



LEOS MINI CUP



StadtSportBund
Dresden e.V.



**JÄHRLICH
3000 KINDER
80 KITAS
24 KINDER-
OLYMPIADEN**



**MARGON ARENA
DRESDEN**



StadtSportBund
Dresden e.V.



NIKLAS KOCH
0351-2123836





Projektvorstellung

WARUM EIN KINDERPROJEKT

- ✓ Bewegung soll für alle Kinder zugänglich sein
- ✓ Die Kinder sollen Bewegung erleben und entdecken, sowie für die tägliche Bewegung sensibilisiert werden
- ✓ Mit Staffelspielen besteht die Möglichkeit Kinder spielerisch an die Welt des Sports heranzuführen
- ✓ Gleichzeitig ist es den Kindern möglich ihre Persönlichkeit weiter zu entwickeln

ZIELSTELLUNG

- ✓ Strategische Ziele
 - Kinder langfristig zu Bewegung und Sporttreiben animieren
 - kognitive Fähigkeiten testen, trainieren und ausbauen
 - Kindersport frühzeitig langfristig fördern
 - frühzeitige Talentsichtung und -förderung
 - Wichtigkeit von Sport, Gesundheit und Ernährung mehr in den Fokus der Eltern richten
- ✓ Sozialpädagogische Ziele
 - Steigerung des Selbstwertgefühls
 - Gefühl für den eigenen Körper erlangen
 - „Wir“-Gefühl erfahren
 - Kommunikation- und Konfliktfähigkeit erlernen
 - Ängstlichkeit und Unsicherheit überwinden
 - Erlernen gesellschaftlicher Werte und Normen → **Fair-Play** im Sport



INHALT

- ✓ Buntres Rahmenprogramm → Maskottchen „Leo“
- ✓ sporttheoretische Grundlagen vermitteln
- ✓ spielerisches Gestalten von Bewegungen → Staffelspiele
- ✓ kindgerechte Wettkampfsituation → Messen mit Gleichaltrigen
- ✓ Teamfähigkeit auf spielerische Art und Weise fördern
- ✓ Spaß, Bewegung und Freude stehen im Mittelpunkt der Veranstaltung
- ✓ Präsentation von Mitgliedsvereinen und Sponsoren

ALLG. HINWEISE:

- ✓ Wer gelaufen ist, setzt sich auf die Bank.
- ✓ Der letzte Läufer trägt das Schlussläuferhemd.
- ✓ Am Startpunkt befinden sich bitte nur **bis zu 2** Mitarbeiter der Kita.
- ✓ Am Wendepunkt kann gerne noch **ein weiterer** Mitarbeiter platziert werden.
- ✓ Wir bitten darum, dass alle zusätzlichen Mitarbeiter auf den Bänken platznehmen.
- ✓ Wenn 2 Kinder die jeweilige Aufgabe nicht richtig ausführen erhält die Gruppe einen Zusatzpunkt (Strafpunkt).



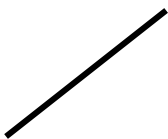
„Ein bunter Blumenstrauß“

Spielgedanke: Alle Kinder haben eine Blume, die sie nacheinander in einer Vase ablegen.



- 2 Kinder laufen jeweils zusammen, halten sich an einem kleinem Tennisring fest
- Eines der Kinder hat einen Staffelstab in der Hand (Blume)
- Kinder stecken Blume in die Vase, laufen schnell zurück, um den nächsten abzuschlagen
- Ist das 14. Kind über die Ziellinie gelaufen, ist der Wettbewerb beendet

Startlinie/Ziel



**Laufstrecke
20 Meter**



Wendepunkt (Vase)



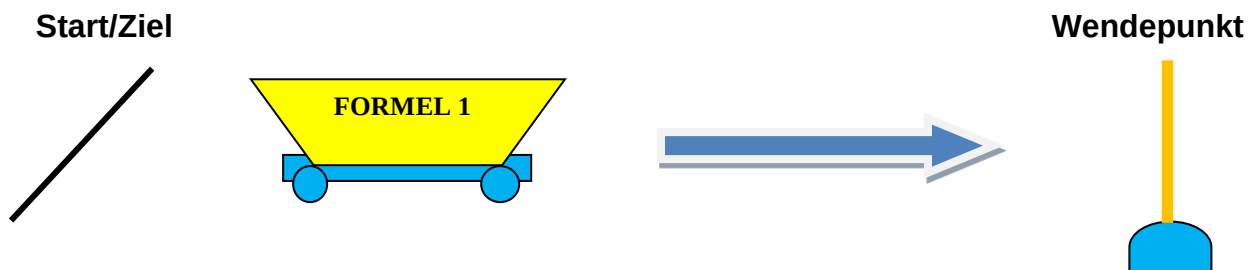


„FORMEL 1“

Spielgedanke: Die beliebten Hallenturbos suchen den schnellsten Fahrer



- Ein Rollbrett, darauf eine Spielkiste und schon ist euer „FORMEL1 Flitzer“ fertig. Nun brauchen wir noch einen Fahrer und einen Anschieber
- Der Start erfolgt mit: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Start!
- Kinder in Paare aufteilen. Es geht geradeaus bis zum Wendepunkt und wieder zurück
- Der Wechsel fällt einfacher, wenn die Kisten festgehalten werden und die Kinder in die Kiste gehoben werden. Am Wendepunkt unterstützen unsere Helfer die Kinder
- Hat die siebente Besetzung das Ziel erreicht, wird die FORMEL 1 abgewunken



Hinweise:

- Achtet darauf, dass die Spielkiste immer mittig auf dem Rollbrett steht. Sonst kann euer Flitzer leicht umfallen
- Es werden nacheinander zwei Läufe gefahren, damit jedes Kind einmal Fahrer und Anschieber ist

„Bunte Zuckertütenstaffel“

Spielgedanke:

Die zum Schulanfang beliebte Zuckertüte muss über den schwierigen Schulweg zur Schule transportiert werden.

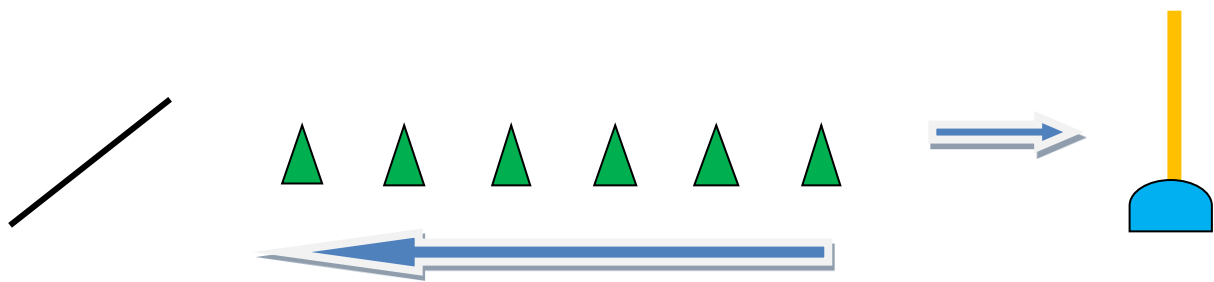


- Die Kinder laufen mit einer Zuckertüte (Ball auf Kegel) um eine Slalomstrecke (sechs Kegel) bis zum Wendepunkt und gerade zurück
- An der Startlinie übergeben sie die Zuckertüte an den nächsten Läufer
- Haben alle 14 Kinder ihre Zuckertüte erfolgreich über die Slalomstrecke gebracht, ist der Wettbewerb beendet

Start/Ziellinie

Slalomstrecke mit 6 Kegeln

Wendepunkt



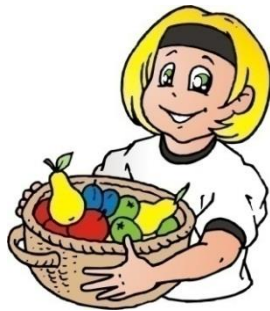
Hinweise:

- Wer die Kugel verliert, muss sie wieder auf die Tüte setzen.



„Tischlein deck dich“

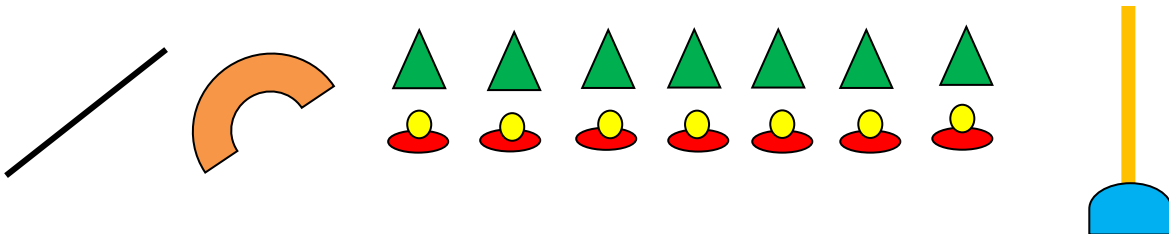
Spielgedanke: Sieben Zwerge bekommen ein gesundes Frühstück



- Auf dem Parcours stehen sieben Kegel (Zwerge). Vor ihnen liegt ein Platzdeckchen. Die Zwerge wünschen von den Kindern ein gesundes Frühstück
- Die ersten sieben Kinder haben in der Hand einen Teller (Tennisring). Mit ihm krabbeln sie durch das Tor, laufen zu dem Platzdeckchen und legen den Teller ab
- Dann geht es um den Wendepunkt und gerade wieder zurück
- Die übrigen sieben Kinder vervollständigen das Gedeck mit einem Apfel (Ball)

Start/Ziel

Strecke mit 7 Kegel und 7 Platzdeckchen

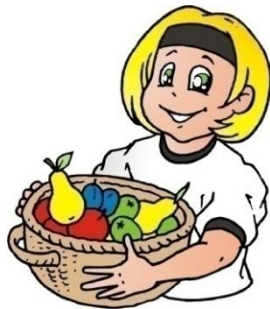




„Tischdienststaffel“

Spielgedanke:

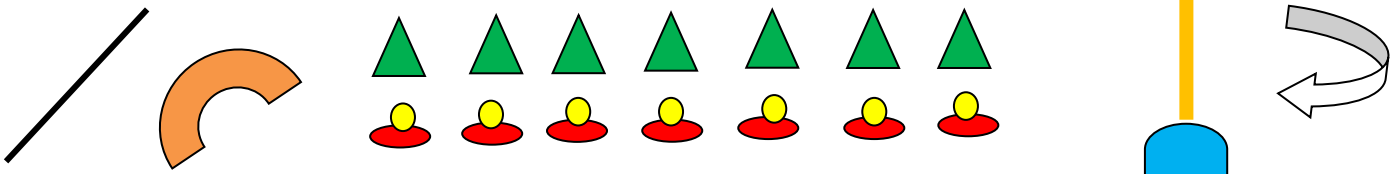
Welcher Kita hat den schnellsten Tischdienst. Die Zwerge bedanken sich für das Frühstück. Nun wird abgeräumt.



- Welcher Kita hat zuerst die Frühstücksstaffel abgeräumt
- Umgekehrter Ablauf von „Tischlein deck dich“
- Die ersten sieben Kinder räumen nacheinander die Äpfel ab, die anderen 7 die Teller

Start/Ziel

Strecke mit 7 Kegel und 7 Platzdeckchen





„Deckel auf – Deckel ab“

Spielgedanke: Sechs Zwerge frieren und wünschen sich von den Kindern ein „Hütchen“.



- Es starten zwei „7-Teams“
- Die ersten sieben Kinder laufen mit einem Ring bis zum Krabbeltor, kriechen durch das Krabbeltor und legen den Ring über einen Kegel
- Dann laufen die Kinder weiter zum Wendepunkt und gerade zurück
- Haben alle sieben Kinder ihren „Deckel“ auf den Kegeln abgelegt, müssen die anderen sieben Kinder den „Deckel“ (Tennisring) wieder abnehmen
- Auch sie müssen durch das Tor kriechen, um den Wendepunkt und wieder gerade zurücklaufen



Hinweise:

- Die ersten sieben Kinder legen den Deckel (Tennisring) auf, die anderen sieben holen den Deckel wieder zurück.
- Die Kinder laufen bei diesem Wettbewerb einzeln nacheinander



„Die große bunte Abschlussstaffel“

Spielgedanke: Laufen über einen Hindernisparcours und Werfen auf die Torwand

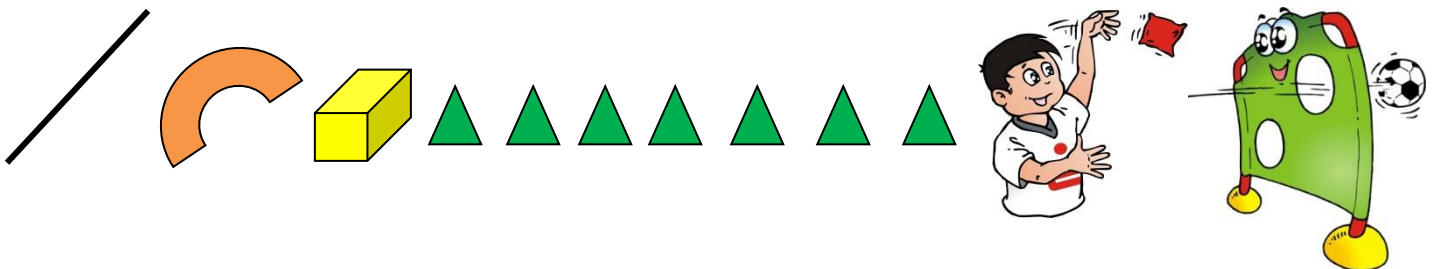


- Kriechen durch Tor, überspringen eines Schaumstoffblocks, Slalomlauf um die Kegel und bis zur Torwand laufen
- Nimm aus der kleinen Kiste ein Bohnensäckchen und wirf auf die Wand
- Lauf nach dem Wurf schnell geradeaus zurück, um den nächsten auf die Hindernisstrecke zu schicken

Start/Ziel

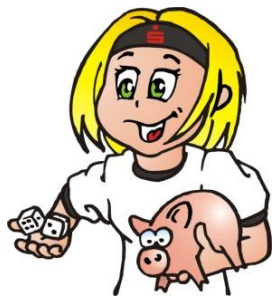
Schaumstoff-
block

Torwand



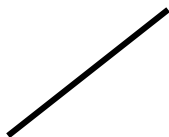
„Mit dem Kuscheltier auf Reisen“

Spielgedanke: Das beliebte Kuscheltier geht auf Reise und wird wie ein Staffelstab übergeben.



- 2 Kinder laufen jeweils zusammen, halten sich an einem kleinen Tennisring fest
- Mit dem Kuscheltier laufen die Kinder geradeaus bis zum Wendepunkt
- Um den Wendepunkt schnell herumlaufen und gerade zurücklaufen
- Ist der letzte Läufer mit dem Kuscheltier über die Ziellinie gelaufen, ist der Wettbewerb beendet

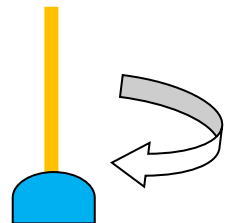
Start/Ziellinie



**Laufstrecke
20 Meter**



Wendepunkt



Stadtsportbund Dresden e.V.
Freiberger Straße 31
01067 Dresden

Tel.: 0351 – 212 38 30
Fax: 0351 – 212 38 40
E-Mail: info@ssb-dresden.de

www.ssb-dresden.de
www.margonarena-dresden.de