

Detaildokumentation
Activity Space

Veranstalter

Partner

Medienpartner

Hauptpartnerin

Inhaltsverzeichnis

1. Konzept Leichtathletik-Sporttag als UBS Kids Cup 3
2. UBS Kids Cup 3
2.1 Nachwuchsprojekt UBS Kids Cup 3
2.2 Voraussetzungen für einen UBS Kids Cup 4
2.3 Vorteile bei der Durchführung eines UBS Kids Cup 4
3. Anlage 4
4. UBS Kids Cup Disziplinen 5
4.1 60m-Sprint 5
4.2 Weitsprung 6
4.3 Ballwurf 7
5. Aktivitätsmodule 8
5.1 Activity Space 8
5.1.1 Schwungseil 9
5.1.2 Jonglieren 9
5.1.3 Partnerakrobatik 9
5.1.4 Footbag 9
5.1.5 Weitere Möglichkeiten für einen Activity Space 10
6. Optionale Module 10
6.1 Klassenwettkämpfe 10
6.1.1 Activity Show 10
6.1.2 Klassestafette 10
6.1.3 Teamcross 11
6.2 Spiele 12
6.3 Verpflegung 12
7. Vorbereitung 12
7.1 To Do‘s Sporttag 12
7.2 Vorbereitung für den LA-Spottag im Sportunerricht 13
7.3 Material 13
7.3.1 Materialübersicht 13
7.3.2 Materiallieferung UBS Kids Cup 145
7.4 HelferInnen 15
7.4.1 Helferbedarf 15
7.4.2 Helferbedarf in weiteren Organisationsbereichen 166
7.4.3 Gesamtübersicht Helferbedarf 16
8. Durchführung 177
8.1 Im Klassenverband 177
8.2 In Kleingruppen 177
8.2.1 Gruppengrössen 177
8.2.2 Gruppenbildung 177
8.2.3 Gruppen-Ablauf 188
8.3 Zeitlicher Ablauf 188

© UBS KIDS CUP 2022

8.3.1 Modell-Zeitplan für 6 Schulklassen (ca. 120 SuS) 188
8.3.2 Modell-Zeitplan für 12 Schulklassen (ca. 240 SuS) 188
8.3.3 Modell-Zeitplan für 18 Gruppen (ca. 120 SuS) 199
8.3.4 Modell-Zeitplan für 36 Gruppen (ca. 240 SuS) 19
8.4 Auswertung und Auswertungssoftware 20
9. UBS Kids Cup im Unterricht 211
9.1 Voraussetzungen 211
9.2 Durchführung 211
9.3 Leistungen 211
10. Kontakt 211

1. Konzept Leichtathletik-Sporttag als UBS Kids Cup

Als Fortsetzung zur einführenden Basis-Dokumentation „Leichtathletik Sporttag in Schulen“ wird in der Folge die Durchführungsvariante „Leichtathletik-Sporttag als UBS Kids Cup“ vorgestellt. Im Kapital 8 dieses Leitfadens wird zusätzlich die Untervariante „Durchführung innerhalb des regulären Unterrichts“ erklärt.

Der vorliegende Leitfaden beschreibt die einfachste Form der Durchführung eines Leichtathletik-Sporttages ohne zusätzliche Aktivitätsmodule (Teamstafetten oder Activity Spaces). Für die Durchführungsvarianten mit Aktivitätsmodulen gibt es spezielle Detaildokumentationen.

Der Leichtathletik-Sporttag kann im Normalfall (je nach Anzahl TeilnehmerInnen und verfügbaren Anlagen) an einem halben Tag durchgeführt werden. Häufig wird der Leichtathletik-Sporttag mit z.B. einem Spielturnier (vgl. optionale Module) ergänzt und auf einen ganzen Tag ausgebaut. In diesem Fall ist auch auf eine angemessene Verpflegung zu achten (vgl. Kapitel 4).

Übersicht Module	
UBS Kids Cup Module	Optionale Module
• 60m-Sprint • Weitsprung (Zone) • Ballwurf (200g)	• Spielturniere • Teamspiele • Verpflegung

2. UBS Kids Cup

2.1 Nachwuchsprojekt UBS Kids Cup

Der UBS Kids Cup löste ab dem Jahr 2011 den ehemaligen Erdgas Athletic Cup ab. Der UBS Kids Cup ist ein grosses Nachwuchsprojekt von Swiss Athletics und Weltklasse Zürich, das vom Bundesamt für Sport (BASPO) unterstützt wird. Mit diesem Projekt werden in der gesamten Schweiz über 160‘000 Kinder und Jugendliche bewegt.

Die TeilnehmerInnen im Alter von 7 bis 15 Jahren kämpfen sich in den 3 Leichtathletik Disziplinen 60m-Sprint, Weitsprung (Zone) und Ballwurf (200g) von lokalen Ausscheidungen (Vereinsanlässe, Jugi-Tage, Schul-Sporttage etc.) über Kantonalfinals in den grossen Schweizer Final. Dieser findet jeweils im Spätsommer statt, nur wenige Tage nach dem internationalen Leichtathletik Meeting Weltklasse Zürich. Die Nachwuchstalente bestreiten den UBS Kids Cup Final in der Stadioneinrichtung von Weltklasse Zürich. So können sie sich unter anderem auf der Grossleinwand bewundern und verschiedene Topstars hautnah erleben. Für eine Teilnahme am Schweizer Final qualifizieren sich

aber nicht nur die Allerbesten, sondern es besteht die Möglichkeit Teams für die Teamstafette (Puzzle-Stafette) anzumelden. Bei Interesse und für weitere Informationen wenden sie sich an das UBS Kids Cup Team (info@ubs-kidscup.ch).

2.2 Voraussetzungen für einen UBS Kids Cup

Es gibt nur drei Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit der Sporttag als UBS Kids Cup ausgetragen werden kann:

1. Registrierung des Schulsporttages auf der Website www.ubs-kidscup.ch
2. Tragen der gratis gelieferten Startnummern
3. Meldung der Resultate (UBS Kids Cup-Disziplinen) mittels der zur Verfügung gestellten Gratis-Auswertungssoftware (MS Excel)

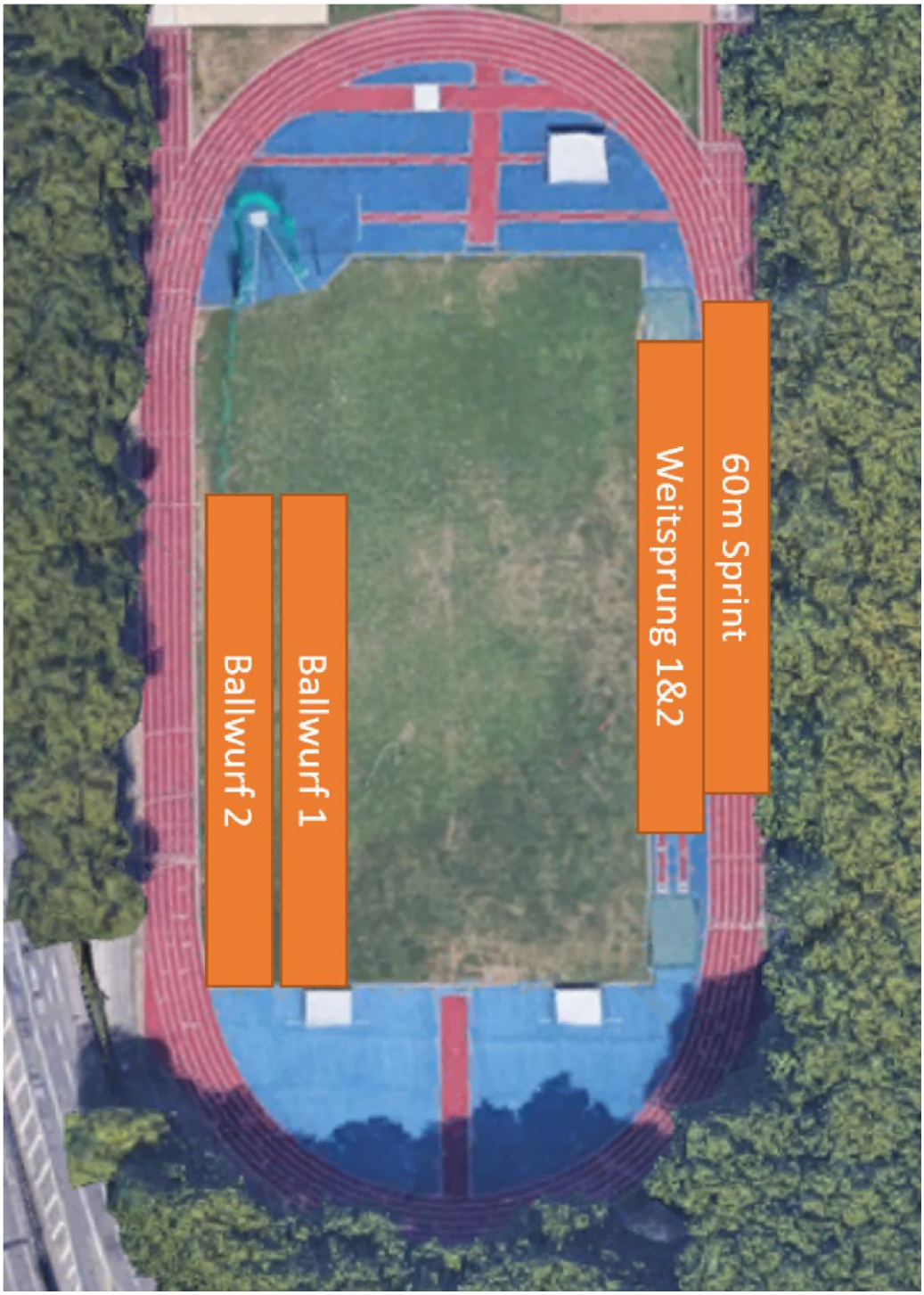
2.3 Vorteile bei der Durchführung eines UBS Kids Cup

Wenn die beschriebenen Voraussetzungen erfüllt werden, dann können Sie von den folgenden Vorteilen profitieren:

- Sie bekommen für jedes gemeldete Resultat einen „Teilnehmerbatzen“ (CHF 2.- pro TeilnehmerIn)
- Sie bekommen ein fixfertiges Sporttag-Konzept (inkl. verschiedenen Durchführungsvarianten)
- Sie können gratis eine einfache Auswertungssoftware herunterladen, die Ihnen die Resultaterfassung und die Auswertung in Ranglisten ermöglicht. Falls Sie das möchten, ist in der Software auch eine Übersicht integriert, die Ihnen das Geben von Schulnoten ermöglicht
- Sie bekommen gratis Resultatblätter zur Vereinfachung des organisatorischen Ablaufes
- Sie können (falls sie möchten) für jedes Kind ein hochwertiges Teilnehmergeschenk kostenlos bestellen
- Sie können organisatorisches Material (vgl. Kapitel 6.2.1) zur Durchführung des Sporttages gratis bestellen
- Die besten 25, bzw. 35 Kinder pro Jahrgang und Kanton (je nach Kanton) qualifizieren sich für den Kantonalfinal
- Der Datenschutz ist gewährleistet

3. Anlage

Es ist möglich den Leichtathletik-Sporttag auf einer Schulhausanlage mit genügend grossen Nebenplätzen durchzuführen. Je nach Anzahl der beteiligten SuS ist es notwendig, dass mehr als zwei Sprintbahnen und mehr als eine Weitsprung- bzw. Ballwurfanlage vorhanden sind. Idealerweise wird der Leichtathletik-Sporttag auf einer Sportanlage mit 400m-Bahn ausgetragen. Dafür zeigt die untenstehende Skizze eine mögliche Anordnung der Posten.



4. UBS Kids Cup Disziplinen

4.1 60m-Sprint

Mit der 60m-Sprintdistanz wird die Schnelligkeit gemessen. Auf die Reaktionsschnelligkeit kommt es beim Starten an, während danach beim maximalen Sprint die Aktionsschnelligkeit ausschlaggebend ist.

Ablauf

Alle SuS haben 1 Versuch. Es laufen jeweils zwei SuS gleichzeitig. Der Start erfolgt als Hochstart ohne Startblock.

Wertung

Der Startordner achtet darauf, dass sich die LäuferInnen hinter der Startlinie bereitstellen. Er gibt das Kommando „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Schlag mit dem Startholz.

Messung
Auf das Startzeichen starten die Zeitnehmer die Stoppuhr und stoppen diese sobald der Läufer auf seiner Bahn mit der Brust (nicht Extremitäten wie Kopf, Arme oder Füsse) die Ziellinie überquert.

Fehlversuch
Bei einem Frühstart wird der Läufer verwarnt. Bei einem wiederholten Frühstart derselben Person wird der Versuch für ungültig erklärt und mit einem „Nuller" gewertet. Ebenso ist ein Lauf mit 0 zu werten, wenn ein Läufer seine Bahn verlässt und jenen auf der anderen Bahn behindert. Derjenige, der behindert worden ist, darf den Lauf wiederholen.

Anlage
Auf einer 400m-Rundbahn werden die 60m auf der Zielgeraden ausgetragen (60m-Startlinie bis Ziellinie). Falls keine Kunststoffbahn zur Verfügung steht, kann auf den Rasen ausgewichen werden. Darauf werden 60m abgemessen und 2 (oder mehr) Bahnen mit Markierkegel/Hütchen vorbereitet.

Material
- Messband zum Abmessen der 60m plus Auslauf von mind. 10m (wenn keine Markierungen vorhanden)
- 15 Markierkegel/Hütchen (alle 10m)
- Startholz
- 2 Stoppuhren
- 2 Postenblätter mit Schreibzeug/-unterlagen

HelferInnen
- 1 Startordner (gibt auch Startkommando)
- 2 Zeitnehmer und Schreiber (= total 3)

Tipp
Für den Schreiber wie auch für die SuS, ist eine klare Reihenfolge nach den Startnummern von Vorteil.

4.2 Weitsprung

Die Disziplin Weitsprung wurde bereits im alten Griechenland in ähnlicher Form praktiziert. Seit der Wiedereinführung der Olympischen Spiele 1896 in Athen wird im Weitsprung um Olympia-Gold gekämpft. Die Anlaufgeschwindigkeit, die Sprungkraft beim Absprung und die Technik beeinflussen die Leistung.

Ablauf
Alle SuS haben 3 Versuche, wobei das beste Resultat gewertet wird. Die 3 Versuche werden gemäss einer vorher bestimmten Reihenfolge der SuS nacheinander absolviert. D.h. alle SuS absolvieren zuerst den ersten Versuch, bevor es dann für alle in den zweiten und anschliessend in den dritten Versuch geht. Die Länge des Anlaufs wird von jedem S selbstständig gewählt.

Wertung
Ein Sprung wird nur gewertet, wenn der Absprung einbeinig in der Absprungzone erfolgt ist. Die Absprungzone beträgt 80cm, d.h. 30cm vor und hinter dem 20cm breiten Balken. Falls die Absprungzone nicht eingezeichnet ist, sollte diese mittels weissem Klebeband markiert werden.

Messung
Gemessen wird vom zur Absprungzone nächstgelegenen Eindruck irgendeines Körperteils im Sand (zur Erleichterung des Messens einen Stecknagel einsetzen) zum vordersten Punkt des Absprungs (Zehenspitze). Es wird in Zentimetern gemessen.

Tipp
Der Messende stellt unmittelbar nach dem Absprung seinen Fuss auf den Absprungpunkt, was das genaue Messen vereinfacht.

Fehlversuch
Der Versuch wird mit 0 gewertet, wenn jemand nach der Zone abspringt. Ebenfalls ungültig ist ein Sprung, bei dem der S nach absolviertem Sprung in die Sandgrube zurückgeht. Er muss ausserhalb der Sandgrube zurückgehen.

Anlage
Sandgrube mind. 6 x 2.5m, Anlauf mind. 30m

Material
- 1 Messband 10m
- 1 Stecknagel
- 1 Sandrechen
- weisses Klebeband zur Markierung der Absprungzone
- Postenblatt mit Schreibzeug/-unterlage

HelferInnen
- 1 Schreiber
- 2 Messende (und Ausebner der Sandgrube) (= total 3)

Tipp
Bei entsprechender Infrastruktur können bei grossen Schülerzahlen zwei (oder mehr) Anlagen betrieben werden. Als Messende können auch rekonvaleszente SuS eingesetzt werden.

4.3 Ballwurf

Der Ballwurf ist die Basisform des Werfens, die auch beim Schneeball- oder beim „Steine-in-den-See-Werfen“ schon von Kindern natürlich eingesetzt wird. Dabei sind Schnellkraft und Koordination von grosser Bedeutung. Die Grundbewegung Werfen wird in zahlreichen Sportspielen wie z.B. Handball, Basketball oder auch Tennis (Aufschlag und Smash) eingesetzt.

Ablauf
Alle SuS haben 3 Würfe mit dem 200g schweren Ball, der weiteste Versuch wird gewertet. Die 3 Würfe werden vom jeweiligen S direkt nacheinander ausgeführt, so dass der Messende nur die weiteste Entfernung messen muss.

Messung
Der Messpunkt befindet sich in der Mitte der Anlaufbahn an der vorderen Kante des Abwurfbalkens (oder Abwurflinie). Es wird der Weiteste der 3 Würfe gemessen, wobei der Nullpunkt des Messbandes beim ersten Aufschlagpunkt des Balls angesetzt wird. Der Schreiber kann so die Weite beim Messpunkt ablesen und in Zentimetern notieren.

Fehlversuch
Bei Übertritt mit irgendeinem Körperteil auf oder über den Abwurfbalken (oder Abwurflinie) ist der Wurf ungültig und wird mit 0 gewertet. Ebenfalls ungültig ist der Wurf, wenn die Abwurfzone nicht nach hinten verlassen wird.

Die Bälle werden zum Abwurf zurückgetragen oder gerollt, nicht geworfen!
(Dazu können z.B. 2 der wartenden, oder rekonvaleszenten SuS eingesetzt werden.)

Anlage
Die Wurfanlage befindet sich z.B. innerhalb der Rundbahn mit einer Anlaufzone auf Rasen oder Kunststoffboden und einem Aufschlagsektor auf dem Rasenspielfeld. Es wird ein grosszügig breiter Aufschlagsektor mit Markierkegeln gekennzeichnet (je nach Platzverhältnissen). Es wird eine gerade Anlaufbahn von 4m Breite und mind. 8m Länge gewährt. Für die SuS können zur Orientierung zusätzlich Stoffbänder quer zum Wurfbereich im Abstand von jeweils 10m gespannt / ausgelegt werden.

Material

- Mind. 6 Bälle 200g
- 3 Stecknägel
- Messband mind. 60m
- 12 Markierkegel zur Markierung des Aufschlagsektors (bei 10/15/20/30/40/50m)
- evtl. Balken/Leiste zur Markierung des Abwurfbalkens mit Messpunkt in der Mitte
- Postenblatt mit Schreibzeug/-unterlage

HelferInnen

- 1 Markierer der 3 Würfe (ist auch Messender an der Aufschlagstelle)
- 1 Messender Abwurf (ist auch Schreiber) (= total 2)
- evtl. 2 „Ballkinder“

Tipp

Wenn es die Anlage erlaubt, ist es sinnvoll die Anlaufbahn und die Abwurflinie auf Kunststoff- oder Betonunterlage einzurichten.

5. Aktivitätsmodule

5.1 Activity Space

Der Activity Space (AS) beinhaltet verschiedene Bewegungsformen mit dem Schwungseil, den Jonglierbällen, PartnerakrobatikÜbungen usw. Es ist von grossem Vorteil, wenn jeder AS immer oder zumindest teilweise betreut wird. Um die SuS möglichst gut zu unterstützen, können auch Bilderreihen, Übungen um Teilziele zu erreichen und hilfreiche Tipps angebracht werden. Dafür eignen sich Laminate (siehe Anhang), die immer wieder verwendet werden können und wetterbeständig sind.

Die Leichtathletik Disziplinen erfordern von allen SuS nur kurze Einsätze, daneben sind sie z.T. langen Wartezeiten ausgesetzt. Die Activity Spaces sollen diese Wartezeiten verkürzen und mit Bewegung sinnvoll ausfüllen.

Ablauf

Bei jeder Disziplin wird ein AS gekennzeichnet, wo die SuS die verschiedenen Formen üben können. Um die Motivation zu erhöhen, können die AS in einem optionalen Modul als Show-Wettkampf in Gruppen von 5-10 SuS gewertet werden. Die Gruppen werden schon vor dem Sporttag innerhalb des Klassenverbandes gebildet, so dass sich alle Gruppenmitglieder jeweils beim selben Disziplinenposten und derselben Activity bewegen. Neben dem Ziel, die Wartezeiten zwischen und während den Disziplinen sinnvoll und sportlich auszufüllen, wird eine Activity Show angestrebt. Interessierte Organisatoren können diese Show nach dem Mittag

Anlage

Örtlich müssen die AS so angelegt werden, dass sie von den Lehrpersonen an den Disziplinen-Posten eingesehen werden und die SuS, die als Nächste an der Reihe sind, aufgerufen werden können. Unterstützend hierfür sind sinnvollerweise Megaphone an jedem Disziplinen-Posten.

Material

An jedem Activity Space: Ausreichend Schwungseile, Jonglier- oder Tennisbälle, Jongliertücher, bzw. –ringe; Footbags (je nach Schülerzahl); Postenblätter.

HelferInnen

In der Postenphase: Pro AS 1 HelferIn, oder zumindest 1 HelferIn für alle AS (zirkulieren). Für die Show: 3 Juroren

Tipp
Falls neben den AS auch eine Show stattfinden wird, soll den SuS vor dem Sporttag erklärt werden, dass sie einen kreativen Auftritt im Umfang einer Minute präsentieren können, der von einer Jury bewertet wird. Der Speaker kann diese Informationen kurz vor Beginn des Sporttages noch einmal durchgeben.

5.1.1 Schwungseil

Hier wird die Harmonie des Teams sichtbar. Wie viele finden den Takt des Seils? Das Ziel der Gruppe kann es z.B. sein, mit so vielen SuS wie möglich im Seil zu springen.

Zwei SuS lassen das Schwungseil kreisen, die Übrigen springen ins Seil rein, absolvieren einige Sprünge und verlassen das Seil wieder. Nach und nach können immer mehr SuS gleichzeitig im Schwungseil springen und andere Formen z.B. mit 2 Seilen ausprobiert werden.

Material

- Ausreichend Schwungseile
- Laminierte Postenbeschreibungen mit Bilderreihen und Tipps

5.1.2 Jonglieren

Zum Jonglieren braucht es Konzentration und Ballgefühl. Die SuS sollen diese Bestandteile üben und ihre Fertigkeiten verbessern.

Das Jonglieren mit 3 Bällen in Form einer Kaskade ist die Grundlage für weitere schwierigere Formen, beispielsweise über dem Kopf jonglieren oder jonglieren und nach den Bällen greifen (Handrücken nach oben), usw.

- Material
- Ausreichend Jonglier- oder Tennisbälle
- Laminierte Postenbeschreibungen mit Bilderreihen und Tipps
- Level: Je nach Niveau der SuS können einfachere Formen zum Üben bereitgestellt werden:
- Mit 2 statt 3 Bällen arbeiten
- Tücher statt Bälle benutzen
- Wurf - und Treffspiele statt Jonglieren

5.1.3 Partnerakrobatik

In der Partnerakrobatik geht es um Teamwork und Kreativität. Den Fantasien soll freien Lauf gelassen werden und die SuS sollen verschiedenste Formen ausprobieren.

Um die körperliche Sicherheit zu gewährleisten, soll eine Lehrperson zu Beginn nochmals darauf hinweisen, dass die SuS einander nicht direkt auf die Wirbelsäule stehen dürfen und dass sie mit Körperspannung arbeiten müssen. Wichtig ist auch die Kommunikation zwischen den Partnern.

Wenn möglich auf weicher Unterlage (Rasen) üben, oder schützende Matten auslegen!

5.1.4 Footbag

Ähnlich wie bei der Partnerakrobatik geht es auch beim Footbag um Teamwork und Kreativität. Die Thematik bietet Bewegungsformen für Gruppen mit- und gegeneinander sowie auch für einzelne SuS an, welche an ihren Tricks und einer kleinen Show arbeiten möchten.

Die Grundlage der Thematik bildet das Lehrmittel des Sportamtes Zürich „Footbag Freestyle - Tricks & Games“.

Vor allem die Formen Circle Kicking und Foursquare eignen sich während eines Sporttages für Gruppenarbeiten.

Zusätzlich oder alternativ kann auch ein „Best Trick“ Wettbewerb durchgeführt werden, wo die SuS nach einer Übungsphase ihre eigene kleine Show präsentieren.

5.1.5 Weitere Möglichkeiten für einen Activity Space

Neben den vorgeschlagenen Aktivitäten können weitere Bewegungsformen in den AS durchgeführt werden. Die Durchführbarkeit hängt stark von den zur Verfügung stehenden HelferInnen ab und muss gut geplant werden.

Streetracket Turnier
Zielwurf (mit Bällen, Frisbee, etc.)

- Torwandschiessen (Fussball, Handball, Unihockey)
- Koordinationsparcours Beine (Pedalo, Kreisel, Balanciergeräte)
- Koordinationsparcours Hände (Diabolo, Devil Sticks, etc.)
- Mini-Spielfelder (z.B. Volleyball mit mobilen Netzen auf Spielwiese)
- Bowling, Boccia, Petanque
- Rückschlagspiele ausprobieren (Speedminton, Tischtennis, Badminton)

6. Optionale Module

6.1 Klassenwettkämpfe

6.1.1 Activity Show

The stage is yours“ könnte es heissen, wenn die verschiedenen Gruppen ihre Präsentationen vorführen.

Ablauf
Die SuS sollen bei ihrer Show selbständig ein Programm mit frei gewählten Elementen aus den 3 Activity Spaces zeigen. Ob die ganze Gruppe im Schwungseil springt oder ob sie sich aufteilt und Jonglier- und Partnerakrobatik-Formen kombiniert, bleibt den SuS überlassen.

Wertung
Eine 3-köpfige LehrerInnen- oder Publikums-Jury verteilt Punkte von 1-10 für die einzelnen Shows (Kreativität, Schwierigkeitsgrad, Gesamteindruck, etc.). Die SuS sollen die drei Juroren überzeugen.

Anlage
Ideal ist eine Tribüne, wo die Zuschauer platznehmen können. Die präsentierenden SuS geben davor auf der Kunststoffbahn oder auf dem Rasen ihr Bestes.

Material

- Die SuS können das Material gebrauchen, welches ihnen in den AS zur Verfügung stand.
- 3x Notenset von 1-10 für die Juroren (nach der Show in die Luft halten).

HelferInnen

- 3 Juroren
- evtl. 2 HelferInnen für das Materialhandling

Zeitplan
Jede Gruppe erhält eine Minute für ihre Präsentation. Eine weitere Minute kommt pro Gruppe dazu für Benotung und Wechsel

6.1.2 Klassestafette

Die Klassenstafette könnte den Abschluss des Sporttages bilden. Die SuS geben zusammen mit ihren Klassenkameraden noch einmal alles auf der Rundbahn! Es gilt auf der 400m-Rundbahn einen Staffellauf (15 x 80m, d.h. 3 volle Runden) schneller als die andern Klassen zu bewältigen.

Ablauf
Es wird nach der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die StartläuferInnen jeder Klasse besammeln sich auf der Startlinie für den ersten Streckenabschnitt. Sie werden mit dem Kommando „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – und einem Schlag

mit dem Startholz und den Anfeuerungsrufen der MitschülerInnen los geschickt. Nach jedem Streckenabschnitt (80m) erfolgt eine Stabübergabe an den nächsten Schüler. D.h. dass alle 80m 3 S bereit stehen, so dass 3 volle Bahnrunden absolviert werden können.

Wertung
Die Klassenstafette wird als Schulwettkampf gewertet. Welche Klasse ist die Schnellste? Die Rangierung entspricht dem Zieleinlauf.

Doppeleinsatz
Wenn eine Schulklasse weniger als 15 SuS hat, dann müssen dementsprechend viele S einen Doppeleinsatz laufen, wie die Klasse weniger als 15 S hat.

Anlage
Idealerweise eine 400m-Rundbahn

Material
- Startholz
- Staffelstäbe
- evtl. Klebeband zum Kennzeichnen der Streckenabschnitte

HelferInnen
- 1 Starter und Kontrolleur der Übergabe 1
- 1 Zielrichter
- 4 Kontrolleure der Übergaben 2-5

Wichtiger Bestandteil der Stafette ist die Stabübergabe. Die Staffelmitglieder brauchen ein optimales Timing - die Übernehmerin darf nicht zu früh und soll nicht zu spät losrennen.

6.1.3 Teamcross

Als Alternative zur Klassenstafette kann auch der etwas aufwändigere Teamcross veranstaltet werden. Dabei treten alle Klassen zusammen zu einem Hindernislauf an.

Ablauf
Jeder Athlet absolviert den ganzen Parcours, wobei es gilt, verschiedene Hindernisse (Langbänke und andere stabile Hindernisse, z.B. Tribünentreppen oder auch Sandkästen) und Richtungsänderungen zu überwinden. Beispielsweise können auch Teilstrecken mit dem Kickboard zurückgelegt werden. Jeweils der/die S mit der tiefsten Startnummer der Klasse starten miteinander und absolvieren den Parcours zusammen.

Sicherheit
Für den Teamcross-Parcours kann die ganze Anlage ausgenutzt werden. Es ist auf eine ausreichende Sicherung und eine genügend lange Startgerade zu achten.

Wertung
Die Rangierung entspricht dem Zieleinlauf der Klassen. Unterschiedliche Schülerzahlen werden ausgeglichen, indem der Startnummernfolge entsprechend ein 2. Mal gelaufen wird. Die grösste Klasse bestimmt durch ihre Anzahl SuS die Anzahl der zu laufenden Runden.

Anlage
Ob Schulsporthalle, Aussenplatz oder Leichtathletik-Anlage, ein Hindernisparcours mit kürzerer oder längerer Rundenzeit kann überall gestaltet werden.

Material
- Diverse Hindernisse und Markiermaterial
- Startholz
- Absperrbänder

- Staffelstäbe

HelferInnen

- 2 Starter und Kontrolleure bei der Übergabe
- 2 Zieleinlaufrichter
- Je nach Länge der Strecke verteilen sich weitere HelferInnen auf der Strecke.

6.2 Spiele

Der Leichtathletik Sporttag kann je nach zeitlichen Ressourcen und Gesamtplanung mit diversen Spielideen oder Spielturnieren vermischt, bzw. ergänzt werden.
Eine bewährte Variante ist ein Spielturnier am Nachmittag im Anschluss an die Leichtathletik am Vormittag. Es ist auch möglich Spiel- oder Turnierformen im Wechsel mit leichtathletischen Posten zu planen. Diese Organisationsform funktioniert vor allem bei kleineren Teilnehmerfeldern und grosszügigen Anlagen sehr gut.
Neben traditionellen Spielturnieren in den grossen Mannschaftssportarten wie Fussball, Basketball oder Volleyball eignet sich ein Sporttag auch für das Erleben von neuen Disziplinen wie Ultimate Frisbee, Baseball, Smolball oder Rugby. Natürlich müssen solche Sportarten vorgängig im normalen Sportunterricht zumindest eingeführt werden.

Für gute Stimmung und Spannung sorgen auch Wettbewerbe in nicht alltäglichen Disziplinen wie z.B. ein BallgeschwindigkeitsMessgerät oder eine Torwand. Solche Posten bereichern einen Sporttag und bringen zusätzliche Abwechslung, sind aber meistens nicht einfach so vorhanden und müssten deshalb speziell für diesen Anlass organisiert werden.

Unterstützung für die Organisation von Spielturnieren bietet zum Beispiel die folgende Website:
www.sportunterricht.ch/download/spielturnier/spielplaene.pdf

6.3 Verpflegung

Die SuS sollen die Möglichkeit haben, dauernd Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Dies kann mit einer zentralen oder postenbezogenen Wasser- oder Getränkestation gewährleistet werden. Alternativ nehmen alle SuS ihre eigene Wasserflasche (gefüllt) mit. Die Möglichkeiten zum Nachfüllen der persönlichen Wasserflaschen müssen aber auch in diesem Fall vorhanden sein.

Zudem wird empfohlen den SuS eine Zwischenverpflegung anzubieten, welche sie in einer grösseren Pause zu sich nehmen können.
Bei einem Sporttag, der über die Mittagszeit hinausläuft, sollen die SuS eine leichte (fettarme) Mahlzeit zu sich nehmen, so dass sie für den Nachmittag genügend Energie, aber keinen schweren Bauch haben.

Unter dem folgenden Internet-Link können Ideen und Ernährungsrichtlinien bezogen werden: www.stadt-zuerich.ch/ssd/de/index/gesundheit_und_praevention/schularzt/ernaehrung/ ernaehrungsrichtlinien.html

7. Vorbereitung

7.1 To Do‘s Sporttag

Die folgende Checkliste gibt eine Übersicht über die Vorbereitungstätigkeiten vor dem Sporttag.

Was?	Wann?	Wer?
Datum vom Sporttag bestimmen	Monate vorher	Verantwortlicher Sporttag
Sporttag als UBS Kids Cup registriern (ubs-kidscup.ch)	Monate vorher	Verantwortlicher Sporttag
Verfügbarkeit von Sportanlage und Material prüfen	Monate vorher	Verantwortlicher Sporttag

Zusätzliche HelferInnen suchen (wenn nötig)	1 Monat vorher	Verantwortlicher Sporttag
Lehrpersonen Briefing	1 Monat vorher	Verantwortlicher Sporttag
Disziplinen mit SuS im Sportunterricht üben	1 Monat vorher	Sportlehrpersonen
Sanitätsposten organisieren	1 Monat vorher	Verantwortlicher Sporttag
Verpflegung organisieren	1 Monat vorher	Verantwortlicher Posten Verpflegung
HelferInnen Briefing	1-2 Tage vorher	Verantwortlicher Sporttag
Aufbau und Durchführung der Posten	am Sporttag	Verantwortlicher Sporttag
UBS Kids Cup Auswertungssoftware heurnterladen und mit allen Teilnehmenden SuS befüllen	1-2 Tage vorher	Verantwortlicher Sporttag
Resultate auswerten	nach dem Sporttag	Verantwortlicher Sporttag

7.2 Vorbereitung für den LA-Spottag im Sportunterricht

Die SuS sollen alle Disziplinen bereits mindestens während 3-4 Wochen vor dem Sporttag im Sportunterricht üben.

Für einen möglichst reibungslosen und speditiven Ablauf des Sporttages ist es wichtig, dass alle SuS den Modus und die Regeln der einzelnen Disziplinen und Zusatzaktivitäten genau kennen (z.B. Ablauf und Anzahl Versuche). Zu diesem Zweck sollten alle Disziplinen vor dem Sporttag auch theoretisch noch einmal durchgegangen werden.

60m-Sprint:

- Aufrecht und mit Armeinsatz laufen
- Knie anheben und mit „raumgreifenden“, grossen Schritten laufen
- Auf dem Vorfuss laufen • Start & Beschleunigung üben

Weitsprung:

- Anlauf bestimmen, so dass die Absprungzone getroffen wird
- Absprungtechnik einführen oder repetieren
- Landung im Sand

- Ballwurf:
- 5-Schritt- oder 3-Schritt Anlauf einführen oder repetieren
- Anlauf so bestimmen, dass möglichst wenig „verschenkt“, aber auch nicht übertreten wird
- Wurftechnik einführen oder repetieren
- Verschiedene Wurfspiele durchführen

7.3 Material

7.3.1 Materialübersicht

Der Sporttag sollte im Grundsatz mit dem in einer Schule, bzw. auf einer Sportanlage vorhandenen Material durchführbar sein.

Das Material in der folgenden Tabelle ist auf jeweils einen Standort pro Disziplin ausgelegt. Das Material muss mit der Anzahl der vorhandenen Disziplinen-Posten multipliziert werden, falls diese auf Mehrfachanlagen ausgetragen werden. Z.B. bei zwei Weitsprunganlagen benötigt man das angegebene Weitsprung-Material doppelt.

Disziplin	Material
Allgemeines Material	• Startnummern (mit Sicherheitsnadeln9) • Resultatblätter • Schreibmaterial • Evtl. Wegweiser • Evtl. Megaphon • Evtl. Büroraum • Evtl. Computer • Evtl. Drucker • Evtl. Fotoapparat
60m Sprint	• 1 Startholz • 2 Stoppuhren • Postenblätter • Schreibmaterial • Evtl. Messband zum Sprintbahn und Auslauf abmessen • Evtl. 15 Markierkegel (alle 10m)
Weitsprung	• 1 Messband 10m • 1 Stecknagel • 1 Sandrechen • Postenblatt • Schreibmaterial • Evtl. Klebeband zur Markierung der Absprungzone • Evtl. 1 Besen
Ballwurf	• 6 Bälle à 200g • 3 Stecknägel • 1 Messband mind. 60m • Postenblatt • Schreibmaterial • Evtl 12 Markierkegel zur Markierung des Aufschlagsektors • Evtl. 1 Balken/Leiste zur Makrierung des Abwurfbalkens

7.3.2 Materiallieferung UBS Kids Cup

Zusätzlich bekommen die Veranstalter eines Leichtathletik-Sporttages gemäss ihrer Registrierung auf der Website (www.ubskidscup.ch) und je nach Grösse des Sporttages die folgenden Materialien eine Woche vor dem Sporttag zugestellt. Diese müssen nicht retourniert werden und können von der Schule behalten werden:

Material UBS Kids Cup
• Startnummern (nicht abbestellbar) • Resultatblätter • UBS Kids Cup Absperrband • Diplome • Sonnenschirme • Regiestuhl • Klapptisch • Faltzelt • Zeltwände

7.4 HelferInnen

7.4.1 Helferbedarf

Im Vorfeld des Sporttages wird pro Disziplin eine verantwortliche Lehrperson bestimmt. Diese hat zusammen mit den zugeteilten HelferInnen die Aufgabe den Posten pünktlich einzurichten, zu betreiben und am Ende mit Hilfe der SuS wieder abzubauen. Für die Stafetten sind 6 HelferInnen für alle drei Stafetten eingeteilt, die zum Aufbau in zweiergruppen pro Stafette eingesetzt werden können.

Disziplin	Helfer und Aufgabe
60m Sprint	• Startordner (weist den Kindern die Bahn zu und gibt das Startkommando • Zeitnehmer an der Ziellinie • Schreiber (Ergebnisse eintragen)
Weitsprung	• Schreiber (Ergebnisse eintragen) • Messender 1 (Absprung kontrollieren und Nullmarkierung anbringen) • Messender 2 (Landepunkt kontrollieren und Weite messen) • Ausebner (ebnet nach jedem Sprung die Sandgrube aus)
Ballwurf	• Schreiber (Ergebnisse eintragen) • Messender 1 (Kontrolliert Übertritt und misst weite) • Messender 2 (Markiert Aufschlagstelle) • 1-2 Balltransportierer

7.4.2 Helferbedarf in weiteren Organisationsbereichen

Organisationsbereich	Helfer und Aufgaben
Leitung/Info	• 1-2 Helfer Am Infopoint können die SuS ihre persönliche Startnummer und ihr persönliches Resultatblatt abjolen. Der Infopoint ist ebenfalls die zentrale Anlaufstelle für Fragen und allgemeine Informationen für die SuS
Speaker	• 1 Speaker Der Speaker hat die Funktion alle SuS zum Sporttag zu begrüssen und den groben Ablauf zu erläutern. Er informiert über die Standorte der Disziplinen und stellt die Postenchefs vor.
Resultatauswertung	• 2-4 Helfer Für die Auswertung werden nach der Postenphase, zwei HelferInnen benötigt. Zwei Assistenten können durch Vorlesen der Resultate von den Postenblättern bei der Erfassung helfen. Die Auswertung, bzw. die Siegerehrung könnte problemlos auch nach dem Sporttag stattfinden.
Sanität	• 1 Helfer Es muss ab Beginn bis zum Abschluss des Sporttages ein Verantwortlicher oder eine Verantwortliche für die Sanität vor Ort sein. Der Standort des Sanitätspostens wird den SuS bei der Begrüssung (via Speaker) klar kommuniziert. Diese verantwortliche Person kann u.U. auch ein ausgebildeter Platzwart sein.
Verpflegung	• 1 Helfer Am Sporttag sollte sich jemand um das leibliche Wohl aller TeilnehmerInnen kümmern. Neben der Verpflegung der SUS ist zu beachten, dass auch die PostenhelferInnen mit Flüssigkeit und Nahrung versorgt werden sollten, da diese ständig beschäftigt sein werden.

Die allenfalls zusätzlich gewählten Module der Klassenwettkämpfe oder einer Activity Show können mit bereits in anderen Funktionen eingesetzten HelferInnen besetzt werden.
Beispiel Einsatzpläne für die Helferfinden Sie bei den Downloads auf der UBS Kids Cup Webseite (www.ubs-kidscup.ch) In diesem Excel-Formular können die Namen und Zeiten je nach den Bedürfnissen angepasst werden.

7.4.3 Gesamtübersicht Helferbedarf

In der folgenden Übersicht sind die benötigten HelferInnen für die Durchführung des Leichtathletik-Sporttages zusammengefasst. Je nach Grösse des Sporttages und der benötigten Anzahl der technischen Anlagen, sind eine unterschiedliche Anzahl Helfer notwendig. Mit der minimal angegebenen Helferzahl ist der Sporttag gerade so durchführbar. Für eine entspannte Organisation empfehlen wir eine Helferanzahl in der als optimal vorgeschlagenen Grössenordnung einzusetzen. Für verschiedene, einfachere Aufgaben können auch problemlos rekonvaleszente SuS eingesetzt werden.

Organisationsbereich/ Disziplin	Einfache Anlage (bis 120 SuS)		Doppelanlage (bis 240 SuS)	
	minimal	optimal	minimal	optimal
60m Sprint	2	3	4	6
Weitsprung	2	3	4	6
Ballwurf	2	3	4	6
Leitung/Information	1	2	1	2
Speaker	0	1	0	1
Resultatauswertung	2	4	2	4
Sanität	0	1	0	1
Verpflegung	0	1	0	2
Summe	9	18	13	28

Bei Dreifach- oder Vierfachanlagen sind die jeweiligen Helferanzahle der 3 Kerndisziplinen aufzurechnen.

8. Durchführung

Der Leichtathletik-Sporttag kann im Klassenverband oder in Kleingruppen durchgeführt werden.

8.1 Im Klassenverband

Die Durchführung in den angestammten Klassen ist eine sehr einfache Organisationsform. Auf diese Weise müssen für den Sporttag keine speziellen Einteilungen vorgenommen werden und die SuS kennen sich gegenseitig aus dem Unterricht. Ebenfalls behalten die beteiligten Lehrpersonen so einen problemlosen Überblick. Durch die Gruppengrösse einer ganzen Klasse (ca.

20 SuS pro Klasse) werden allerdings die Wartezeiten an den einzelnen Disziplinen deutlich grösser als in kleineren Gruppen.

8.2 In Kleingruppen

8.2.1 Gruppengrössen

Eine Gruppe besteht idealerweise aus 6 Teammitgliedern. Damit die Flexibilität bei der Einteilung gemäss der SuS-Gesamtzahl gewahrt bleibt, sind alle Posten zeitlich auch bei Gruppengrössen von 5-7 Teammitgliedern problemlos durchführbar. Diese Einteilungen sollten vor dem Sporttag vorgenommen und die Gruppen im Vorfeld kommuniziert werden. Das erleichtert die Abläufe und allfällig notwendige Mutationen am Sporttag selber.

8.2.2 Gruppenbildung

Mädchen und Knaben können in geschlechtergetrennte Gruppen eingeteilt oder gemischt werden. Wie die Einteilung der Gruppen vorgenommen wird ist frei wählbar. Es können Gruppen aus den jeweiligen Schulklassen gebildet, jahrgangsdurchmischte Teams oder ganz andere Einteilungs-Varianten gewählt werden.

Gute Erfahrungen konnten mit jahrgangsdurchmischten und geschlechtergemischten Gruppen gesammelt werden. Beispielsweise können bei einem Schulstufen-Sporttag (z.B. Mittelstufe) aus jedem Jahrgang zwei Jugendliche in ein 6er-Team eingeteilt werden. Diese Art der Gruppenbildung fördert die Durchmischung und das Sich-Kennenlernen über die Klassengrenzen hinaus.

Bei der Teameinteilung in jahrgangsinterne Gruppen oder aus den Stammklassen entsteht die Möglichkeit eines zusätzlichen Wettstreits untereinander, indem die Jüngeren versuchen, Gruppen aus älteren Jahrgängen zu besiegen.

8.2.3 Gruppen-Ablauf

Die SuS absolvieren den gesamten Ablauf mit den drei leichtathletischen Disziplinen gemäss dem abgegebenen Zeitplan in den eingeteilten Gruppen selbständig. Die Gruppen bestimmen aus ihren Reihen einen Gruppenchef, der dann die Verantwortung übernimmt, dass sich die entsprechende Gruppe jeweils rechtzeitig und vollzählig an den Austragungsorten der jeweiligen Disziplinen einfindet. Der Gruppenchef ist auch dafür besorgt, dass die Resultatblätter aller Gruppenmitglieder an den Schreiber der Disziplinen abgegeben werden. Nach der absolvierten Disziplin werden die Resultatblätter mit den darauf eingetragenen, erzielten Resultaten wieder mitgenommen.

8.3 Zeitlicher Ablauf

Je nach Anzahl der SuS, die am Leichtathletik-Sporttag teilnehmen und je nachdem, ob der Ablauf in Kleingruppen oder im Klassenverband organisiert wird, werden in diesem Kapitel verschiedene Modell-Zeitpläne vorgeschlagen.

Die Zeitplanmodelle sind auf einen Halbtag (4.5 Std.) ausgelegt und funktionieren für vergleichsweise kleine Sporttage (0 - 120 SuS) bis zu vergleichsweise grossen Sporttagen (über 400 SuS). Je grösser die Anzahl SuS wird, desto mehr parallele DisziplinenAnlagen müssen vorhanden sein und betrieben werden.

8.3.1 Modell-Zeitplan für 6 Schulklassen (ca. 120 SuS)

Ein Leichtathletik-Sporttag für bis zu 6 Klassen (à ca. 20 SuS pro Klasse) ist mit drei Einzelanlagen (je 1 Anlage für 60m, Weit und Ball) durchführbar. Im Beispiel links sind die Wartezeiten zwischen den Disziplinen für die SuS grösser als im Beispiel rechts. Allerdings ist im Beispiel links der Anfangs- und Endzeitpunkt für alle SuS ähnlich. Im Beispiel rechts sind zwei unterschiedliche Anfangs- und Endzeiten für je die Hälfte der SuS zu planen.

Uhrzeit	60m	Weit	Ball
08:00	1	2	3
08:45	4	5	6
09:30	3	1	2
10:15	6	4	5
11:00	2	3	1
11:45	5	6	4

Uhrzeit	60m	Weit	Ball
08:00	1	2	3
08:45	3	1	2
09:30	2	3	1
10:15	4	5	6
11:00	6	4	5
11:45	5	6	4

8.3.2 Modell-Zeitplan für 12 Schulklassen (ca. 240 SuS)

Bei einer Sporttag-Grösse zwischen 7 und 12 Schulklassen ist ein Sportplatz mit der Möglichkeit von Doppelanlagen notwendig. Damit die Wartezeit für die SuS zwischen den Disziplinen nicht zu gross wird, sind unterschiedliche Start- und Endzeiten für je 6 Klassen zu empfehlen (erste Hälfte 08:00 – 10:15; zweite Hälfte 10:15 – 12:30). Damit alle SuS dieselbe Präsenzzeit haben, könnte man den zweiten Teil des Vormittags wechselweise mit anderen Inhalten füllen (z.B. Spiel).

Uhrzeit	60m 1	60m 2	Weit 1	Weit 2	Ball 1	Ball 2
08:00	1	2	3	4	5	6
08:45	5	6	4	2	3	4
09:30	3	4	5	6	1	2
10:15	7	8	9	10	11	12
11:00	11	12	7	8	9	10
11:45	9	10	11	12	7	8

8.3.3 Modell-Zeitplan für 18 Gruppen (ca. 120 SuS)

Ein Leichtathletik-Sporttag für ca. 6 Schulklassen (hier in 18 Kleingruppen à je 6 SuS) ist mit drei Einzelanlagen (je 1 Anlage für 60m, Weit und Ball) durchführbar. Im Beispiel links sind die Wartezeiten zwischen den Disziplinen für die SuS deutlich grösser als im Beispiel rechts, dafür ist der Anfangs- und Endzeitpunkt für alle SuS ähnlich. Im Beispiel rechts sind die Wartezeiten zwischen den Disziplinen für die SuS deutlich angenehmer, es müssen aber zwei unterschiedliche Anfangs- und Endzeiten für je die Hälfte der SuS geplant und kommuniziert werden.

Uhrzeit	60m	Weit	Ball
08:00	1	2	3
08:15	4	5	6
08:30	7	8	9
08:45	10	11	12
09:00	13	14	15
09:15	16	17	18
09:30	3	1	2
09:45	6	4	5
10:00	9	7	8
10:15	12	10	11
10:30	15	13	14
10:45	18	16	17
11:00	2	3	1
11:15	5	6	4
11:30	8	9	7
11:45	11	12	10
12:00	14	15	13
12:15	17	18	16

Uhrzeit	60m	Weit	Ball
08:00	1	2	3
08:15	4	5	6
08:30	7	8	9
08:45	3	1	2
09:00	6	4	5
09:15	9	7	8
09:30	2	3	1
09:45	5	6	4
10:00	8	9	7
10:15	10	11	12
10:30	13	14	15
10:45	16	17	18
11:00	12	10	11
11:15	15	13	14
11:30	18	16	17
11:45	11	12	10
12:00	14	15	13
12:15	17	18	16

8.3.4 Modell-Zeitplan für 36 Gruppen (ca. 240 SuS)

Bei einer Sporttag-Grösse zwischen 7 und 12 Schulklassen ist ein Sportplatz mit der Möglichkeit von Doppelanlagen notwendig. Damit die Wartezeiten für die SuS zwischen den Disziplinen nicht zu gross werden sind unterschiedliche Start- und Endzeiten für je 18 Gruppen zu empfehlen (erste Hälfte 08:00 – 10:15; zweite Hälfte 10:15 – 12:30). Damit alle SuS dieselbe Präsenzzeit haben, könnte man den zweiten Teil des Vormittags wechselweise mit anderen Inhalten füllen (z.B. Spiel).

Uhrzeit	60m 1	60m 2	Weit 1	Weit 2	Ball 1	Ball 2
08:00	1	2	3	4	5	6
08:15	7	8	9	10	11	12
08:30	13	14	15	16	17	18
08:45	5	6	1	2	3	4
09:00	11	12	7	8	9	10
09:15	17	18	13	14	15	16
09:30	3	4	5	6	1	2
09:45	9	10	11	12	7	8
10:00	15	16	17	18	13	14
10:15	19	20	21	22	23	24
10:30	25	26	27	28	29	30
10:45	31	32	33	34	35	36
11:00	23	24	19	20	21	22
11:15	29	30	25	26	27	28
11:30	35	36	31	32	33	34
11:45	21	22	23	24	19	20
12:00	27	28	29	30	25	26
12:15	33	34	35	36	31	32

Weitere Modellzeitpläne für grössere Schulen mit mehr als 12 Schulklassen (bzw. mehr als ca. 240 SuS) finden Sie auf der Website www.ubs-kidscup.ch im Download-Bereich.

8.4 Auswertung und Auswertungssoftware

Die Erfassung der Ergebnisse auf dem Platz erfolgt mittels Einzel-Resultatblättern. Darauf werden alle Resultate der UBS Kids Cup-Disziplinen eingetragen und schliesslich in die in MS Excel-Auswertungsdatei übertragen. Dazu verwenden Sie Ihr persönliches Login, welches Sie nach der Registrierung per E-Mail erhalten. Mit der MS-Excel-Datei kann neben der Gruppen-/Klassenrangliste auch eine Rangliste des UBS Kids Cup (Dreikampfresultat) für Knaben und Mädchen separat sowie nach Jahrgang ermittelt werden.

Als Vorbereitung werden auf den Einzel-Resultatblättern die Namen der SuS und den zugeteilten Startnummern eingetragen. Die Auswertungsdatei wird bereits im Vorfeld mit allen Namen der SuS versehen, so dass die Auswertung durch das Eintragen der erzielten Resultate viel schneller ablaufen kann. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn man die Siegerehrung vor Ort machen möchte.

Die Software ist mit einer empfohlenen Notenskala verknüpft, mit der jahrgangsgerechte Leistungsnoten gemäss den gezeigten Leistungen ausgewiesen werden können. Es handelt sich dabei um den Vorschlag von Swiss Athletics und dem Ressort Leichtathletik des Schweizerischen Turnverbandes (STV), entwickelt auf der Basis der STV Notentabelle (10er System) und den Erfahrungswerten von versierten Sportlehrern, welcher als Grundlage einer fairen Notengebung beigezogen werden kann.

9. UBS Kids Cup im Unterricht

Der UBS Kids Cup kann von einzelnen Schulklassen innerhalb des regulären Schulunterrichtes durchgeführt werden. Auf diese Weise kann eine interessierte und engagierte Lehrperson auch von den Vorteilen und Möglichkeiten des UBS Kids Cup profitieren, selbst wenn an der Schule kein Leichtathletik-Sporttag geplant ist.
Die Voraussetzungen für einen UBS Kids Cup sind dieselben wie für einen gesamten Sporttag, die Durchführung ist aber sehr viel einfacher.

9.1 Voraussetzungen

Die Voraussetzungen um einen UBS Kids Cup durchführen zu können bleiben, unabhängig von der Durchführungsform, immer dieselben drei:

1. Registrierung des Sporttages auf der Website www.ubs-kidscup.ch
2. Tragen der gratis gelieferten Startnummern
3. Meldung der Resultate (UBS Kids Cup-Disziplinen) mittels der zur Verfügung gestellten Gratis-Auswertungssoftware (MS Excel)

9.2 Durchführung

Die drei Disziplinen des UBS Kids Cup werden möglichst in drei aufeinander folgenden Sportunterrichts-Lektionen durchgeführt. In der ersten Lektion wird der 60m-Sprint ausgetragen, in der zweiten Lektion der Weitsprung aus der Absprungzone gemacht und in der dritten Lektion der Ballwurf mit dem 200g-Ball absolviert.

9.3 Leistungen

Alle Leistungen des UBS Kids Cup können auch in dieser Durchführungsvariante beansprucht werden: vom Teilnehmerbatzen (CHF 2.- pro gemeldetem Teilnehmer-Dreikampfresultat) in die Klassenkasse bis hin zur Möglichkeit Qualifikation der besten Teilnehmer für den Kantonalfinal, bzw. der Auslosung zum Schweizer Final.

10. Kontakt

Weltklasse Zürich
UBS Kids Cup
Baslerstrasse 30
8048 Zürich
Tel. 044 495 80 84
info@ubs-kidscup.ch