

Geräte – Pflicht – Übungen:

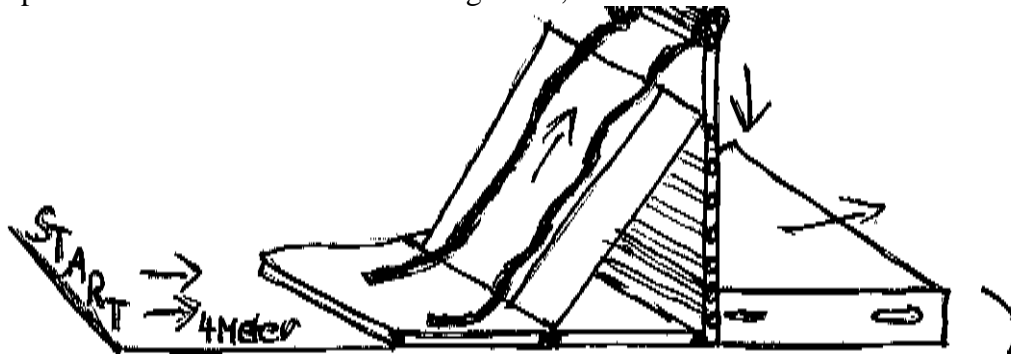
			WEIBLICH	MÄNNLICH
Jugend E	2001/2002	P1-P2	Balken und Sprung	Reck und Sprung
Jugend D	1999/2000	P2-P3	Balken und Sprung	Reck und Sprung
Jugend C	1997/1998	P3-P4	Balken und Sprung	Reck und Sprung

Ungenormte Übungen: für weiblich und männlich gleich !

Jugend E, D

Nr. 1 Gryffindors-Turm

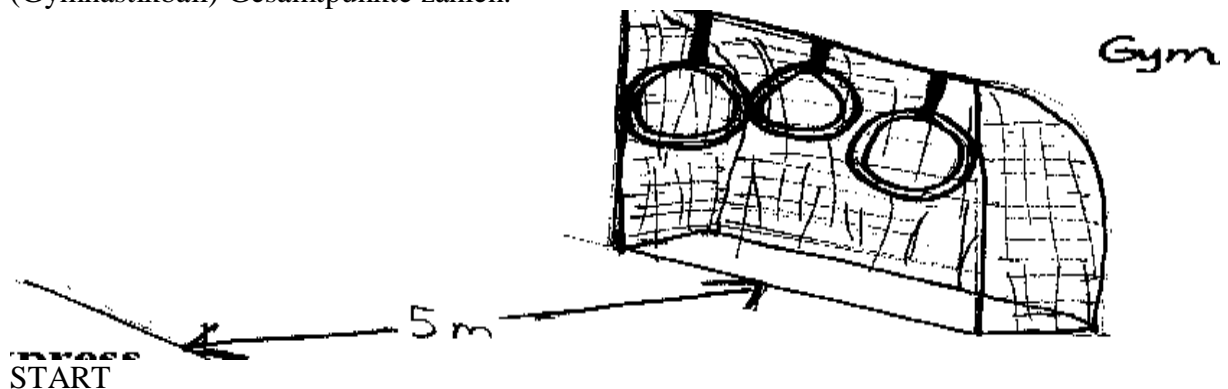
An einer 4 Meter entfernten Linie starten je 2 Kinder. Sie klettern am Tau eine, an die Sprossenwand gelehnte, Niedersprungmatte nach oben und springen auf eine Weichbodenmatte. Zurück zum Start. Die nächsten 2 Kinder starten, sobald die ersten über der Sprossenwand sind. Die Zeitmessung endet, sobald das letzte Kind die Startlinie erreicht.



Jugend D, C

Nr. 2 Quidditch

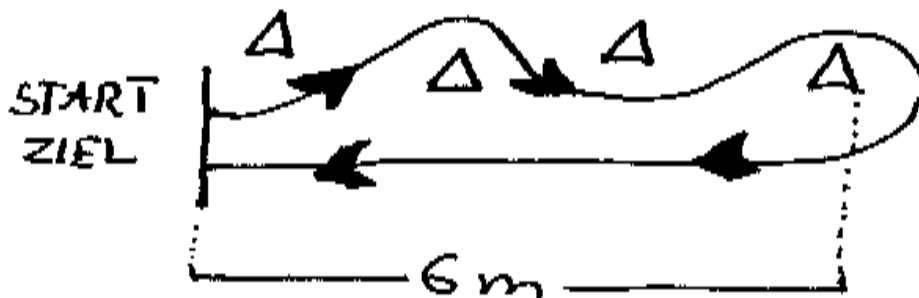
An einem Handballtor oder Barren (ganz ausfahren) sind 3 Gymnastikreifen (außen groß, 1 Punkt; innen klein, 2 Punkte) befestigt. Von 5 Metern Entfernung hat jedes Kind 2 Würfe. (Gymnastikball) Gesamtpunkte zählen.



Jugend E

Nr. 3 Hogwarts-Express

Ein Kind liegt mit dem Bauch auf einem Rollbrett und muss sich mit den Händen fortbewegen. Es wird eine Staffel mit 4 Kindern und einem Rollbrett gefahren. Gefahren wird vom Start in einem Slalom um die Hütchen und auf dem direkten Weg zurück. Danach wird gewechselt. Die Gesamtzeit der Mannschaft wird gewertet.



Jugend C

Nr. 4 Besenflug

Ein Teammitglied liegt mit dem Bauch auf dem Rollbrett. Arme und Beine sind gestreckt und dürfen nicht den Boden berühren. Die anderen Teammitglieder versuchen, durch gemeinsames Anschieben das Teammitglied so nah wie möglich in die Zone 3 zu rollen. Danach ist das nächste Teammitglied dran usw.

(Achtung: Haare zusammenbinden und auf die Finger aufpassen!!!)

Wertung:

Bleibt das Rollbrett mit dem Teammitglied in	- Zone 1 liegen	6 Punkte
	- Zone 2 liegen	8 Punkte
	- Zone 3 liegen	10 Punkte
	- Zone 4 liegen	8 Punkte
	- Zone 5 liegen	6 Punkte

Sobald das Rollbrett mit einer Rolle die Linie der nächsten Zone komplett überquert hat, gilt die Punktzahl dieser Zone. Bleibt das Rollbrett außerhalb der Zone 5 stehen, gibt der Versuch 0 Punkte. Berühren Hände oder Füße den Boden gibt es auch 0 Punkte.

