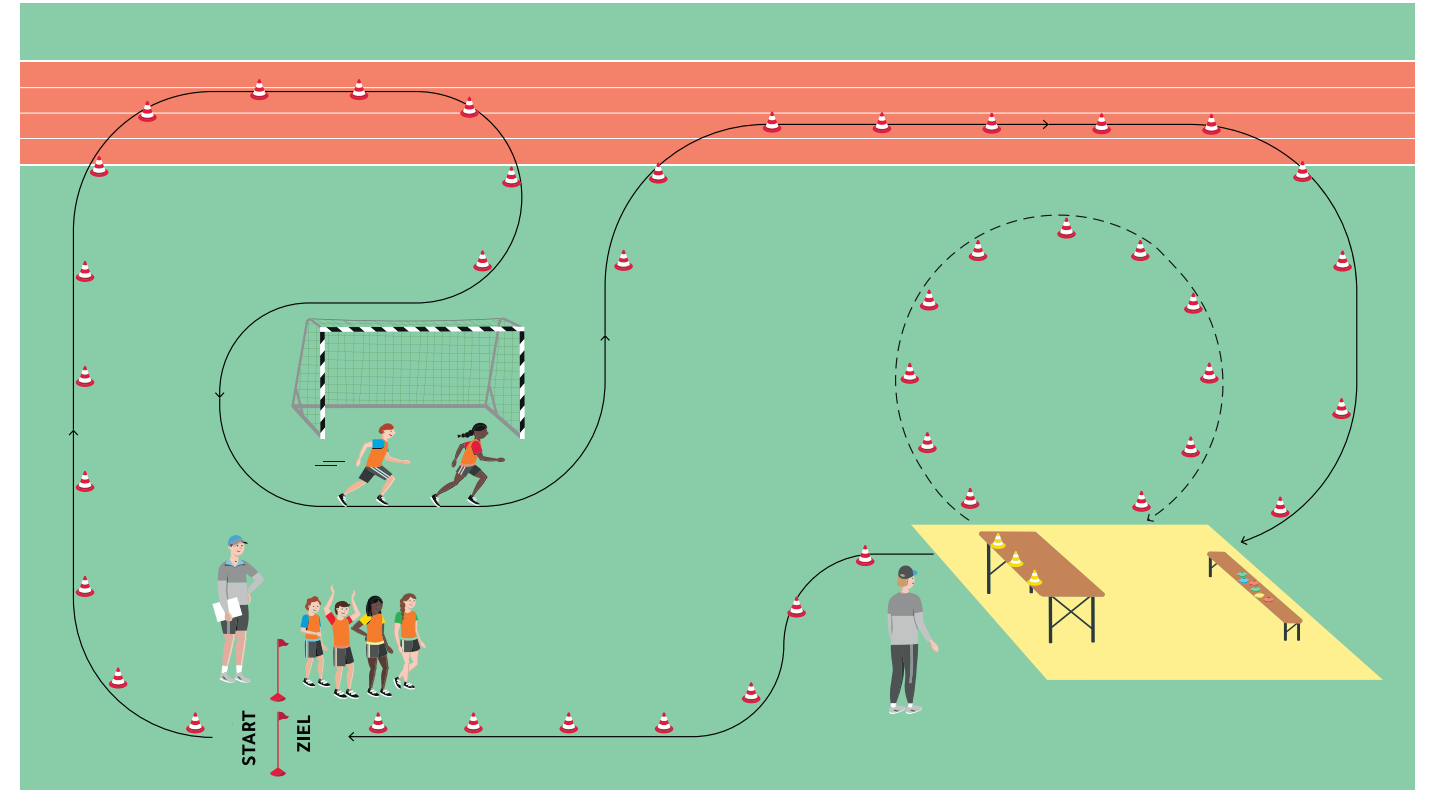




Wettbewerbsaufgabe

Biathlon-Staffel



Ablauf/Organisation

- Es wird eine etwa 200–300 m lange Laufrunde markiert, in deren Verlauf für das Team eine Wurfstation mit drei gleichen Zielen aufgebaut wird. 2–3 m davor werden sechs gleiche Wurfgeräte bereitgelegt. Zusätzlich wird eine Strafrunde (ca. 20–30 m) markiert.
- Von jedem Team werden drei Laufteams gebildet, die sich aus jeweils zwei bis drei Kindern zusammensetzen, die gemeinsam laufen. Bei Teams, die nur aus vier bis fünf Kindern bestehen, müssen Kinder doppelt in den Laufteams eingesetzt werden. Das erste Laufteam startet auf ein Startkommando.
- Die Kinder eines Laufteams werfen an der Wurfstation die sechs Wurfgeräte, um möglichst alle Ziele zu treffen. Dabei hat jedes Kind die gleiche Anzahl von Würfeln.
- Es darf erst geworfen werden, wenn alle Kinder des Laufteams an der Wurfstation angekommen sind. Für jedes Ziel, das nach den sechs Würfeln stehen bleibt, muss das Laufteam gemeinsam eine Strafrunde absolvieren.
- Nachdem das Laufteam die Laufrunde zweimal durchlaufen hat, schickt es durch Abschlagen das nächste Laufteam auf die Strecke.
- Die Länge der Lauf- und Strafrunden sowie die Art der Ziele und der Wurfgeräte kann die ausrichtende Schule den jeweiligen örtlichen Gegebenheiten anpassen. Die Gesamtlänge der Laufstrecke eines Laufteams beträgt etwa 400–600 m.

Leistungsermittlung

- Die Laufzeit wird ermittelt und notiert.
- Die Zeit wird gestoppt, sobald das letzte Kind des dritten Lauf-Teams die Ziellinie überquert.

Materialien

- Wegemarkierungen (z. B. Hütchen, Hürden)
- 1 Wurfstation (z. B. Festzeltgarnitur)
- 3 Ziele (z. B. Hütchen)
- 6 Wurfgeräte (z. B. Sandsäckchen, Tennis-, Gymnastikbälle)

Sportstätte

- Lauffläche (Sportplatz, Schulhof, Sporthalle)

Wertung

- Die erzielte Staffelzeit ergibt das Teamergebnis.

Helfer*innen

- 1 Helfer*in für die Kontrolle der Wechsel, das Zählen der Runden, das Startkommando, die Zeitnahme und die Protokollführung
- 1 Helfer*in an der Wurfstation und zum Einweisen in die Strafrunde