter geworfen werden, bis alle Teammitglieder geworfen haben.

Material

10 Kegel (alternativ: leere Plastikflaschen), mind. vier Kirschkerne-Säckchen, Sandsäckchen oder ähnliches, Markierung Abwurf



Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der Anzahl der umgeworfenen Kegel.

- 1 Punkt: weniger als 6 Kegel wurden umgeworfen
- 2 Punkte: 6-9 Kegel wurden umgeworfen
- 3 Punkte: alle 10 Kegel wurden umgeworfen

Station 3: Lauf Bingo

Hintereinander aufgereiht, liegen 6 Reifen. In jedem Reifen befindet sich eine Karte mit den Zahlen von 1 bis 6. Das erste Kind würfelt und darf nun zu dem Reifen laufen, in welchem sich die gewürfelte Augenzahl befindet. Die Zahl wird mit nach Hause gebracht. Sobald das Teammitglied wieder zurück ist, ist das nächste mit Würfeln an der Reihe. Ist die gewürfelte Zahl in keinem Reifen mehr zu finden, dann läuft der Spieler um den letzten Reifen und zurück. Das nächste Mitglied ist an der Reihe. Der Abstand der Reifen zueinander beträgt in etwa 1m. Der Abstand vom Start zum ersten Reifen hat 2m. Die Aufgabe ist dann beendet, wenn alle Zahlen nach Hause geholt sind. Die Station wird abgepfiffen, wenn vier Mannschaften ihre Zahlen nach Hause geholt haben.

Material

6 Reifen pro Team, 1 Würfel pro Team (im besten Fall großer Schaumstoff-Würfel), 6 Karten mit je einer Zahl von 1-6 pro Team, Markierung Start und Ziel

Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der benötigten Zeit, bis alle Zahlen nach Hause geholt sind.

- 1 Punkt: die Mannschaften, die ihre Zahlen bis zum Abpfiff der Station noch nicht nach Hause gebracht haben.
- 2 Punkte: die Mannschaften, die als drittes und viertes ihre Zahlen nach Hause gebracht haben.
- 3 Punkte: die beiden Mannschaften, die zuerst alle Zahlen nach Hause gebracht haben.

Station 4: Das muss in den Eimer

Am Start steht ein Eimer mit 20 Tennisbällen und am Ziel steht ein leerer Eimer. Ziel ist es, die Bälle in den Zieleimer zu bringen. Wie beim Staffellauf startet das erste Paar, transportiert einen Ball auf der Frisbee (beide Partner haben jeweils eine Hand an der Scheibe) zum Ziel und gibt ihn in den Eimer. Sobald das Paar zurück ist und die Frisbee an das zweite Team übergeben hat, ist dieses an der Reihe und bringt den zweiten Ball zum Ziel, usw. Die Station ist beendet, wenn 3 Minuten abgelaufen sind. Start und Ziel haben eine Entfernung von: 12 m. Achtung! Der Ball darf nicht mit dem Körper oder der Hand berührt werden. Fällt ein Ball zu Boden, wird dieser liegen gelassen und das nächste Team ist an der Reihe, sobald sie die Frisbee überreicht bekommen haben.



Material

pro Mannschaft: 2 Eimer oder alternativ Kisten, 20 (Tennis-) Bälle, 1 Frisbee, Markierung Start

Bewertung

Die Bewertung richtet sich nach der Anzahl der Bälle, die am Ziel ankommen.

1 Punkt: mehr als 8 Bälle kommen am Ziel an

2 Punkte: 8-9 Bälle kommen am Ziel an

3 Punkte: alle Bälle kommen am Ziel an