

Tierolympiade

1 & 2



Ausschreibung
Gaukinderturnfest 2018

Tierolympiade 1 & 2

Ein Wettbewerb für Kinder der
Jahrgänge 2009 bis 2013

Tierolympiade 1: 2011 bis 2013

Tierolympiade 2: 2009 bis 2010

In den Altersstufen sind die Inhalte des
Wettbewerbs für Jungen und Mädchen
gleich.

Jeder Teilnehmer/in erhält eine Medaille
und eine Urkunde

Inhaltsverzeichnis

Tierolympiade 1: Seite 3

Tierolympiade 2: Seite 11



Der Wettbewerb besteht aus einem 8-Kampf.

Es sollten alle 8 Stationen absolviert werden.

Die Höchstpunktzahl beträgt pro Station 3 Punkte.

Tierolympiade 1

Station 1 „Tiger“



Aufgabe:

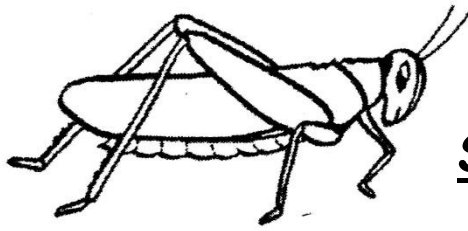
Kinder sprinten 6 m und holen ein Puzzleteil, drehen um und sprinten wieder zurück, legen das Puzzleteil ab, das viermal. Zum Schluss ist das Puzzle fertig.

Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	bis 25 sec.
2 Punkte	bis 30 sec.
1 Punkt	ab 30 sec.



Station 2 „Grashüpfer“

Aufgabe:

Kinder hüpfen je Durchgang

→ im Lauf

→ aus dem Stand mit beiden Beinen

→ im Stand mit einem Bein

über die Bananenkisten

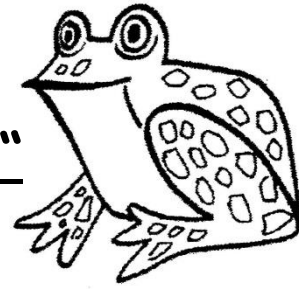
Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	alle drei Durchgänge fehlerfrei
2 Punkte	zwei Durchgänge fehlerfrei
1 Punkt	bis zu einem Durchgang fehlerfrei

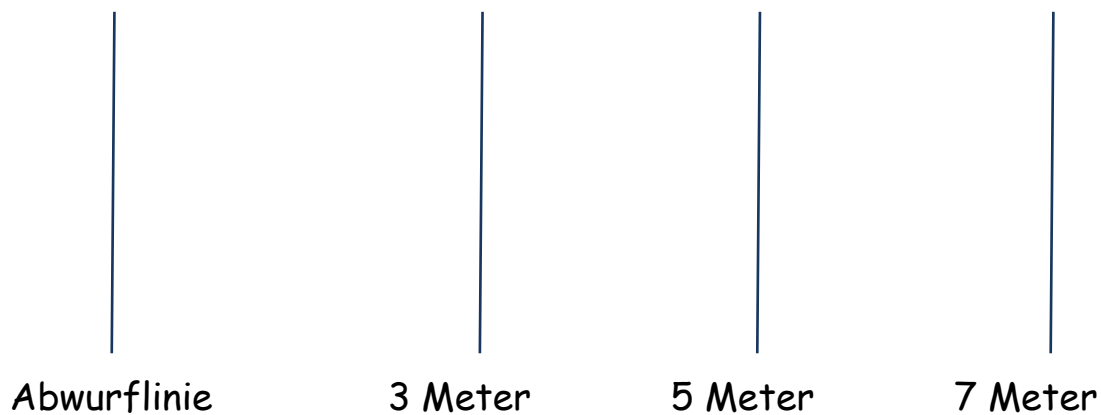
Station 3 „Frosch“



Aufgabe:

Die Gummistiefel (Gr. 33) von einer Abwurflinie im Schlagwurf in die Zonen werfen.

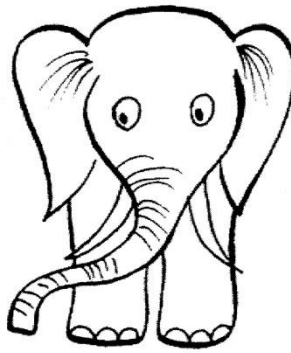
Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	ab 7 Meter
2 Punkte	ab 5 Meter
1 Punkt	bis 3 Meter

Station 4 „Elefant“



Aufgabe:

Nach jeder gelaufenen Runde (max. 5 Runden) wird eine Wäscheklammer abgezogen und in den Kasten geworfen. Die Wäscheklammern werden am T-Shirt, Höhe Bauch, befestigt.

Aufbau:

jede Seite 25 Meter, max. 5 Runden

Start/Ziel



Wertung:

3 Punkte	5 Runden laufen
2 Punkte	4 Runden laufen
1 Punkt	bis 3 Runden laufen



Station 5 „Affe“

Aufgabe:

Den Holm fassen und seitwärts hangeln. Dabei dürfen die Füße den Boden nicht berühren.

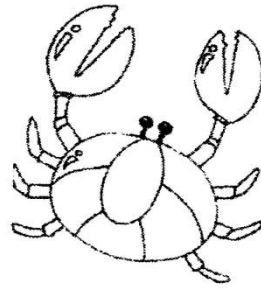
Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	drei Holmenlängen
2 Punkte	zwei Holmenlängen
1 Punkt	bis zu einer Holmenlänge

Station 6 „Krebs“



Aufgabe:

Es muss aufrecht und ohne abzustiegen über die Bank gegangen werden. Dabei sind drei Wege abzuleisten: vorwärts, rückwärts (keine Nachstellschritte) und seitwärts.

Aufbau:

Zwei umgedrehte Turnbänke werden auf einen kleinen Kasten aufgelegt.



Wertung:

3 Punkte	Ohne absteigen und alle drei Richtungen balanciert
2 Punkte	einmal absteigen oder nur zwei Richtungen balanciert
1 Punkt	mehr als einmal absteigen oder nur eine Richtung balanciert

Station 7 „Känguruh“



Aufgabe:

Die Kinder laufen die Strecke dreimal. Nach jeder Bahn zurück laufen und von vorne beginnen. (Wie das Spiel Himmel und Hölle.)

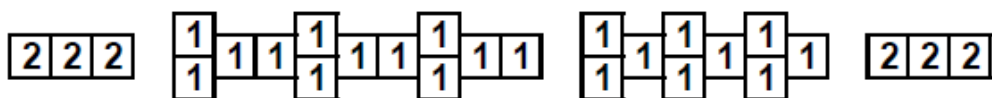
Aufbau:

Felder ca. 30 x 30 cm

Teppichfliesen in der Halle auf einen Bodenläufer legen (können nicht rutschen). Sägemehl oder Kreide.

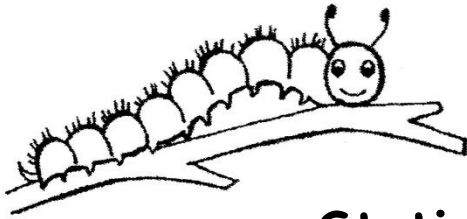
1 = mit einem Bein

2 = mit beiden Beinen



Wertung:

3 Punkte	bei drei Bahnen ohne Fehler
2 Punkte	bei zwei Bahnen ohne Fehler
1 Punkt	bis weniger als zwei Bahnen ohne Fehler



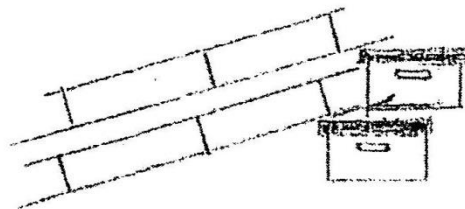
Station 8 „Tausendfüßler“

Aufgabe:

Im Vierfüßlergang auf zwei schmalen Langbänken vorwärts hoch, seitwärts runter und rückwärts wieder hoch stützen.

Aufbau:

Zwei Langbänke werden parallel gestellt, aufgelegt auf zwei kleine Kästle.



Wertung:

3 Punkte	vor-, seitwärts und rückwärts
2 Punkte	vor- und seitwärts
1 Punkt	weniger als zwei Wege geschafft

Tierolympiade 2

Station 1 „Tiger“



Aufgabe:

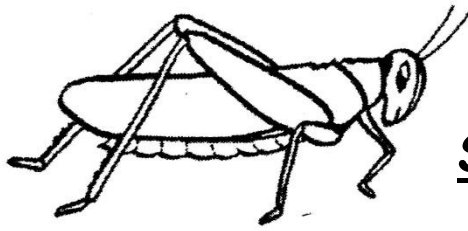
Kinder sprinten 6 m und holen ein Puzzleteil, drehen um und sprinten wieder zurück, legen das Puzzleteil ab, das sechsmal. Zum Schluss ist das Puzzle fertig.

Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	bis 40 sec.
2 Punkte	bis 45 sec.
1 Punkt	ab 50 sec.



Station 2 „Grashüpfer“

Aufgabe:

Kinder hüpfen je Durchgang

→ im Lauf

→ aus dem Stand mit beiden Beinen

→ im Stand mit einem Bein

über die Bananenkisten

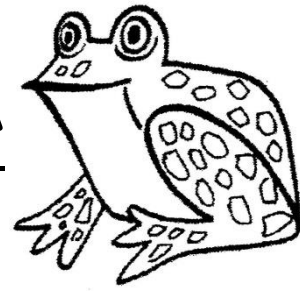
Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	alle drei Durchgänge fehlerfrei
2 Punkte	zwei Durchgänge fehlerfrei
1 Punkt	bis zu einem Durchgang fehlerfrei

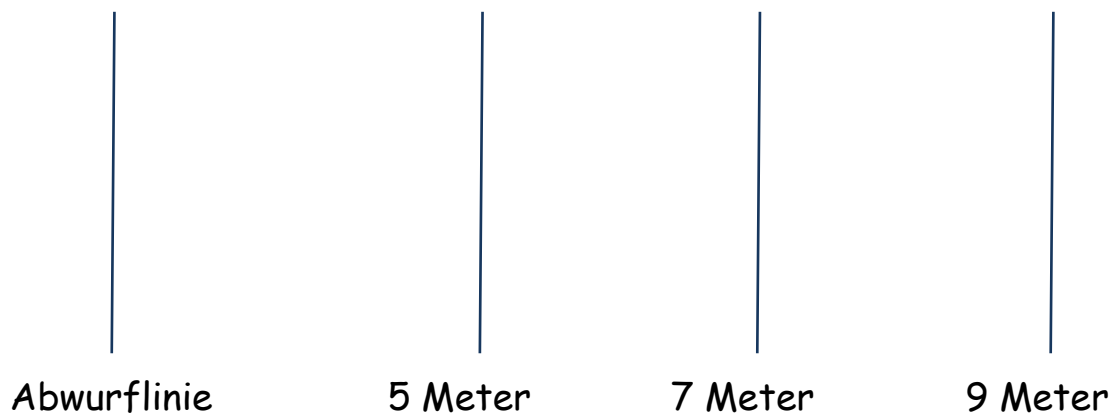
Station 3 „Frosch“



Aufgabe:

Die Gummistiefel (Gr. 33) von einer Abwurflinie im Schlagwurf in die Zonen werfen.

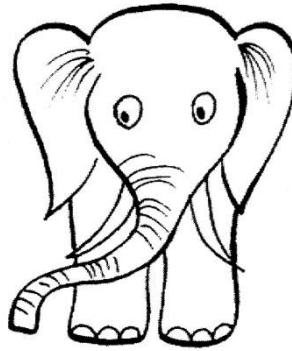
Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	ab 9 Meter
2 Punkte	ab 7 Meter
1 Punkt	bis 5 Meter

Station 4 „Elefant“



Aufgabe:

Nach jeder gelaufenen Runde (max. 8 Runden) wird eine Wäscheklammer abgezogen und in den Kasten geworfen. Die Wäscheklammern werden am T-Shirt, Höhe Bauch, befestigt.

Aufbau:

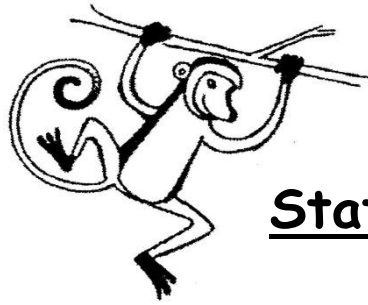
jede Seite 25 Meter, max. 8 Runden

Start/Ziel



Wertung:

3 Punkte	8 Runden laufen
2 Punkte	7 Runden laufen
1 Punkt	bis 5 Runden laufen



Station 5 „Affe“

Aufgabe:

Innerhalb der Streben am Barren im Hang fassen.

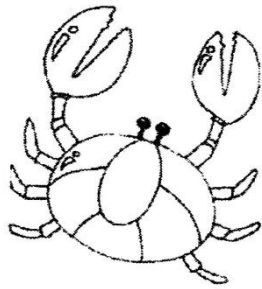
1. Seitwärts zur anderen Seite hangeln, ohne die Füße auf den Boden zu setzen (am 1. Holm).
2. Danach vorwärts zur anderen Seite hangeln.
3. Danach wieder rückwärts bis zur anderen Seite hangeln und dabei nicht den Boden berühren.

Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	alle drei Streben gehangelt
2 Punkte	seit- und vorwärts gehangelt
1 Punkt	die Füße waren am Boden



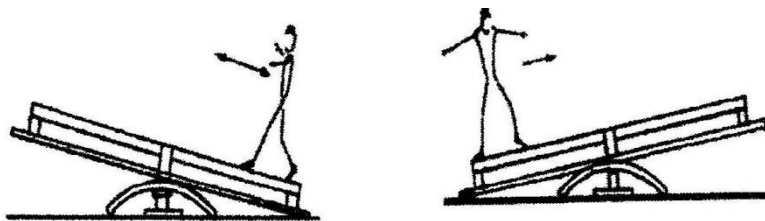
Station 6 „Krebs“

Aufgabe:

Es muss aufrecht und ohne abzustiegen über die Bank gegangen werden. Dabei sind drei Wege abzuleisten: vorwärts, rückwärts (keine Nachstellschritte) und seitwärts.

Aufbau:

Auf eine umgedrehte Turnbank wird eine blaue Matte gelegt und darauf wiederum eine umgedrehte Turnbank gestellt.



Wertung:

3 Punkte	Ohne absteigen und alle drei Richtungen balanciert
2 Punkte	einmal absteigen oder nur zwei Richtungen balanciert
1 Punkt	mehr als einmal absteigen oder nur eine Richtung balanciert

Station 7 „Känguruh“



Aufgabe:

Die Kinder laufen die Strecke dreimal. Nach jeder Bahn zurück laufen und von vorne beginnen. (Wie das Spiel Himmel und Hölle.)

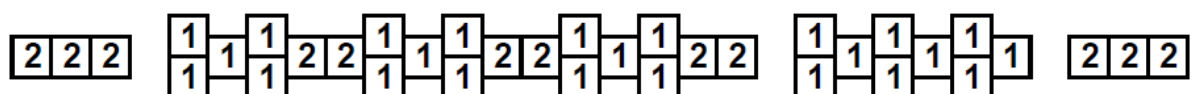
Aufbau:

Felder ca. 30 x 30 cm

Teppichfliesen in der Halle auf einen Bodenläufer legen (können nicht rutschen). Sägemehl oder Kreide.

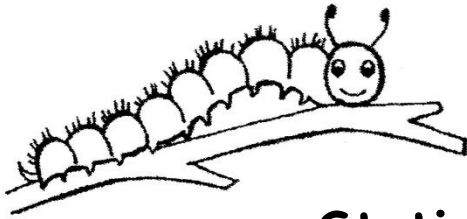
1 = mit einem Bein

2 = mit beiden Beinen



Wertung:

3 Punkte	bei drei Bahnen ohne Fehler
2 Punkte	bei zwei Bahnen ohne Fehler
1 Punkt	bis weniger als zwei Bahnen ohne Fehler

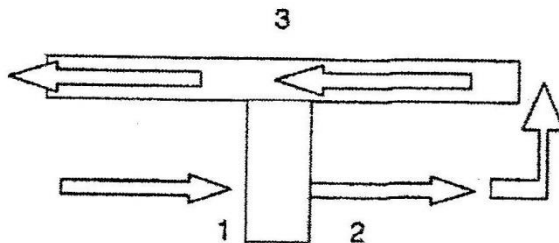


Station 8 „Tausendfüßler“

Aufgabe:

1. Im Liegestütz rücklings bis vor den Kastendeckel
2. Drehung in den Liegestütz vorlings, über den Kastendeckel bis an das andere Ende der Bank
3. Rücklings in Bauchlage über die Bank schieben

Aufbau:



Wertung:

3 Punkte	alle drei Wege geschafft
2 Punkte	zwei Wege geschafft
1 Punkt	weniger als zwei Wege geschafft

