













# KIDS' ATHLETICS CHALLENGE

### INFOS FÜR LEHRPERSONEN

LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN sind Grundelemente von Bewegungsabläufen. Praktisch bei allen Aktivitäten sind diese Fähigkeiten Voraussetzung für Freude und Spaß an Sport und Spiel.

Das Schulsportreferat der Bildungsdirektion Vorarlberg hat gemeinsam mit dem Hypomeeting Götzis/Vorarlberg die Challenge für die 1. – 4. Schulstufe kreiert.

Die Anmeldung zur Challenge erfolgt vom 17. bis zum 25. Februar 2025 durch die Sportlehrer/innen unter Angabe der Schule, Klasse(n) und Anzahl der teilnehmenden Schüler/innen an:

kids-athletics@meeting-goetzis.at

#### WETTBEWERBSZEITRAUM

Die Ergebnisse können in der Zeit vom 17. Februar bis zum 11. April 2025 laufend eingesendet und auch verbessert werden.

Zwischenergebnisse sind zu finden unter:

bit.ly/kidsathleticschallenge25

# WIE FUNKTIONIERT DIE KIDS' ATHLETICS CHALLENGE?

**Ziel** ist es, in den drei Disziplinen so viele Punkte wie möglich zu erzielen:

- > Ballwurf aus dem Kniestand
- > Dreisprung aus dem Stand
- > Frequenzlauf

**Videos** zu den Disziplinen: <a href="https://schulsportwettkaempfe.vobs.at">https://schulsportwettkaempfe.vobs.at</a>

#### WIE ERFOLGT DIE WERTUNG?

Die Challenge ist ein Klassenbewerb. Gewertet wird in zwei Altersklassen:

- > 1. und 2. Klasse
- > 3. und 4. Klasse

Alle teilnehmenden Schüler/innen kommen in die Wertung. Die Reihung der Klassen erfolgt nach dem Durchschnitt der erreichten Punkte aller Teilnehmenden.













#### **EURE MOTIVATION**

Als Motivation und Ansporn qualifizieren sich die jeweils besten fünf Mannschaften beider Altersklassen für das große Kids' Athletics Finale Am Garnmarkt in Götzis (Mittwoch, 28.05.25).

Die Mannschaften werden von den

## Top-Stars des Hypomeeting Götzis

betreut und gemeinsam absolvieren sie verschiedene Bewerbe.

**Teilnahmeberechtigt** sind die jeweils **sieben Besten** der qualifizierten Klassen.

#### **VERLOSUNG**

Unter allen teilnehmenden Schulen verlosen wir vier "Trockene Schneeball" Sets von Sportastic!



Diese werden vom Zukunftsprogramm **Marke Vorarlberg** zur Verfügung gestellt.

#### **ABGABE**

Die vollständig ausgefüllte Excel-Tabelle kann von der Lehrperson laufend bis spätestens 11. April 2025 per Mail an folgende Adresse übermittelt werden:

kids-athletics@meeting-goetzis.at

#### **KONTAKTE**

Christoph Neyer
Schulsportreferat
Bildungsdirektion Vorarlberg
christoph.neyer@bildung-vbg.gv.at

Verena Wiederin
Hypomeeting Götzis / Vorarlberg
kids-athletics@meeting-goetzis.at

#### **ALLE INFOS**















# REGELN

## 01 | BALLWURF AUS DEM KNIESTAND

**Equipment**: Basketball oder Fußball, Meterstäbe, Startlinie oder Matte, Stab zum Messen

- > beidbeinig aus dem Kniestand werfen
- > beidarmig über den Kopf werfen
- > Der Ball muss nicht auf der Matte landen, die Weite im rechten Winkel zur Matte ablesen.
- > Mehrere Versuche sind erlaubt, der beste Versuch wird eingetragen.



## 02 | DREISPRUNG AUS DEM STAND

Equipment: Meterstäbe, Startlinie oder Matte, Stab zum Messen

- > beidbeinig abspringen, kein Bein vorziehen
- > Bei den Zwischenlandungen gilt der hintere Fuß (näher beim Start) als neue Absprunglinie.
- > Bei der Landung nach dem dritten Sprung wird der erste Abdruck des Körperteils (Ferse, Hand) gemessen, der am nächsten zur Startlinie ist.
- > Mehrere Versuche sind erlaubt, der beste Versuch wird eingetragen.











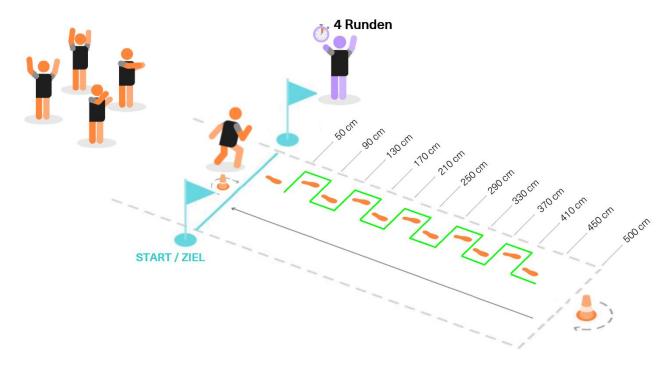




## 03 | FREQUENZLAUF

Equipment: 4 Meterstäbe, zwei Hütchen, Stoppuhr

- > Die vier Meterstäbe werden so ausgelegt, wie in der Skizze ersichtlich. Daneben werden die zwei Hütchen oder Ähnliches platziert.
- > Gemessen wird die Zeit nach 4 Runden (Durchlaufen des Starts/Ziels).
- > Jeder Fehler (Berühren der Meterstäbe, Auslassen eines Feldes, Auslassen der Hütchen etc.) führen zum Abbruch des Laufes.
- > Mehrere Versuche sind erlaubt, die beste Zeit wird eingetragen.



Alle drei Bewerbe können in der Halle und auch im Freien ausgetragen werden. In dem Fall gebt eine fixe Start- und Ziellinie (z. B. Fußballfeldbegrenzung, Schnur, Band) vor.











