

Ihr seid zu viert und
zwischen
6 und 10 Jahren

Ihr gehört einer Kindersportgruppe in
eurem Verein an, dann seid ihr bei uns
genau richtig!

Wann: 10. Februar 2024

14 bis 17 Uhr

Wo: In der Willy-Brandt-Halle

Krümmling 21

Eure Anmeldung schickt ihr bitte
bis 15. Januar 2024 an
tuju@ktv-luebeck.de

Die Überweisung bitte bis
26. Januar 2024 mit der Angabe
"Kindermannschaftstreff auf das
Konto des KTV Lübeck bei
Volksbank Lübeck IBAN:
DE09 2309 0142 0050 4836 17

Zwölf Stationen

Im Team erleben
Gemeinsam lösen
Punkte sammeln

Ihr braucht:

Eine Betreuerin/ einen Betreuer,
5,- EUR Startgeld für die Mannschaft,
eine Helferin/einen Helfer für den Auf- und Abau,
sowie für die Betreuung der Stationen,
Hallenschuhe und Sportbekleidung

Impressum:

Verantwortlich für den Inhalt
Kreisjugendvorstand des KTV
Lübeck

Zeichnungen: Anika Zahn

Bilder und Gestaltung:
Jörg Wussow



Kindermannschaftstreff Spiel und Spaß im Team!

am 10. Februar 2024
14 bis 17 Uhr
in Schlutup



Wo:

Willy-Brandt-Halle
Krümmling 21
23468 Lübeck

Die Turnerjugend lädt ein.

Der Kreisjugendvorstand veranstaltet in diesem Jahr ein spezielles Angebot für Kinder im Alter von sechs bis zehn Jahren, die bereits im Verein aktiv sind.

Dieses Angebot richtet sich an alle Abteilungen der jeweiligen Vereine. Wichtig für euch ist nur, dass ihr eine Mannschaft aus vier Teilnehmerinnen oder Teilnehmern und eine Betreuerin oder einen Betreuer, sowie eine Helferin/einen Helfer für den Auf- und Abbau, sowie die Betreuung der Stationen, aus eurem Verein habt.

Wir hoffen, dass euch das Angebot gefällt und ihr einige Stunden mit uns gemeinsam verbringen wollt.

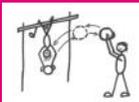
Wir freuen uns auf euch!

Kerrin Wussow und Jenna Kulp



Blindwurf

A und B werfen nacheinander vier Bälle über den Vorhang. C und B versuchen die Bälle zu fangen, bevor sie den Boden berühren. Danach wechseln die Werfer und Fänger. Alle gefangenen Bälle werden addiert und auf dem Laufzettel vermerkt.



Fledermaus

A und B hängen mit den Beinen an der Reckstange. C und D werfen viermal einen Ball zu. Dann wechseln Werfer und Fänger. Alle gefangenen Bälle werden gezählt und als Punkte eingetragen.



Heiße Ware

Alle Teammitglieder versuchen nacheinander vier "heiße Sachen" an den Ringen hängend in das Becken zu befördern. Alle Bälle, die im Becken bleiben, zählen und werden auf dem Laufzettel vermerkt.



Känguruh

Zwei Mannschaften treten gegen-einander an. Jedes Mitglied des Teams hüpf nacheinander "sackhüpfend" den Parcours entlang. Das erste Team, das den Parcours komplett erhüpft hat, bekommt zwei Punkte auf dem Laufzettel.



Krebse

Nur mit Hilfe der Füße werden Murmeln in Eierpappen sortiert. In jede Vertiefung darf nur eine Murmel gelegt werden. Alle krebse zusammen. Nach einer Minute wird die Zeit gestoppt. Für jede komplett gefüllte Eierpappe gibt es einen Punkt.



Labyrinth

Alle Teammitglieder von zwei Mannschaften laufen durch das Labyrinth. Wenn alle auf der andere Seite sind, laufen sie einzeln nacheinander zum Start zurück. Die Zeit wird gestoppt. Die schnellere Mannschaft gewinnt zwei Punkte.



Nasenbär

Es wird versucht in jedes Reagenzglas zehn Erbsen zu legen. Die Erbsen dürfen aber nur durch Ansaugen mit einem Strohhalm befördert werden. Alle Teammitglieder treten gleichzeitig an. Nach einer Minute wird die Zeit gestoppt. Die Schnelleren gewinnen.



Obsternte

A und B hüpfen mit einem Korb in der Hand auf dem Minitrampolin. C und D versuchen vier Bälle im Korb unter zu bringen. Werfer und Fänger wechseln anschließend. Alle gefangenen Bälle werden gezählt und als Punkte eingetragen.



Pyramide

Ein Teammitglied würfelt und ein Karte entscheidet, welche Figur dargestellt werden soll. Jedes Mitglied des Teams würfelt einmal. Für jede gelungene Figur gibt es einen Punkt.



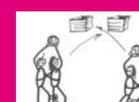
Robbentreff

Zwei Mannschaften liegen sich bäuchlings gegenüber. Die Begrenzungslinie darf nicht berührt werden. Es wird versucht, einen Tischtennisball fünfmal durch pusten über die gegnerische Linie zu bringen. Wer zuerst fünf schafft, gewinnt.



Sumpf

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Mit Hilfe von zwei Matten soll der Sumpf überwunden werden. Der Boden darf nicht berührt werden. Nur wenn alle Teammitglieder das rettende Ufer erreichen, gibt es für die Ersten zwei Punkte.



Zwillingskeulen

Zwei Mannschaften versuchen mit zusammen gebundenen Füßen die Keulen in den gegnerischen Kasten zu werfen. Nach vier Minuten ist Schluss. Jede Keule im Kasten bringt einen Punkt.