

Wettbewerbe

1. „Ab in die Kiste“

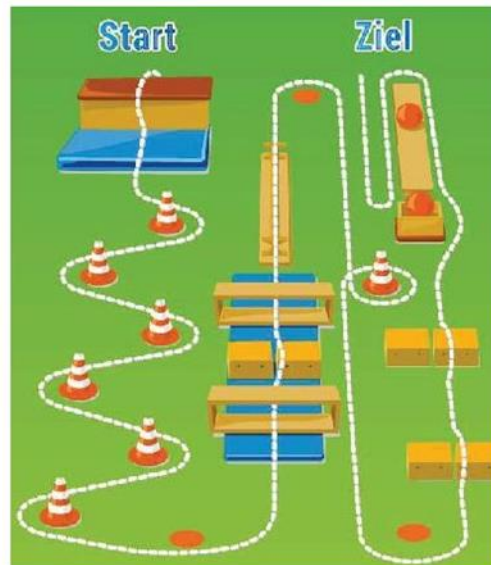
5 verschiedene Bälle und Wurfgeschosse in Kisten werfen. Die Kisten stehen in verschiedenen Entfernungen und haben dadurch verschiedene Punktzahlen (1/3/5). Jedes Kind hat 5 Würfe. Alle Punkte des Teams werden zusammengezählt. Die Wurfentfernung richtet sich nach der Altersklasse

2. „Parcour“

Der Parcour wird von allen Kindern hintereinander absolviert. Es wird die Zeit genommen. Schnellste Zeit der jeweiligen Altergruppe erhält die meisten Punkte, danach geht es im Ranking der Zeit absteigend mit den Punkten weiter. Je nach Altersklasse wird am Start entsprechende Hilfestellung geleistet, bzw. ist die Höhe des Kastens angepasst. Für jeden falschen Weg oder Abkürzung gibt es 5 Strafsekunden.

Regelwerk Kinder-Olympiade Parcours

1. Start ist hinter der abgeklebten Markierung oder Linie.
2. Beim überspringen des Kastens muss mindestens eine Hand aufliegen.
3. Alle Hüttchen beachten beim Slalom laufen.
4. Wenn einer absteigt bei der Bank zum Balancieren, muss er an der Stelle wieder aufsteigen.
5. Bei der Ballbank muss das Kind am Ende um die Bank herumlaufen. Wenn der Ball zwischen durch herunterfällt muss er an der Stelle wieder aufgelegt werden. Am Ende muss der Ball wieder im Kasten liegen.
6. Ziel ist hinter der abgeklebten Markierung oder Linie.



3. „Speed Bounce“

So oft wie möglich seitwärts über eine Markierung springen. Jeder Teilnehmer einer Gruppe hat 30 Sekunden Zeit. Die 4 Gruppenteilnehmer starten hintereinander, die erreichten Sprünge werden addiert.

4. „Team Wurf-Ball“

Zwei Teilnehmer einer Gruppe stehen sich an den gekennzeichneten Markierungen gegenüber. Innerhalb von 30 Sekunden muss der Ball so oft wie möglich zwischen den beiden Gruppenmitgliedern hin und her geworfen werden. Jeder gefangene Wurf zählt. Der Ball darf nicht den Boden berühren, sonst wird wieder von vorne gezählt. Es zählen die Punkte, die nach den abgelaufenen 30 Sekunden ohne Bodenberührung ununterbrochen erreicht wurden. Im Anschluss starten die nächsten beiden aus der Gruppe. Die Punkte werden anschließend zusammengezählt.

Ausnahme bei der U6: hier werden die gefangenen Punkte gezählt, auch wenn der Ball zwischendurch auf den Boden fallen sollte.

5. „Roll-Hand-Ball“

Jeder Teilnehmer rollt einen Ball, per Hand und auf Zeit, über eine Strecke zur Wendemarkierung und zurück. Direkte Übergabe an die zweite Person. Wenn die vierte Person im Ziel ist wird die Zeit gestoppt. Das schnellste Team ist im Ranking auf Platz 1 und erhält die meisten Punkte. Die weiteren Teams erhalten Punkte dann je nach Zeit absteigend zu ihrer Platzierung.