



BEWEGUNG UND SPORT - GRUNDSCHULE

Veranstaltungen auf Bezirks- und Landesebene Schuljahr 2024/25

ALLGEMEINE RICHTLINIEN

Die Schulsportveranstaltungen der Grundschule richten sich in der Regel an die **gesamte Klasse**. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler Spiel und Sport in verschiedenen Umgebungen mit Freude ausüben und grundlegende Bewegungs-, Sport- und Sozialerfahrungen sammeln können.

Alle Schülerinnen und Schüler **werden einbezogen**, das Ergebnis der Klasse wird in den Vordergrund gestellt und die individuelle Leistung wird als wertvoller Beitrag für das gemeinsame Ergebnis anerkannt.

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer **werden**, unabhängig von der individuellen Leistung, **prämiiert**.

Die **Teilnahme** an den Schulsportveranstaltungen ist immer **kostenlos**.

ALLE VERANSTALTUNGEN DER GRUNDSCHULEN WERDEN NACH DEM PRINZIP DER INKLUSION DURCHGEFÜHRT.

Die Veranstaltungen finden am Vormittag statt und enden um ca. 12.30 Uhr. Bei der Einschreibung ist auf eine eventuelle Überschneidung mit den Zeiten der Mensa zu achten.

DIE REGLEMENTS DER VERSCHIEDENEN DISZIPLINEN WERDEN JEWEILS EINIGE WOCHEN VOR DER GEPLANTEN VERANSTALTUNG AUF Lasis/ÖFFENTLICHE ORDNER NR.020000 VERÖFFENTLICHT.

DIE EINSCHREIBUNGEN ERFOLGEN AUSSCHLIEßLICH ÜBER DAS LASISPROGRAMM/EINSCHREIBUNG, WELCHES IN DEN ORDNERN DER PROVINZ (PROV-PROGRAMME) ZU FINDEN IST. DIESER ORDNER KANN NUR ÜBER EINEN PC IM SEKRETARIAT GEÖFFNET WERDEN.

VERANSTALTUNGEN

- **Promo- Gym– 4. Dezember 2024**

Jeder Schüler/jede Schülerin einer Klasse absolviert einen einfachen Hindernis-Parcour (Slalomlauf, Überwinden eines Kastens im Freistil, Durchkriechen unter Hindernissen...)

Außerdem müssen 7 Schüler*innen pro Klasse in den Disziplinen Turnen an der Bank, Bodenturnen oder Bocksprung einfache vorgegebene Übungen vorzeigen.

Das Programm im Detail folgt.

- **Die ganze Klasse läuft - für die 5. Klassen (Sept./Okt. 2024)
für die 4. Klassen (Mai 2025)**

Die Veranstaltung findet auf einem Leichtathletikplatz im Freien statt. Im Mittelpunkt stehen die Disziplinen Laufen, Werfen und Springen für alle Schülerinnen und Schüler.

- Laufen: Ein **Hürdenlauf** der ganzen Klasse auf Zeit,
- Springen: **Zonenweitsprung** mit „Zonenabsprung“ (d.h. es wird vom Absprungpunkt gemessen, ein „Übertreten“ ist ausgeschlossen) und **Zonenlandung**.
- Werfen: **Vortex (5. Klassen) und Ballwurf (4. Klassen)**
- **Biathlon-Staffellauf**
- Den Abschluss bildet eine **8x50m Staffel (4 Mädchen+4 Buben) mit Staffelstab**.

Biathlon-Staffellauf: Die Schüler*innen bilden Dreiergruppen und sollen als Staffelteam eine Strecke mit integrierter Zielwurfstation (Tisch mit 3 Markierungshütchen und 6 Bällen) absolvieren. Die Hütchen dürfen erst getroffen werden, wenn sich alle Läufer an der Wurfstation befinden. Ähnlich wie beim Biathlon muss die Gruppe für jeden stehen gebliebenen Kegel (Fehlwurf) eine „Strafrunde“ (entlang der Laufschleife) absolvieren. Die nächste Dreiergruppe startet, sobald alle Läufer der vorigen Gruppe über die Ziellinie gelaufen sind.

Gemessen werden die absolvierten Runden in einer vorgegebenen Zeit.



- **NEU: ZONENWEITSPRUNG**

Alle Kinder nehmen teil.

An der Sprunggrube werden seitlich Zonen markiert.

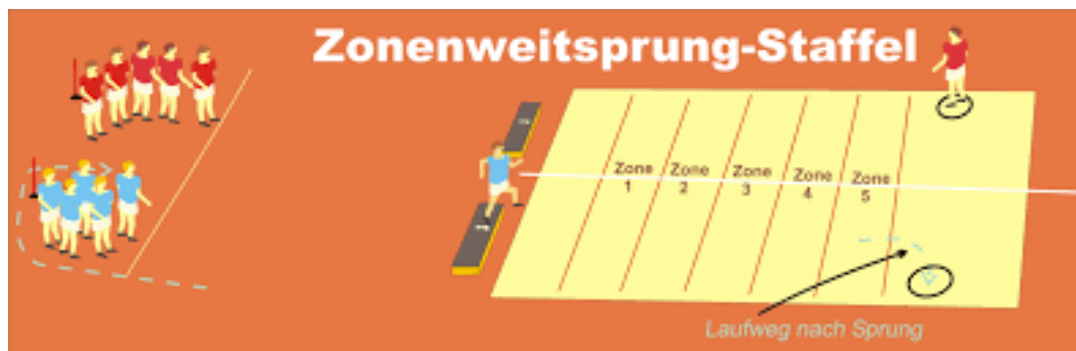
Neben der Grube wird jeweils ein Reifen gelegt. Nach dem Startkommando „Fertig! Los!“ läuft das erste Kind an, springt einbeinig ab und landet möglichst beidbeinig mit paralleler Fußstellung in der Grube. Nach der Landung läuft das Kind direkt zum Reifen neben der Grube; sobald es diesen mit beiden Füßen betreten hat und der Schiedsrichter die erreichte Punktezahl mitteilt, darf das nächste Kind des Teams mit dem Anlauf an der Startlinie beginnen.

Nach 5 Minuten wird der Durchgang durch ein akustisches Signal (z. B. Pfiff) beendet.

LEISTUNGSERMITTLUNG

Die Kinder treten als Klasse gegeneinander an. Sie sollen jeweils nach kurzem Anlauf so weit wie möglich springen. Erst wenn das Kind nach der Landung mit beiden Füßen im Reifen, welcher neben der Sprunggrube liegt, steht, darf das nächste Kind mit dem Anlauf beginnen. Der Schiedsrichter nennt laut die erreichte Zonenzahl (Die Lehrperson trägt diese in die Namensliste ein).

Welche Staffel erzielt innerhalb von ca 5 Minuten die meisten Weitenpunkte.



Alle Disziplinen lassen sich auch leicht ohne Leichtathletikanlage üben und festigen.

Alle Schülerinnen und Schüler erhalten eine Medaille als Anerkennung und Erinnerung.

• **Ball über die Schnur**

Ball über die Schnur wird in der Halle auf einem Volleyballfeld gespielt, es kann aber auch problemlos im Freien und auf beliebigen Feldern gespielt werden. Im Mittelpunkt stehen **Werfen** und **Fangen** und das Zusammenspiel in der Gruppe. Gespielt wird mit einem Volleyball oder einem ähnlichen Ball. Der Ball wird wo über die Schnur (Netz) auf die andere Seite geworfen, dass er dort auf den Boden fällt, sowie dies im eigenen Feld zu verhindern. Dabei werden einfache Regeln angewandt, die ein **Zusammenspiel** fördern, damit alle Schülerinnen und Schülern in das Spiel einbezogen werden.

Gespielt wird in Turnierform, jede Klasse spielt gegen mehrere andere Klassen. So wird eine „Siegerklasse“ ermittelt. Alle Klassen erhalten eine Anerkennungsmedaille.

Spielregeln im Anhang 1.

Kalender 2024/2025

Veranstaltung	Datum	Ort	Klassen
Die ganze Klasse läuft	Mi, 25.09.2024	Toblach	5. und 1. MS
	Do, 26.09.2024	St. Cristina/ Gröden	5. und 1. MS
	Die, 01.10.2024	Mals	5. und 1. MS
	Mi, 02.10.2024	Meran	5. und 1. MS
	Fr, 04.10.2024	Brixen	5. und 1. MS
	Die, 08.10.2024	Bozen 1	5. und 1. MS
	Mi, 09.10.2024	Bozen 2	5. und 1. MS
	Fr, 11.10.2024	Bozen 3	5. und 1. MS
	Mo, 14.10.2024	Leifers	5. und 1. MS
Promo Gym	Mi, 04.12.2024	Bozen	4.5.
Ball über die Schnur	Die, 14.01.2025	La Villa/Gadertal	5.
	Do, 16.01.2025	Brixen	5.
	Mo, 20.01.2025	Bozen 1	5.
	Die, 21.01.2025	Bozen 2	5.
	Fr, 24.01.2025	Meran	5.
Die ganze Klasse läuft	Fr, 16. 05.2025	Meran	4.
	Mo, 19.05.2025	Bozen 1	4.
	Do, 22.05.2025	Bozen 2	4.
	Fr, 23.05.2025	Brixen/Bruneck	4.

BALL ÜBER DIE SCHNUR

BESCHREIBUNG

Das Spiel besteht darin, in der vorgesehenen Zeit möglichst viele Punkte zu sammeln indem der Ball über das Netz so ins andere Feld geworfen wird, dass der Ball auf der anderen Seite den Boden berührt, oder die andere Mannschaft einen anderen Fehler begeht.

GRUNDREGELN

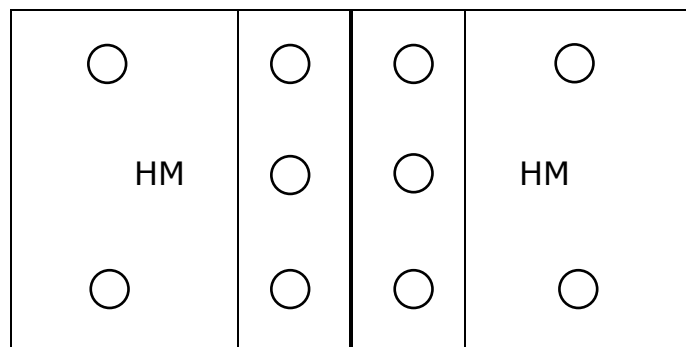
- ✓ Das Volleyballfeld dient als Spielfeld (evtl. Verkleinert, je nach Teilnehmerzahl)
- ✓ Softvolley, Minivolley
- ✓ Die Netzhöhe beträgt 2m
- ✓ Die Mannschaft im Feld besteht aus 6 Spieler/innen (3 Mädchen, 3 Buben)

Abb. 1

Positionen im Feld:

O = Spieler/in

HM = Spieler/in **H**inten **M**itte



Der/die Hinten Mitte beginnt nach Losentscheid mit einem Aufschlag, sagt den Wechsel an und das Spiel wird bis zu einem Fehler fortgeführt.

Diejenige Mannschaft, die den Ball auf den Boden des anderen Feldes wirft oder den Gegner zu einem anderen Fehler zwingt, erhält einen Punkt und das Aufschlagrecht.

Aufschlag oder Service

Bei **Spielbeginn** wird der Ball von unten geschlagen und zwar hinter der 3m Linie. Nach jedem Punkt beginnt das Spiel mit einem Aufschlag.

Wurf

Der Ball muss immer mit beiden Händen über dem Kopf übers Netz geworfen bzw. den Mitspielern zugespielt werden.

Nur der/die HM darf aufschlagen oder den Ball ins gegnerische Feld werfen.

Die anderen Spieler/innen müssen den Ball fangen, bevor er den Boden berührt und ihn dann zu HM passen (**nicht übergeben**).

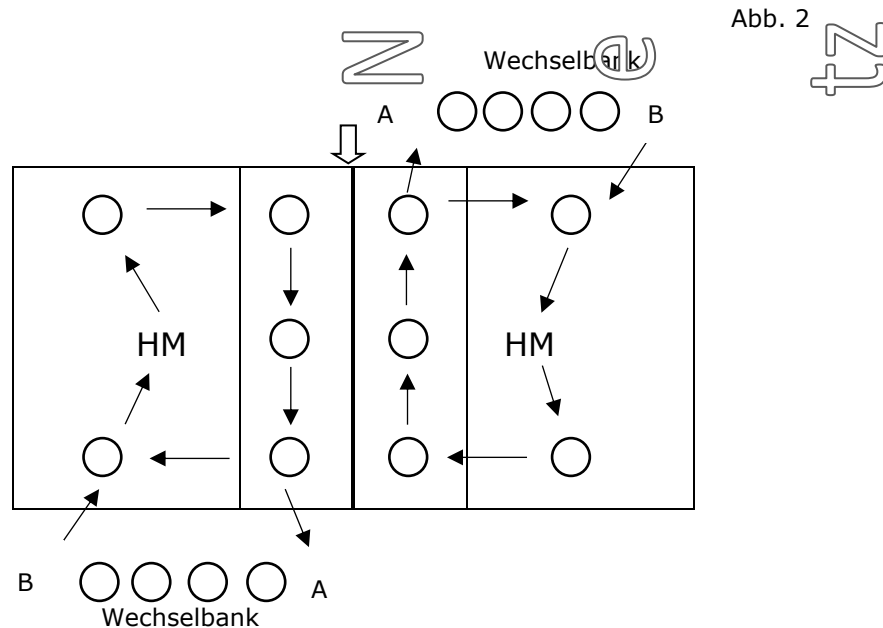
Es können 2 Zuspiele zwischen den Spieler/innen gemacht werden, bevor HM den Ball über das Netz ins andere Feld wirft.

HM darf die 3m Linie berühren aber nicht übertreten.

Wenn der Ball, geworfen oder geschlagen, das Netz nicht überquert und bevor er den Boden berührt „gerettet“ wird, darf HM es ein 2. Mal versuchen (aber immer nur **innerhalb der 3 erlaubten Berührungen**/Zuspiele)

Jedes Mal mit dem Aufschlag oder Wurf ruft HM den Wechsel der eigenen Mannschaft, der in einer Rotation der Spieler/innen um 1 Position im Uhrzeigersinn besteht.

Wenn eine Mannschaft aus mehr als 6 Spieler/innen besteht, verlässt der/die Spieler/in auf der Position A im Moment der Rotation das Feld, während von der Wechselbank ein/e Spieler/in schnell auf die Position B wechselt (Abb. 2 – **Mädchen für Mädchen, Buben für Buben**).



Die Mannschaft im Angriff begeht einen Fehler und die andere Mannschaft bekommt einen Punkt wenn:

- ✓ Sie aufschlägt oder wirft und der Ball geht nicht über das Netz und fällt ins eigene Feld
- ✓ Der Ball nach Aufschlag oder Wurf außerhalb des Feldes landet
- ✓ Beim Aufschlag oder Wurf die 3m Linie überschritten wird
- ✓ Der/die Spielerin beim Wurf nicht an der Reihe ist (nur HM darf werfen)
- ✓ Der Wurf auf die andere Seite nicht mit beiden Händen über dem Kopf erfolgt

Die verteidigende Mannschaft begeht einen Fehler und die andere Mannschaft bekommt einen Punkt wenn:

- ✓ Sie den Ball nicht fängt und ihn ins eigene Feld fallen lässt
- ✓ Beim Zuspiel an HM den Ball fallen lässt
- ✓ Mehr als 3 Zuspiele macht

In jeder Phase des Spiels darf der Ball das Netz berühren und darf von einem anderen Spieler/in derselben Mannschaft gefangen werden.

Der Ball kann mit jedem Körperteil vor der Bodenberührung „gerettet“ werden.

Ein/e Spieler/in darf nicht unter dem Netz das andere Feld betreten (gilt für alle Körperteile).

Punktewertung

- ✓ Jeder Fehler bringt der anderen Mannschaft einen Punkt.
- ✓ Jene Mannschaft gewinnt, welche in der vorgeschriebenen Zeit mehr Punkte gesammelt hat.
- ✓ Im Falle von Gleichstand am Ende der Spielzeit wird 1 Entscheidungspunkt gespielt