

<p>Kinderolympiade am Sonntag, 28. Februar 2026 in Dannenberg</p>
--

Veranstalter KLV Lüchow-Dannenberg

Ausrichter: MTV Dannenberg

Beginn: Nach- und Ummeldungen am Veranstaltungstag bis 13.00 Uhr

RiegenführerIn-/BetreuerInbesprechung um 13.30 Uhr

Wettkampfbeginn 14.00 Uhr

Austragungsort: Mehrzweckhalle am Schul- und Sportzentrum Dannenberg,
Lindenweg 20, 29451 Dannenberg/Elbe

Wettbewerbe: Die Wettbewerbe für Kinder der Altersklassen U6, U8, U10, U12 sind dem Anhang zu entnehmen.

Wertung: Zu einer Mannschaft gehören vier Kinder, es erfolgt keine Geschlechtertrennung. Mindestens ein Mannschaftsmitglied muss anderen Geschlechts sein. Neben dem Vereinsnamen sollten alle Mannschaften einen phantasievollen Namen bekommen. Gemischte Jahrgangs- oder Vereinsmannschaften sind möglich, wobei das älteste Kind die Altersklasse vorgibt. In jeder Disziplin werden Punkte entsprechend der an den Start gehenden Mannschaften verteilt (Beispiel: Bei vier Mannschaften erhält der Sieger 4 Pkt., die zweite Mannschaft 3 Pkt., usw.)

Meldeschluss: Freitag, 20. Februar 2026

Meldungen: mit Mannschaftsname, Namen der TeilnehmerInnen und Jahrgang
an Michaela Baak-Mirow m.baak-mirow@gmx.de

Hinweise:

- Für jede Mannschaft ist ein/e RiegenführerIn zu stellen, HelferInnen sind willkommen
- Startgeld wird nicht erhoben
- Nach- u. Ummeldungen am Veranstaltungstag **vereinsweise bis 13.00 Uhr** – aufgrund einer zu erwartenden hohen Anzahl an Mannschaften und dem administrativen Aufwand, werden nach 13.00 Uhr keine Nachmeldungen angenommen.
- nicht helfende/teilnehmende Personen werden gebeten ausschließlich auf der Tribüne zu verbleiben, Getränke und Essen dürfen nur auf der Tribüne verzehrt werden.

Auszeichnungen: Urkunden und Sachpreise für alle Aktiven

[illegible]

Wettbewerbe

1. „Ab in die Kiste“

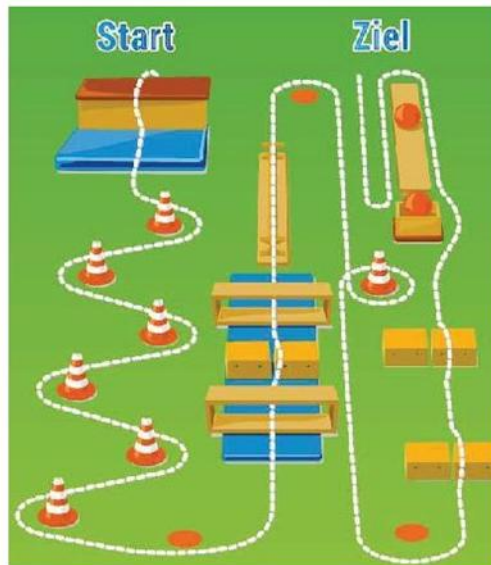
5 verschiedene Bälle und Wurfgeschosse in Kisten werfen. Die Kisten stehen in verschiedenen Entfernungen und haben dadurch verschiedene Punktzahlen (1/3/5). Jedes Kind hat 5 Würfe. Alle Punkte des Teams werden zusammengezählt. Die Wurfentfernung richtet sich nach der Altersklasse

2. „Parcour“

Der Parcour wird von allen Kindern hintereinander abso lviert. 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.