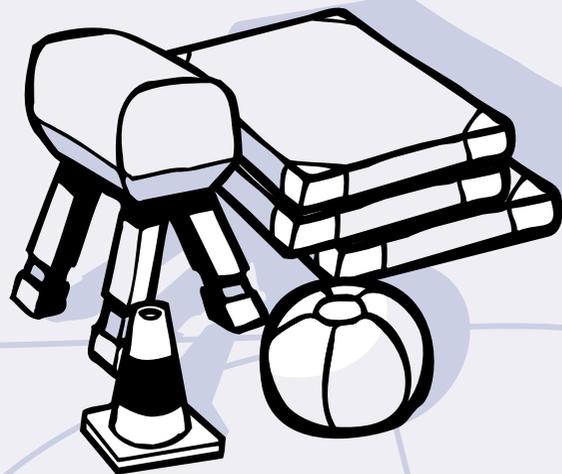


Talent-Wettbewerb

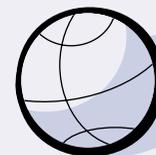
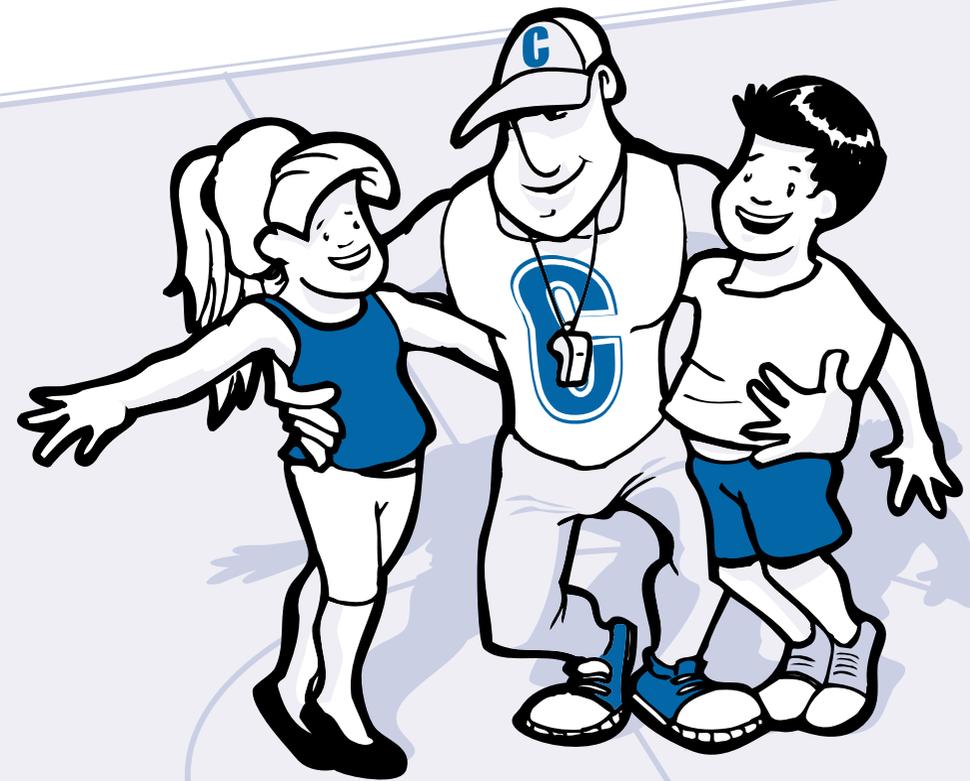
für Kinder im Grundschulalter



Arbeitsgruppe: „Talentwettbewerb“
Hessen / Nordrhein-Westfalen
Verantwortlich: Heiko Jaeschke, Paul Zech
Gestaltung: Karsten Kummer, www.index-19.de



Jugend trainiert für Olympia e.V.



Talent-Wettbewerb

für Kinder im Grundschulalter

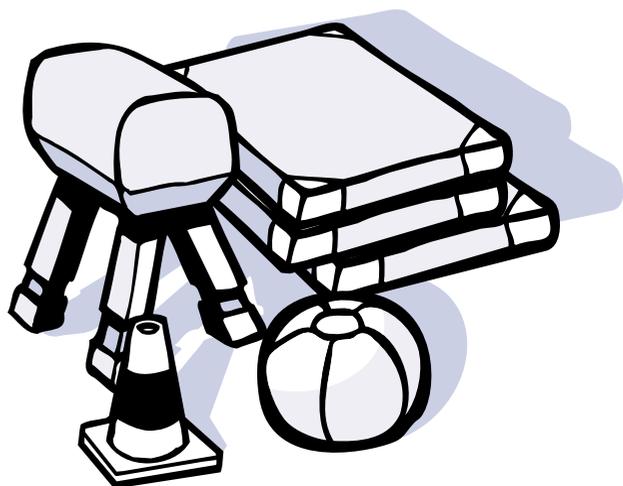
Inhalt:

2-5	Einleitung
6-7	Geschicklichkeitsparcours
8	Sprung – Wurf – Lauf
9-13	Gerätebahn
14	Ausdauerlauf
15-20	Spiele
16	Hockey
17	Tennis
18	Kopfhandball
19	Korbball
20	Hütchen-Abtreffball
21-26	Schwimmen
21	Kopfweitsprung
22	Freistilsprint
23	Technik/Koordination
24	Mannschaftstauchen
25	Ball-Transport-Staffel
26	Gesamtwertung Schwimmen
27	Wertungsbögen

Vorbemerkungen

Bei der Festlegung der Inhalte dieses Wettbewerbs wurde von folgenden Überlegungen ausgegangen:

- In verschiedenen Bundesländern gibt es bereits Grundschulwettbewerbe mit Vielseitigkeitsschwerpunkt, auch „WK V“ genannt (z.B. NRW = „Vielseitiger Mannschaftswettbewerb für Grundschulen“; sowohl sportartübergreifend als auch in Grundsportarten, oder HES: „Vielseitige Grundschulwettbewerbe“). Struktur und Inhalte gerade der beiden vorgenannten Wettbewerbe bieten bereits viele talentspezifische Ansätze (insbes. hinsichtlich Vielseitigkeit und koordinativen Aspekten). Insofern sind die erarbeiteten WK-Inhalte teilweise in Anlehnung an diese Grundschulwettbewerbe konzipiert.
- Sportlich talentierte und trainierende Jungen und Mädchen im Alter von 8 bis 11 Jahren befinden sich innerhalb des langfristigen Trainingsaufbaus i.d.R. in der Phase der „Grundausbildung“. In dieser Trainingsetappe sind insbes. die individuellen Entwicklungsprozesse zu berücksichtigen und zu unterstützen. Darüber hinaus werden systematisch sich erweiternde Zielsetzungen verfolgt, die sich zunehmend an den Anforderungen der Sportarten orientieren. Unter inhaltlichen Gesichtspunkten ist das Training dieser Förderstufe gekennzeichnet durch spielerisches und vielfältiges Bewegungslernen, Schulung der allgemeinen koordinativen und konditionellen Leistungsvoraussetzungen und Sammeln von Bewegungserfahrungen aus den verschiedenen Bewegungsfeldern. In einem Talentwettbewerb für diese Altersgruppe muss daher diesen Grundsätzen Rechnung getragen werden.
- Der Talentwettbewerb ist Bestandteil von JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA und damit ein Mannschaftswettkampf mit entsprechender Mannschaftswertung. Um der Talentsichtung Rechnung zu tragen, erfolgt aber auch Einzelwertung. Die Mannschaftswertung ergibt sich aus der Addition der Platzziffern in den einzelnen Wettkampfteilen, die Einzelwertung durch die Rangfolge der Einzelergebnisse.
- Es bleibt den Ländern, aber auch den einzelnen Schulen überlassen zu entscheiden, ob sie den Talentwettkampf zusätzlich oder alternativ anbieten.



- Der Wettkampf wird in den Ländern auf bzw. bis zur Kreisebene angeboten (Empfehlung).
- Der Grundschul-Talentwettkampf wird für Schüler der 2., 3. und 4. Klasse ausgeschrieben (im Schuljahr 2002/03 sind dies in der Regel die Jahrgänge 1991 - 1996).
- Eine Mannschaft besteht aus 12 Schülerinnen und Schülern. Jedes Mannschaftsmitglied startet in jedem Wettkampfteil.
- Es sollen gemischte Mannschaften gebildet werden mit möglichst gleicher Zahl an Jungen und Mädchen.
- Der Wettkampf steht sowohl in den Ländern eingerichteten, altersentsprechenden Talentsichtungs- bzw. Talentaufbaugruppen als auch Grundschulmannschaften offen. Diese sollten jedoch „Auswahlmannschaften“ sein, die aus sportlich auffälligen Kindern gebildet werden.
- Der Wettkampf kann im Idealfall in einer Dreifeld-Halle, an einem Vor- oder Nachmittag und mit einem max. 10-köpfigen Organisations- bzw. Kampfrichterteam durchgeführt werden (ausg. Schwimmen).
- Die Inhalte des Wettbewerbs sind so ausgewählt, dass in allen Wettkampfteilen Fähigkeiten und Leistungen gefordert werden, die ein Talent erkennbar machen.
- Die verschiedenen Teile des Talentwettbewerbs und deren Anforderungen orientieren sich primär an den für dieses Alter geforderten koordinativen und konditionellen Leistungsvoraussetzungen
 - Reaktionsfähigkeit
 - Rhythmusfähigkeit
 - Gleichgewichtsfähigkeit
 - Räumliche Orientierungsfähigkeit
 - Differenzierungsvermögen
 - Beweglichkeit
 - Schnelligkeit
 - Schnellkraft
 - Aerobe Ausdauer

Neben einem Koordinationsparcours werden in weiteren Wettkampfteilen schwerpunktmäßig Elemente aus den Grundsportarten Leichtathletik, Turnen und Schwimmen sowie den Sportspielen und den dafür zu Grunde gelegten spezifischen Leistungsvoraussetzungen abgefordert. Diese Wettkampfteile basieren auf Ausschreibungen und verstehen sich als Bausteine bzw. Module, die je nach den spezifischen Voraussetzungen vor Ort kombinierbar sind.

- Vor dem Hintergrund länderspezifischer Gegebenheiten können unter Beibehaltung der zugrunde liegenden Zielstellung des Wettbewerbs organisatorische Anpassungen oder Veränderungen vorgenommen werden.
- Der Zielsetzung der Talentsichtung bzw. -erkennung im Rahmen eines solchen Wettkampfes wird zum einen durch die Möglichkeit der Analyse der Einzelergebnisse sowohl in Gesamtheit als auch in den jeweiligen spezifischen Anforderungen Rechnung getragen. Zum anderen wird sie jedoch immer auch durch Beobachtung der Kinder über den gesamten Wettkampfverlauf durch erfahrene „Sichter“ unterstützt werden müssen. Dies gilt insbesondere für den Wettkampfteil „Spiele“.
- Anforderungsprofil und Schwierigkeitsniveau der einzelnen Wettkampfteile müssen bei diesem Wettkampf über dem eines „normalen“ Grundschulwettbewerbs liegen. Da jedes Kind jeden Wettkampfteil zu absolvieren hat, müssen die Aufgaben gleichwohl Leistungsanforderungen beinhalten, die eher über allgemeine, sportartübergreifende Befähigungen Aufschluss geben als über spezifische sportliche Begabungen (Grundausbildung!). Dieser Umstand hat es erschwert, die abzufordernden Elemente aus den Grundsportarten auf vergleichbarem Anforderungsniveau zu definieren. Eine Erprobung und Evaluierung der Wettkampfinhalte, insbesondere unter dieser Fragestellung, ist daher unerlässlich.

Allgemeine Organisationshinweise

Der Talentwettkampf soll möglichst von allen an Talentsuche und -förderung interessierten und beteiligten Organisationen und Gruppierungen gemeinsam und partnerschaftlich getragen, organisiert und durchgeführt werden. Dies können neben den schulischen WK-Aus-

richtern (Beauftragte für den Schulsport, Schulsportkoordinatoren) die Talentgruppen-trainer, Leistungsfachschüler Sportstudenten, Vereins- und Verbandsmitarbeiter sowie Sportkreis- und Sportamtspersonal sein. Für jede Mannschaft werden Wertungsbögen und für die teilnehmenden Schüler Wettkampfkarten verwendet, in die die jeweiligen Einzelergebnisse eingetragen werden. Diese werden nach Abschluss eines Teil – Wettkampfes in den Mannschaftsbogen übertragen. Der Mannschaftsbogen enthält alle Einzel – und Mannschafts – Teilergebnisse, alle Platzierungen (Platziffern) sowie die Einzel- und Mannschafts-rangfolgen.

Zur Ermittlung der Gesamt-Mannschaftswertung werden die Mannschaftsergebnisse (Platziffern) aus allen durchgeführten Teilwettkämpfen – beim WK-Teil „Spiel“ aus allen durchgeführten Spielen – addiert. Gesamtsieger ist die Mannschaft mit der niedrigsten Platziffer.

Die in der Ausschreibung zu den einzelnen Wettkampfstationen gegebenen organisatorischen Hinweise zur Geräteanordnung, zu Spielfeldgrößen u.a. sind als Empfehlung zu verstehen. Da die einzelnen Wettbewerbe i.d.R. keiner Sport- bzw. Spielregelnorm unterliegen, können sie bei anderen örtlichen und räumlichen Bedingungen oder bei größeren/ kleineren Teilnehmerfeldern angepaßt und verändert werden.

Dabei ist darauf zu achten, daß die geänderten Maße, Strecken etc. gleichwohl den altersgerechten Anforderungen entsprechen

Am Wettkampfteil Schwimmen können nur Kinder teilnehmen, die die Frühschwimmerprüfung „Seepferdchen“ abgelegt haben.

Es ist wichtig, dass auch der Talentwettbewerb für Grundschulen Freude, Spontaneität und Leistungsbereitschaft bei den teilnehmenden Kindern vermittelt sowie den Anreiz bietet, sich untereinander sportlich zu messen. Entsprechend ist der Rahmen des Wettkampfes zu gestalten (Sport- und Spielfestcharakter, Rahmenprogramm, gemeinsames Aufwärmen, stimmungsvolle Siegerehrung etc.)

*Aus Darstellungsgründen wird auf die Verwendung der jeweiligen weiblichen Benennungen verzichtet und einheitlich die männliche Form verwendet.

Beschreibung des Talentwettbewerbs

Der Talentwettbewerb für Schülerinnen und Schüler der Grundschulen besteht aus folgenden Wettkampfteilen (Bausteine bzw. Module):

1. Geschicklichkeitsparcours
2. Sprung - Wurf - Lauf
3. Gerätebahn
4. Ausdauerlauf
5. Spiele
6. Schwimmen



Idee

Der Geschicklichkeitsparcours ist so konzipiert, dass die koordinativen Fähigkeiten Reaktionsfähigkeit, Gleichgewichtsfähigkeit, räumliche Orientierungsfähigkeit, Rhythmusfähigkeit, kinästhetische Differenzierungsfähigkeit angesprochen werden.

Organisation

Entlang den Linienbegrenzungen eines Volleyballfeldes sind 5 Stationen aufgebaut:

Durchführung

Die Mannschaftsmitglieder durchlaufen den Parcours nacheinander. Der Nächste startet, wenn der voraus Gestartete die Station „Balancieren“ beendet hat.

Kampfrichter

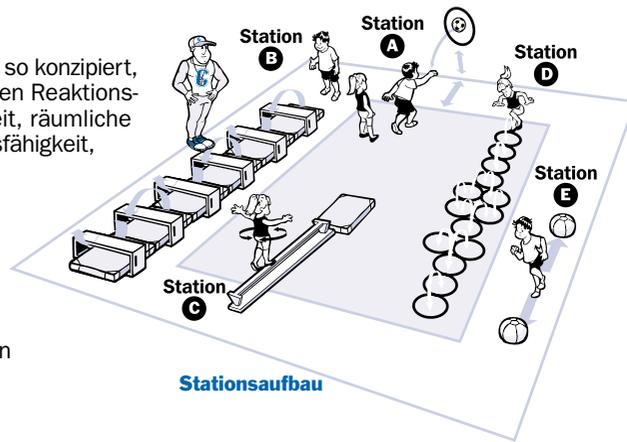
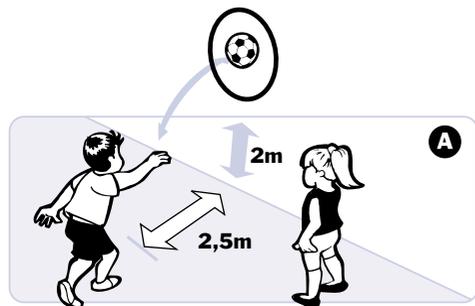
3 Kampfrichter (zugleich Zeitnehmer)
Je 1 Kampfrichter geht mit dem Kind von Gerät zu Gerät, ordnet etwaige Wiederholungen an, notiert die Strafsekunden und stoppt die Gesamtzeit.

Material

- gummierter Softball in Handballgröße
- 6 Kastenteile
- 7 Matten
- 1 Turnbank
- 14 Reifen (in 2 Farben)
- 2 Medizinbälle
- (3 kg oder größer und ggf. 2 Tennisringe)
- Stoppuhren

Zielwerfen und Fangen Station A

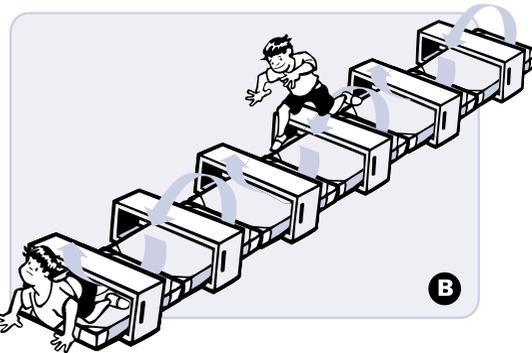
Nach dem Startkommando (Zeitnahme) muss jeder Schüler an der Stirnseite der Halle/des Hallenteils einen Ball dreimal in einen markierten Kreis (d = 1 m) werfen und

**Stationsaufbau**

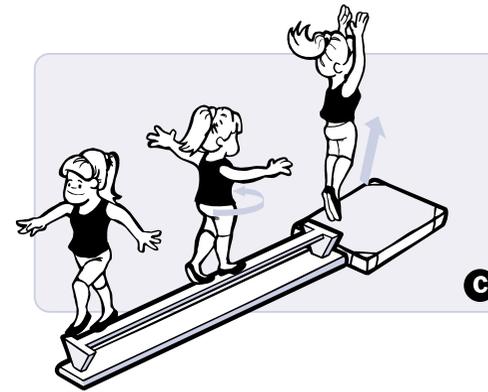
den zurückfliegenden Ball ohne Bodenberührung wieder auffangen. Die Wurfdistanz von der Wand beträgt 2,5 m. Der Zielkreis befindet sich in 2m Höhe. Fehlversuche werden wiederholt (max. 6 Versuche).

Hindernislauf Station B

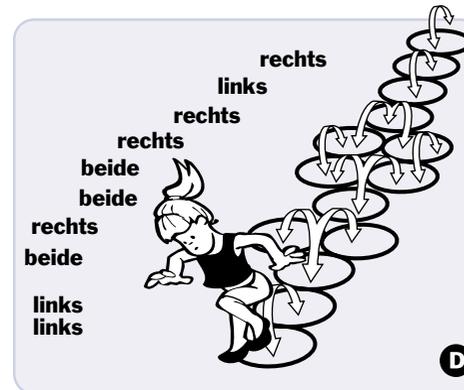
Auf einer Mattenbahn müssen 6 quergestellte Kastenteile nacheinander im Wechsel übersprungen und durchkrochen werden.

**Balancieren Station C**

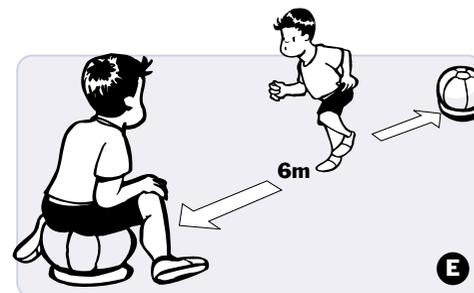
Auf einer umgedrehten Turnbank muss rückwärts bis zur markierten Bankmitte balanciert werden. Dort wird eine halbe Körperdrehung durchgeführt und bis zum Ende der Bank vorwärts weiter balanciert. Die Bank wird am Ende – nach einer Markierung – mit einem Sprung und anschließender Landung auf einer Matte verlassen.

**Rhythmusspringen Station D**

Ein am Boden ausgelegter Reifenparcours (Anordnung s. Skizze) ist in vorgeschriebenem Rhythmus ein- und beidbeinig zu durchspringen.

**Umkehrsprint Station E**

Eine durch Medizinbälle markierte 6 m Distanz ist insgesamt 5 mal zu durchsprinten. Am Wendepunkt muss jeweils kurz auf einem Medizinball abgesessen werden.

**Methodisch - organisatorische Hinweise**

- Der Parcours sollte schon vor dem Eintreffen der Kinder aufgebaut werden.
- Beim Hindernislauf sind die Matten durchgehend durch die 6 Kastensegmente zu verlegen.
- Die Kastenteile werden im Abstand von 2 m aufgestellt.
- Beim Rhythmusspringen sollten die Reifen mit Klebeband fixiert werden.
- Beim Umkehrsprint sollte die Medizinbälle durch Tennisringe fixiert werden.
- Der Zielkreis hat die Größe eines Gymnastikreifens und kann an der Wand befestigt oder aufgezeichnet werden.
- Als Orientierungshilfe für das Balancieren auf der Bank wird in der Mitte und 30 cm vor dem Bankende ein farbiges Band aufgeklebt.

Wertung

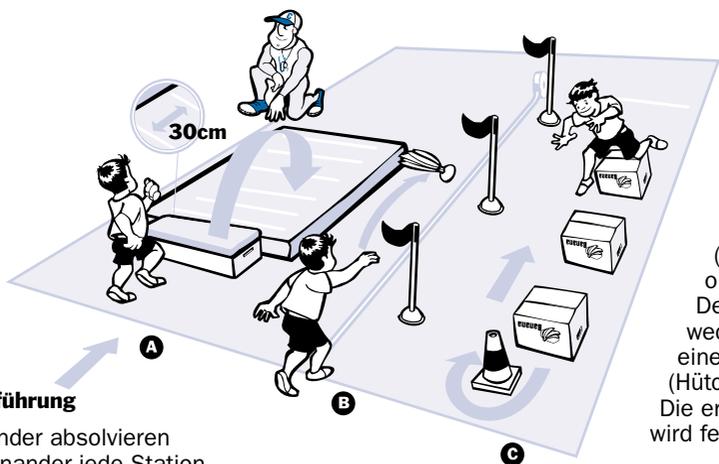
Die Zeit wird für einen Durchlauf des gesamten Parcours genommen. Hinzu addiert werden die Strafsekunden. Bei fehlerhafter Ausführung muss die jeweilige Parcoursstation wiederholt werden. Wird die Aufgabe wieder nicht bewältigt, erfolgt ein Zeitzuschlag von 3 Sekunden. Zur Ermittlung der Mannschaftswertung wird für die WK-Teilnehmer jeder teilnehmenden Mannschaft die erreichte Platzziffer zugrunde gelegt. Das Ergebnis der Addition aller Platzziffern ergibt die Reihenfolge (niedrigste Platzziffer = Sieger). Bei Gleichstand entscheidet das bessere Ergebnis beim Geschicklichkeitsparcours.

Idee

Die Aufgabenstellungen erfüllen die Grundanforderungen der Leichtathletik Springen, Werfen und Laufen (Sprint).

Organisation

Entlang den Linienbegrenzungen eines Volleyballfeldes sind 3 Stationen aufgebaut.



Durchführung

Alle Kinder absolvieren nacheinander jede Station.

Kampfrichter

Pro Station 1 Kampfrichter/Zeitnehmer

Material

- Kastendeckel
- 6 Turnmatten
- Niedersprungmatten
- 3 Bananenkartons
- Stoppuhren
- 2 Bandmaße
- Flatterbälle (evtl. Gymnastikball, Indiacaball)
- 2 Pylone (2 Fahnenstangen)
- Kreide
- Klebeband

Springen A

Der Zonenweitsprung mit Anlauf wird von der Grundlinie des Volleyballfeldes aus gestartet. Der einbeinige Absprung erfolgt von einem Kastendeckel, der an der Mittellinie des Volleyballfeldes platziert ist. Bei der Landung auf einer mit Sprungzonen versehenen Niedersprungmatte wird die erreichte Punktzahl registriert. Jedes Kind hat 3 Sprünge, deren

Punkte addiert werden. Die Zonen sind jeweils 30 cm breit.

Werfen B

Ein Flatterball (evtl. Gymnastikball, Indiacaball) ist von einer Abwurfline aus möglichst weit zu werfen. Jedes Kind hat 3 Würfe, deren Weiten addiert werden. Der Wurf erfolgt mit Anlauf (ca. 3 m). Die Weite wird in 0,5 m Distanzen gemessen.

Laufen C

Eine ca. 18 m Strecke ist zweimal zu durchsprinten (hin und zurück), auf der 1. Strecke sind 3 „Hürden“ (Bananenkartons o.a.) zu überlaufen. Der Richtungswechsel erfolgt um eine Markierung (Hütchen, Fahne o. a.). Die erzielte Sprintzeit wird festgehalten.

Methodisch - organisatorische Hinweise

Zur Ermittlung der Weiten beim Werfen wird ein Bandmaß am Boden ausgerollt. Die Sprungzonen lassen sich am besten mit Kreide auf der Matte markiert werden sollten.

Wertung

Für die Teilergebnisse in den Stationen Sprung, Wurf, Lauf werden die Einzelzeiten bzw. -weiten jedes Kindes einer Mannschaft addiert und daraus eine Mannschaftsreihenfolge im Gesamtvergleich durch die anderen Mannschaften ermittelt. Das Mannschaftsergebnis wird durch Addition der Platzziffern der 3 Stationen gebildet.

Idee

Die gestellten Aufgaben erfüllen turnerische Grundanforderungen.

Organisation

In einem Hallenteil sind die Stationen Stufenbarren, Boden, Sprung und „Balken“ aufgebaut. Bei stark differierender Körpergröße der teilnehmenden Schüler empfiehlt es sich, jeweils einen zweiten Stufenbarren bzw. Bock aufzubauen, die dann auf die erforderlichen Höhen einzustellen sind.

Durchführung

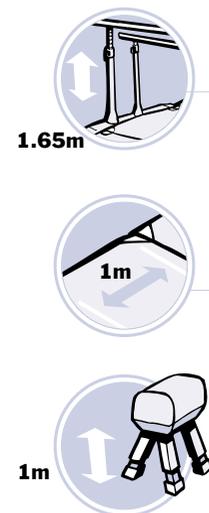
Jedes Kind turnt nacheinander an jeder Station.

Kampfrichter

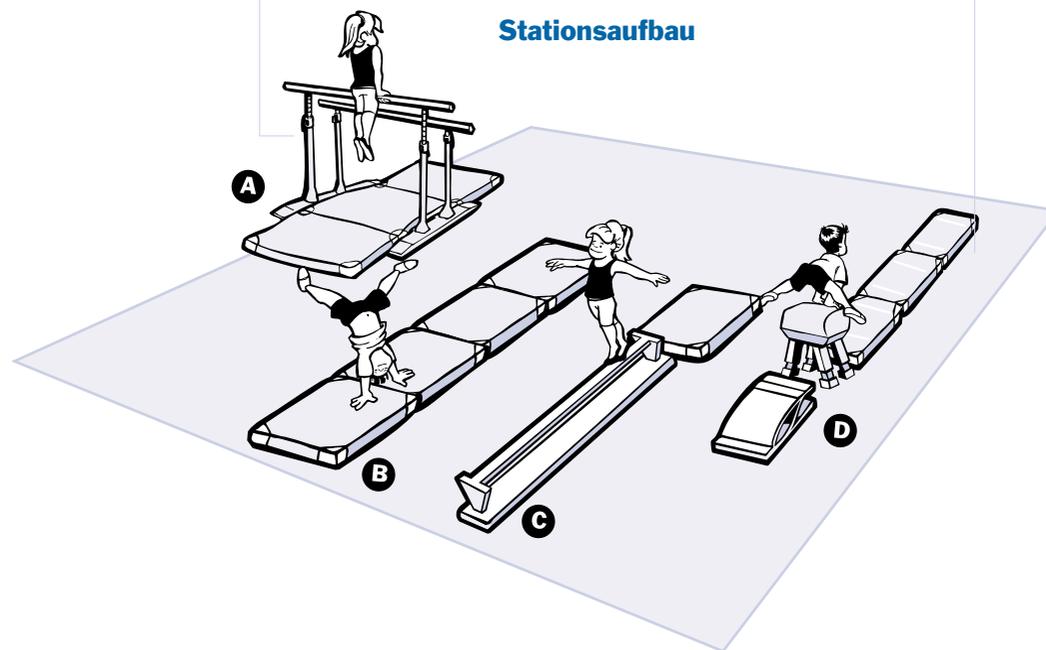
1 Kampfrichter an jeder Station.

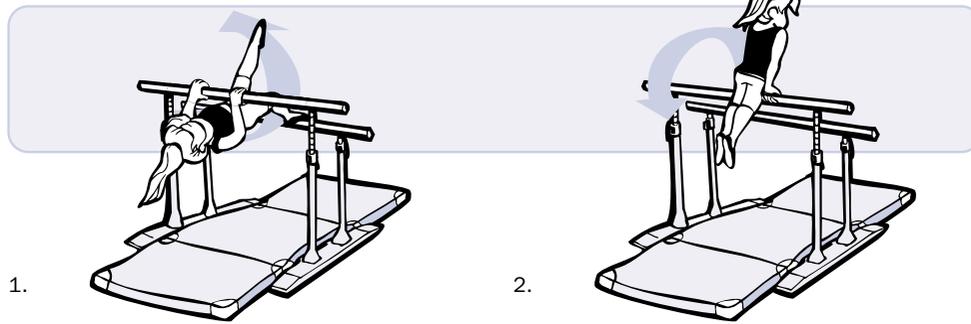
Material

- 1 Stufenbarren (oberer Holm: Höhe ca. 1,60m)
- 1 Turnbank („Balken“)
- 12 Matten
- 1 Turnbock (Höhe ca. 1 m)
- 1 Niedersprungmatte
- 1 Zonenmarkierung (Kreide)
- 1 Sprungbrett

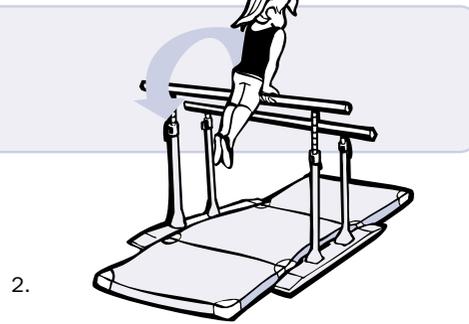


Stationsaufbau

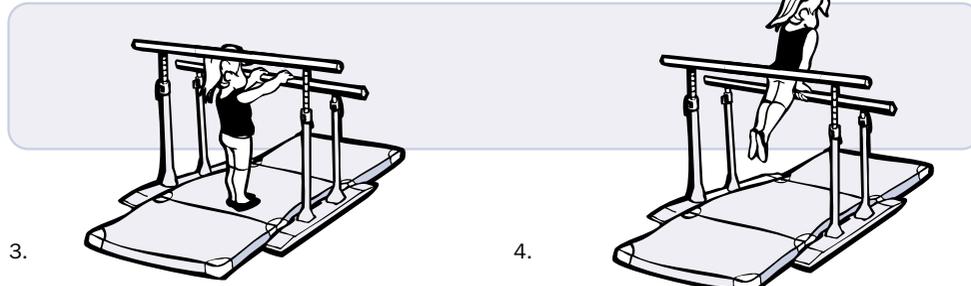




1.



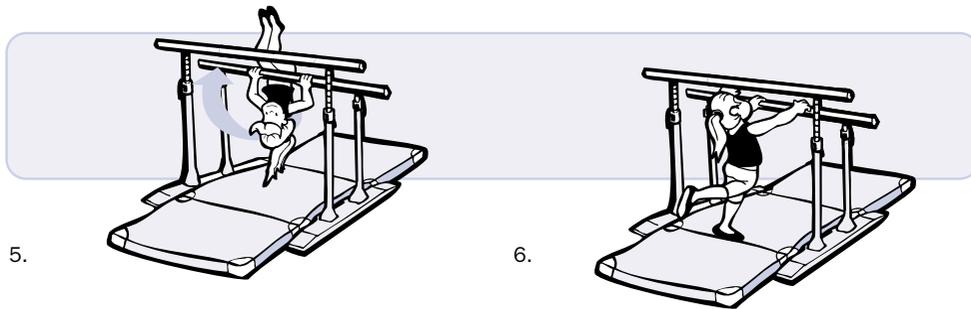
2.



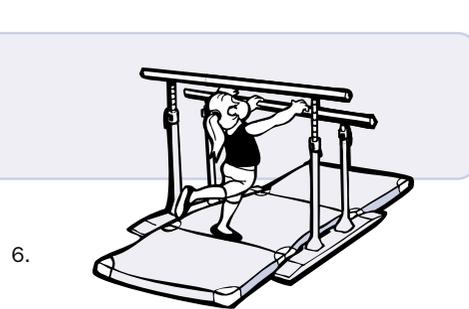
3.



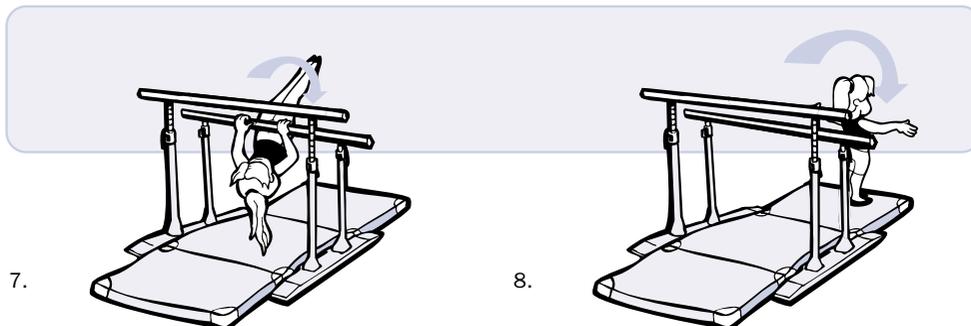
4.



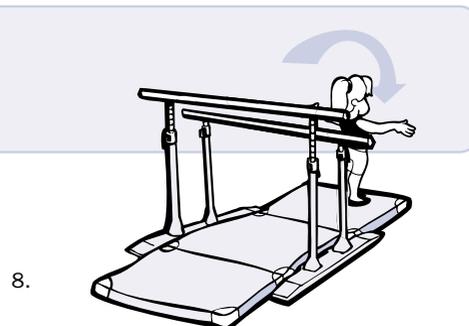
5.



6.



7.

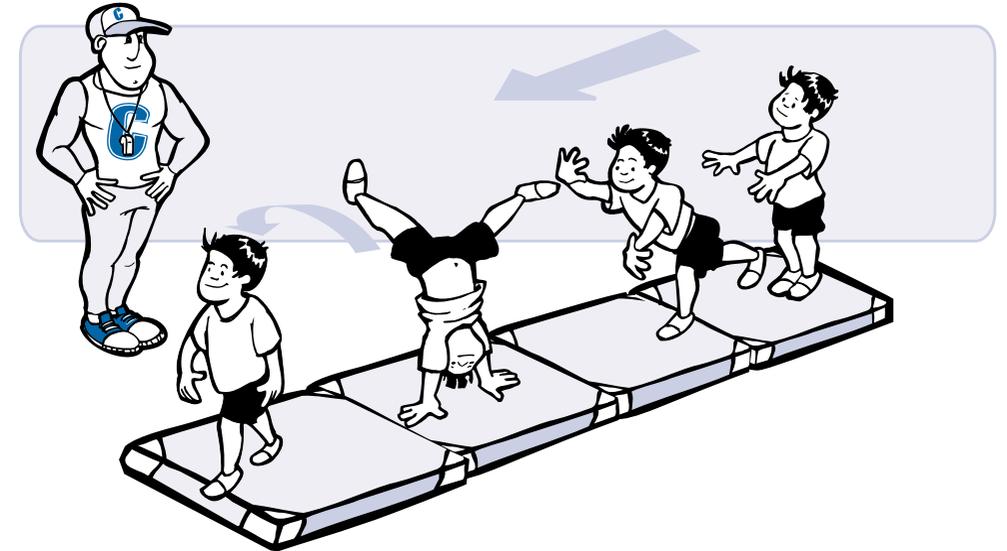
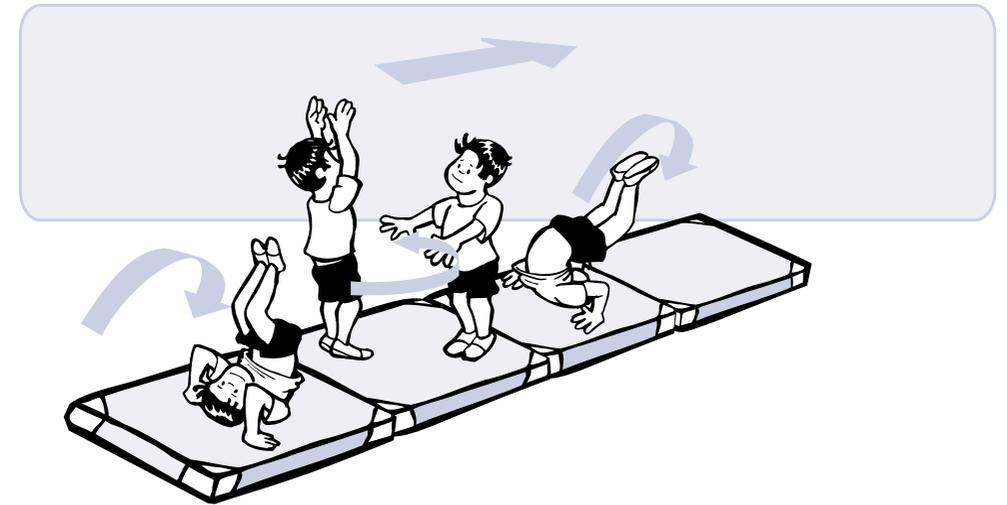


8.

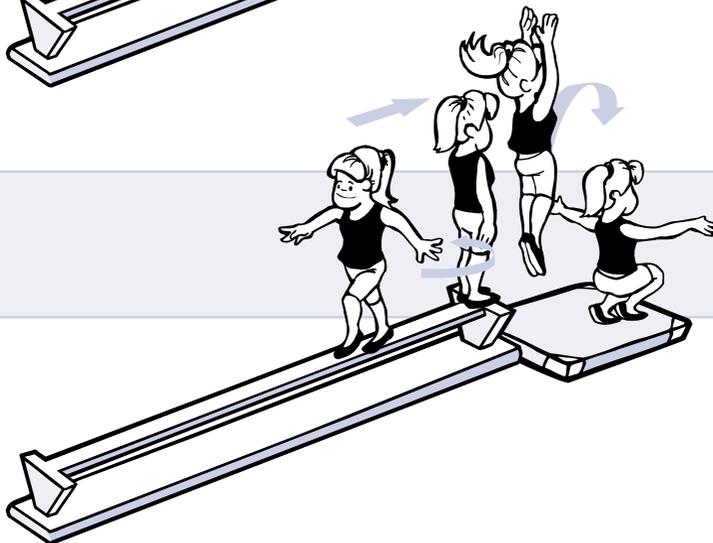
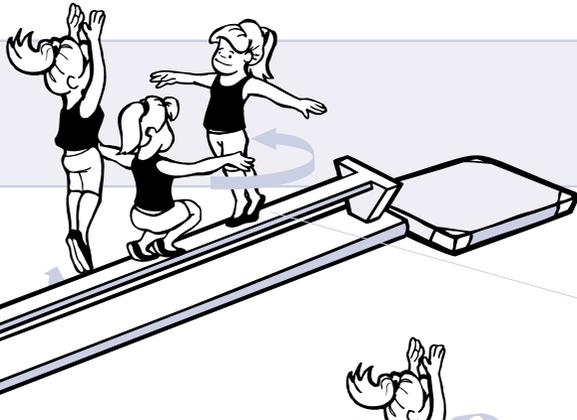
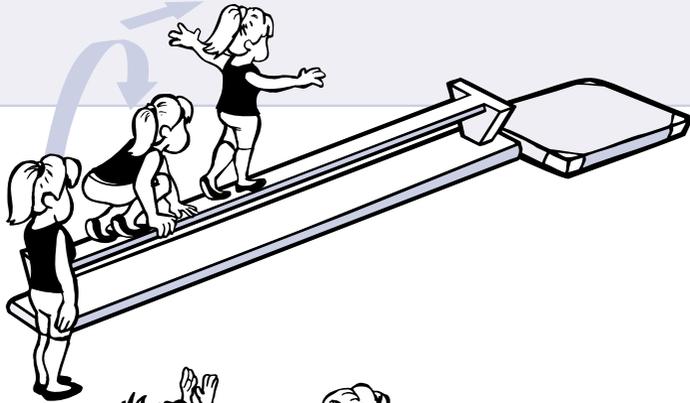
Stufenbarren Station A

Hüftaufschwung am oberen Holm mit Schwingbein-
einsatz vom unteren Holm, Vorschwung,
Rückschwung in den freien Stütz, Niedersprung;

Beidhandgriff am unteren Holm; Aufsprung in
den Stütz; Hüftabzug in den flüchtigen Stand;
Fellgunterschwing in den Stand.

**Boden Station B**

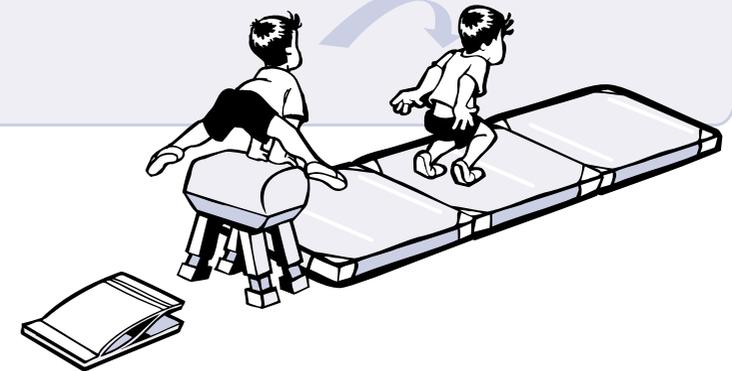
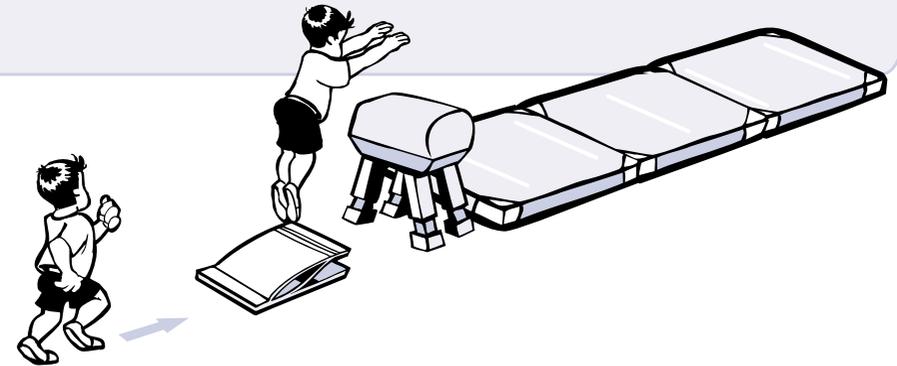
Rolle vorwärts,
Strecksprung mit halber Drehung,
Rolle rückwärts in den Stand,
Rad mit Auslaufschritten.



„Balken“ Station C

Hockwende als Ausgang, Gehen vw. bis zur Balkenmitte, Sprung mit beidbeiniger Landung in der Hocke,

halbe Drehung im Ballenstand, Gehen rw. bis zum Ende der Bank, halbe Drehung im Ballenstand, Strecksprung mit Anhocken der Beine zum Stand.



Sprung Station D

Grätschsprung über den seitgestellten Turnbock mit Zonenlandung (0-1 m, 1-2m)

Wertung

In einer Vorbesprechung mit den Kampfrichtern und betreuenden Lehrkräften muss der Bewertungsspielraum jedes Übungsteiles festgelegt werden. Die Kampfrichter sollten nicht ausgewechselt werden, um eine gleichbleibende Wertung sicher zu stellen. Für jeden korrekt geturnten Übungsteil an jeder Station wird 1 Punkt vergeben, beim Sprung für die Landung in Zone 1 = 1 Punkt, in Zone 2 = 2 Punkte.

Übungsteil wird nicht gewertet. Muss der sichernde Mannschaftsbetreuer aktiv in den Bewegungsablauf eingreifen, gilt der Übungsteil als nicht geturnt. Insgesamt können bis zu 20 Punkte vergeben werden. Die Punkte werden addiert und daraus für jedes Kind eine Platzziffer gebildet. Zur Auswertung empfiehlt sich die Verwendung des anhängenden Wertungsbogen „Turnen an der Gerätebahn“.

Idee

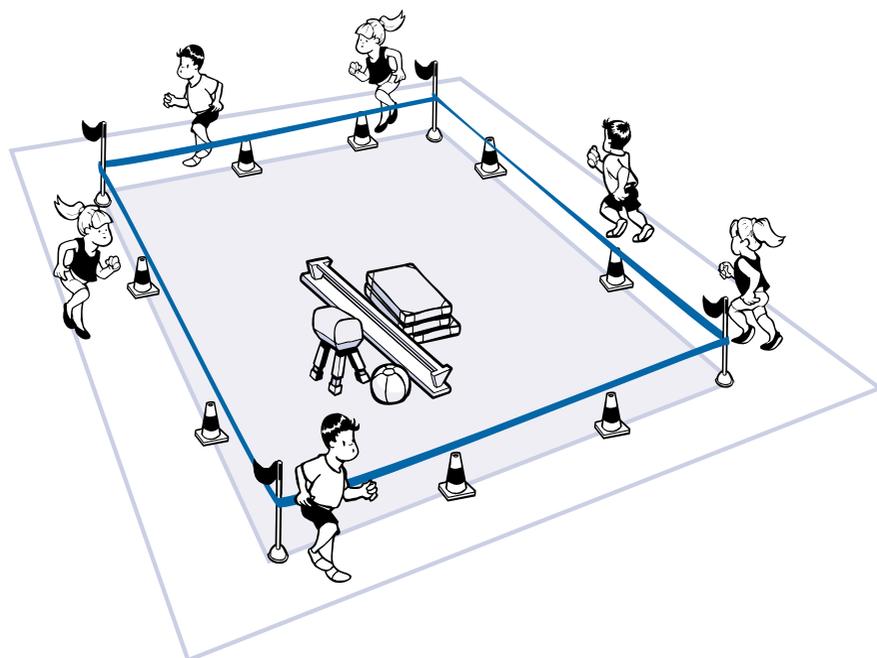
In einem 8-Minutenlauf wird die allgemeine aerobe Ausdauer abverlangt.

Organisation

In der Halle ist eine Rundstrecke von ca. 100 m aufgebaut (alternativ in einem Hallendrittel eine kürzere Bahn).

Durchführung

Jeweils 2 Mannschaften starten gleichzeitig aus einer Ecke (= Startmarkierung) und laufen 8 Minuten lang um das markierte Feld. Nach dem Abpfiff verweilt jedes Kind solange an seiner Zielposition, bis diese vom Kampfrichter registriert worden ist.

**Kampfrichter**

- 1 Zeitnehmer
- pro Mannschaft 3 „Rundenzähler“

Material

- 4 Eckenmarkierungen für die Laufbahn
- Baustellenband
- 10 m Abschnittsmarkierungen
- 1 Stoppuhr

Wertung

Mit Hilfe des „Lauf-Protokollbogens“ werden

die absolvierten Runden und die noch zusätzlich gelaufene Strecke zwischen Start- und Zielmarkierung festgehalten und so die Gesamtlaufstrecke eines jeden Kindes ermittelt. Die Gesamtlaufstrecke einer Mannschaft wird durch Addition der Einzelstrecken ermittelt und daraus eine Platzziffer gebildet.

Methodisch-organisatorische Hinweise

Zur Erleichterung der Zählabläufe sollte jede Mannschaft gleichfarbige, durchnummerierte Trikots verwenden

**Folgende Spiele stehen zur Auswahl:**

Hockey
Tennis
Korbball
Kopfbandball
Hütchenabtreffball

Der Veranstalter wählt – in Absprache mit den teilnehmenden Mannschaften – aus diesem Spielepool zwei Spiele aus, die beim jeweiligen Wettkampf zur Austragung kommen. Der Veranstalter entscheidet je nach verfügbarer Zeit und Anzahl der beteiligten Mannschaften, ob ein Turnier durchgeführt wird oder nur Einzelbegegnungen (zwischen 2 Mannschaften) stattfinden. Jedes Kind gehört bei jedem ausgewählten Spiel einem Spielteam seiner Mannschaft an, kommt also bei jedem Spiel zum Einsatz. Die Mannschaftsstärke eines Spielteams beträgt für jedes Spiel i.d.R. 4 Spieler. Wenn in einem Hallendrittel zwei Spielfelder aufgebaut sind, sollte jedoch mit Dreier – Teams gespielt werden. Wird Hockey, Tennis, Korbball oder Kopfbandball ausgewählt, stellt jede teilnehmende Mannschaft 3 Spielteams (ggf. auch 4 Teams mit Dreiermannschaften). Beim Hütchenabtreffball startet die gesamte Mannschaft (12 Spieler). Nach Meldung aller Spielteams erstellt der Ausrichter einen Spielplan. Die Mannschaftswertung bei den Spielen errechnet sich aus der Addition der erzielten Punkte der Spielteams jeder Mannschaft. Die daraus ermittelte Platzziffer geht in die Gesamtmannschaftswertung ein.

Bei der Auswahl der in Frage kommenden 5 Spiele wurde darauf geachtet, dass sportspielübergreifende Elemente und entsprechende Anforderungsprofile im Vordergrund stehen.



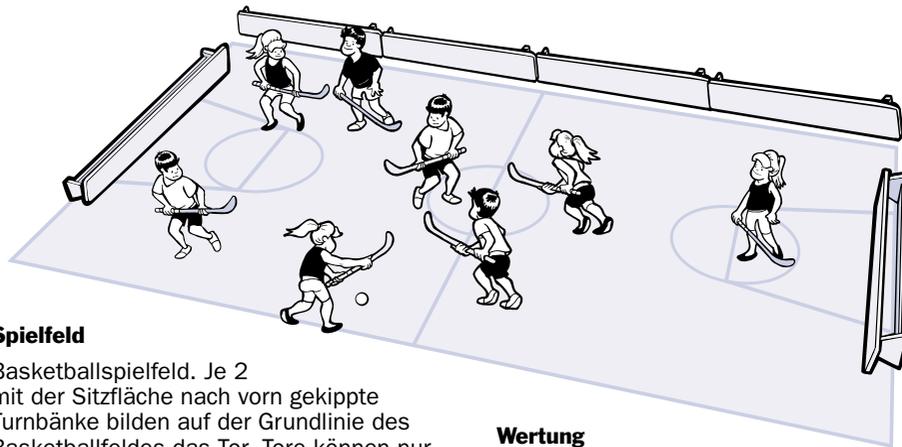
Hockey

Idee

Dieses Spiel aus der Gruppe der Zielschuss-spiele verlangt vor allem koordinatives Geschick beim Umgang mit dem Spielgerät. Es geht hier weniger um eine regelgerechte Umsetzung des Normspiels „Hallenhockey“, sondern um die Umsetzung sportspielübergreifender Leistungsvoraussetzungen, wie Anbieten, Freilaufen, Zusammenspiel, individuelles Durchsetzungsvermögen u.a.

Spielerzahl

4 Spieler pro Spielteam (ohne festen Torwart)



Spielfeld

Basketballspielfeld. Je 2 mit der Sitzfläche nach vorn gekippte Turnbänke bilden auf der Grundlinie des Basketballfeldes das Tor. Tore können nur erzielt werden, wenn der Torschuß jenseits der Mittellinie erfolgt. Stehen 2 Spielfelder in einem Hallendrittel zur Verfügung, empfiehlt es sich, mit Dreier-Teams (ebenfalls ohne festen Torwart) zu spielen.

Kampfrichter

1 Schiedsrichter

Material

- 10 Hockeyschläger
- 1 Hockeyball
- 2 Turnbänke als Tore
- ggf. weitere Bänke zur Errichtung einer Bande

Durchführung

Das durch Los bestimmte Spielteam beginnt das Spiel mit dem Anstoß von der Mittellinie. Der Ball muss 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. Ein Tor ist gültig, wenn die Sitzfläche der Turnbank getroffen wird. Nach Torerfolg wird das Spiel mit Abstoß neu eröffnet. Bei Regelverstoß erfolgt Freischlag an der Stelle, an der das Foul begangen wurde. Der Freischlag darf nicht direkt aufs Tor gespielt werden.

Wertung

- jedes Spielteam erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt
- nach Abschluss der Hockey-Spielrunde wird die Rangfolge aller Spielteams in einer Tabelle erfasst und daraus eine Platzziffer ermittelt. Diese geht in die Gesamtwertung des Talentwettbewerbs ein.
- jeder Spieler eines Spielteams erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Mannschaften für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Tennis

Idee

Dieses Spiel aus dem Bereich der „Einkontakt-Rückschlagspiele“ fordert eine gute Auge-Hand-Koordination und darüber hinaus das Einstellen auf den Doppelpartner.

Spielerzahl

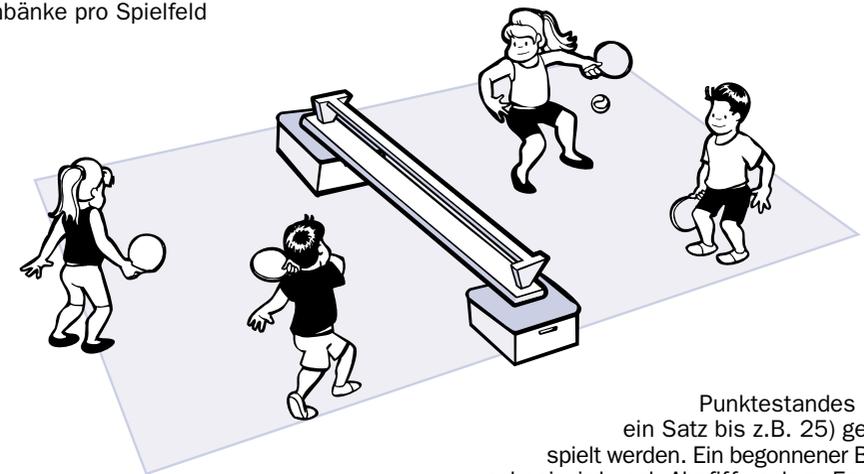
4 pro Spielteam (2 Doppel)

Kampfrichter

1 Schiedsrichter pro Spielfeld

Material

- Mini-Tennisschläger
- pro Spielfeld 2 kleine Kästen
- Softtennisbälle
- 2 Turnbänke pro Spielfeld



Spielfeld

Volleyballfeld. Ein Feld werden durch zwei kleine Kästen mit aufgelegter, umgedrehter Bank in zwei Spielhälften 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 1 Aufschlag (nur 1 Versuch pro Aufschlag). Nach dem Aufschlag des ersten Spielers aus Team A wechselt das Aufschlagrecht zum ersten Spieler aus Team

B. Danach schlägt der zweite Spieler aus Team A auf usw. Berührt der Ball beim Aufschlag die Bank und springt danach 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, darf jedoch nicht nach gegnerischem Aufschlag volley returniert werden. Wenn der Ball nicht zurückgeschlagen werden kann oder außerhalb der Begrenzungslinien aufrifft, führt dies zum Punktgewinn des Gegners. Jeder Punkt wird einfach gezählt. Die Dauer eines Spiels ist abhängig von der Zahl der teilnehmenden Mannschaften. Es kann entweder die Spielzeit festgelegt oder bis zum Erreichen eines bestimmten

Punktstandes ein Satz bis z.B. 25) gespielt werden. Ein begonnener Ballwechsel wird nach Abpfiff noch zu Ende gespielt. Jedes Spielteam erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt. Nach Abschluss der Spielrunde wird eine Mannschaftstabelle erstellt und die Platzziffer ermittelt. Jeder Spieler eines Spielteams erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Mannschaften für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Methodisch-organisatorische Hinweise

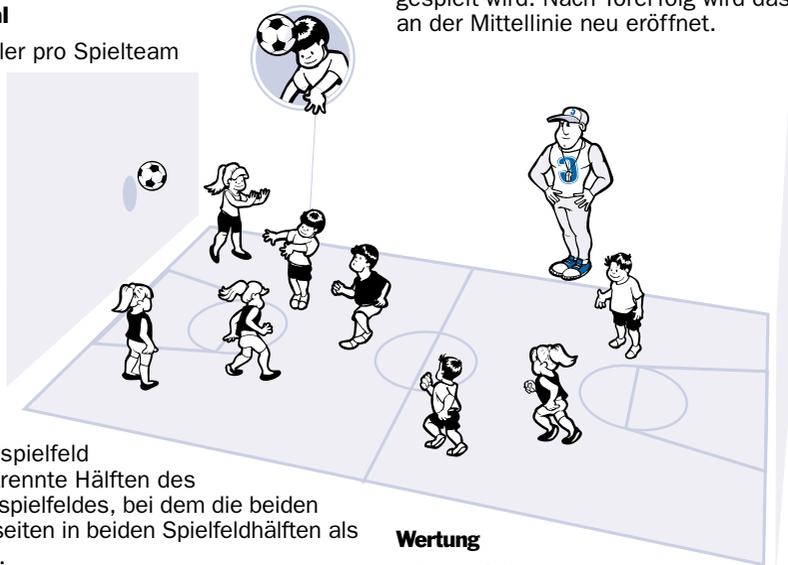
Anstelle der kleinen Kästen mit aufgelegter Bank können auch Hochsprungständer mit Zauberschnur, Baustellenabsperband o. ä. verwendet werden.

Kopfhandball**Idee**

Bei diesem Spiel aus der Gruppe der Zielschussspiele liegt der Schwerpunkt des Anforderungsprofils darin, dass der Torabschluss nur in Kooperation mit dem Spielpartner erfolgen kann und darüber hinaus als adäquate Torverhinderung nur Mann-Mann-Verteidigung sinnvoll ist.

Spielerzahl

4 Feldspieler pro Spielteam

**Spielfeld**

Basketballspielfeld bzw. abgetrennte Hälften des Basketballspielfeldes, bei dem die beiden Stirnwandseiten in beiden Spielfeldhälften als Tor dienen.

Kampfrichter

1 Schiedsrichter

Material

1 Softhand- oder Softvolleyball

Durchführung

Ein durch Los bestimmtes Spielteam 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 gedribbelt werden. Der Ballbesitzer darf von einem Gegenspieler nicht berührt werden. Bei Regelverstoß erfolgt Freiwurf. Er wird an der Stelle ausgeführt, an der der Regelverstoß begangen wurde. Überquert der Ball die Seitenauslinie, erhält die gegnerische Mannschaft Einwurf. Solange

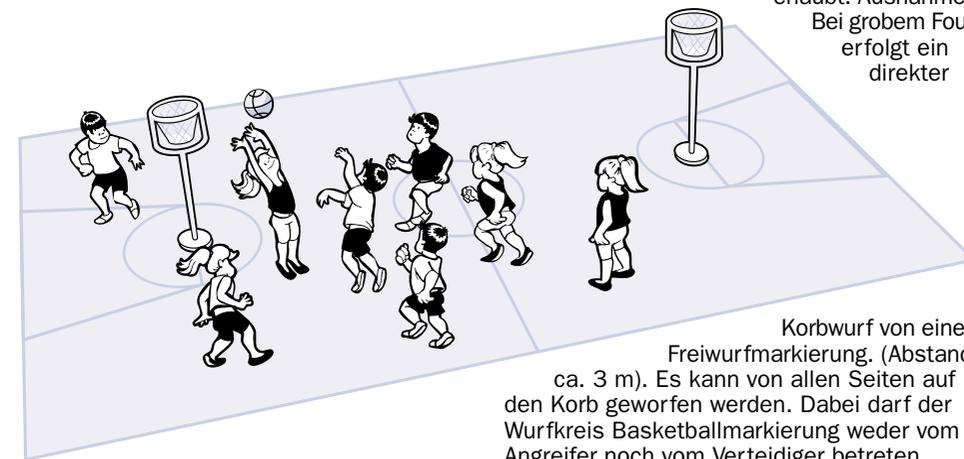
kein gültiges Tor erzielt worden ist, darf der von den Stirnwandseiten zurückprallende Ball ohne Spielunterbrechung weiter gespielt werden. Ein gültiges Tor ist erzielt, wenn der ballführende Spieler den Ball so zuspielt, daß der Mitspieler ihn direkt an die Stirnwand der Angriffsseite köpfen kann. Ein Tor ist ungültig, wenn nach dem Kopfball der Ball vor dem Auftreffen an der Stirnwand von einem Spieler berührt oder indirekt (z.B. Bodenberührung) gespielt wird. Nach Torerfolg wird das Spiel an der Mittellinie neu eröffnet.

Wertung

- jedes Spielteam erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt
- nach Abschluss der Spielrunde „Kopfhandball“ wird die Rangfolge der Spielteams in einer Tabelle erfasst und daraus eine Platzziffer gebildet.
- jeder Spieler eines Spielteams erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Teams für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Korbball**Idee**

Die Regelstruktur dieses Zielschussspiels stellt hohe Anforderungen an die kinästhetische Differenzierungsfähigkeit und verkörpert darüber hinaus alle zentralen Anforderungen der Mannschaftsspiele aus dieser Gruppe (auch hier wird nicht Basketball oder Streetball mit ihren festen Regeln gespielt).

**Spielerzahl**

4 Spieler pro Spielteam
(3 Spieler bei halben Feld)

Spielfeld

Basketballspielfeld. Auf der Freiwurflinie des Basketballspielfeldes steht in beiden Spielhälften je ein Korbballständer (alternativ wird im halben Feld 3 : 3 auf einen Korb gespielt)

Kampfrichter

1 Schiedsrichter

Material

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

Durchführung

Ein durch Los bestimmtes Spielteam 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 gedribbelt werden. Überquert der Ball die Seiten- oder Grundlinie, erfolgt ein Einwurf von der gegnerischen Mannschaft. Direkter Korbwurf ist nicht erlaubt. Der Ballbesitzer darf von einem Gegenspieler nicht berührt werden. Bei Regelverstoß erfolgt Freiwurf von der Seitenlinie. Der direkte Korbwurf ist nicht erlaubt. Ausnahme: Bei grobem Foul erfolgt ein direkter

Korbwurf von einer Freiwurfmartierung. (Abstand ca. 3 m). Es kann von allen Seiten auf den Korb geworfen werden. Dabei darf der Wurfbereich Basketballmarkierung weder vom Angreifer noch vom Verteidiger betreten werden. Nach Korberfolg wird das Spiel vom Wurfbereich aus neu eröffnet.

Wertung

- jedes Spielteam erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt
- nach Abschluss der Spielrunde wird eine Mannschaftstabelle erstellt und die Platzziffer ermittelt
- jeder Spieler eines Spielteams erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Teams für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Methodisch-organisatorische Hinweise

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

Hütchen-Abtreffball

Idee

Dieses durch große Dynamik bestimmte Spiel ist gekennzeichnet durch schnelles Umstellen, hohes Reaktionsvermögen und taktisches Verhalten innerhalb der Mannschaft. Die Abwägung von Risiko- und Defensivverhalten ist der Schlüssel zum Spielerfolg



Nach Anpfiff wirft der Schiedsrichter beide Bälle ins Spiel. Die Spieler, die die Bälle erhaschen, eröffnen das Spiel. Mit dem Ball darf gelaufen werden, die Mittellinie darf jedoch von keinem Spieler übertreten werden. Die Bälle dürfen nur in der eigenen Feldhälfte

aufgenommen werden. Jedes Hütchen, das „abgeschossen“ bzw. aus Versehen im Eifer des Gefechts umgefallen oder umgestoßen worden ist, darf nicht wieder aufgestellt werden. Hütchen dürfen „bewacht“ werden, jedoch nicht mit Händen oder Füßen „festgehalten“ werden. Wird ein Spieler von

einem gegnerischen Ball direkt getroffen ohne ihn zu fangen, muss er auf die eigene „Strafbank“. Die Bank darf in der Reihenfolge des Ausscheidens wieder verlassen und das Spiel wieder aufgenommen werden, wenn ein Mitspieler einen gegnerischen Spieler oder ein Hütchen abtrifft.

Wertung

- jede Mannschaft erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt
- nach Abschluss der Spielrunde wird eine Mannschaftstabelle erstellt und die Platzziffer ermittelt
- jeder Spieler einer Mannschaft erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Mannschaften für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Spielerzahl

12 Spieler je Mannschaft

Kampfrichter

2 Schiedsrichter

Material

- 2 Softhandbälle
- 8 Hütchen
- 2 Turnbänke

Spielfeld

Gesamtes Hallendrittel durch die Mittellinie in zwei Hälften getrennt. In jeder der Hälften werden auf markierten Stellen 4 Hütchen (Pylonen) aufgestellt. An der seitlichen Begrenzung des Spielfelds ist im Abstand von ca. 2 m von der Mittellinie in jeder Hälfte je 1 Turnbank als „Strafbank“ aufgestellt

Durchführung

Gespielt wird mit 2 Handballsoftbällen gleichzeitig, wobei das Ziel darin besteht, entweder alle 4 gegnerischen Hütchen mit dem Ball umzuwerfen oder alle gegnerischen Spieler abzutreffen.

Idee

Die Aufgabenstellungen des Wettkampfteils „Schwimmen“ beinhalten alle Grundanforderungen für das sportliche Schwimmen.

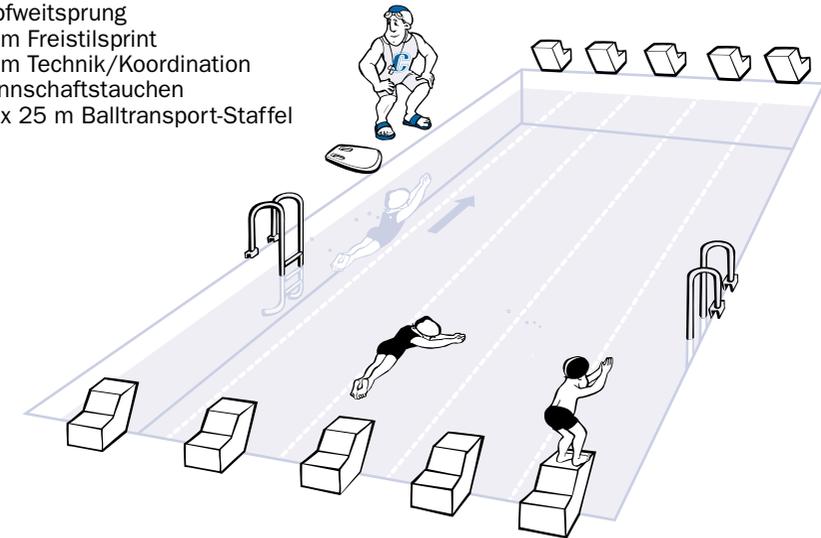
Organisation

s. besondere Hinweise am Ende der Schwimmausschreibung

Durchführung

Jedes Kind einer Mannschaft muss folgende Disziplinen absolvieren:

1. Kopfweitsprung
2. 25 m Freistilsprint
3. 25 m Technik/Koordination
4. Mannschaftstauchen
5. 12 x 25 m Balltransport-Staffel



Die Gesamt-Mannschaftswertung für das Schwimmen ergibt sich aus der Addition der Mannschaftsergebnisse (Platzziffern) aus den Teildisziplinen.

Kopfweitsprung (Absprung- und Gleittest)

Auf Startsignal führt der Schwimmer einen Startsprung aus und gleitet anschließend so weit wie möglich. Bewegungen nach dem Eintauchen sind nicht erlaubt. Gewertet wird die zurückgelegte Distanz anhand der Position der Fingerspitzen wenn kein Vortrieb mehr erkennbar ist bzw. bei Auftauchen zum Luftholen. Wird sich vorher bewegt, erfolgt die Wertung an entsprechender Stelle. Bei niedriger Wassertiefe kann der Abstoß auch aus dem Wasser erfolgen.

Kampfrichter

- 1 Starter
- pro Bahn 1 Weiterrichter

Material

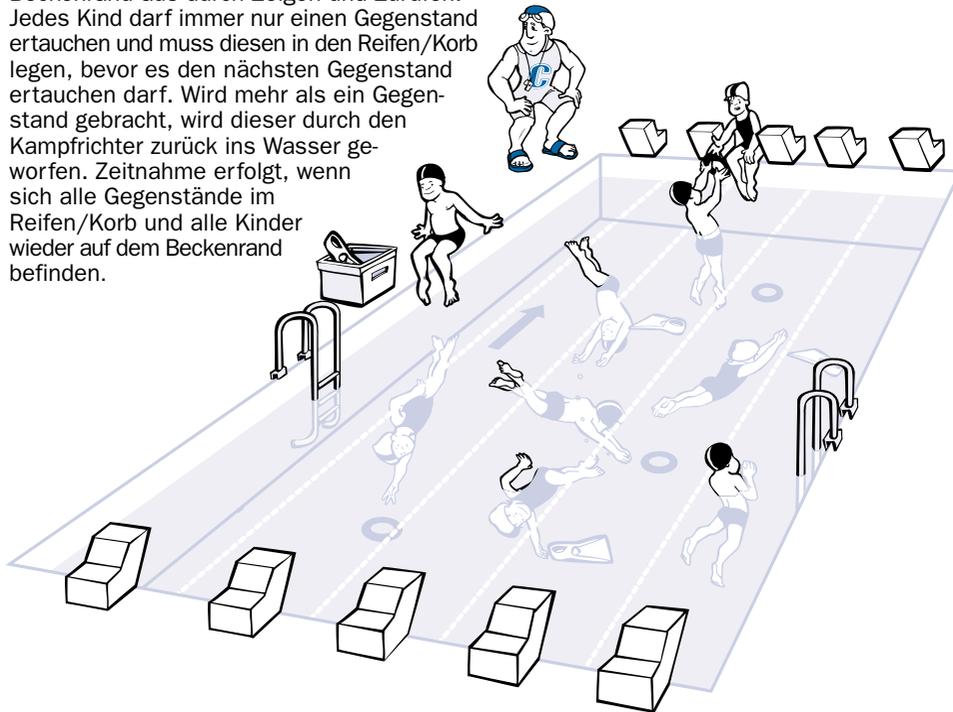
Markierungen (z.B. Schwimmbretter, Pull-Boys)

Wertung

Die Weiten werden in 50 cm Distanzen gemessen. Für 5 m wird ein Punkt vergeben, für jeden weiteren angefangenen halben Meter ein weiterer Punkt. Sieger ist der Schwimmer, der die höchste Punktzahl erreicht. Er erhält die Platzziffer 1, der Zweitplatzierte die Platzziffer 2 usw. Für die Mannschaftswertung werden die erzielten Weiten aller Schwimmer einer Mannschaft addiert und aus der Summe die Rangfolge der Mannschaften ermittelt.

Mannschaftstauchen

Jede Mannschaft löst gemeinsam die Aufgabe, 25 kleinere Gegenstände zu ertauchen und diese in einen Reifen/einen Korb am Beckenrand zu legen. Die Gegenstände liegen gleichmäßig verteilt auf dem Beckenboden (im Flachteil bzw. Lehrschwimmbecken). 10 Kinder einer Mannschaft sitzen am Beckenrand und gleiten nach Anpfiff in das Wasser, 2 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, wird dieser durch den Kampfrichter zurück ins Wasser geworfen. Zeitnahme erfolgt, wenn sich alle Gegenstände im Reifen/Korb und alle Kinder wieder auf dem Beckenrand befinden.



Kampfrichter

- 1 Zeitnehmer
- 1 Schiedsrichter (der die abgelegten Gegenstände laut mitzählt)

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

Wertung

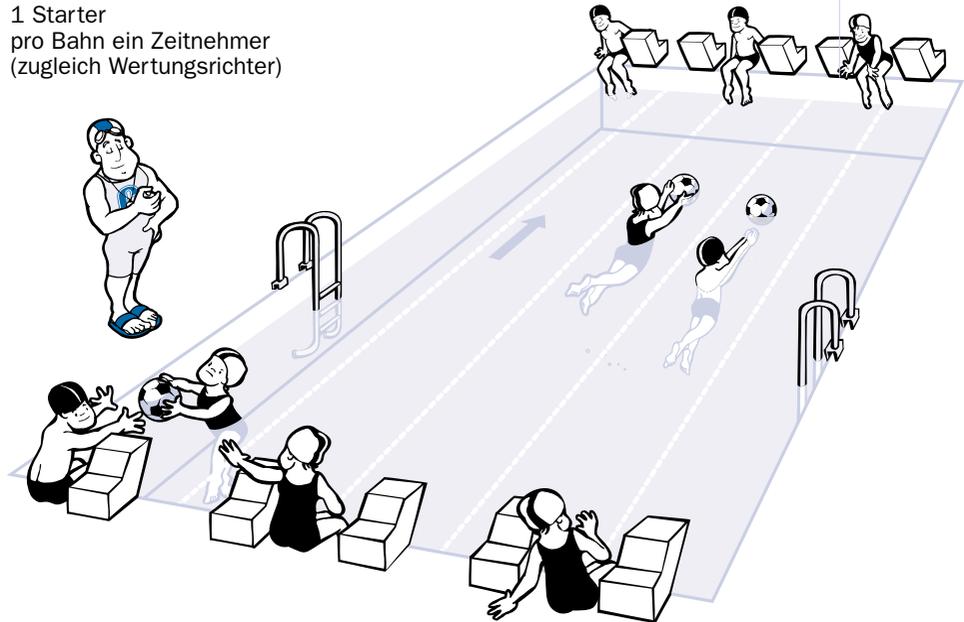
Sieger ist die Mannschaft mit der schnellsten Zeit. Sie erhält die Platzziffer 1, die zweitplatzierte Mannschaft die Platzziffer 2, usw. Jeder Schwimmer einer Mannschaft erhält analog der erreichten Platzziffer seiner Mannschaft seine persönlichen Punkte.

12 x 25 m Ball-Transport-Staffel

Die Schwimmart ist beliebig. Beim Start und Wechsel sitzen die Jungen und Mädchen auf dem Beckenrand und gleiten mit dem Ball ins Wasser. Die Art des Balltransport ist freigestellt, der Ball darf jedoch nicht geworfen, geschlagen oder gefaustet werden. Er muß dem ablösenden Schwimmer in die Hand übergeben werden. Die Zeitnahme erfolgt, wenn der Ball vom letzten Staffelschwimmer auf den Rand gelegt wird.

Kampfrichter

- 1 Starter
- pro Bahn ein Zeitnehmer (zugleich Wertungsrichter)



Wertung

Bei Regelverstoß wird ein Zeitzuschlag von 5 Sekunden auferlegt. Sieger der Staffeldisziplin ist die Mannschaft mit der schnellsten Zeit. Sie erhält die Platzziffer 1, die zweitplatzierte Mannschaft die Platzziffer 2, usw. Jeder Schwimmer einer Mannschaft erhält analog der erreichten Platzziffer seiner Mannschaft seine persönlichen Punkte.

Gesamtwertung Schwimmen

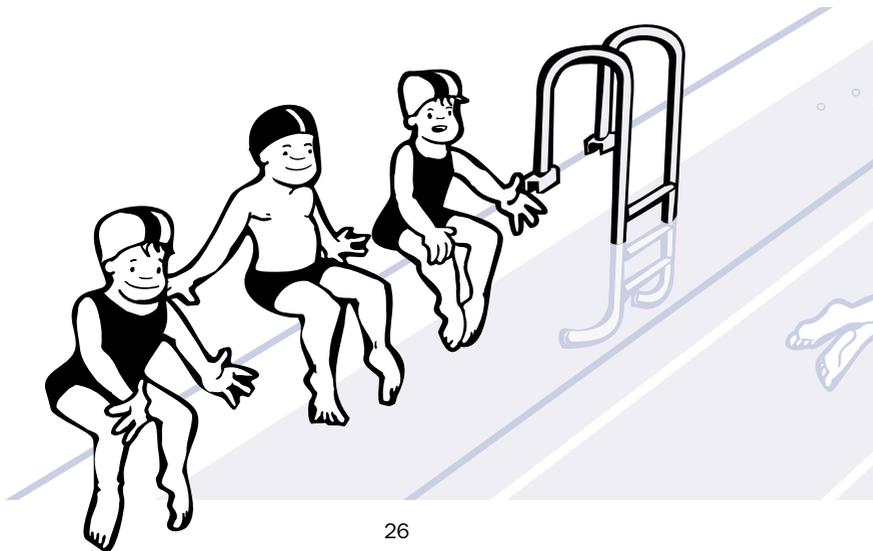
Die Gesamtwertung des Wettkampfteils Schwimmen wird durch Addition der Platzziffern in den 5 Teildisziplinen einer Mannschaft ermittelt.

Methodisch - organisatorische Hinweise

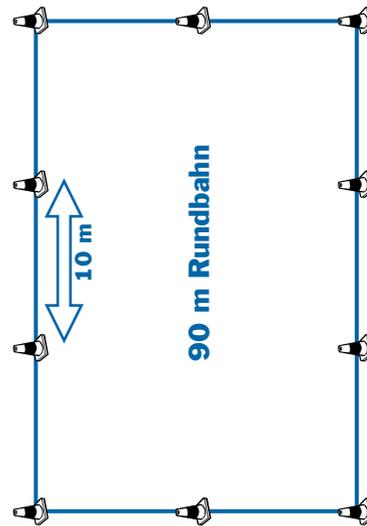
Der Wettbewerb kann in Becken mit 25 m Bahn, aber auch auf Querbahnen von 50 m Becken durchgeführt werden. Es können maximal so viele Mannschaften gleichzeitig starten, wie Bahnen vorhanden sind. Günstig wäre es, wenn doppelt so viele Bahnen wie Mannschaften zur Verfügung stehen.

Die Bahnverteilung für jede Mannschaft wird vor Wettkampfbeginn ausgelost und während des gesamten Wettkampfes beibehalten.

Arbeitsgruppe „Talentwettbewerb“
Hessen/Nordrhein-Westfalen
Verantwortlich: Heiko Jaeschke, Paul Zech
Gestaltung: Karsten Kummer, www.index-19.de



Lauf-Protokollbogen (hier für 90m - Runde)



Name: _____

1. Startort des beobachteten Kindes mit S markieren.
2. Entsprechende Rundenzahl markieren, wenn das beobachtete Kind die Startmarkierung überläuft.
3. Endstandort des beobachteten Kindes mit Z markieren, wenn der Lauf beendet ist.
4. gelaufene Streckenlänge berechnen:
(Anzahl gelaufener Runden + gelaufene Teilstrecke)

5. Ergebnis _____ m

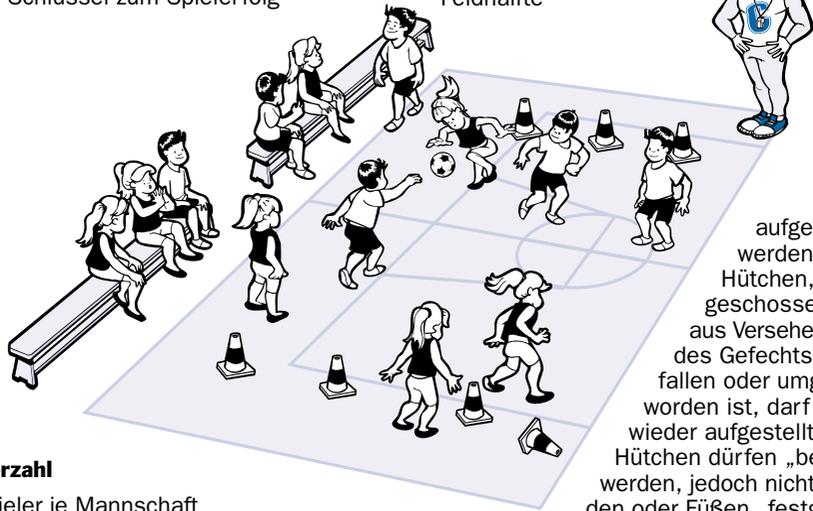
Anzahl Runden / Meter pro Runde

• 1/90	• 2/180	• 3/270	• 4/360	• 5/450	• 6/540
• 7/630	• 8/720	• 9/810	• 10/900	• 11/990	• 12/1080
• 13/1170	• 14/1260	• 15/1350	• 16/1440	• 17/1530	• 18/1620
• 19/1710	• 20/1800	• 21/1890	• 22/1980	• 23/2070	• 24/2160

Hütchen-Abtreffball

Idee

Dieses durch große Dynamik bestimmte Spiel ist gekennzeichnet durch schnelles Umstellen, hohes Reaktionsvermögen und taktisches Verhalten innerhalb der Mannschaft. Die Abwägung von Risiko- und Defensivverhalten ist der Schlüssel zum Spielerfolg



Nach Anpfiff wirft der Schiedsrichter beide Bälle ins Spiel. Die Spieler, die die Bälle erhaschen, eröffnen das Spiel. Mit dem Ball darf gelaufen werden, die Mittellinie darf jedoch von keinem Spieler übertreten werden. Die Bälle dürfen nur in der eigenen Feldhälfte

aufgenommen werden. Jedes Hütchen, das „abgeschossen“ bzw. aus Versehen im Eifer des Gefechts umgefallen oder umgestoßen worden ist, darf nicht wieder aufgestellt werden. Hütchen dürfen „bewacht“ werden, jedoch nicht mit Händen oder Füßen „festgehalten“ werden. Wird ein Spieler von

einem gegnerischen Ball direkt getroffen ohne ihn zu fangen, muss er auf die eigene „Strafbank“. Die Bank darf in der Reihenfolge des Ausscheidens wieder verlassen und das Spiel wieder aufgenommen werden, wenn ein Mitspieler einen gegnerischen Spieler oder ein Hütchen abtrifft.

Wertung

- jede Mannschaft erhält pro gewonnenem Spiel 3 Punkte, bei Unentschieden 1 Punkt
- nach Abschluss der Spielrunde wird eine Mannschaftstabelle erstellt und die Platzziffer ermittelt
- jeder Spieler einer Mannschaft erhält analog der erreichten Platzziffer seine persönlichen Punkte (z.B. bei 4 Mannschaften für Platz 1 vier Punkte und für Platz 4 einen Punkt)

Spielerzahl

12 Spieler je Mannschaft

Kampfrichter

2 Schiedsrichter

Material

- 2 Softhandbälle
- 8 Hütchen
- 2 Turnbänke

Spielfeld

Gesamtes Hallendrittel durch die Mittellinie in zwei Hälften getrennt. In jeder der Hälften werden auf markierten Stellen 4 Hütchen (Pylonen) aufgestellt. An der seitlichen Begrenzung des Spielfelds ist im Abstand von ca. 2 m von der Mittellinie in jeder Hälfte je 1 Turnbank als „Strafbank“ aufgestellt

Durchführung

Gespielt wird mit 2 Handballsoftbällen gleichzeitig, wobei das Ziel darin besteht, entweder alle 4 gegnerischen Hütchen mit dem Ball umzuwerfen oder alle gegnerischen Spieler abzutreffen.

Idee

Die Aufgabenstellungen des Wettkampfteils „Schwimmen“ beinhalten alle Grundanforderungen für das sportliche Schwimmen.

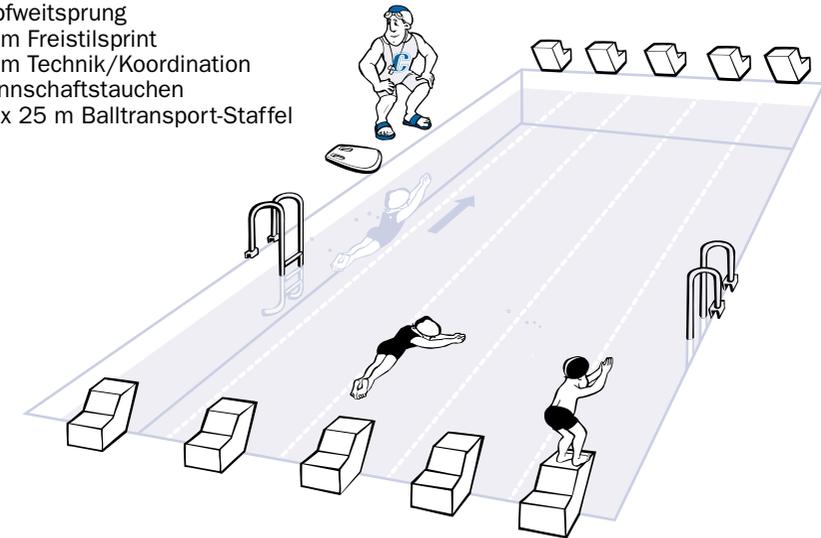
Organisation

s. besondere Hinweise am Ende der Schwimmausschreibung

Durchführung

Jedes Kind einer Mannschaft muss folgende Disziplinen absolvieren:

1. Kopfweitsprung
2. 25 m Freistilsprint
3. 25 m Technik/Koordination
4. Mannschaftstauchen
5. 12 x 25 m Balltransport-Staffel



Die Gesamt-Mannschaftswertung für das Schwimmen ergibt sich aus der Addition der Mannschaftsergebnisse (Platzziffern) aus den Teildisziplinen.

Kopfweitsprung (Absprung- und Gleittest)

Auf Startsignal führt der Schwimmer einen Startsprung aus und gleitet anschließend so weit wie möglich. Bewegungen nach dem Eintauchen sind nicht erlaubt. Gewertet wird die zurückgelegte Distanz anhand der Position der Fingerspitzen wenn kein Vortrieb mehr erkennbar ist bzw. bei Auftauchen zum Luftholen. Wird sich vorher bewegt, erfolgt die Wertung an entsprechender Stelle. Bei niedriger Wassertiefe kann der Abstoß auch aus dem Wasser erfolgen.

Kampfrichter

- 1 Starter
- pro Bahn 1 Weiterrichter

Material

Markierungen (z.B. Schwimmbretter, Pull-Boys)

Wertung

Die Weiten werden in 50 cm Distanzen gemessen. Für 5 m wird ein Punkt vergeben, für jeden weiteren angefangenen halben Meter ein weiterer Punkt. Sieger ist der Schwimmer, der die höchste Punktzahl erreicht. Er erhält die Platzziffer 1, der Zweitplatzierte die Platzziffer 2 usw. Für die Mannschaftswertung werden die erzielten Weiten aller Schwimmer einer Mannschaft addiert und aus der Summe die Rangfolge der Mannschaften ermittelt.