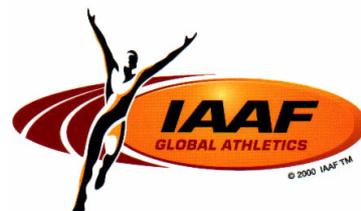
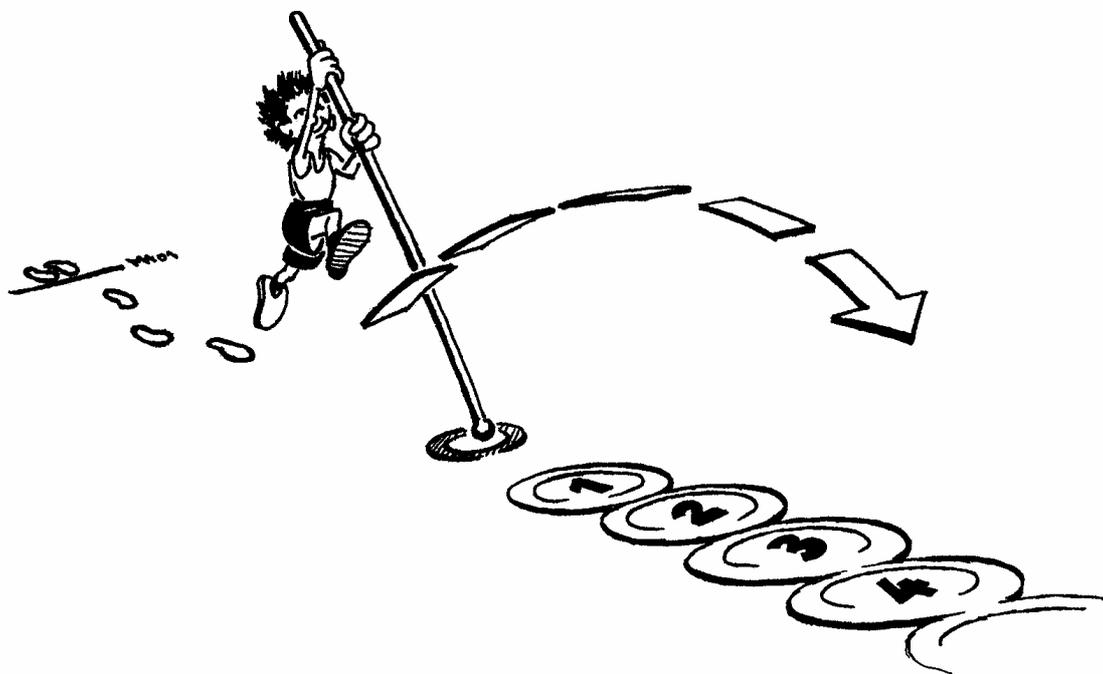


INTERNATIONAL ASSOCIATION  
of ATHLETICS FEDERATIONS



# IAAF KIDS' ATHLETICS<sup>®</sup>

- EIN MANNSCHAFTSWETTBEWERB FÜR KINDER -



Handbuch für Übungsleiter in der Kinderleichtathletik

# **IAAF KIDS' ATHLETICS®**

- EIN MANNSCHAFTSWETTBEWERB FÜR KINDER -

**Charles Gozzoli (F)**  
**Dieter Massin (D)**  
**Winfried Vonstein (D)**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Einführung</b>	<b>5</b>
<b>2.</b>	<b>Konzeption von „IAAF KIDS' ATHLETICS®“</b>	
2.1	Zielsetzungen	7
2.2	Mannschaftsprinzip	9
2.3	Altersklassen und Wettkampfprogramm	10
2.4	Material und Geräte	11
2.5	Wettbewerbsort und -zeiten	12
<b>3.</b>	<b>Disziplinen</b>	
3.1	Sprinten/Hürdenlaufen	13
3.2	Sprinten/Slalomlaufen	15
3.3	Sprinten-, Hürden- und Slalomlaufen (Formel 1)	17
3.4	Ausdauerlaufen	19
3.5	Fliegen mit dem Stab	21
3.6	Springen mit dem Seil	23
3.7	Springen wie ein Frosch	25
3.8	Cross-Hopp	27
3.9	Laufen in einer Leiter	29
3.10	Zielwerfen über ein Hindernis	31
3.11	Werfen mit KID-Speer	33
3.12	Werfen aus dem Kniestand	35
3.13	Schocken über den Kopf	37
3.14	Drehen und Werfen	39
<b>4.</b>	<b>Wettkampfauswertung</b>	
4.1	Wertungssystem	41

4.2	Wertung Laufwettbewerbe	43
4.3	Wertung Sprung-/Wurfwettbewerbe	43
4.4	Weitenmessung	43
4.5	Gesamtwertung	44
<b>5.</b>	<b>Organisation</b>	
5.1	Auf- und Abbau	45
5.2	Melde- und Wettbewerbslisten	46
5.2.1	Team-Meldelisten	46
5.2.2	Wettbewerbslisten	46
5.3	Anzeigetafel	48
5.4	Kennzeichnung der Teams/Ordnungsrahmen	49
5.5	Organisationsteam/Helfer und Bereichsleiter	50
5.6	Siegerehrung	51
<b>6.</b>	<b>Wettbewerbsunterlagen und Übersichten</b>	
6.1	Geräteaufstellung	52
6.2	Platzaufbau	
6.2.1	Platzaufbau Altersgruppe I	53
6.2.2	Platzaufbau Altersgruppe II	54
6.2.3	Platzaufbau Altersgruppe III	55
6.3	Anzeigetafel	56
6.4	Wettbewerbskarten	
6.4.1	Lauf/Sprung/Wurf	57
6.4.2	Ausdauerlauf	58
6.4.3	Team-Meldeliste	58
6.5	Organisationsteam	59

## 1. Einleitung

Seit jeher liegt es im Interesse von Kindern, sich zu messen und den Vergleich mit anderen zu suchen. Die Leichtathletik bietet dazu ein hervorragendes Betätigungsfeld mit ihren zahlreichen Wettbewerbsformen und berücksichtigt vor allem die kindlichen Bewegungs- und Handlungswelten. Deren wesentliche Elemente sind Spiel, Herausforderung und neben der individuellen Bewährung im Wetteifern vor allem die Gemeinschaft im Mannschaftserlebnis.

Kindertraining und -wettbewerbe werden bislang aber als reduziertes Erwachsenenprogramm angeboten. Die ausgeprägte Normierung der Wettkampfbedingungen in enger Anlehnung an die „Erwachsenenleichtathletik“ führt zu einer weitgehenden Konzentration auf Einzeldisziplinen. Im Sinne eines attraktiven leichtathletischen Angebotes für Kinder ist dies schädlich und verhindert in entscheidendem Maße positive Entwicklungsmöglichkeiten.

Nach der Durchführung zahlreicher Untersuchungen, Diskussionen und Pilotveranstaltungen erschien es notwendig, ein neuartiges Wettbewerbsprogramm zu entwickeln. Dieses Konzept musste aber verschiedene kindgerechte Bedingungen erfüllen.

Die Leichtathletik soll als attraktives Mannschaftserlebnis angeboten werden. Die körperlichen Anforderungen dürfen nicht zu hoch sein und müssen für jedes Kind die Möglichkeit bieten, sofort mitzumachen und die Leichtathletik innerhalb einer gemischten Mannschaft zu erleben. Das Wettkampfprogramm soll überschaubar und schnell realisierbar sein, der Motivationsaspekt unbedingt im Vordergrund stehen.

Ein kindgerechtes Wettbewerbsprogramm muss darüber hinaus im Sinne einer vielseitigen Ausbildung vor allem grundlegende und vielfältige Bewegungen beinhalten. Das erfordert eine Veränderung von traditionel-

len Angeboten der Bewegungsformen Sprinten, Dauerlaufen, Springen und Werfen.

Die „IAAF KIDS' ATHLETICS Arbeitsgruppe“ hat im Frühjahr 2000 die Initiative ergriffen und eine Wettbewerbskonzeption für Kinder entwickelt, die keine Kopie der Erwachsenenwelt darstellt.

## 2. Das Konzept „IAAF KIDS' ATHLETICS“

„IAAF KIDS' ATHLETICS“ bietet Spannung, neue Übungen und vielseitige Aufgaben, die an unterschiedlichen Orten immer als Team bewältigt werden. Zudem ermöglicht dieser Wettbewerb die Beteiligung einer großen Anzahl von Kindern in einem überschaubaren Zeitrahmen auf engem Raum.

Bei „IAAF KIDS' ATHLETICS“ können in spielerischer Form grundlegende leichtathletische Bewegungen (Sprinten, Dauerlaufen, Springen, Werfen/Stoßen) erlebt und geübt werden. Die körperlichen Anforderungen sind einfach und erlauben ein sofortiges Mitmachen.

„IAAF KIDS' ATHLETICS“ Veranstaltungen schaffen die Gelegenheit, die Faszination der Leichtathletik in Freizeitzentren, Shopping-Centern, Fußgängerzonen oder in Sporthallen zu vermitteln. Damit wird Kindern ein ganz anderer Eindruck der Sportart Leichtathletik unmittelbar nahe gebracht.

### 2.1 Zielsetzungen

**Organisatorische Zielsetzungen** des Konzepts „IAAF KIDS' ATHLETICS“ sind:

- viele Kinder sind gleichzeitig aktiv,
- vielseitige und grundlegende leichtathletische Bewegungsformen werden geübt,
- nicht nur stärkere oder schnellere Kinder beeinflussen ein gutes Ergebnis,
- es werden altersgemäße koordinative Anforderungen gestellt,
- der Erlebnischarakter ermöglicht einen kindgerechten Zugang zur Leichtathletik,

- der Wettkampf ist einfach strukturiert, auch zur Ergebnisfindung sind keine komplizierten Wertungen notwendig,
- nur wenig Helfer und Kampfrichter werden benötigt,
- Leichtathletik wird als gemischt-geschlechtlicher Mannschaftswettbewerb angeboten.

**Inhaltliche Zielsetzungen** der „IAAF KIDS' ATHLETICS“ Wettbewerbe sind:

**Körperliche Aktivität** - „IAAF KIDS' ATHLETICS“ ist hervorragend dazu geeignet, Kinder aus Schulen, Vereinen und anderen Institutionen / Gruppen zu motivieren, verstärkt in körperliche Aktivitäten einzubeziehen und sie die Vorzüge einer regelmäßigen Bewegung selbst entdecken zu lassen.

**Gesundheitsförderung** - Es muss ein Hauptziel aller sporttreibenden Institutionen sein, Kinder zu einer aktiven Teilnahme zu ermuntern, um einerseits Gesundheit zu fördern, andererseits aber auch eine solide Grundlage für die Ausübung weiterer Sportarten, hier insbesondere der Leichtathletik, zu schaffen. „IAAF KIDS' ATHLETICS“ erfüllt diese Ansprüche durch vielseitige, altersgemäße und koordinative Aufgabenstellungen.

**Soziale Interaktion** - Teamorientierung und soziale Interaktion werden durch den Mannschaftscharakter und die Wichtigkeit des Einzelnen für das Gesamtergebnis gefördert. Mit Nachdruck für die Leichtathletik als Mannschaftssport zu werben, spornt Kinder an, gemeinsam zu arbeiten, den Wert der Kooperation verstehen zu lernen und dieses auch mit "Fair-Play" zu verbinden. In diesem Sinne sind den Veranstaltungen zu „IAAF KIDS' ATHLETICS“ auch erzieherische Werte zuzuordnen.

**Erlebnischarakter** - Ein zentrales Merkmal von Wettkämpfen ist der Aufbau von Spannung, d.h. die Ungewissheit über den Ausgang. Allein

dieses "Abenteuer" zu erleben, stellt einen ganz eigenen Reiz dar und kann damit schon Motivation genug sein, sich dem Wettkampf zu stellen. Im Gegensatz zu den typischen leichtathletischen Wettkämpfen des normierten Schüler-Wettkampfprogramms, das vornehmlich akzelerierte Kinder bevorzugt, bietet aber die Team-Orientierung und -Wertung bei „IAAF KIDS' ATHLETICS“ einen offenen Handlungsausgang. Die Wettbewerbe bleiben damit in der Regel bis zum Schluss spannend.

## **2.2 Mannschaftsprinzip**

„IAAF KIDS' ATHLETICS“ wird grundsätzlich immer als Mannschaftswettbewerb durchgeführt. Bereits alle Laufwettbewerbe finden deshalb in Form von Staffel - bzw. Mannschaftsläufen statt, alle technischen Disziplinen (Sprünge und Würfe/Stöße) werden nur als Gesamtleistung der Mannschaft bewertet.

Die Teams werden im Sinne der Mannschaftsbildung relativ groß gehalten. Auch weniger Begabte erhalten dadurch eine Gelegenheit zur Teilnahme, tragen zur Gesamtleistung bei und werden feststellen, dass gerade auch ihr Mitwirken für das Team wichtig ist.

Im Sinne der bereits angesprochenen Forderung nach Vielseitigkeit müssen alle Mannschaftsmitglieder jeweils in mehreren Disziplinen aus jedem Bereich des Sprintens, Dauerlaufens, Springens und Werfens starten. Diese grundsätzliche Bedingung hilft eine frühzeitige Spezialisierung zu verhindern und ermöglicht ein variantenreiches Training.

## 2.3 Altersklassen und Wettkampfprogramm

„IAAF KIDS' ATHLETICS“ wird in drei Altersklassen durchgeführt:

- Gruppe I: Kinder der Altersklassen 8 und 9 Jahre,
- Gruppe II: Kinder der Altersklassen 10 und 11 Jahre,
- Gruppe III: Kinder der Altersklassen 12 und 13 Jahre.

Im „IAAF KIDS' ATHLETICS“ - Programm werden gemischte Mannschaften (jeweils 5 Mädchen **und** 5 Jungen) gebildet. In allen drei Altersgruppen gelten generell die gleichen Bestimmungen:

- Alle Wettbewerbe werden grundsätzlich als Mannschaftswettkampf durchgeführt.
- Alle Kinder müssen in allen drei Disziplingruppen mehrfach zum Einsatz kommen.
- Der Wettkampfort ist jeweils nach einem festgelegten Schema aufgeteilt (vgl. Abbildungen 6.2.1, 6.2.2 und 6.2.3), so dass zum gleichen Zeitpunkt in den drei Bereichen Sprint, Wurf und Sprung die verschiedenen Disziplinen stattfinden können. Der Ausdauerlauf wird zum Schluss gemeinsam ausgetragen.
- Pro Mannschaft sollte ein „Ersatz-Starter“ eingeplant werden, der z.B. bei Verletzung eingesetzt werden kann; ein einmal ausgewechselter Teilnehmer kann aber nicht wieder eingewechselt werden.

<b>ALTERSGRUPPEN</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>
<b>Alter (in Jahren)</b>	8 – 9	10 - 11	12 - 13
<b>Disziplingruppe Lauf</b>			
Sprinten/Hürdenlaufen		X	X
Sprinten/Slalomlaufen			X
Sprinten/Hürden- / Slalomlaufen (Formel 1)	X	X	X
Ausdauerlaufen	X	X	X
<b>Disziplingruppe Sprung</b>			
Fliegen mit dem Stab		X	X
Springen mit dem Seil	X		
Springen wie ein Frosch	X	X	
Cross-Hopp	X	X	X
Laufen in einer Leiter			X
<b>Disziplingruppe Wurf</b>			
Zielwerfen über ein Hindernis	X	X	
Werfen mit dem KID-Speer	X	X	X
Werfen aus dem Kniestand	X		
Schocken über den Kopf			X
Drehen und Werfen		X	X
<b>Gesamtzahl an Übungen</b>			
	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>

## 2.4 Material und Geräte

Für das „IAAF KIDS' ATHLETICS“ - Programm werden zum Teil speziell entwickelte und konstruierte Geräte eingesetzt. Diese Geräte sind leicht zusammensetzen, problemlos zu transportieren und ermöglichen so einen schnellen Auf- und Abbau.

Dazu haben sie durch entsprechend auffällige Farbgebung oder Effekte einen hohen Aufforderungscharakter und motivieren Kinder zum aktiven Mitmachen.

Alle Geräten sind unter dem Gesichtspunkt größtmöglicher Sicherheit konstruiert und hergestellt worden.

## **2.5 Wettbewerbsort und -zeiten**

Die räumlichen Anforderungen sind einfach. Es wird eine ebene Fläche (z.B. Rasenfläche, Aschenplatz oder Asphalt) mit einer Mindestgröße von 40 m x 20 m benötigt.

Die Dauer des Wettbewerbes ist überschaubar und zeitlich einzugrenzen: die Durchführung eines kompletten Wettbewerbes (= 9 Mannschaften mit je 10 Teilnehmern) ist einschließlich einer Siegerehrung in circa zwei Stunden zu leisten.

### 3. Disziplinen

#### 3.1 Sprinten/Hürdenlaufen

**Kurzbeschreibung:** Pendelstaffel mit kombiniertem Flach- und Hürdensprint

**Disziplinname für Kinder:** „Kanga auf der Flucht“

**Geeignet für:** Altersklassen II und III

#### **Durchführung**

Jede Mannschaft benötigt zwei Laufbahnen: eine Laufbahn mit und eine Laufbahn ohne Hürden.

Ein Teilnehmer (Nr. 1) startet aus dem Hochstart (= Schrittstellung) und sprintet zunächst 40 Meter flach. Nach diesem Lauf übergibt er den Tennisring seinem Mannschaftsmitglied (Nr. 2), der seine Hand um die Fahnenstange hält und den Tennisring entgegennimmt. Auch dieser Teilnehmer startet seinen Lauf mit einem Hochstart und läuft die 40 m Strecke über Hürden. Der Wechsel vollzieht sich wie bei den beiden ersten Läufern. Der nächste Teilnehmer (Nr. 3) läuft nach dem Hochstart die 40 m Strecke flach.

Der Lauf wird so lange fortgesetzt, bis jeder Teilnehmer einmal die Flachstrecke **und** einmal die Hürdenstrecke gelaufen ist.

Der Tennisring (= Staffelstab) wird jeweils in der linken Hand gehalten und dem nächsten Läufer in die linke Hand gegeben. Dabei wird die Hand des nächsten Läufers bis zur Annahme des Tennisrings um die Stange herum gehalten (siehe Skizze).

#### **Wertung**

Gewonnen hat die Mannschaft mit der besten Zeit, die nächstfolgenden werden entsprechend ihrer Rangfolge eingruppiert.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation ist pro Mannschaft ein Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesem Helfer zu leisten:

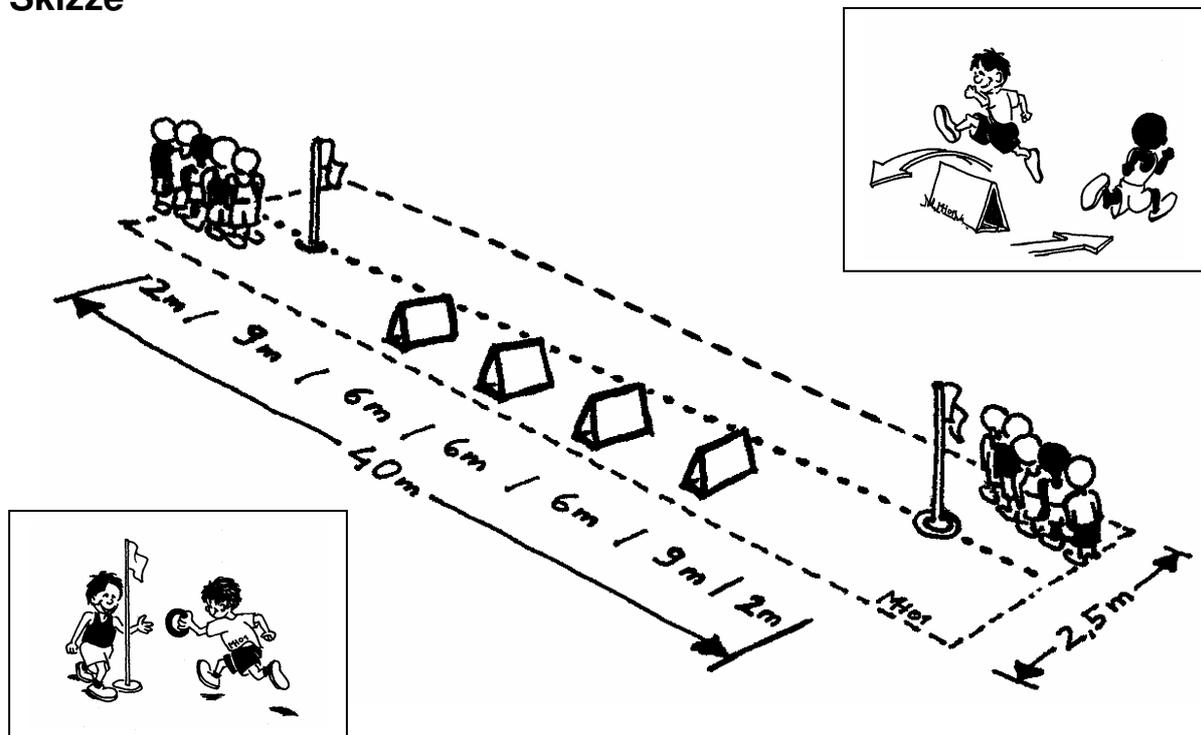
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Zeitnahme
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Laufbahn werden benötigt:

1. 1 Stoppuhr
2. 1 Wettkampfkarte
3. 4 Hürden (ca. 50 cm hoch, Abstand zwischen den Hürden 6 Meter)
4. 2 Fahnenstangen
5. 1 Tennisring als Staffelstab

## Skizze



## 3.2 Sprinten/Slalomlaufen

**Kurzbeschreibung:** Pendelstaffel mit kombiniertem Geradeaus- und Slalomsprint

**Disziplinname für Kinder:** „Zick-Zack“

**Geeignet für:** Altersklasse III

### Durchführung

Pro Mannschaft werden zwei Laufbahnen benötigt (siehe 3.1). Jeder Teilnehmer startet aus dem Hochstart (= Schrittstellung) und sprintet zunächst 40 Meter flach. Nach diesem Lauf übergibt er den Tennisring (wie bei 3.1) seinem Mannschaftsmitglied (Nr. 2), der wiederum an der Fahnenstange auf ihn wartet (siehe Skizze). Auch dieser Teilnehmer startet seinen Lauf aus dem Hochstart und läuft die 40 m Slalomstrecke (siehe Skizze). Der Wechsel vollzieht sich wie bei den beiden ersten Läufern. Der nächste Teilnehmer (Nr. 3) läuft aus dem Hochstart die 40 m Strecke flach.

Der Lauf wird so lange fortgesetzt, bis jeder Teilnehmer einmal die Flachstrecke **und** einmal die Slalomstrecke gelaufen ist.

Der Tennisring (= Staffelstab) wird jeweils in der linken Hand gehalten und dem nächsten Läufer in die linke Hand gegeben.

### Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft mit der besten Zeit, die nächstfolgenden werden entsprechend eingruppiert.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation ist pro Mannschaft ein Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesen Helfern zu leisten:

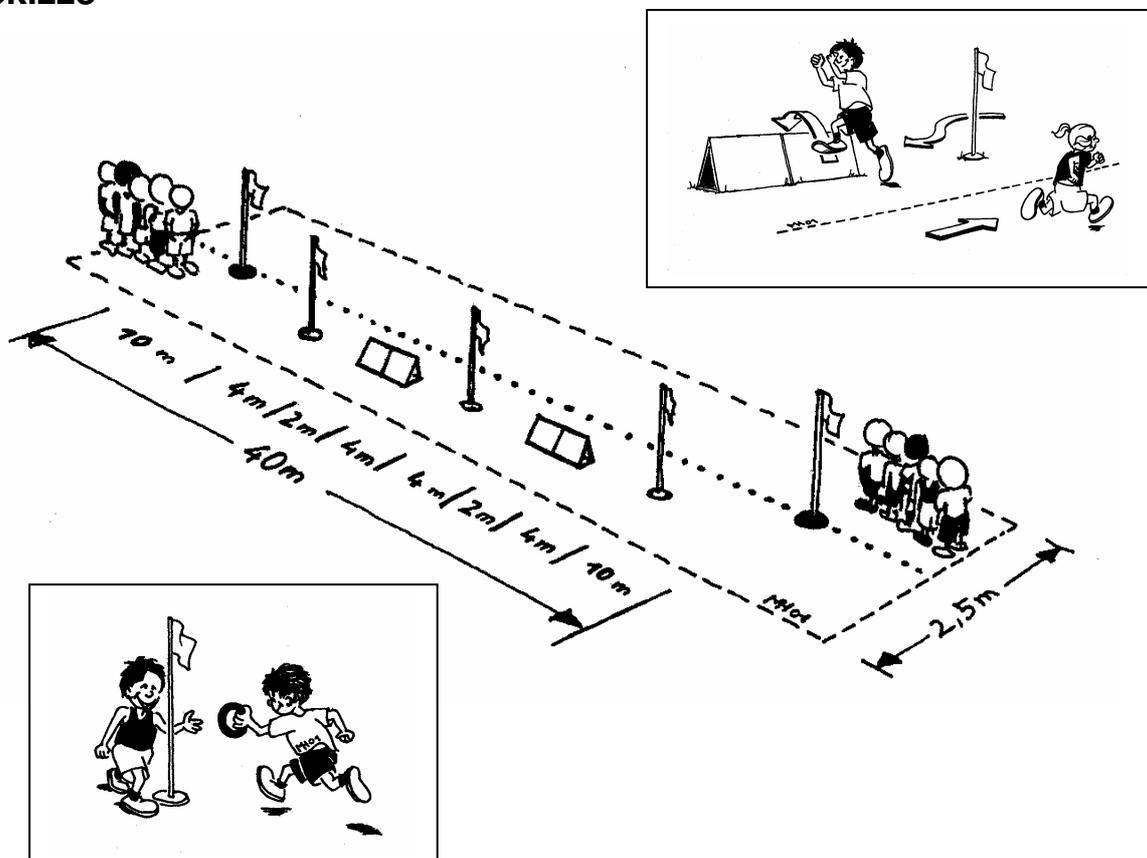
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Zeitnahme
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Laufbahn werden benötigt:

1. 1 Stoppuhr
2. 1 Wettkampfkarte
3. 3 Slalom- (Fahnen-) stangen
4. 4 Hürden
5. 1 Tennisring als Staffelstab

## Skizze



### 3.3 Sprinten, Hürden- und Slalomlaufen

**Kurzbeschreibung:** Staffel als kombinierter Flach-, Hürden- und Slalomsprint

**Disziplinname für Kinder:** „Formel 1“

**Geeignet für:** Altersklassen I, II und III

#### **Durchführung**

Die Laufstrecke ist ca. 80 m lang und ist aufgeteilt in einen Sprint-, Hürden- und Slalombereich. Als Staffelstab wird ein Tennisring eingesetzt. Jeder Teilnehmer hat, bevor er seinen Lauf beginnt, auf der Turnmatte eine Rolle vorwärts zu machen.

Dieser Wettbewerb wird als Mannschaftswettbewerb durchgeführt, bei dem jedes Mannschaftsmitglied zum Einsatz kommt; es können bis zu sechs Mannschaften pro Lauf teilnehmen.

#### **Wertung**

Pro startende Mannschaft wird die Zeit genommen.

#### **Wettkampfhelfer**

Pro Bereich (Hürden, Slalom) sind mindestens zwei Helfer erforderlich, die für den ordnungsgemäßen Aufbau zuständig sind. Für die Teilnehmer, die ihren Lauf beginnen bzw. beendet haben, sind neben den Mannschaftsbetreuern auch je zwei Helfer erforderlich.

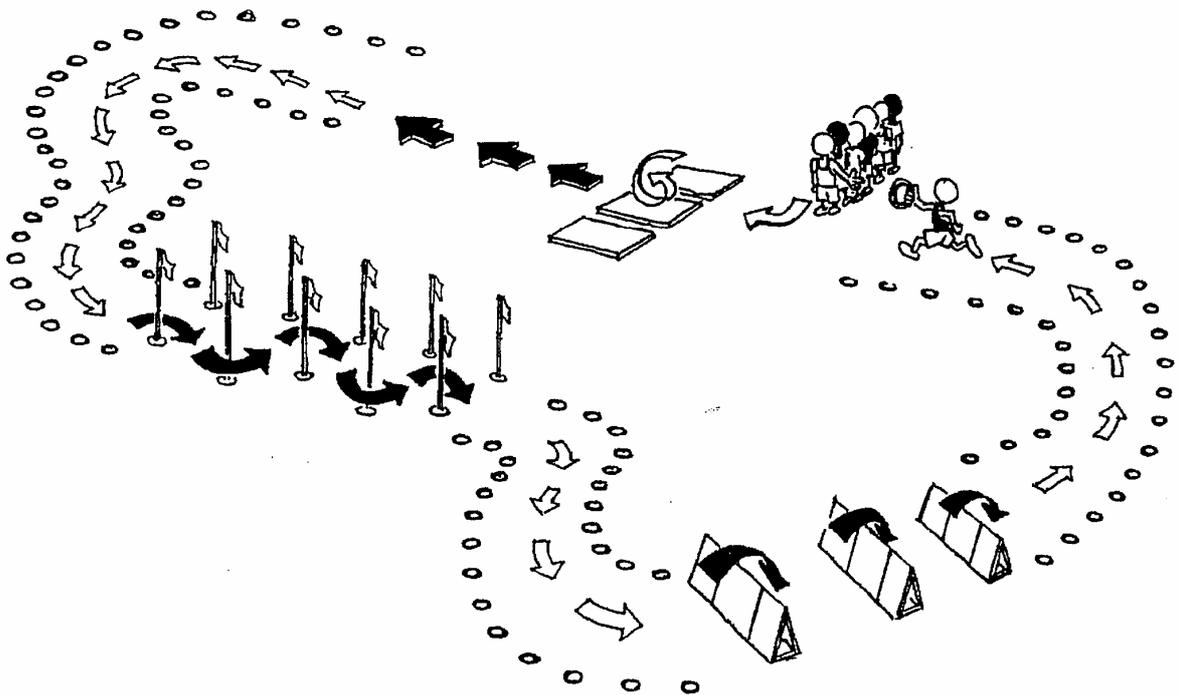
Außerdem werden ein Starter und Zeitnehmer entsprechend der teilnehmenden Mannschaften benötigt.

## Material

Für den **gesamten** „Formel 1“-Parcours werden benötigt:

1. 9 Hürden
2. 10 Slalomstangen (Abstand zwischen den Stangen 1 Meter)
3. 3 Turnmatten
4. ca. 30 Markierungskegel
5. 1 Stoppuhr
6. 1 Wettkampfkarte
7. 3 Tennisringe als Staffelstäbe

## Skizze



### 3.4 Ausdauerlaufen

**Kurzbeschreibung:** Acht - Minuten Lauf auf einer ca. 150 m –  
Runde

**Disziplinname für Kinder:** „Marathon“

**Geeignet für:** Altersklassen I, II und III

#### Durchführung

Jede Mannschaft hat einen Parcours – ca. 150 m lang – (siehe Skizze) zu umlaufen und erhält für den Start einen Startplatz zugeteilt. Jeder Teilnehmer hat diesen Parcours in 8 Minuten so oft wie möglich zu umlaufen. Der Start erfolgt für alle Mannschaften auf ein Kommando hin gemeinsam (Pfiff, Zuruf o.ä.).

Jeder Teilnehmer erhält nach Umlaufen des Parcours pro Runde einen Gummiring, den er sich über sein Handgelenk streift (alternativ: eine Karte o.ä.). Für jede neue Runde erhält er einen neuen Gummiring. Nach 7 Minuten wird die letzte Minute angekündigt (Pfiff, Zuruf o.ä.). Nach 8 Minuten wird der Lauf beendet.

#### Wertung

Nach Beendigung des Laufes geben die Teilnehmer die gesammelten Gummiringe (Karten etc.) beim Helfer ab. Gewertet werden nur diese gesammelten Gummiringe, nicht beendete Laufrunden werden nicht berücksichtigt.

#### Wettkampfhelfer

Pro Mannschaft ist mindestens zwei Helfer erforderlich, die für den Startplatz, das Verteilen, Einsammeln und Zählen der Bälle zuständig sind.

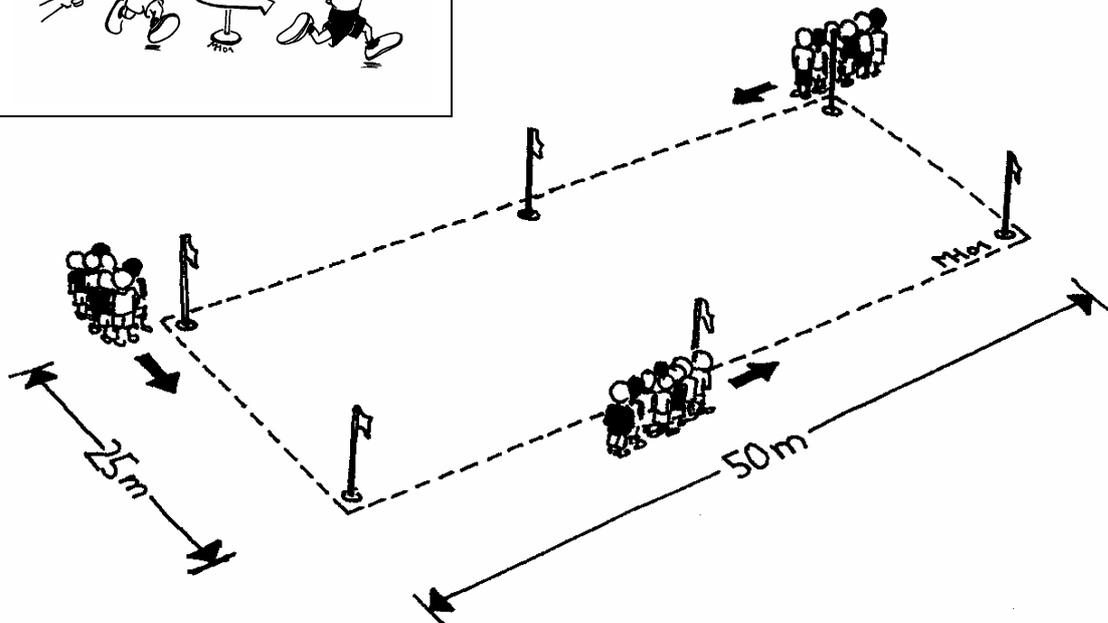
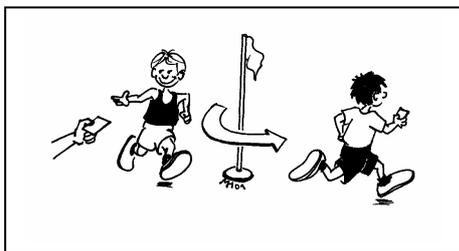
Außerdem wird ein Starter benötigt, der gleichzeitig auch die Zeitnahme (Gesamtzeit und 7-Minuten-Ansage) vornimmt.

## Material

**Pro Mannschaft** werden benötigt:

1. 2 Markierungsstangen / -hütchen
2. 20 kleine Bälle (evtl. farbige Karten Getränkdeckel, Spielmarken)
3. 1 Stoppuhr
4. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.5 Fliegen mit dem Stab

**Kurzbeschreibung:** Weitsprung mit einem Stabhochsprungstab

**Disziplinname für Kinder:** „Stabweitfliegen“

**Geeignet für:** Altersklassen II und III

#### Durchführung

Der Teilnehmer läuft von einem 5-Meter-Anlaufraum aus auf einen Einstich-Ring/-Reifen zu. Der Absprung erfolgt mit einem Bein (Rechtshänder greifen mit der rechten Hand nach oben!). Danach lässt sich der Teilnehmer über eine zweite Markierung in Richtung der Zielmatte tragen.

Die Zielmatte sind – wie folgt – ausgelegt:

- a) gradlinig in Laufrichtung,
- b) Zielmatte 1 (= 2 Punkte) liegt 1 Meter hinter der Markierung, die weiteren Zielmatten 2 (= 3 Punkte), 3, 4 und 5 jeweils direkt aneinander anschließend.

Die Landung muss auf beiden Beinen erfolgen (sonst Unfallgefahr). Der Stab muss bis zur Beendigung des Sprunges mit beiden (!) Händen festgehalten werden, ein Höherfassen während des Sprunges ist nicht erlaubt.

#### Wertung

Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Bei der Landung innerhalb der Zielmatte 1 bekommt der Teilnehmer 2 Punkte, bei Zielmatte 2 = 3 Punkte, 3 = 4 Punkte, 4 = 5 Punkte, 5 = 6 Punkte. Bei Landung oder Berührung mit einem Bein auf der Matte und mit dem anderen Bein außerhalb wird ein Punkt abgezogen. Bei Landung mit beiden Beinen außerhalb des Reifens wird eine einmalige Wiederholung erlaubt, ansonsten gibt es keinen Punkt.

## Wettkampfhelfer

Für diesen Wettbewerb ist ein Helfer erforderlich, der folgende Aufgaben wahrnimmt:

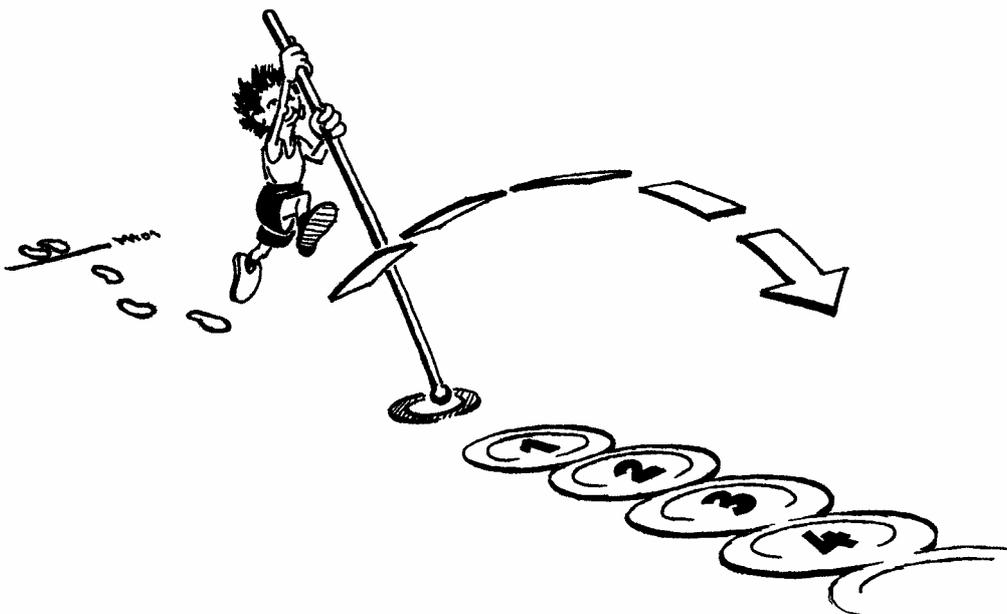
- Kontrolle der Griffhöhe/Griffweite
- Kontrolle des ordnungsgemäßen Absprunges
- Notation der Ergebnisse

## Material

Für die Durchführung des **gesamten** Wettbewerbes sind notwendig:

1. kurzer, maximal 2,50 m langer Stab (Glasfiber, Bambus o.ä.), Tragfähigkeit dem Körpergewicht der Kinder entsprechend
2. Zielmatte (Fahrraddecken, -schläuche, Gymnastikreifen, Seilchen in Kreisform gelegt)
3. Maßband
4. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### **3.6 Springen mit dem Seil**

<b>Kurzbeschreibung:</b>	Seilchenspringen
<b>Disziplinname für Kinder:</b>	„Seilchenspringen“
<b>Geeignet für:</b>	Altersklasse I

#### **Durchführung**

Der Teilnehmer steht im Schlusstand und hält das Seil mit beiden Händen so, dass es sich hinter dem Körper befindet. Auf ein Kommando schlägt der Teilnehmer das Seil über den Kopf nach vorn und springt über das Seil. Diesen Vorgang wiederholt er so oft wie möglich beidbeinig in 15 Sekunden.

#### **Wertung**

Jeder Teilnehmer trägt zum Gesamtergebnis bei. Gezählt wird jeweils das Berühren des Bodens mit dem Seil. Die Summe aller Leistungen wird für das Mannschaftsergebnis gewertet.

#### **Wettkampfhelfer**

Für die Organisation ist ein Helfer erforderlich. Von diesem Helfer sind folgende Aufgaben zu leisten:

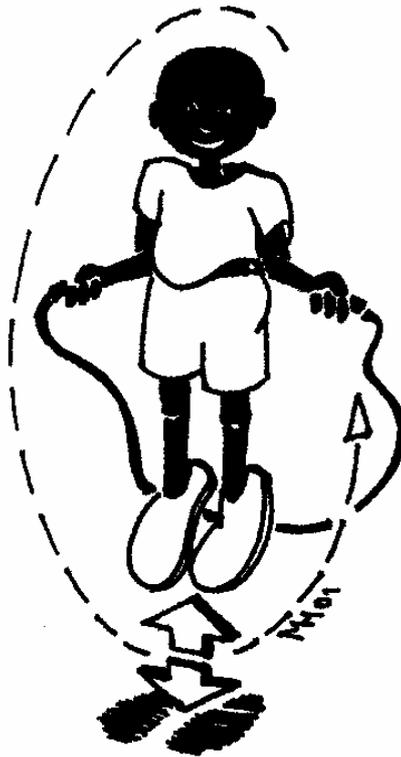
- Startzeichen geben
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Zeitnahme
- Notation der Ergebnisse

## Material

**Pro Teilnehmergruppe** werden benötigt:

1. 1 Sprung-Seil
2. 1 Stoppuhr
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.7 Springen wie ein Frosch

**Kurzbeschreibung:** Aus der tiefen Hocke beidbeinige Sprünge auf Weite

**Disziplinname für Kinder:** „Froschhüpfen“

**Geeignet für:** Altersklasse I und II

#### **Durchführung**

Von einer Startlinie auf dem Feld, führen die Teilnehmer der Reihe nach einen „Froschsprung“ durch („Froschsprung“: beidbeiniger Sprung aus der Hocke nach vorn). Der erste Teilnehmer einer Mannschaft steht mit beiden Fußspitzen an der Startlinie, geht in die Hocke und springt nach vorn in die Weite. Die Landung muss beidbeinig erfolgen. Der Wettkampfhelfer markiert die Landestelle, die am nächsten zur Startlinie liegt (z.B. Ferse). Fällt ein Teilnehmer mit seinen Händen noch weiter in die Sprungrichtung zurück, so ist die Hand als Landestelle zu bewerten. Diese Landestelle stellt die Startlinie des zweiten Springers dar, der von dort aus seinen Froschsprung durchführt. An dessen Landestelle springt der dritte Springer einer Mannschaft. Der Wettbewerb ist beendet, wenn der letzte Springer einer Mannschaft gesprungen und die Landestelle markiert ist.

Danach erfolgt ein zweiter Durchgang für die gesamte Mannschaft.

#### **Wertung**

Alle Teilnehmer führen die Übung durch. Gewertet wird die Gesamtdistanz aller durchgeführten Sprünge eines Versuchs. Gewertet wird der beste Gesamtversuch einer Mannschaft. Die Messung erfolgt auf Zentimeter genau.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation ist pro Mannschaft ein Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesem Helfern zu leisten:

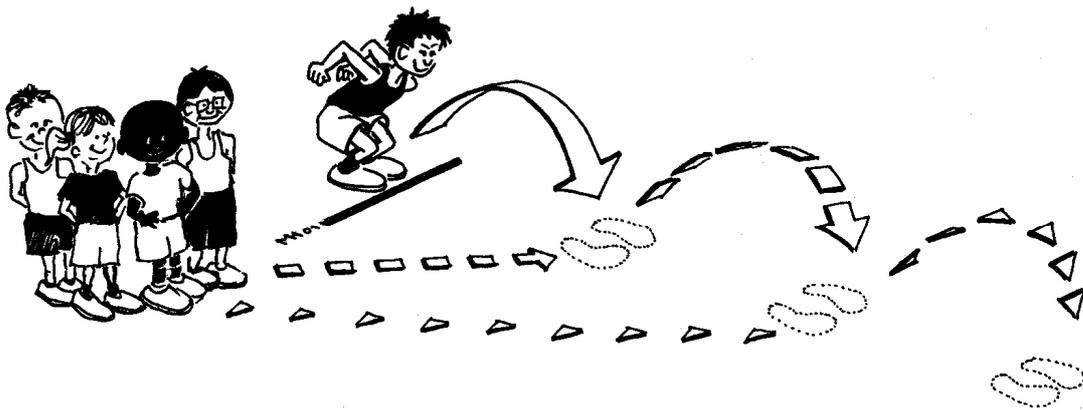
- Startzeichen geben
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung (Startlinie, Landung)
- Messen und Notieren der Gesamtlänge

## Material

**Pro Mannschaft** werden benötigt:

1. 1 Maßband
2. Markierungshilfen
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.8 Cross-Hopp

**Kurzbeschreibung:** Beidbeinige Sprünge mit Richtungswechsel

**Disziplinname für Kinder:** „Hüpfen im Sprungkreuz“

**Geeignet für:** Altersklassen I, II und III

#### **Durchführung**

Aus der Mitte eines Sprungkreuzes springt der Teilnehmer beidbeinig zur Seite, vorwärts- und rückwärts. Begonnen wird in der Mitte des Kreuzes, dann nach vorn und wieder zur Mitte zurück, von dort nach rechts und wieder zur Mitte zurück, dann nach links und wieder zur Mitte zurück, dann nach hinten und wieder zur Mitte.

#### **Wertung**

Jeder Teilnehmer einer Mannschaft hat 15 Sekunden Zeit, in der er so viele Sprünge wie möglich absolviert. Jedes Feld (vorn, Mitte, Seite, hinten) wird mit einem Punkt bewertet. Maximal können bei einem „Umlauf“ acht Punkte erzielt werden.

Von zwei Versuchen wird der beste gewertet.

#### **Wettkampfhelfer**

Für die Organisation ist pro Mannschaft ein Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesem Helfer zu leisten:

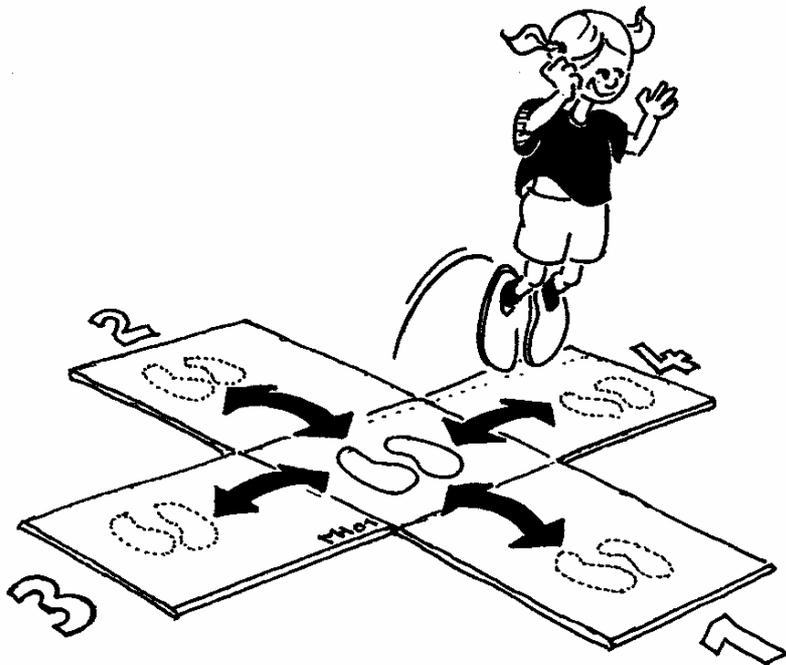
- Startzeichen geben
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Zeitnahme
- Zählen der Sprünge
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Mannschaft werden benötigt:

1. 1 Sprungkreuz (auch Teppichfliesen o.ä.)
2. 1 Stoppuhr
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.9 Laufen in einer Leiter

**Kurzbeschreibung:** Hin- und Zurücklaufen in einer Leiter

**Disziplinname für Kinder:** „Skippings in einer Leiter“

**Geeignet für:** Altersklasse III

#### Durchführung

Die Markierungskegel (= Start bzw. Ende der Übung) stehen im Abstand von 9,50 m auseinander (je 2,50 m vom Kegel bis zur Leiter). Zwischen diesen Markierungskegeln befindet sich mittig die Koordinationsleiter. Vor dem Start steht der Teilnehmer in Schrittstellung (= Hochstart) mit der vorderen Fußspitze an der Startlinie, die sich auf der Höhe des ersten Kegels befindet. Nach dem Startkommando sprintet der Teilnehmer zur Koordinationsleiter, führt Kniehebeläufe über die Leiter durch (Abstand zwischen den Hindernissen: 50 cm), sprintet zum nächsten Markierungskegel und berührt diesen mit der Hand. Danach dreht er sich um, sprintet zurück zur Leiter, führt erneut Kniehebeläufe durch und sprintet abschließend zur Markierung. Beim Berühren des Markierungskegels wird die Zeit genommen.

Lässt ein Teilnehmer ein Feld bei den Kniehebeläufen aus oder überspringt dieses, so wird vom Helfer, der pro Kegel positioniert ist, der entsprechende Kegel um 1 Meter zurückversetzt, so dass der Teilnehmer eine längere Strecke zu laufen hat und sich selbst dadurch benachteiligt. Bei zwei Fehlern = 2 Meter.

#### Wertung

Von zwei Versuchen wird der beste notiert.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation sind pro Mannschaft zwei Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesem Helfer zu leisten:

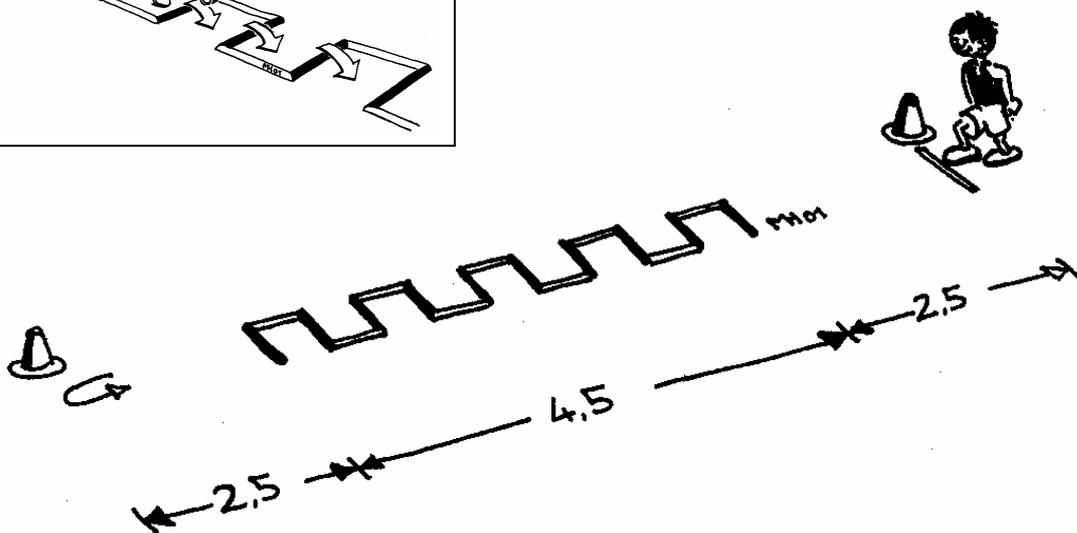
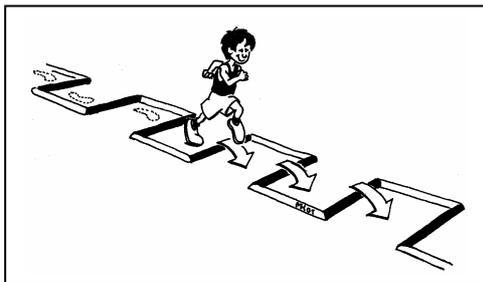
- Startzeichen geben
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Zeitnahme
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Mannschaft werden benötigt:

1. 1 Koordinationsleiter
2. 2 Markierungskegel
3. 1 Stoppuhr
4. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.10 Zielwerfen über ein Hindernis

<b>Kurzbeschreibung:</b>	Einarmige Zielwürfe
<b>Disziplinname für Kinder:</b>	„Werfen mit Zielwasser“
<b>Geeignet für:</b>	Altersklassen I und II

#### Durchführung

Das Zielwerfen wird aus einem 5-Meter-Anlaufraum vorgenommen. Das Hindernis (Latte eines Fußballtores, Hochsprung-Latte o.ä.) ist als Höhenorientierung in einer Höhe von etwa 2,50 m angebracht, in 3 m Entfernung dahinter eine Zielfläche (Hochsprungmatte oder ein Feld entsprechender Größe). Das Wurfgerät wird über die Höhenorientierung in die Zielfläche geworfen. Die Entfernung vom Ziel kann ab einer Mindestentfernung von 5 m in Einmeterschritten selbst bestimmt werden (3 Versuche je Teilnehmer). Der Teilnehmer bestimmt für jeden Wurf die Entfernung (5, 6, 7 oder 8 m) der Abwurflinie von der Höhenorientierung selbst.

#### Wertung

Je nach Entfernung erhält der Teilnehmer Punkte, wenn das Wurfgerät über die Höhenorientierung in die Zielfläche geworfen wird bzw. der Rand der Zielfläche getroffen wird. Pro Treffer werden Punkte gutgeschrieben (5 m = 2 Punkt, 6 m = 3 Punkte, 7 m = 4 Punkte, 8 m = 5 Punkte). Wenn das Wurfgerät über die Höhenorientierung geworfen wird, wird die Zielfläche aber verfehlt wird jeweils ein Punkt abgezogen. Die Summe

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation ist pro Mannschaft ein Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesem Helfer zu leisten:

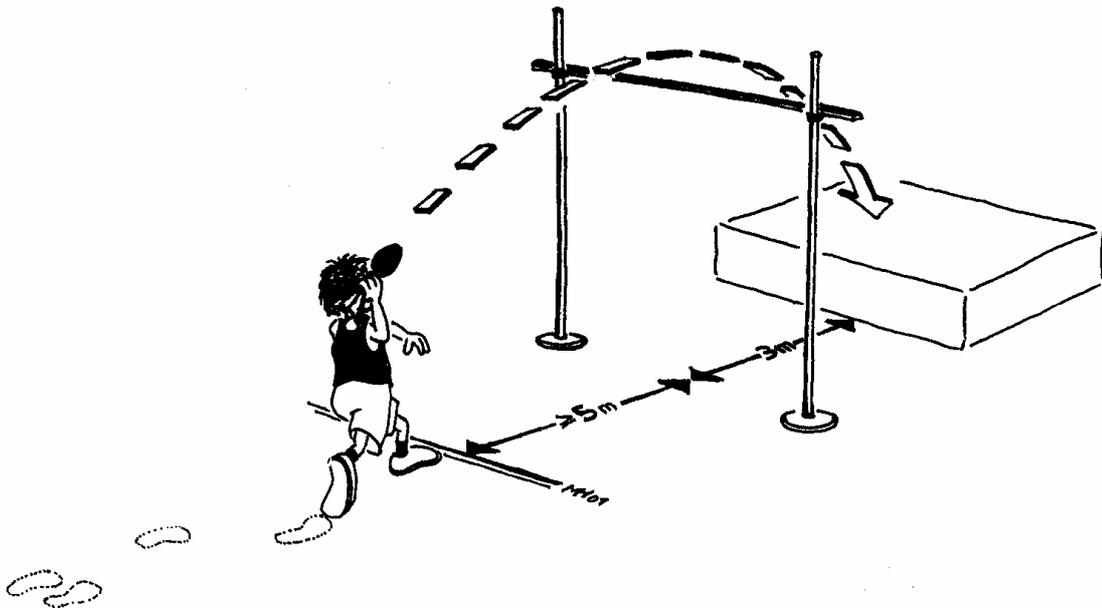
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung (Abstand, Treffer)
- Notation der Ergebnisse

## Material

**Pro Mannschaft** werden benötigt:

1. 1 Zielobjekt
2. Wurfgeräte (Flutterball, Vortex-Heuler, Soft-Speer o.ä.)
3. 1 Höhenorientierer (Fußballtor oder 2 Ständer mit Leine ca. 2,50m hoch)
4. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.11 Werfen mit dem KID-Speer

**Kurzbeschreibung:** Einarmige Würfe mit dem KID-Speer auf Weite

**Disziplinname für Kinder:** „Werfen mit einer Wurfrakete“

**Geeignet für:** Altersklassen I, II und III

#### **Durchführung**

Das Speerwerfen erfolgt aus dem 5-Meter-Anlaufraum (Gruppen I und II mit dem Soft-Speer, Gruppe III mit dem TURBO-JAV). Beim Speerwurf ist insbesondere auf die notwendigen Sicherheitsmaßnahmen zu achten, d.h. ausschließlich Wettkampfhelfer befinden sich im Landeraum des Speers (Wurf-Feld). Der Speer darf niemals zu den Teilnehmern zurückgeworfen werden.

#### **Wertung**

Das Wurfgerät wird aus einem Fünf-Meter-Anlaufraum von einer Markierung aus ins Wurf-Feld geworfen; jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Messung erfolgt auf 20 cm genau (aufrunden!), die Messung erfolgt immer rechtwinklig (rechter Winkel von der Landung des Speers zur Messmatte).

#### **Hinweis**

Der beste Versuch pro Teilnehmer wird für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation sind pro Mannschaft zwei Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesen Helfern zu leisten:

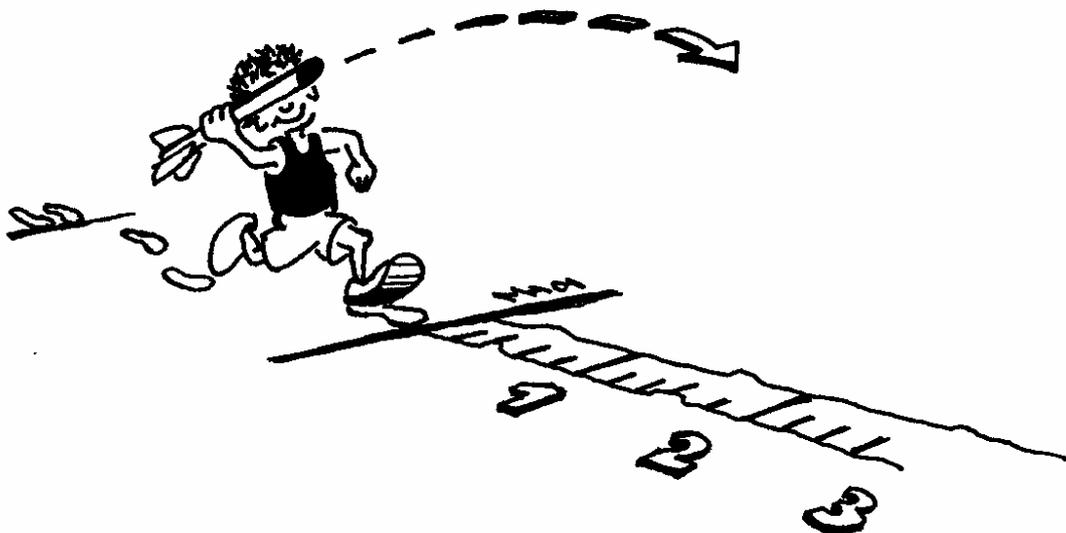
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Abmessen der Wurfleistung (rechtwinklig zur Landung des KID-Speeres) und Zurücktragen des Speeres
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Mannschaft werden benötigt:

1. 2 KID-Speere (Soft-Speer, TURBO-JAV)
2. 1 Messmatte oder Maßband
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.12 Werfen aus dem Kniestand

**Kurzbeschreibung:** Beidarmiger Wurf eines Medizinballes aus dem Kniestand auf Weite

**Disziplinname für Kinder:** „Einwerfen wie ein Fußballer“

**Geeignet für:** Altersklasse I

#### **Durchführung**

Beim beidarmigen Einwurf kniet der Teilnehmer auf einer Matte bzw. weichem Untergrund und wirft aus der Körperspannung heraus den Medizinball mit beiden Armen über den Kopf. Nach dem Abwurf darf der Teilnehmer nach vorn fallen.

#### **Hinweis**

Der Medizinball darf niemals zu den Teilnehmern zurückgeworfen werden.

#### **Wertung**

Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Messung erfolgt auf 20 cm genau (aufrunden), die Messung erfolgt immer rechtwinklig (rechter Winkel von der Landung des Medizinballs zur Messmatte).

#### **Wettkampfhelfer**

Für die Organisation sind pro Mannschaft zwei Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesen Helfern zu leisten:

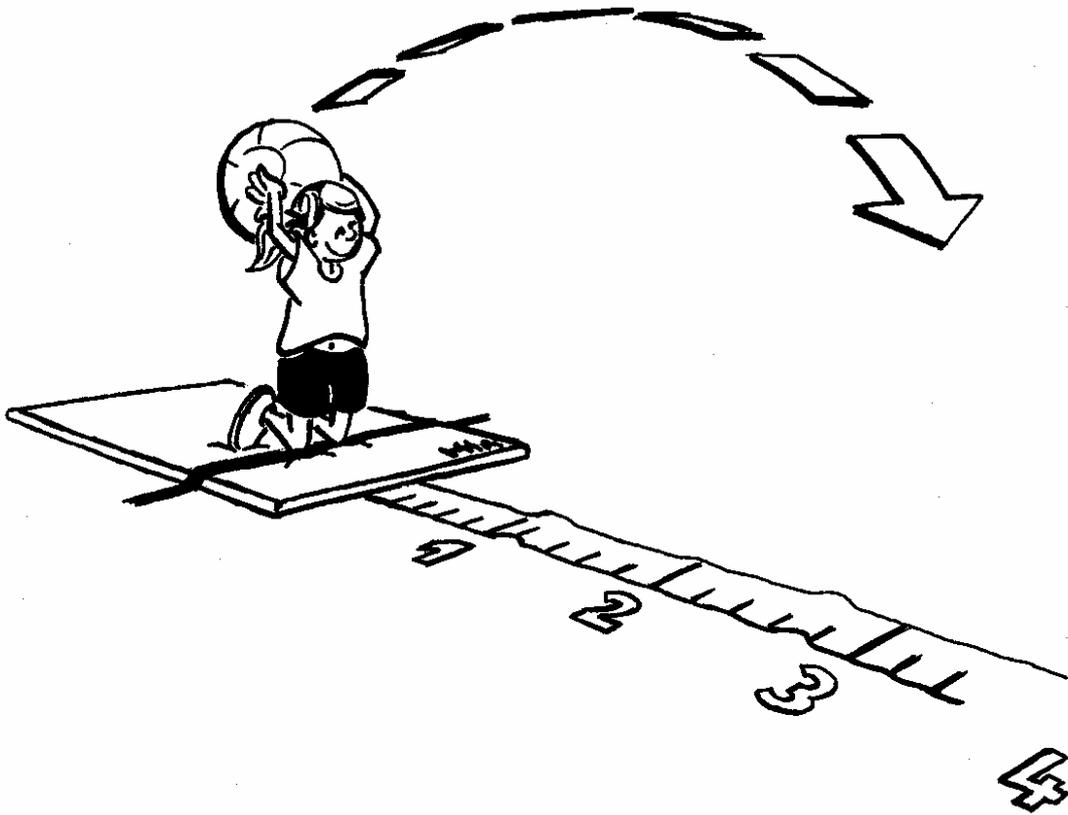
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Abmessen der Wurfleistung (rechtwinklig zur Landung des Medizinballs) und Zurücktragen des Medizinballs
- Notation der Ergebnisse

## Material

Pro Mannschaft werden benötigt:

1. 2 Medizinbälle (1 kg)
2. 1 Messmatte oder Maßband
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.13 Schocken über den Kopf

**Kurzbeschreibung:** Rückwärts-Schockwurf eines Medizinballes auf Weite

**Disziplinname für Kinder:** „Werfen ins Niemandsland“

**Geeignet für:** Altersklasse III

#### **Durchführung**

Der Teilnehmer steht in Grätschstand rücklings zur Wurfrichtung, die Fersen an der Abwurflinie. Der Medizinball wird bei lang gestreckten Armen mit beiden Händen unten vor dem Körper gehalten. Vor Ausführung des Rückwärts-Wurfes geht der Teilnehmer in die Hocke und wirft den Medizinball über den Kopf in das Wurf-Feld. Nach dem Abwurf darf der Teilnehmer die Abwurflinie übertreten.

#### **Wertung**

Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Messung erfolgt auf 20 cm (aufrunden) genau, die Messung erfolgt immer rechtwinklig (rechter Winkel von der Landung des Medizinballs zur Messmatte).

#### **Wettkampfhelfer**

Für die Organisation sind pro Mannschaft zwei Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesen Helfern zu leisten:

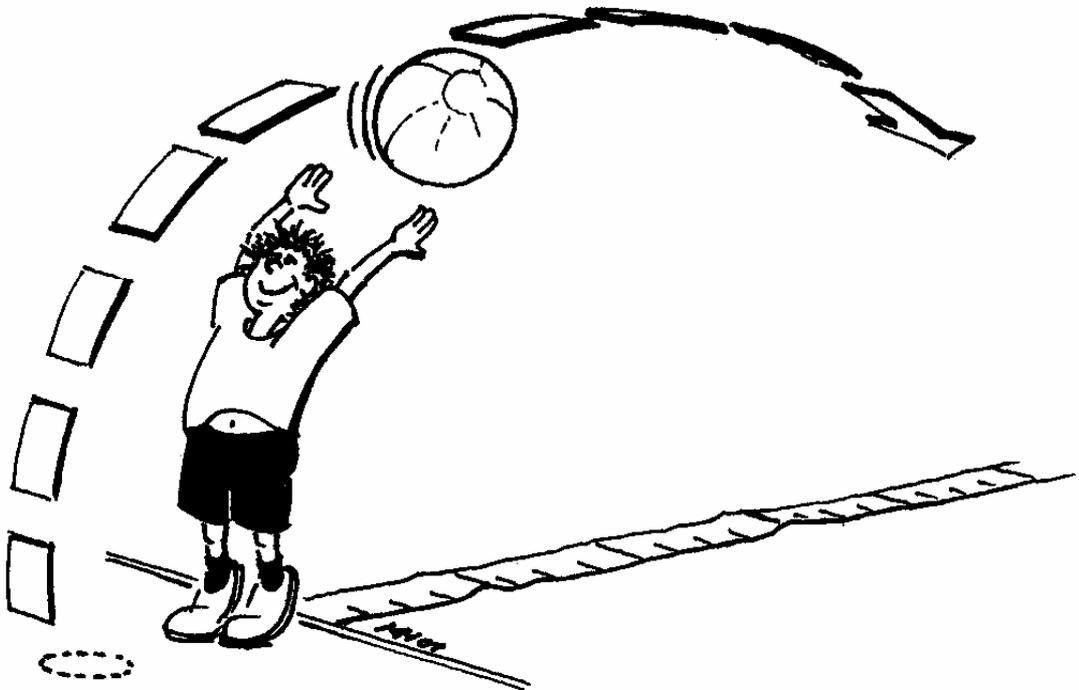
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Abmessen der Wurfleistung (rechtwinklig zur Landung des Medizinballs) und Zurücktragen des Medizinballs
- Notation der Ergebnisse

## Material

**Pro Mannschaft** werden benötigt:

1. 2 Medizinbälle (1 kg)
2. 1 Messmatte oder Maßband
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



### 3.14 Drehen und Werfen

**Kurzbeschreibung:** Drehwurf auf verschiedenen schwierige Ziele

**Disziplinname für Kinder:** „Torwurf einmal anders“

**Geeignet für:** Altersklassen II und III

#### Durchführung

Der Raum zwischen zwei Ständern (oder einem Fußball-Torpfosten) wird von oben nach unten in drei gleiche Felder eingeteilt. Aus einer 5-Meter-Entfernung wird aus seitlicher Stellung (mittig zum Netz) ein Wurfball (o.ä.) in Richtung Netz (Tor) geworfen (wie beim Diskuswurf).

#### Wertung

Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Trifft ein Teilnehmer (= Rechtshänder, beim Abwurf linkes Bein vorn) das von ihm aus rechts gelegene Feld, so bekommt er 3 Punkte, für das Treffens des mittleren Feldes werden ihm 2 Punkte gutgeschrieben, für das linke Feld dann 1 Punkt. Wird der Rand eines Feldes getroffen, so zählt die nächst liegende höhere Punktzahl. (Bei Linkshändern gilt die gegengleiche Regelung). Würfe neben bzw. über das Ziel werden nicht gewertet. Hier gibt es insgesamt nur einen Wiederholungsversuch.

Das Übertreten der Abwurflinie gilt als Fehlversuch (nur eine Wiederholung). Der Sicherheitsaspekt ist zu berücksichtigen (genügend seitlicher Abstand und gesichertes Wurf-Feld)

Der beste Versuch pro Teilnehmer wird für das Gesamtergebnis berücksichtigt.

## Wettkampfhelfer

Für die Organisation sind pro Mannschaft zwei Helfer erforderlich. Dabei sind folgende Aufgaben von diesen Helfern zu leisten:

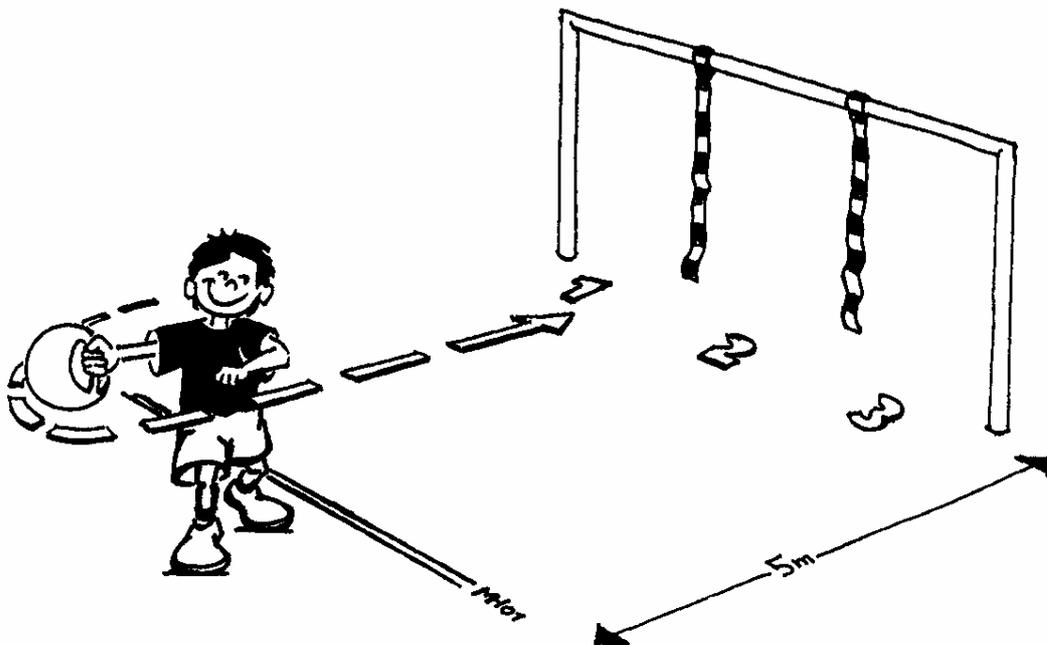
- Kontrolle der ordnungsgemäßen Durchführung
- Wertung der Wurfleistung und Zurücktragen des Wurfgerätes
- Notation der Ergebnisse

## Material

**Pro Mannschaft** werden benötigt:

1. 2 Wurfbälle (oder Kinder-Diskus)
2. 2 Ständer oder 1 Fußball-Tor
3. 1 Wettkampfkarte

## Skizze



## **4. Wettkampfauswertung**

### **4.1 Wertungssystem**

Als ein wesentliches Prinzip von "IAAF KIDS' ATHLETICS" gilt, dass der Wettbewerb ohne großen personellen und technischen Aufwand durchgeführt werden soll. Dazu wird in jeder Disziplin das Mannschaftsergebnis registriert: in den Laufwettbewerben erfolgt, sofern mehr Mannschaften am Start sind als Laufbahnen zur Verfügung stehen, eine Zeitmessung (sonst lediglich eine Rangwertung), in den Sprung- und in den Wurf-/Stoßwettbewerben wird die Summe der Einzelleistungen in den einzelnen Disziplinen als Mannschaftsleistung registriert.

Zur Auswertung und Registrierung der Ergebnisse: sie müssen leicht verständlich und effizient sein und sie müssen in kürzester Zeit erfolgen können. Ein kompliziertes und aufwändiges System, bei dem Leistungen zunächst wie beim Mehrkampf in Punkte umgerechnet werden müssen oder ähnliches, ist daher ungeeignet.

Das Wertungssystem ist so einfach gehalten, dass eine unmittelbare und sehr schnelle Auswertung erfolgen kann. Es werden deshalb unabhängig von der absoluten Leistung nur Platzierungspunkte für die Mannschaften vergeben.

In der Praxis ist deshalb folgendes Vorgehen in Bezug auf die Auswertung der Ergebnisse entwickelt worden:

- die Ergebnisse in den einzelnen Disziplinen werden unabhängig von einer Einzelleistung oder der absoluten Bestleistung durch Feststellen der Reihenfolge (gegebenenfalls durch Zeitnahme oder Addition von

Einzelergebnissen) nur als gesamte Mannschaftsleistung miteinander verglichen (= Rangziffern),

- die Summe der Bestleistungen aller Teilnehmer geht bei den Sprung- und Wurfwettbewerben als Mannschaftsleistung in die Gesamtwertung ein,
- die Höchstpunktzahl richtet sich immer nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften in einer Altersgruppe; so erhält z.B. bei neun Mannschaften die beste Mannschaft 9 Punkte, die zweitbeste 8 Punkte, die drittbeste 7 usw. bis zur letztplatzierten Mannschaft, die 1 Punkt erhält,
- die Gesamtergebnisse werden sofort nach Abschluss einer Disziplin von den Wettkampfkarten auf die Anzeigetafel übertragen und dort dokumentiert,
- bei gleichem Ergebnis für zwei oder mehrere Mannschaften erhalten alle Teams die für den entsprechenden Platz zu vergebenden Punkte, die nachfolgenden Rangpunkte bleiben bis zur Anzahl der Teams mit gleichem Ergebnis unberücksichtigt. Haben zum Beispiel bei neun teilnehmenden Mannschaften drei Teams exakt dasselbe Ergebnis für Platz drei, so erhalten in diesem Fall alle drei Teams jeweils 8 Punkte. Die Rangpunkte für die Plätze sechs und sieben (6 bzw. 5 Punkte) werden in diesem Fall nicht vergeben, das nächstfolgende Team besetzt den 8. Platz und erhält 4 Punkte usw.,
- Sieger ist die Mannschaft, die am Ende des Wettbewerbs die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

## **4.2 Wertung Laufwettbewerbe**

Bei den Laufwettbewerben wird die Zeit per Handzeitnahme gestoppt und auf der dafür vorgesehenen Wettbewerbskarte notiert (vgl. unter Wettbewerbslisten). Nehmen weniger Mannschaften in einer Wettbewerbsgruppe teil, als Laufbahnen zur Verfügung stehen, so müssen keine Zeiten genommen werden. In diesem Fall wird im direkten Vergleich nur der Einlauf (1., 2., 3. etc.) festgestellt. Über diese Registrierung werden die Rangziffern vergeben.

## **4.3 Wertung Sprung-/Wurfwettbewerbe**

In den Sprung-, wie auch den Wurfdisziplinen muss jeder Teilnehmer alle vorgesehenen Disziplinen absolvieren und hat dabei die vorgegebene Anzahl an Versuchen.

Für die Bereiche Sprung und Wurf gibt es zur Erfassung und Auswertung der Ergebnisse einheitliche Wettbewerbskarten.

## **4.4 Weitenmessung**

Zur Weitenmessung wird in der Leichtathletik üblicherweise ein Bandmaß benutzt und jeder Versuch für sich vermessen.

Bei den „IAAF KIDS' ATHLETICS“ - Wettbewerben braucht dieses Messverfahren (Bandmaß) in den Gruppen I und II nicht angewandt zu werden. Die Weitenmessung in den Disziplinen Speerwurf, Kniestand-Einwurf und Schockwurf rückwärts wird zur erheblichen Beschleunigung des Wettkampfablaufes mit Hilfe eines vormarkierten Bereiches in 20 cm-Schritten durchgeführt.

Die Messung erfolgt immer im 90°-Winkel zur Abwurflinie/-stelle dort, wo das jeweilige Wurfgerät (Speer, Ball etc.) landet (aufgerundet zur nächstgelegenen 20-cm-Marke).

#### **4.5 Gesamtwertung**

Zur schnellen Erfassung und Gesamt-Auswertung der einzelnen Ergebnisse wird eine Anzeigetafel verwendet.

Zur Anfertigung der Anzeigetafel eignen sich z.B. Tapetenrollen, Flipcharts, Tafeln und/oder ähnliches. Auf dieser "Tafel" werden die Teams und die Disziplinen tabellarisch eingetragen.

Die Wettkampfkarten der einzelnen Stationen werden direkt nach Beendigung der jeweiligen Disziplin von den Wettkampfhelfern vollständig ausgerechnet zur Weiterbearbeitung an den Helfer an der Anzeigetafel weitergeleitet. Sobald alle Teams eine Disziplin beendet haben und die Ergebnisse auf diese Weise auf der Anzeigetafel erfasst sind, wird vertikal die Rangfolge in dieser Disziplin festgestellt und die erreichten Punkte mit einem dicken Filzstift groß und deutlich sichtbar in die entsprechenden Zellen geschrieben.

Nach Abschluss aller Disziplinen werden dann horizontal nur noch die Punkte der jeweiligen Mannschaften addiert und entsprechend der erreichten Punktzahl die Rangfolge festgestellt: die Mannschaft mit den meisten Punkten ist 1. Sieger etc.

Eine Person reicht aus, um die Ergebnisse auszuwerten, die für alle Teilnehmer/Betreuer sichtbar und transparent sind. Dieser Personenkreis kann während des gesamten Wettbewerbs immer den aktuellen Stand einsehen.

## 5. Organisation

### 5.1 Auf- und Abbau

Folgende organisatorische Hinweise sollten für den „IAAF KIDS' ATHLETICS“ - Wettbewerb beachtet werden:

- das gesamte Equipment (also der Originalumfang, der für 9 Mannschaften gedacht ist) ist so anzuliefern, dass der Weg vom Entladen bzw. Beladen möglichst gering zu halten ist;
- es sollten sechs bis acht Personen zur Verfügung stehen, die das Schema für den Aufbau kennen und beherrschen. Ein „Chef“-Organisator lenkt und leitet den Auf- und Abbau;
- die genannten sechs bis acht Personen teilen sich vorher „ihre“ Bereiche auf, wobei mindestens drei Personen für den Bereich „Lauf“ verantwortlich sind, da hier die zeit- und materialintensivste Arbeit zu leisten ist (z.B. Kennzeichnen der Felder, Aufbau der Stationen usw.),
- bei zehn und mehr Mannschaften sind Stationen doppelt aufzubauen oder der „Pausen-/ Experimentierzone“ ist zu nutzen,
- der Aufbauplan dient als Empfehlung der Einteilung des Feldes und erleichtert die Gesamtorganisation,
- die anreisenden Kinder sollten nach einer Überprüfung auf Vollständigkeit begrüßt, auf die Veranstaltung eingestimmt und motiviert werden. Der grobe Ablauf der Veranstaltung sollte erklärt werden. Die Betreuer müssen vorgestellt werden.
- Danach erfolgt ein gemeinsames Aufwärmen.
- Nach dem Aufwärmen erfolgt die Erklärung der unmittelbar folgenden ersten Aufgabe und die Verteilung der Gruppen an die Stationen.

## **5.2 Melde- und Wettbewerbslisten**

### **5.2.1 Team-Meldelisten**

Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich ausschließlich auf Wettbewerbe/ Veranstaltungen, bei denen eine vorherige Meldung verpflichtend sein muss. Bei Demonstrationen ist eine Führung von Listen nicht unbedingt erforderlich, sie dient lediglich zur Orientierung und Verdeutlichung des Ablaufs.

Bei den Team-Meldelisten gibt es ein Formular (siehe 6.4.3).

Hier werden alle zehn Teilnehmer/innen aufgelistet. Diese Liste sollte zum Meldeschluss beim Veranstalter vorliegen, damit dieser dann an Hand der Meldungen ein Zeitraster erstellen kann und gleichzeitig einen Überblick hat, welchen Helferkreis er einzuladen hat.

### **5.2.2 Wettbewerbslisten**

Hierzu gibt es weitere Formulare, die im Kopierverfahren erstellt werden können (siehe 6.4.1 und 6.4.2).

#### **A) Wettbewerbslisten für den "Lauf" (Sprint/Ausdauer)**

Bei dieser Liste werden bis zu vier teilnehmende Mannschaften erfasst. Unter "Nr." wird die Anzahl der startenden Mannschaften notiert, eine Angabe, die auch vergleichbar ist mit den Bahnen auf der Laufbahn.

Unter "Team/Farbe" wird das Team bzw. die Farbe aufgeschrieben, das die entsprechenden Mannschaften führen. Da jede Mannschaft im Normalfall mit einer "Trainingsweste" ausgestattet ist, können die Mannschaften – auch später bei der Auflistung an der Anzeigetafel – leicht unterschieden werden.

Dann folgen auf dem "Lauf" - Zettel die Wettbewerbe, aufgeschrieben in der Reihenfolge wie die Wettbewerbe durchgeführt werden.

Bei Veranstaltungen, an denen nur bis zu vier Mannschaften in einer Altersgruppe teilnehmen, empfiehlt es sich keine Zeiten zu notieren; hier reicht es immer, wenn nur der Einlauf festgehalten wird.

Bei fünf und mehr Mannschaften muss die Zeit erfasst und notiert werden. Hier sind also auch mehrere Personen am Ziel notwendig, welche die Zeit stoppen.

Beim Ausdauerlauf wird auf der Einlaufliste unter „Team/Farbe“ das Team bzw. die Farbe aufgeschrieben, die die entsprechenden Mannschaften führen, entsprechend werden auf dieser Karte die Punkte und der Platz notiert.

## B) Wettbewerbslisten „Sprung“ und „Wurf“

Die Listen für diese beiden Bereiche sind identisch und nach dem selben Vorbild wie die vom „Lauf“ erstellt. Hier ist auf Folgendes zu achten:

Bei Wettbewerben, bei denen nur ein Versuch zugelassen / vorgeschrieben ist, ist nur eine Spalte auszufüllen. Sinnvollerweise ist das dann die letzte Spalte, da diese Leistung ja auch gleichzeitig die Bestleistung ist.

- a) ÜBUNG; hier wird die Disziplin eingetragen, an deren Station der Helfer/ Kampfrichter gerade steht, z.B. Froschhüpfen.
- b) TEAM/FARBE, hier ist die Farbe der "Trainingsweste" bzw. der Teamname einzutragen, wie bereits unter LAUF erklärt.
- c) GRUPPE, hier ist die Altersgruppe angesprochen, in der die teilnehmende Mannschaft gemeldet ist. Danach werden die Namen der Teilnehmer/innen der entsprechenden Mannschaft notiert. Dieses kann durchaus am Wettkampftage selbst und unmittelbar vor dem Start geschehen. Es reicht auch hier nur den Vornamen zu notieren, da alle weiteren Angaben auf der Mannschaftsliste stehen. Lediglich bei Namensgleichheit (e i n e Petra gibt es z.B. zwei- oder dreimal in einem Team) ist hinter dem Vornamen der Nachname abzukürzen, also Petra B., Petra M. oder Petra K.

Unter „1. Vers.“ ist der erste Versuch zu verstehen, unter „2. Vers.“ Entsprechend der zweite Versuch. Beide Versuche sind nicht direkt hintereinander durchzuführen; erst hat ein Team in der Gesamtheit den ersten Versuch zu absolvieren, dann kommt für alle Teilnehmer/innen der zweite Versuch. Nach Abschluss aller Versuche wird in der letzten Spalte unter "Bestleist" die Bestleistung ausgeworfen.

Unter „Gesamt“ ist schließlich das Mannschaftsergebnis, also die Addition der Bestleistung aller Teilnehmer/innen, einzutragen.

### **5.3 „Anzeigetafel“**

Um den Kindern, aber auch den Trainern/Betreuern usw., diese Ergebnistafel interessant zu machen, ist der Begriff der „Anzeigetafel“ gewählt worden. Es soll mit dieser Bezeichnung deutlich gemacht werden, dass –

wie beim elektronischen Ergebnisdienst – schnell und transparent gearbeitet wird.

Diese „Anzeigetafel“ sollte immer für alle zur Einsichtnahme frei sein, damit alle die Gelegenheit bekommen, die Leistungen zu vergleichen bzw. bereits erzielte Leistungen zum Ansporn nehmen, bevor ein neuer Wettbewerb beginnt.

#### **5.4 Kennzeichnung der Teams und Ordnungsrahmen**

- Kennzeichnung der Teams: empfehlenswert ist es nach den bisherigen Erfahrungen, den Teams vom Veranstalter Trainingswesten zur Verfügung zu stellen. Dieses garantiert eine einheitliche Darstellung pro Team.
- Der Begriff „Ordnungsrahmen“ bezieht sich auf den Rahmen, der während des Wettbewerbs anzutreffen ist. Und er versteht sich für Zuschauer wie für Wettkämpfer gleichermaßen.
- Die Austragungsstätte erhält durch die vier Wettbewerbsbereiche „Sprint“, „Ausdauer“, „Sprung“ und „Wurf“ einen Stationsrahmen, der verstärkt wird durch Zusatz-Ordnungsgeräte wie z.B. Bänke, Transparente, Banden o.ä.
- Den Kindern soll dieser Ordnungsrahmen vermitteln, dass nach dem erwähnten Transparent oder Bande ein neuer Wettbewerbsbereich/eine neue Station beginnt, der nicht nur andere Übungen beinhaltet, sondern auch besonderer Obacht bedarf (Sicherheitsaspekt!).

## 5.5 Organisationsteam (Helfer/Bereichsleiter)

Für den Wettbewerb „IAAF KIDS' ATHLETICS“ sind wie bei jeder anderen Leichtathletik-Veranstaltung Helfer notwendig. Alle Helfer / Kampfrichter sind bei der Durchführung einer Leichtathletik-Veranstaltung an ein Regelwerk gebunden, das zwingend und verpflichtend ist.

Von diesen Regelverpflichtungen weicht „IAAF KIDS' ATHLETICS“ im Grundsatz nicht ab, obwohl „IAAF KIDS' ATHLETICS“ Übungen zum Inhalt hat, die im internationalen Regelwerk nicht existent sind.

So hat sich bei „IAAF KIDS' ATHLETICS“ ein besonderer Kampfrichter / Helfer-Typ entwickelt. Vor allem sind es hier Jugendliche, die ein wenig in die Rolle eines „Animateurs“ schlüpfen können. Denn nicht nur die Messlatte, nicht nur die Stoppuhr sind einzig und allein wichtig bei diesem Wettbewerb. Es geht auch darum, die Kinder zu animieren, ihnen die einzelnen Übungen in ihrer Besonderheit vorzustellen, Begeisterung in einem Team zu erzeugen und somit den Teamgedanken, der „IAAF KIDS' ATHLETICS“ zugrunde liegt, weiter zu fördern. Außerdem soll dieser jugendliche Helfer stets zur Verfügung stehen, wenn es um Auf-, Ab- und Umbau geht.

In einem Helferstab sind folgende Personen einbezogen:

- Gesamtleiter, der den Gesamtüberblick hat, Verständigungsschwierigkeiten und Problemfälle löst,
- Leiter der „Anzeigetafel“, der eigentliche Sekretär und Kontrolleur, der Listen überprüft, den Einsatz und die Meldungen vergleicht,

- beim LAUF ist der Einsatz eines Starters genauso notwendig wie bis zu vier Zeitnehmer, die auch für den Auf- und Abbau eingesetzt werden können,
- ein bis zwei Helfer, die Ordnung und Sicherheit überwachen.

## **5.6 Siegerehrung**

Die Siegerehrung ist ein „MUSS“ bei einer jeden „IAAF KIDS' ATHLETICS“ - Veranstaltung. Gerade Kinder haben Anspruch auf eine besondere Würdigung ihrer Leistungen.

Wenn die Kinder nach wenig mehr als zwei Stunden Wettbewerbszeit ihre Übungen abgeschlossen haben, erfolgt sofort die Siegerehrung, jedes Team verlässt immer mit einem Gesamtergebnis die Veranstaltung. Bei dieser Siegerehrung hat der Veranstalter auch noch die Möglichkeit, alle Helfer persönlich vorzustellen, die zum Erfolg eines Wettbewerbes beigetragen haben.

Und der Veranstalter hat die Möglichkeit, besondere Leistungen auszuzeichnen, die ein Team oder ein Einzelstarter erzielt hat. Selbst „Pechvögel“ können zur Geltung kommen.

Und somit bekommt die Siegerehrung zusätzlich einen motivierenden und pädagogischen Stellenwert.

## 6. Wettbewerbsunterlagen und Übersichten

### - Geräteaufstellung

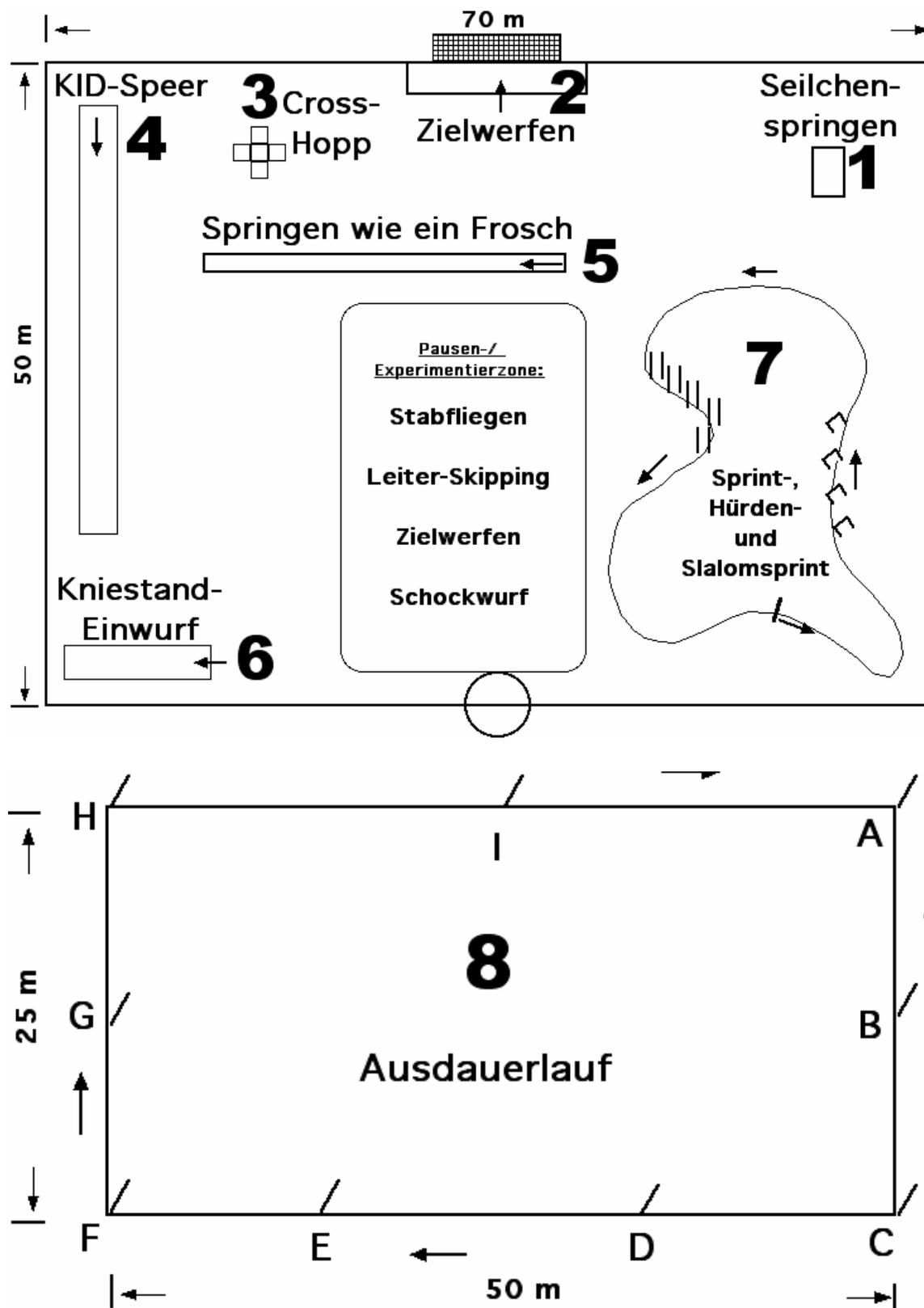
Wettbewerb	Benötigte Geräte
<b><u>Laufen:</u></b>	
Sprint/Hürden	1 Stoppuhr, 12 Hürden, 6 Stangen (Fähnchenstangen), 3 Tennisringe
Sprint/Slalom	9 Slalom-Stangen (zusätzlich zu den Geräten Sprint/Hürden)
Sprint, Hürden- und Slalomlauf (Formel 1)	9 Hürden, 10 Slalom-Stangen, 3 Matten, 1 Stoppuhr, etwa 30 Markierungshütchen, 3 Tennisringe
Ausdauer	9 Stangen (Fähnchenstangen), ca. 20 Gummiringe (Kärtchen/Chips) <b>je Kind</b> , 1 Stoppuhr
<b><u>Springen:</u></b>	
Fliegen mit dem Stab	2 Stäbe, 6 Gummi-Matten, Markierungsband, Markierungshütchen (für Markierung Anlaufzone)
Springen mit dem Seil	1 Seilchen, 1 Stoppuhr
Springen wie ein Frosch	1 Bandmaß, 1 langer Stab
Cross-Hopp	1 Cross-Hopp-Matte, 1 Stoppuhr
Laufen in einer Leiter	1 Skipping - Leiter, 1 Stoppuhr, 2 Markierungshütchen
<b><u>Werfen:</u></b>	
Zielwerfen über Hindernis	2 Pfosten/Ständer (ca. 2,50 m), 1 Latte oder Seil, 2 Vortex-Bälle
Werfen mit dem KID-Speer	2 Soft-Speere, 2 TURBOJAVs, 1 Messmatte (40 m), Meter-Markierungshütchen
Werfen aus dem Kniestand	2 Medizinbälle (1 kg), 1 Messmatte (20 m), 1 Turn-Matte, Meter-Markierungshütchen
Schocken über den Kopf	2 Medizinbälle (1 kg), 1 Messmatte (20 m), Meter-Markierungshütchen
Drehen und Werfen	2 Wurfballs mit Griff/2 Kinder-Diskens, 1 Fußball-Tor, Trennungsband
<b><u>Experimentierzone:</u></b>	2 Vortex-Bälle, 1 Seilchen

Anmerkung:

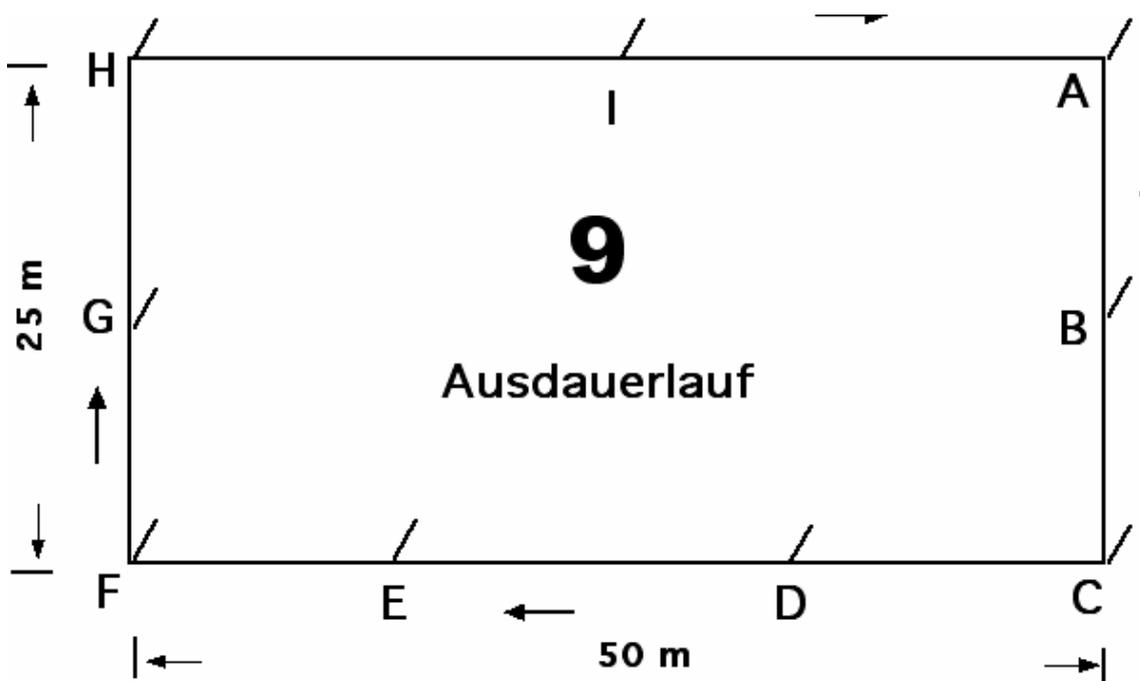
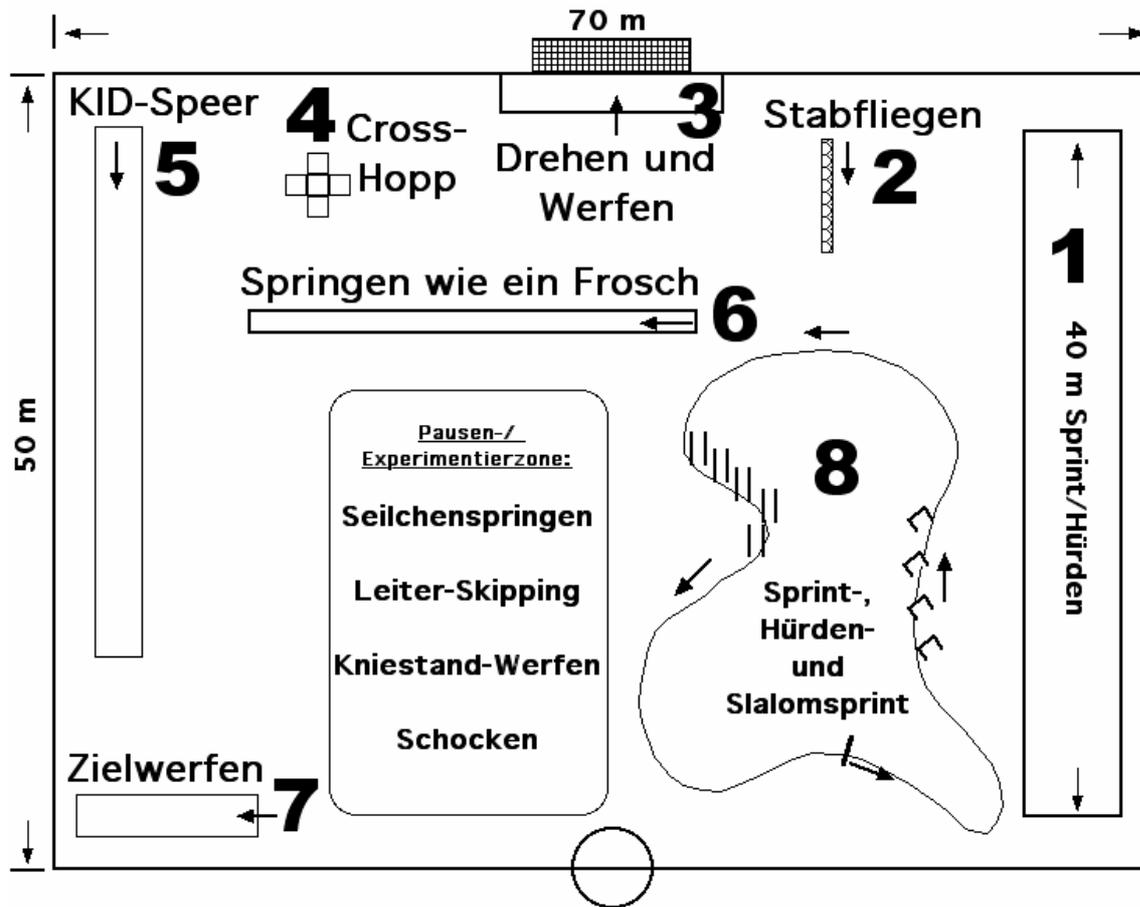
Alle Stationen müssen mit Nummern bezeichnet sein, die die Reihenfolge der Disziplinen angeben. Je Team muss ein Ordner/Hefter vorbereitet werden, der alle Wettkampflisten, sowie einen Stationsplan enthält.

## 6.2 Platzaufbau

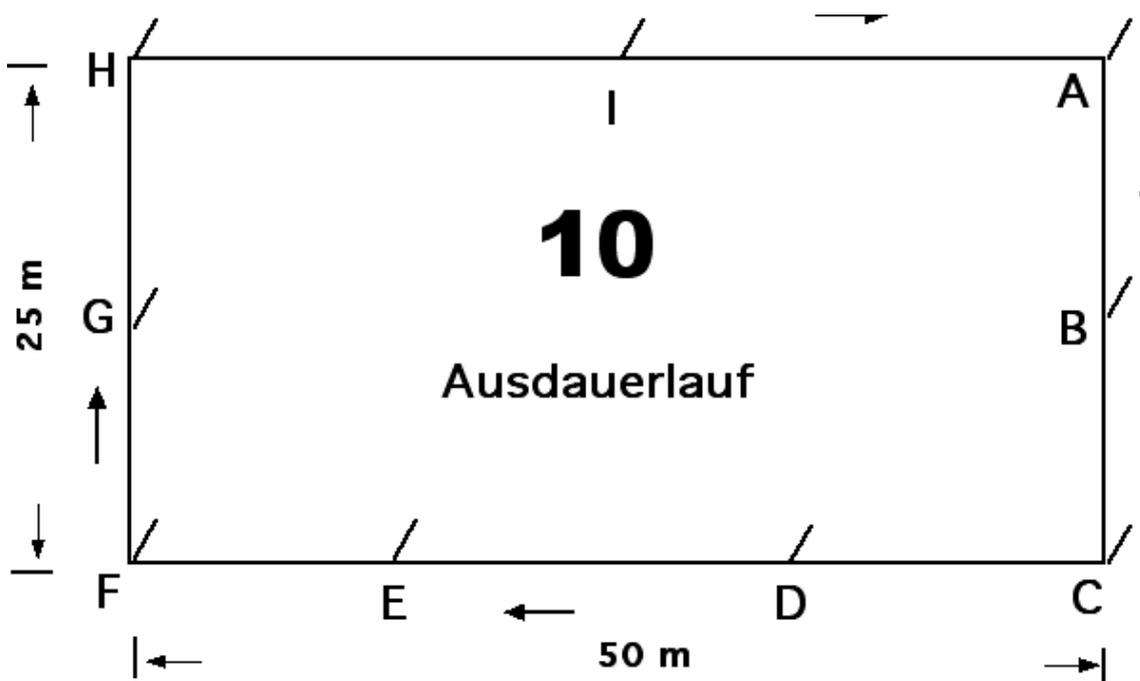
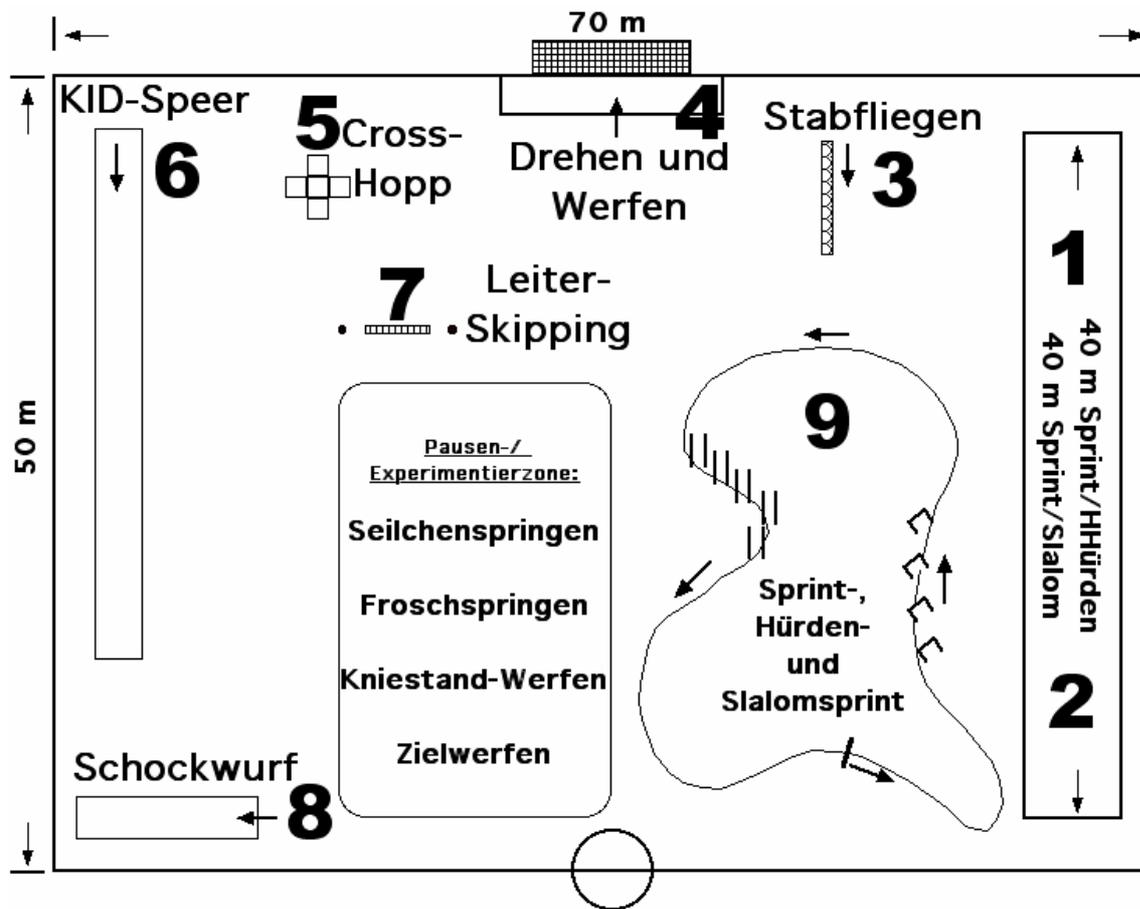
### 6.2.1 Platzaufbau Altersgruppe I (8/9 Jahre)



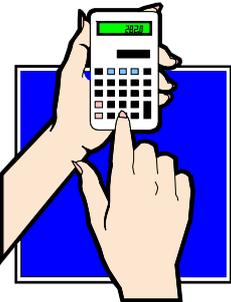
## 6.2.2 Platzaufbau Altersgruppe II (10/11 Jahre)



## 6.2.3 Platzaufbau Altersgruppe III (12/13 Jahre)



### 6.3 Anzeigetafel

		Hürden	Slalom	Formel 1	Ausdauer	Stabfliegen	Seilchen	Froschsprünge	Cross-Hopp	Leiter	Zielwurf	KID-Speer	Kniestand	Schocken	Drehwurf	Punkte	Platz
		Rot	Ergebnis Punkte														
Gelb	Ergebnis Punkte																
Grün	Ergebnis Punkte																
Blau	Ergebnis Punkte																
Orange	Ergebnis Punkte																
Neon-Gelb	Ergebnis Punkte																
Neon-Grün	Ergebnis Punkte																
N.-Orange	Ergebnis Punkte																
Neon-Rot	Ergebnis Punkte																

## 6.4 Wettbewerbskarten

### 6.4.1 Lauf/Sprung/Wurf

#### LAUF

Übung: Team/Farbe: \_\_\_\_\_ Gruppe: \_\_\_\_\_

Team	Sprint/Slalom	Sprint/Hürden	„Formel 1“

IAAF KIDS' ATHLETICS

#### SPRUNG/WURF

Übung: Team/Farbe: \_\_\_\_\_ Gruppe: \_\_\_\_\_

	Vorname	1. Versuch	2. Versuch	Bestleistung
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				
<b>9</b>				
<b>10</b>				
	<b>Gesamt:</b>			

IAAF KIDS' ATHLETICS

## 6.4.2 Ausdauerlauf

### AUSDAUERLAUF

	Team/Farbe	Punkte (pro Ball 1 Punkt)	Platz
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

IAAF KIDS' ATHLETICS

## 6.4.3 Meldeliste

### TEAM - MELDELISTE

	Team:	Farbe:
	Vorname	Name
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

IAAF KIDS' ATHLETICS

## 6.5 Organisationsteam (9 Teams)

<b>Funktion/Disziplin</b>	<b>Je Station</b>	<b>Gesamt</b>
Koordinator	1	1
Betreuer je Team	1	9
Ansager/Sprecher	1	1
Assistent Anzeigetafel	1	1
Zeitnehmer	3	3
Starter	1	1
Erster Wurfwettkampf	2	2
Zweiter Wurfwettkampf	2	2
Dritter Wurfwettkampf	2	2
Erster Sprungwettkampf	1	1
Zweiter Sprungwettkampf	1	1
Dritter Sprungwettkampf	1	1
(Ausdauerlauf)		(18)
<b>Gesamt:</b>		<b>25</b>

## Impressum

Die Mitglieder der **IAAF KIDS' ATHLETICS® Arbeitsgruppe** waren:

Björn Wangemann (IAAF)  
Elio Locatelli (IAAF)  
Dieter Massin (D)  
Winfried Vonstein (D)  
Charles Gozzoli (F)

Gedankt werden muss denjenigen Kollegen, die das Projekt unterstützt haben und die an der Erarbeitung dieses Handbuches mitgewirkt haben. Ein besonderer Dank gilt dabei vor allem Winfried Vonstein (D) sowohl für die Bearbeitung und Lektorierung aller Text-Fassungen, als auch für die Gesamtbearbeitung der englischen Originalfassung, sowie Michael Ballmann und Gudrun Busse (beide D) für ihre innovativen Ideen und die erste Korrekturlesung. Alle Drei waren auch federführend bei den Pilot-Veranstaltungen beteiligt, bei denen die Übungen ausprobiert und verbessert werden konnten. Ebenso muss Dr. Linda Blade (CAN) erwähnt werden, die die englische Fassung lektoriert hat.

Nicht zuletzt muss Michael Heist (D) für die Erstellung der Zeichnungen und Skizzen gedankt werden, sowie den Hunderten unbekanntem Kindern, die im Jahr 2001 an Pilot-Veranstaltungen teilgenommen haben.

**Copyright: Charles Gozzoli (F), Dieter Massin (D), Winfried Vonstein (D), Sept. 2000**