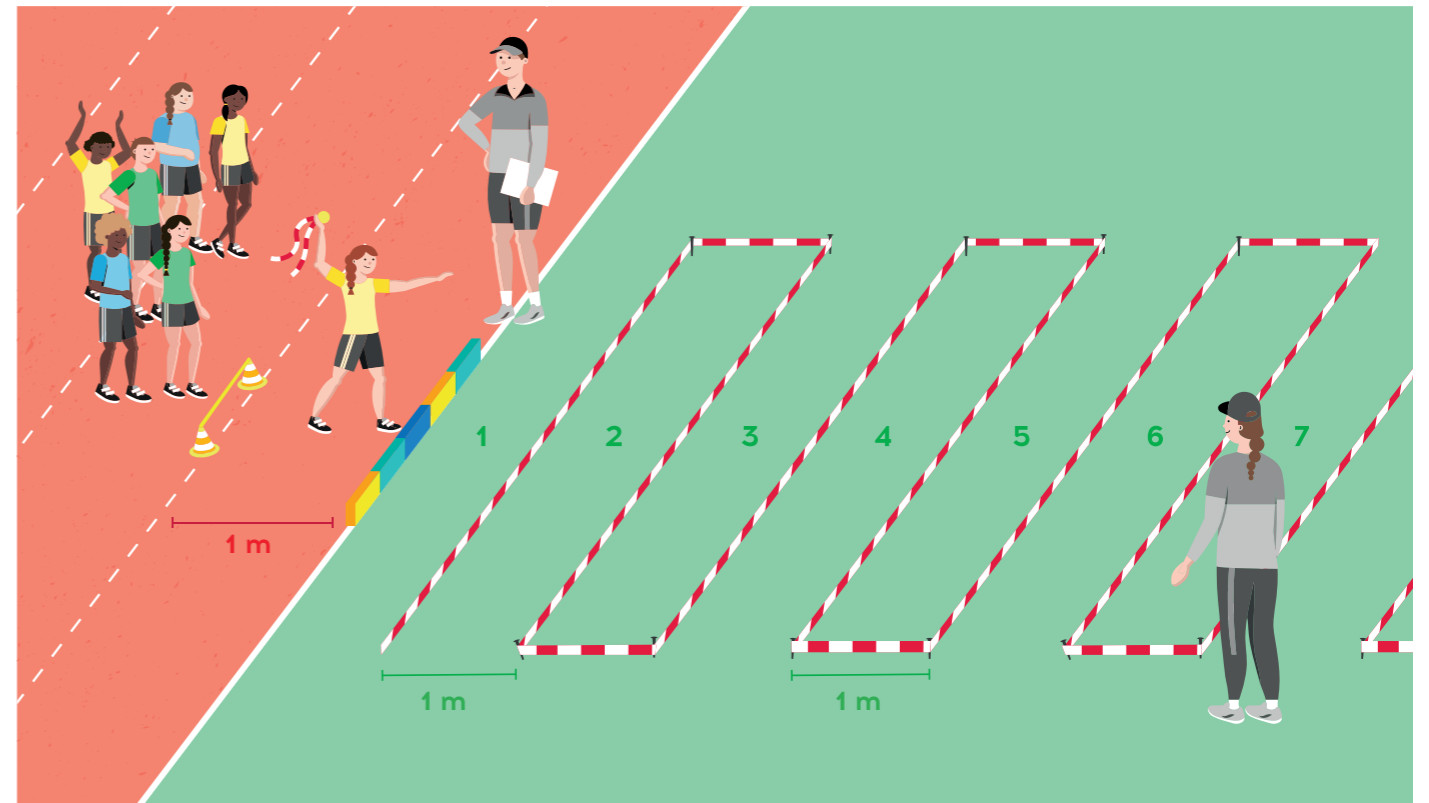




Wettbewerbsaufgabe

Zonenwurf aus dem Stand



Ablauf/Organisation

- Es wird ein Zielbereich mit 1 m breiten Wurfzonen ab der Abwurflinie markiert. Jede Zone entspricht 1 Punkt (siehe Abb.).
- Mit Hütchen wird der Wurf- vom Wartebereich getrennt.
- Die Kinder werfen das Wurfgerät aus dem Stand so weit wie möglich. Die Wurfzone, in der das Gerät aufkommt, bestimmt die erreichte Punktzahl.
- Jedes Team hat 30 Versuche. Jedes Kind muss mindestens dreimal werfen.

Leistungsermittlung

- Für die erreichte Wurfzone erhält das Kind bei jedem Wurf die entsprechenden Punkte: Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.
- Der Wurf ist ungültig, wenn ...
 - ... die Abwurflinie übertreten oder das Zielfeld berührt wird.
 - ... der Abwurfbereich nach dem Wurf nicht nach hinten verlassen wird.
 - ... nicht aus dem Stand geworfen wird.
- Der Wurf ist gültig, wenn die Geräte neben dem Zielfeld landen. Er wird entsprechend den (gedachten) Verlängerungen der jeweiligen Zone gewertet.
- Würfe, die nicht der vorgegebenen Bewegungsausführung entsprechen, können wiederholt werden.

Materialien

- Wurfgerät (Schlag-, Tennis-, Flatter- oder Koosh-Ball, Wurfstab, Wurfrakete)
- 1 Zielfeld (15 m x 30 m)
- 2 Begrenzungsmarkierungen (Hütchen o. Ä.)
- Zonenmarkierung (z. B. Flatterband und Heringe; in Hallen: Klebeband und/oder Hütchen)

Wertung

- Die besten 25 erzielten Punktzahlen des Teams werden addiert und bilden das Teamergebnis.

Sportstätte

- Bewegungs- und Wurffläche (Sportplatz, Schulhof, Sporthalle)

Helfer*innen

- 1 Helfer*in für die Abwurfkontrolle, die Ansage der Weiten und die Protokollführung
- 1 Helfer*in zur Punktermittlung und Zurückbeförderung der Wurfgeräte