

BEWERBE UND WETTKAMPFPLAN

Bewerbe

Sportveranstaltung Ideen, die für die Studenten und Studentinnen organisiert werden können:

- **Stangenklettern** (Tauklettern)
 - Wer kann höher hinauf klettern? (Bei Gleichstand entscheidet die Geschwindigkeit)
 - Wer kann schneller nach oben klettern?
- **Schnurspringen**
 - Wer kann länger ohne Fehler beidbeinig Schnur springen?
 - Im Seil laufen. Wie oft berührt das rechte Bein den Boden innerhalb von 30 Sekunden?
- **Wettlauf**
 - Wer läuft die vorgegebene Strecke schneller? Es können zwei verschiedene Distanzen definiert werden: lang (um die Schule herum), kurz (60 m)
- **Standweitsprung**
 - Wer kann weiter aus dem Stand springen (beidbeiniger Absprung!)?
- **Balancieren**
 - Wer steht länger einbeinig auf einem Banksteg (verkehrte Langbank)? Zwei Schulerinnen bzw. Schüler stehen sich balancierend gegenüber – sie dürfen versuchen, den Gegner durch Winken oder ähnliches zu stören (aber ohne Berühren!)
- **Zielwurf**
 - Wer trifft mehr Bälle auf ein vorgegebenes Ziel? z. B. sechs Tennisbälle werden in einen Kübel geworfen / vier Volleybälle werden in den oben offenen Turnkasten geworfen / fünf verschiedene Bälle werden durch einen an den Ringen hochgezogenen Reifen geworfen ...

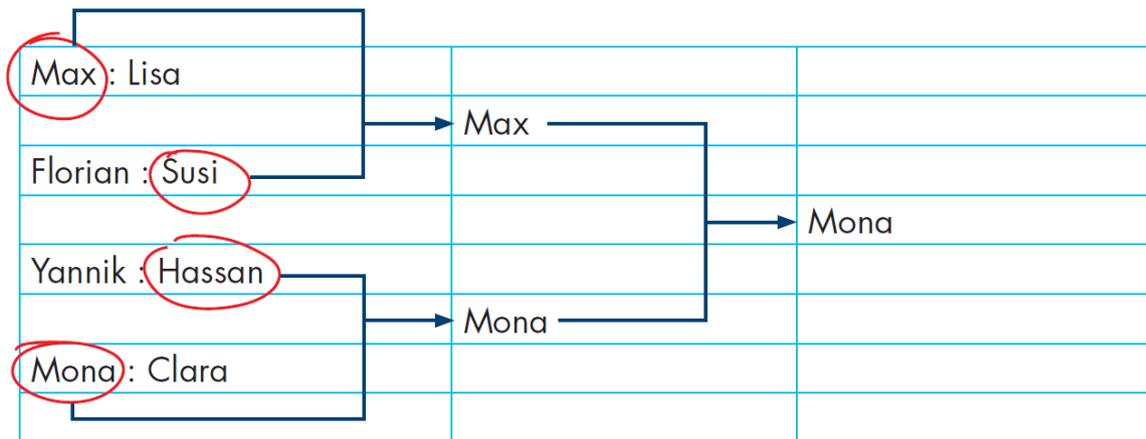
Wettkampfplan und Wettkampfsysteme

Wie sind die Ergebnisse definiert?

- **Zweikämpfe**
 - im KO - System wird in jedem Bewerb eine Siegerin bzw. ein Sieger ermittelt. (siehe untenstehende Erläuterungen: Spielraster)
- **Gruppensieger**
 - Die Schülerrinnen und Schülern werden in Kleingruppen zusammengefasst, ermitteln dort die bzw. den Besten, welche dann wiederum gegeneinander (ev. auch in Gruppen) antreten, bis eine Gesamtsiegerin bzw. -sieger feststeht.

- Spielraster

Alle Kinder werden in den Spielraster nach dem Alphabet (oder dem Zufallsprinzip) eingetragen. Bei Teilnahme von bis zu 16 Kindern wird nur die obere Hälfte des Spielrasters (siehe auf der nächsten Seite) benötigt, zwischen 16 und 32 Kinder der gesamte Plan. Leer bleibende Felder (wenn weniger als 16 bzw. 32 Kinder teilnehmen) werden durch Kinder aufgefüllt, die bereits in der ersten Runde ausgeschieden sind und einen zweiten Versuch unternehmen möchten.



Beispiel: Lisa scheidet in der ersten Runde gegen Max aus – sie kann später noch einmal antreten, da in der Klasse nur 20 Kinder sind und deshalb zwölf Startplätze noch frei sind (diese zwölf werden in die unteren, noch leerstehenden Felder eingetragen, sodass alle grau unterlegten Felder der ersten Spalte mit je zwei Namen belegt sind).

Wettkampf: Die nebeneinander stehenden Kinder treten gegeneinander an, die Siegerin bzw. der Sieger steigt in die nächste Runde auf – er/sie wird eingeringelt und startet in der nächsten Runde gegen den/die Sieger/in aus der nächstliegenden Zeile.

