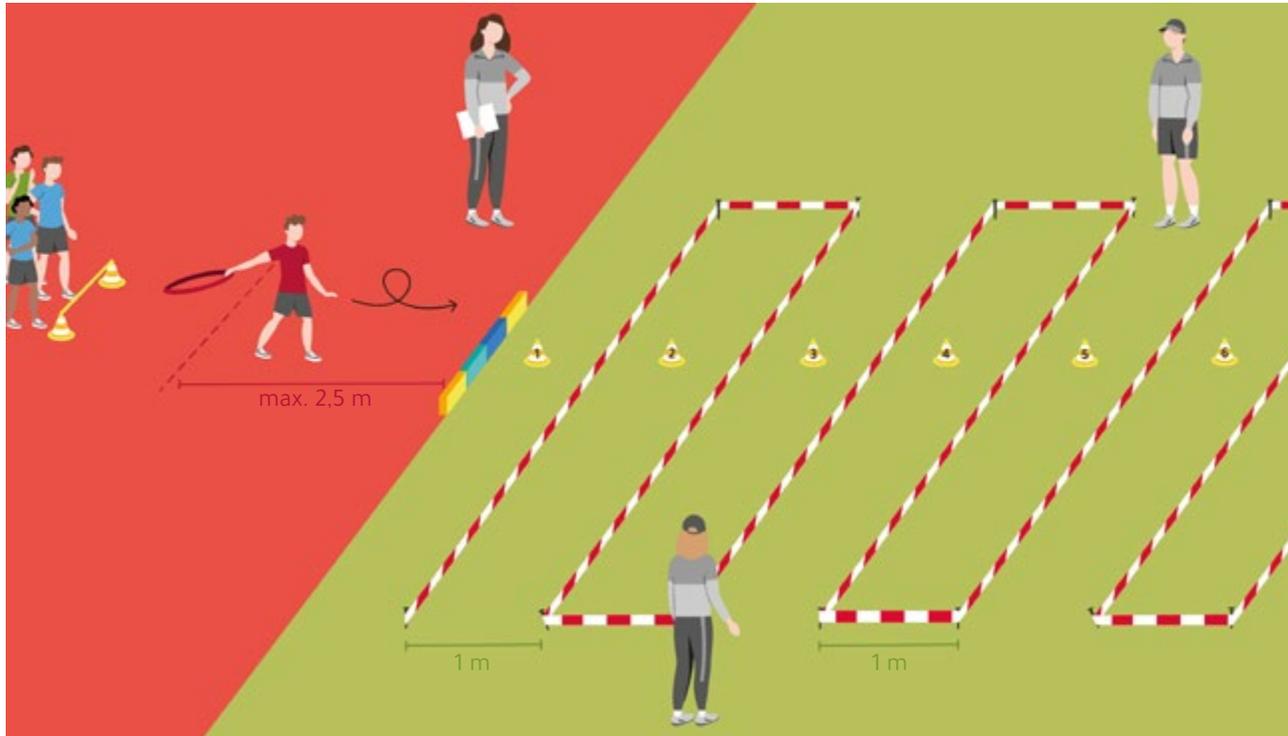


C | DREHWURF

Weit werfen / stoßen: Übungsauswahl der Klassenstufe 5 und 6



Kurzbeschreibung / Organisation

- Ziel: Aus der 1/1-Drehung (oder weniger) sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.
- Die Kinder haben 4 Würfe.
- Die Kinder werfen ein geeignetes Wurfgerät aus maximal 1/1-Drehung in Richtung Wurf Feld mit markierten Zonen. Auch Würfe aus der Wurfauslage (Drehwurf) sind möglich.
- Die 1 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurf- linie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Punktzahl. Dabei zählt der den Kindern nächst- liegende Abdruck.
- Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Linien).
- Der Wurf ist gültig, wenn die Kinder die Abwurf- linie nicht übertreten und das Zielfeld nicht berühren.
- Die Kinder, die gerade nicht werfen, müssen mit Sicherheitsabstand hinter der Wurfzone auf ihren Einsatz warten.

Material

- 1 Abwurf- linie
- 1 Zielfeld (15 m breit / 20 m lang)
- 1 „Gültig- Linie“, die den 2,50 m- Abwurf- bereich begrenzt (alternativ: Wurf aus dem Diskusring)
- Zonenmarkierungen (z. B. Bau- stellenband und Heringe)
- Punkttafeln (z. B. laminiert)
- Wurfgeräte (z. B. Tennisringe, Fahrradreifen)

Helfer*innen

- 2 Helfer*innen: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbringen der Wurfgeräte
- 1 Helfer*in: Aufstellen der Mannschaften und Über- wachen der korrekten Durch- führung

Wertung

- Die 3 besten Versuche werden addiert (ein Streichergebnis).