



Bewegung und Sport | Grundschule



Veranstaltungen auf Bezirks- und Landesebene Schuljahr 2025/2026

Allgemeine Richtlinien

Zielsetzung

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,
- Grundlegende Bewegungs-, Sport- und Sozialerfahrungen sammeln können.

Teilnahme und Bewertung

- Alle Veranstaltungen der Grundschulen werden nach dem Prinzip der Inklusion durchgeführt.
- Alle Schülerinnen und Schüler werden einbezogen.
- Das Ergebnis der Klasse wird in den Vordergrund gestellt.
- Die individuelle Leistung wird als wertvoller Beitrag für das gemeinsame Ergebnis anerkannt.
- Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden prämiert, unabhängig von der individuellen Leistung.
- Die Teilnahme ist immer kostenlos.

Organisation und Ablauf

1. Die Veranstaltungen finden am Vormittag statt und enden gegen 12:30 Uhr.
2. Bei der Einschreibung ist auf eine Überschneidung mit den Mensazeiten zu achten.
3. Die Reglements der verschiedenen Disziplinen werden einige Wochen vor der Veranstaltung auf Lasis/öffentlicher Ordner Nr. 020000 veröffentlicht.
4. **Einschreibungen** erfolgen ausschließlich über das Lasis-Programm, das sich in den Programmen der Provinz befindet.
5. Dieser Ordner kann **nur über einen PC im Sekretariat** geöffnet werden.

Fortbildungen

- Die Koordinatorin und der Koordinator des Bereichs „**Bewegung und Sport**“ und des Schulsports, **Valentina Cavalleri und Jonas Mathá**, bieten **Fortbildungen** zu den Sportveranstaltungen an.
- Sie unterstützen Lehrpersonen bei **fachdidaktischen Fragen**.
- Es besteht die Möglichkeit, einen **Fortbildungstag mit Kindern und Lehrpersonen** zu organisieren, und zwar für:
 - „Die ganze Klasse läuft“
 - „Ball über die Schnur“
 - „Promogym“

Kontakt: [Jonas Mathá](#) | [Valentina Cavalleri](#)

Kalender 2025/2026

Veranstaltung	Datum	Ort	Klassen
Die ganze Klasse läuft	DI, 23.09.2025	Toblach	5.GS + 1.MS
	MI, 24.09.2025	Stern	5.GS + 1.MS
	FR, 26.09.2025	Mals	5.GS + 1.MS
	DI, 30.09.2025	Meran	5.GS + 1.MS
	MI, 01.10.2025	Brixen 1	5.GS + 1.MS
	DO, 02.10.2025	Brixen 2	5.GS + 1.MS
	DI, 07.10.2025	Bozen 1	5.GS + 1.MS
	MI, 08.10.2025	Bozen 2	5.GS + 1.MS
	DO, 09.10.2025	Bozen 3	5.GS + 1.MS
	DI, 14.10.2025	Kaltern/Altenburg	5.GS + 1.MS
Promogym	DI 02.12.2025	Bozen	2.GS + 3.GS
Ball über die Schnur	DI, 13.01.2026	Stern	5.GS
	MI, 14.01.2026	Bruneck	5.GS
	DO, 15.01.2026	Bozen 1	5.GS
	DI, 20.01.2026	Meran 1	5.GS
	MI, 21.01.2026	Meran 2	5.GS
	FR, 23.01.2026	Bozen 2	5.GS
Die ganze Klasse läuft	DI, 19.05.2026	Meran	4.GS
	MI, 20.05.2026	Bozen 1	4.GS
	DO, 21.05.2026	Bozen 2	4.GS
	FR, 22.05.2026	Brixen	4.GS

VERANSTALTUNGEN

1. Die ganze Klasse läuft
2. Promogym
3. Ball über die Schnur

Die ganze Klasse läuft

Teilnehmer

- 5. Klassen → September / Oktober 2025
- 4. Klassen → Mai 2026

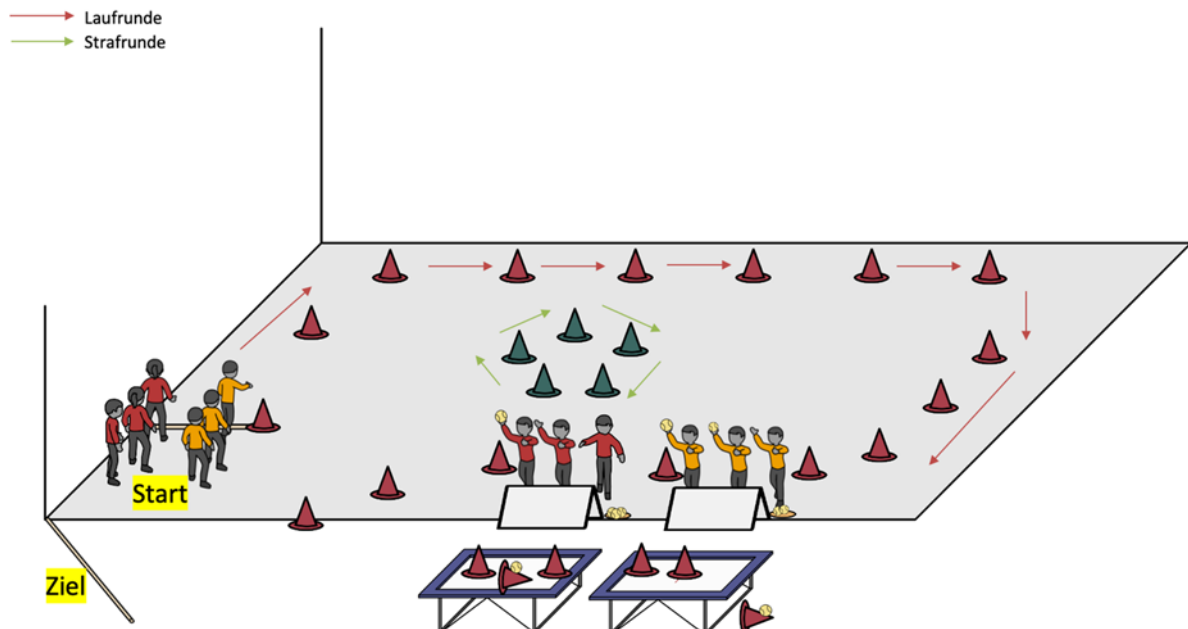
Ort: Leichtathletikplatz im Freien

Disziplinen

- **Laufen:** Hürdenlauf der ganzen Klasse auf Zeit
- **Springen:** Zonenweitsprung mit „Zonenabsprung“ und Zonenlandung
- **Werfen:** Vortex (5. Klassen) und Ballwurf (4. Klassen)
- **Biathlon-Staffellauf**
- **Staffellauf** 8×50 m bestehend aus 4 Mädchen und 4 Jungen mit Staffelstab

Biathlon-Staffellauf – Ablauf

- Schülerinnen und Schüler bilden Dreiergruppen und laufen als Team eine Strecke mit integrierter Zielwurfstation (Tisch mit 3 Markierungshütchen und 6 Bällen).
- Hütchen dürfen erst getroffen werden, wenn **alle** an der Wurfstation sind.
- Für jeden Fehlwurf (stehen gebliebenes Hütchen) muss eine **Strafrunde** entlang der Laufschleife ansolviert werden.
- Nächste Gruppe startet, sobald alle Läufer der vorherigen Gruppe über die Ziellinie gelaufen sind.
- **Auswertung:** Gezählt werden die Runden innerhalb der vorgegebenen Zeit.

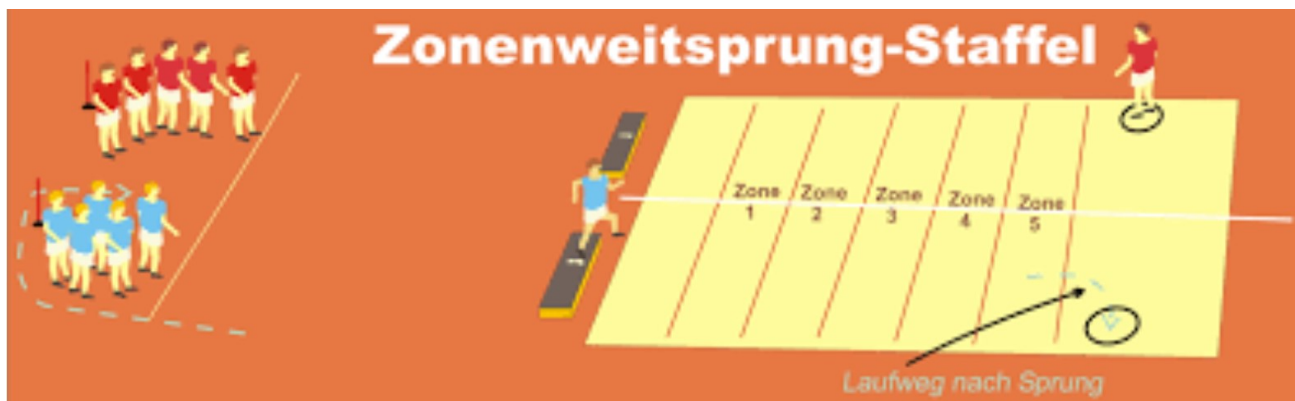


Zonenweitsprung – Ablauf

- **Teilnehmer:** Alle Kinder einer Klasse
- **Organisation:**
 - An der Sprunggrube werden seitlich Zonen markiert.
 - Neben der Grube wird jeweils ein Reifen gelegt.
- **Ablauf:**
 1. Nach dem Startkommando „Fertig! Los!“ läuft das erste Kind an, einbeinig ab und möglichst landet beidbeinig mit paralleler Fußstellung in der Grube.
 2. Nach der Landung läuft das Kind in den Reifen neben der Grube.
 3. Erst wenn das Kind im Reifen steht und der Schiedsrichter die Punktezah! genannt hat, startet das nächste Kind.
 4. Nach 5 Minuten beendet ein akustisches Signal den Durchgang.
- **Leistungsermittlung:**
 - Klassen treten gegeneinander an.
 - Gezählt werden die Zonenzahlen (Lehrperson trägt sie ein).
 - Siegerklasse ist die Staffel mit den meisten Punkten in 5 Minuten.

Allgemeine Hinweise

- Alle Disziplinen können auch ohne Leichtathletikanlage geübt werden.
- Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten eine Medaille als Anerkennung und Erinnerung.
- **Einschreibung:** Ausschließlich über das **Lasis-Programm/Einschreibung** – nur auf Sekretariats-PCs zugänglich.



Promogym

Teilnehmer: 2. und 3. Klassen der Grundschulen

Datum: Dezember 2025

Inhalt:

- Einfache Hindernis-Parcours
- Übungen und Spiele

Hinweis: Das detaillierte Programm folgt.

Ball über die Schnur

Spielgedanke

- „Ball über die Schnur“ wird in der Halle auf einem Volleyballfeld gespielt, kann aber auch im Freien und auf beliebigen Feldern gespielt werden.
- Im Mittelpunkt stehen **Werfen, Fangen** und das **Zusammenspiel** in der Gruppe.
- Gespielt wird mit einem Volleyball oder einem ähnlichen Ball.
- **Ziel:** Den Ball über die Schnur (Netz) auf die andere Seite werfen, sodass er dort auf den Boden fällt – und gleichzeitig verhindern, dass er im eigenen Feld den Boden berührt.
- Es werden einfache Regeln angewandt, die das Zusammenspiel fördern, damit alle Schülerinnen und Schüler am Spiel teilnehmen können.
- Gespielt wird in Turnierform: Jede Klasse spielt gegen mehrere andere Klassen.
- Am Ende wird eine Siegerklasse ermittelt.

Beschreibung

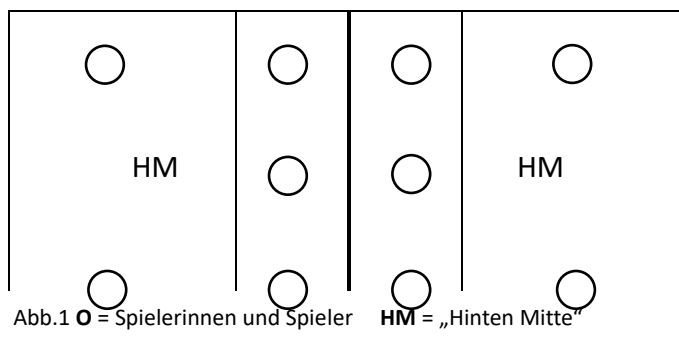
Das Spiel besteht darin, in der vorgesehenen Zeit möglichst viele Punkte zu sammeln, indem der Ball so über das Netz ins andere Feld geworfen wird, dass er dort den Boden berührt oder die Gegnermannschaft einen anderen Fehler begeht.

Grundregeln

- Das Volleyballfeld dient als Spielfeld (je nach Teilnehmerzahl wird das Spielfeld verkleinert).
- Die Netzhöhe beträgt 2 m.
- Die Mannschaft besteht aus 6 Spielerinnen und Spieler (3 Mädchen, 3 Buben).

Positionen im Feld

- 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 die Gegnerin oder den Gegner zu einem anderen Fehler zwingt, erhält den Punkt und das Aufschlagrecht.



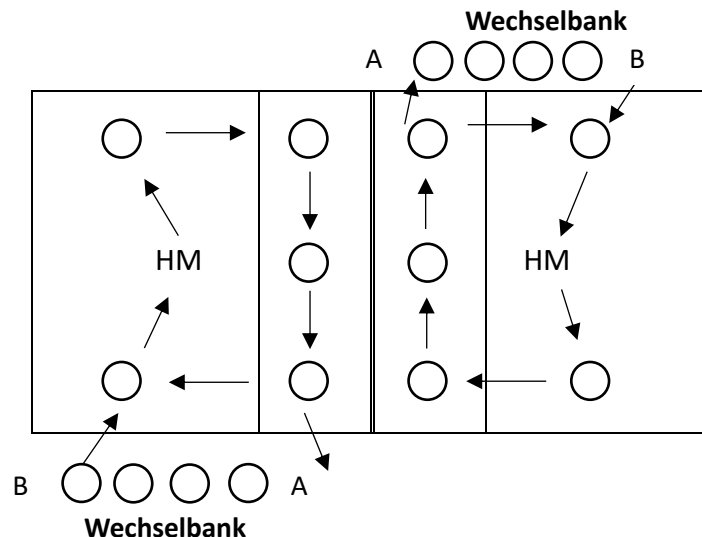
Aufschlag oder Service

- Bei Spielbeginn wird der Ball von unten geschlagen.
- Der Ball wird hinter der 3 m Linie aufgeschlagen.

Ablauf

- Der Ball muss immer mit beiden Händen über dem Kopf über das Netz geworfen bzw. den Mitspielerinnen und Mitspielern zugespielt werden.
- Nur der/die HM darf aufschlagen oder den Ball ins gegnerische Feld werfen.
- Die anderen Spielerinnen und Spieler müssen den Ball fangen, bevor er den Boden berührt und ihn dann zu HM passen (**nicht übergeben**).
- Es können 2 Zuspiele zwischen den Spielerinnen und Spielern gemacht werden, bevor der/die HM den Ball über das Netz ins andere Feld wirft.
- Der/die 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 der/die HM einen zweiten Aufschlag versuchen (immer nur innerhalb der 3 erlaubten Berührungen/Zuspiele)
- Jedes Mal mit dem Aufschlag oder Wurf ruft der/die HM den Wechsel der eigenen Mannschaft, der in einer Rotation der Spielerinnen und Spieler um 1 Position im Uhrzeigersinn bestegt.
- Wenn eine Mannschaft aus mehr als 6 Spielerinnen und Spielern besteht, verlässt die Spielerin oder der Spieler aus der Position A im Moment der Rotation das Feld, während von der Wechselbank eine Spielerin oder ein Spieler schnell auf die Position B wechselt.



- Die Mannschaft im Angriff begeht einen Fehler und die andere Mannschaft bekommt einen Punkt, wenn:
 - sie aufschlägt oder wirft und der Ball nicht über das Netz geht und im eigenen Feld landet
 - der Ball nach Aufschlag oder Wurf außerhalb des Feldes landet
 - beim Aufschlag oder Wurf die 3 m Linie überschritten wird
 - die Spielerin oder der Spieler beim Wurf nicht an der Reihe ist (nur der/die HM darf werfen)
 - der Wurf nicht mit beiden Händen über dem Kopf erfolgt.
- Die Mannschaft in Verteidigung begeht einen Fehler und die andere Mannschaft bekommt einen Punkt, wenn:
 - sie den Ball nicht fängt und ihn im eigenen Feld auf den Boden fallen lässt
 - beim Zuspiel an den/die HM den Ball fallen lässt
 - mehr als 3 Zuspiele macht
- In jeder Phase des Spiels darf der Ball das Netz berühren und von einer anderen Spielerin oder einem anderen Spieler derselben Mannschaft gefangen werden.
- Der Ball kann mit jedem Körperteil vor der Bodenberührung „gerettet“ werden.
- Eine Spielerin oder ein Spieler darf nicht unter dem Netz das andere Feld betreten (gilt für alle Körperteile).

Punktwertung

- Jeder Fehler bringt der anderen Mannschaft einen Punkt.
- Es gewinnt jene Mannschaft, die in der vorgeschriebenen Zeit mehr Punkte gesammelt hat.
- Bei Gleichstand am Ende der Spielzeit wird 1 Entscheidungspunkt gespielt.