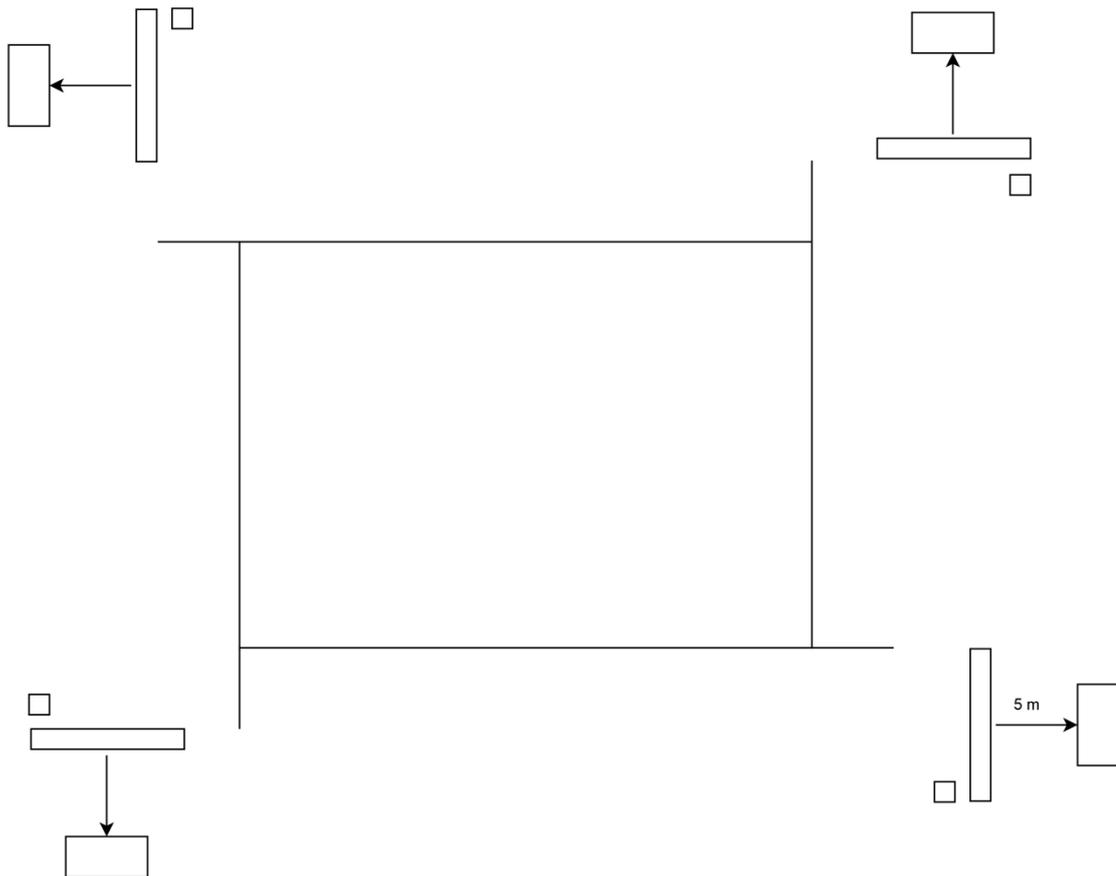


Kategorie A

Biathlon

Material

- 4 Langbänke (*Sitzfläche nach vorne*)
- 4 Kisten (*Depot für Tennisbälle*)
- 40 Tennisbälle
- 4 Schwedenkästen (*Boden +3 Elemente*)
- Malstäbe (*Abschrankung Laufrunde*)
- Klebeband (*Startlinie*)



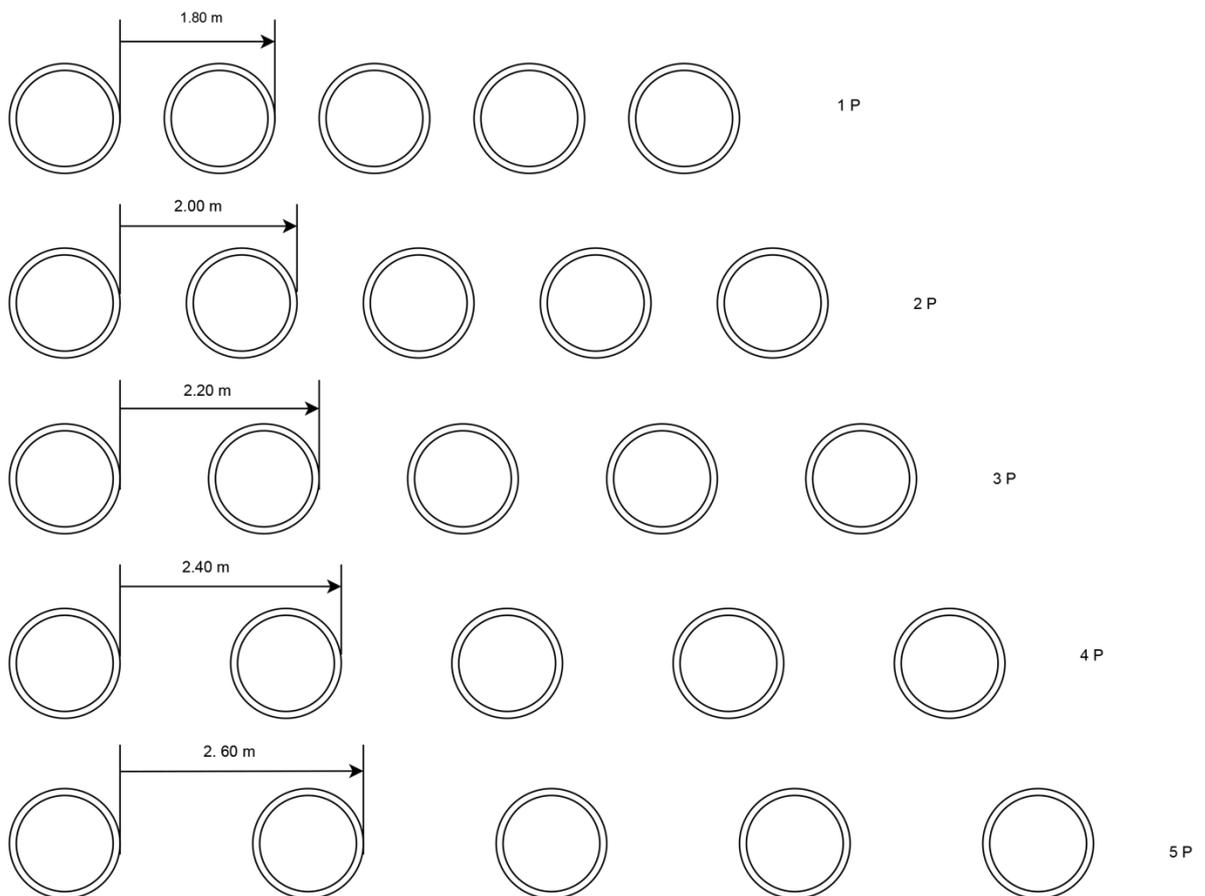
Jedes Mannschaftsmitglied läuft innerhalb von 3 Minuten so viele Runden wie möglich. Jede Laufrunde gibt einen Punkt. Nach jeder absolvierten Runde muss ein Wurf mit einem Tennisball auf den offenen Schwedenkasten erfolgen. Für jeden direkten Treffer in den Schwedenkasten erhält die Mannschaft einen zusätzlichen Punkt. Es zählen nur direkte Treffer.

Kategorie A

Sprung

Material

- 25 Reifen
- Klebeband (*abkleben der Reifen*)
- *evt. dicke Matte (zum Reinrennen)*



Ziel ist es eine Bahn mit fünf, in regelmässigen Abständen am Boden liegenden, Reifen mittels Laufsprüngen zu überwinden.

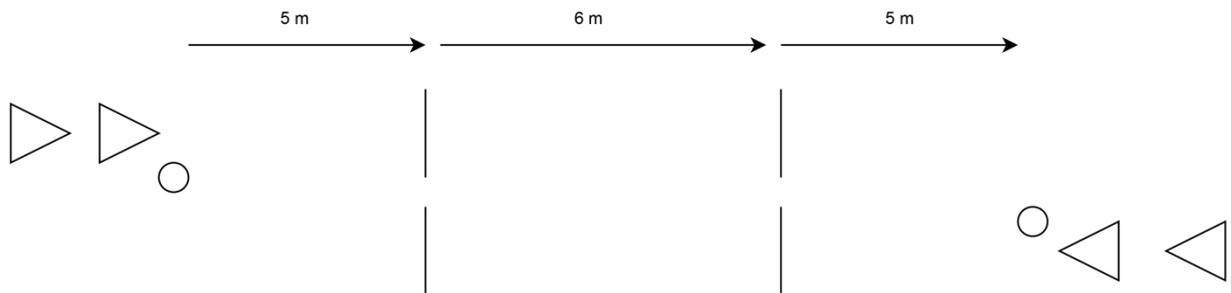
Jedes Mannschaftsmitglied wählt aus, welche Bahnen es springen möchte. Alle haben zwei Versuche. Der Versuch ist gültig, wenn die Bahn ohne Berührung der Reifen absolviert worden ist. Beide Versuche werden gewertet. Es gibt keinen Probe-sprung.

Kategorie A

Sprint

Material

- 2 Malstäbe
- 1 Staffelstab
- 4 Hürden
- 1 Bündel für den Schlussläufer
- 1 Stoppuhr



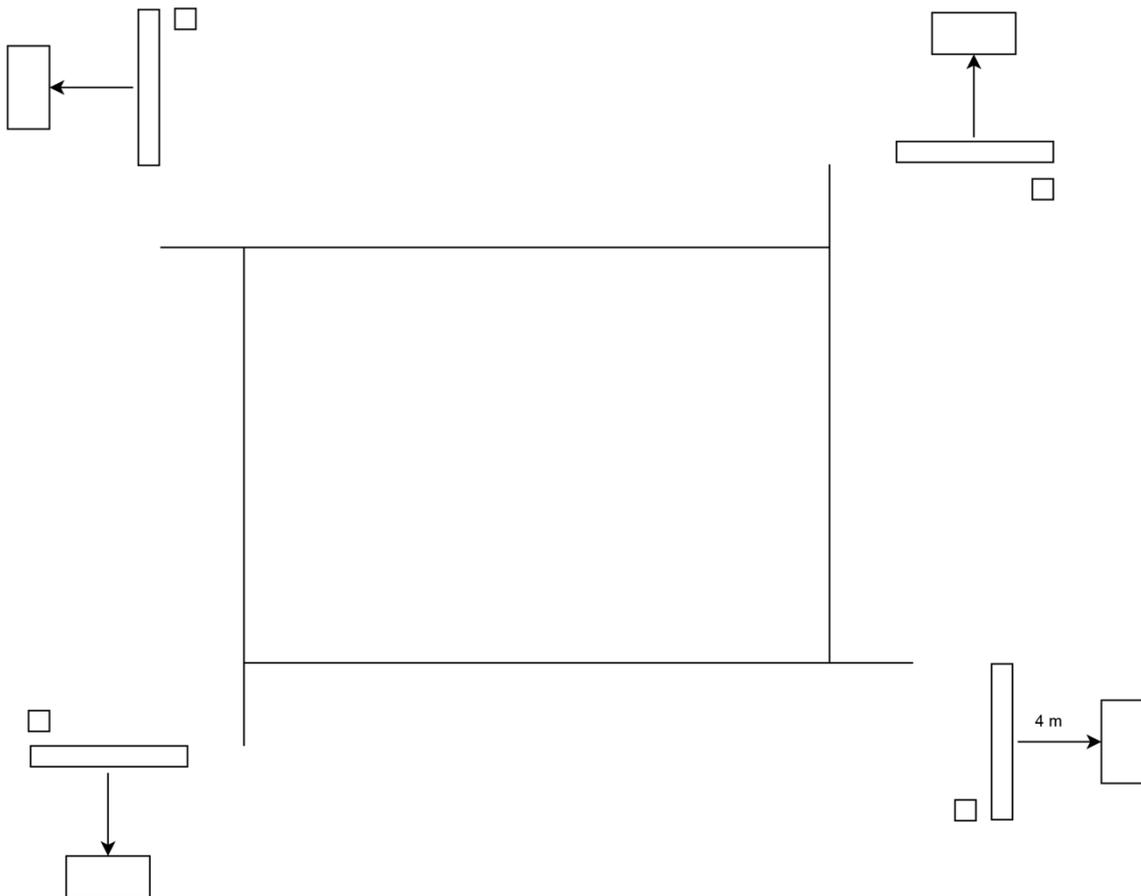
Die Mannschaft absolviert möglichst schnell 16 Längen der Hürdenstafette. Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt hinter dem Malstab. Umgefallene Hürden müssen vom fehlerhaften Läufer wieder aufgestellt werden. Frühstart und Wechselfehler werden mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.

Kategorie B

Biathlon

Material

- 4 Langbänke (*Sitzfläche nach vorne*)
- 4 Kisten (*Depot für Tennisbälle*)
- 40 Tennisbälle
- 4 Schwedenkästen (*Boden +3 Elemente*)
- Malstäbe (*Abschrankung Laufrunde*)
- Klebeband (*Startlinie*)



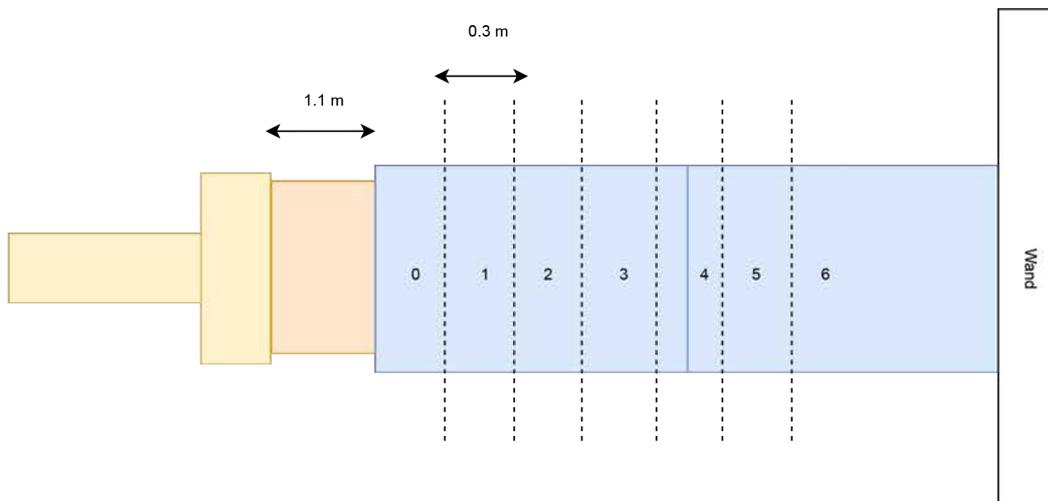
Jedes Mannschaftsmitglied läuft innerhalb von 3 Minuten so viele Runden wie möglich. Jede Laufrunde gibt einen Punkt. Nach jeder absolvierten Runde muss ein Wurf mit einem Tennisball auf den offenen Schwedenkasten erfolgen. Für jeden direkten Treffer in den Schwedenkasten erhält die Mannschaft einen zusätzlichen Punkt. Es zählen nur direkte Treffer.

Kategorie B

Sprung

Material

- 2 Schwedenkastenoberteile
(als T vor dünnen Matten positioniert)
- 3 dünne Turnmatten
(1 x 3 Matten aufeinandergestapelt, zwischen Schwedenkasten-T und dicken Matten)
- 2 dicke Matten
- Klebeband (*Markierung*)



Ziel ist es möglichst weit auf die dicke Matte zu springen. Der Absprung erfolgt auf dem Schwedenkastenoberteil. Der am nächsten beim Absprung liegende Abdruck wird gezählt (analog Weitsprung in den Sand). Es darf Anlauf geholt werden. Die Länge des Anlaufes variiert von Halle zu Halle. Eine Sprungrolle ist nicht erlaubt. Jedes Mannschaftsmitglied hat zwei Versuche. Beide Versuche werden gewertet. Es gibt keinen Probesprung.

Kategorie B

Sprint

Material

- 5 Gummiringe
- 1 Stoppuhr
- Klebeband (*für Startlinie*)



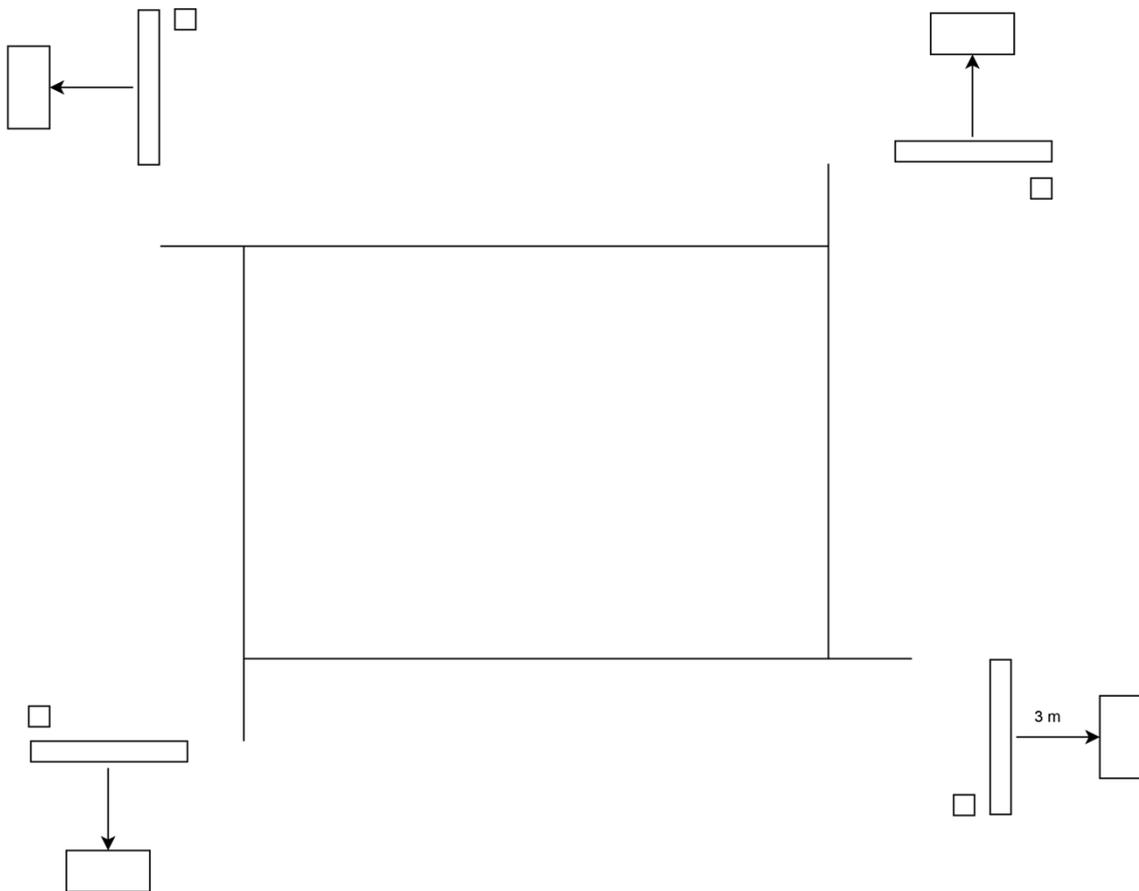
Jedes Mannschaftsmitglied hat sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz seiner Wahl zu holen. Je nach Ring sind 1 bis 5 Punkte zu gewinnen.
Jedes Mannschaftsmitglied hat zwei Versuche. Beide Versuche werden gewertet.

Kategorie C

Biathlon

Material

- 4 Langbänke (*Sitzfläche nach vorne*)
- 4 Kisten (*Depot für Tennisbälle*)
- 40 Tennisbälle
- 4 Schwedenkästen (*Boden +2 Elemente*)
- Malstäbe (*Abschrankung Laufrunde*)
- Klebeband (*Startlinie*)



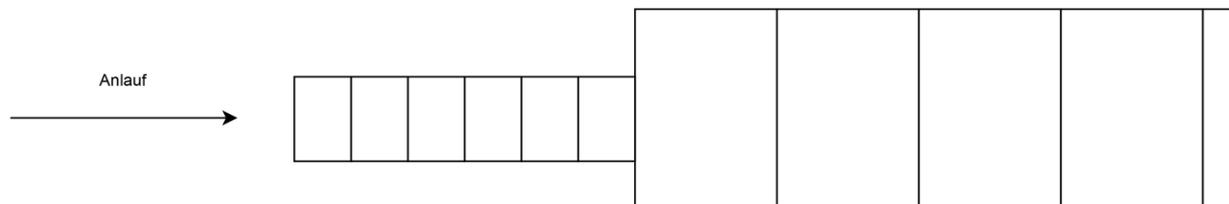
Jedes Mannschaftsmitglied läuft innerhalb von 3 Minuten so viele Runden wie möglich. Jede Laufrunde gibt einen Punkt. Nach jeder absolvierten Runde muss ein Wurf mit einem Tennisball auf den offenen Schwedenkasten erfolgen. Für jeden direkten Treffer in den Schwedenkasten erhält die Mannschaft einen zusätzlichen Punkt. Es zählen nur direkte Treffer.

Kategorie C

Sprung

Material

- 6 Schaumstoffwürfel
- 4 dünne Matten
- 1 dünne Matte (*an Wand zum Schutz*)



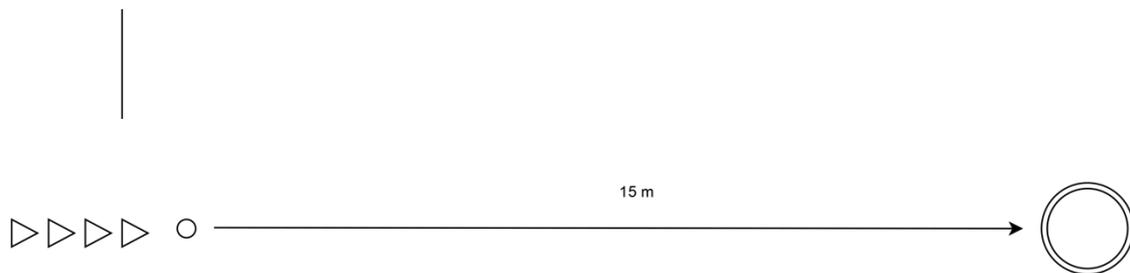
Ziel ist es, über möglichst viele Schaumstoffwürfel zu springen. Jedes Mannschaftsmitglied wählt aus, ob es über 2,3,4,5 oder 6 Schaumstoffwürfel springen will, Die Schaumstoffwürfel haben die Grösse einer Bananenschachtel. Pro Person sind zwei Versuche erlaubt. Der Versuch ist dann gültig, wenn die Würfel nicht berührt werden beim Überspringen. Beide Versuche werden gewertet. Es gibt keinen Probesprung.

Kategorie C

Sprint

Material

- 1 Set Zahlenkarten (1-16)
- 1 Reif
- 1 Malstab
- 1 Stoppuhr
- Klebeband



Die Mannschaft bringt in möglichst kurzer Zeit alle Spielkarten vom Reifen zur markierten Linie und legt sie dort in der richtigen Reihenfolge hin.

Die Läufer rennen abwechselungsweise zum Reifen, nehmen eine Spielkarte mit und rennen zurück zur Mannschaft. Dort wird mittels Handklatsch, welcher hinter dem Malstab erfolgt, an das nächste Kind übergeben. Die Karten liegen mit der Rückseite nach oben in Reif. Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Zahlen in der richtigen Reihenfolge auf der markierten Linie liegen.