

SCHUL | SPORT | EVENT 2026

Mittwoch, 6. Mai 2026
von 9 bis 13 Uhr
in der SCHARRena

Fritz-Walter-Weg 5 | 70372 Stuttgart



Sportkreisjugend
STUTTGART

STUTTGARTER
NACHRICHTEN

BW≡BANK



STUTTGART
BEWEGT
SICH!

SCHUL | SPORT | EVENT

Wir laden alle zweiten Klassen der Stuttgarter Grundschulen ein, beim dritten **SCHUL | SPORT | EVENT** dabei zu sein und freuen uns am **6. Mai 2026** auf einen Aktionstag mit viel Spaß und Bewegung. In der SCHARRena könnt ihr in einem sportlichen Wettbewerb gegeneinander antreten und tolle Preise gewinnen!

Das SCHUL | SPORT | EVENT wird von der Sportkreisjugend Stuttgart als Kooperationsprojekt zusammen mit dem Amt für Sport und Bewegung, dem Medienpartner Stuttgarter Nachrichten, dem Gesundheitspartner AOK Stuttgart-Böblingen, der BW-Bank und der GuckerSchule veranstaltet.

Eröffnungsfeier

Wir starten mit einer gemeinsamen Eröffnungsfeier. Nach einem kleinen Warm-Up könnt ihr selbst sportlich aktiv werden.



Ablauf - Bewegungsstationen

Insgesamt gilt es acht Tierstationen mit verschiedenen Bewegungsaufgaben zu absolvieren. Mit eurem Team könnt ihr die Stationen gemeinsam durchlaufen. Jedes Kind kann bis zu 3 Punkte pro Station erreichen (bei Bewältigung beider Schwierigkeitsstufen der Übungen). Am Ende werden alle Punkte eures Teams zusammengezählt und durch die Anzahl der Teammitglieder geteilt.

Die einzelnen Bewegungsaufgaben findet ihr auf den nächsten Seiten. Um fit für den Wettbewerb zu sein, könnt ihr diese vorab gemeinsam üben. Die Übungen bzw. Tiere orientieren sich am Stuttgarter Bewegungspass.

Zum Abschluss gibt es für alle Teams eine Medaille und eine Urkunde. Die drei besten Teams erhalten bei der Siegerehrung am Ende der Veranstaltung einen Pokal.

Anmeldung

Anmeldeschluss ist der **15. April 2026** unter www.schul-sport-event.de.



Ablauf der Veranstaltung

8.30 - 9.15 Uhr Ankunft und Anmeldung

9.30 - 10.00 Uhr Eröffnungsfeier

- Begrüßung: Martin Maixner, Vorsitzender Sportkreisjugend Stuttgart
- Begrüßung: Isabel Fezer, Bürgermeisterin Jugend und Bildung
- Warm-up

10.00 - 12.00 Uhr Stationslauf

- 8 Tierstationen und eine Fotostation
- Jedes Team bestimmt die Reihenfolge selbst

12.15 - 12.45 Uhr Siegerehrung & Verabschiedung

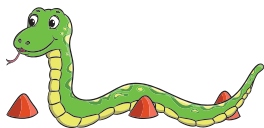
13.00 Uhr Ende der Veranstaltung



1 Schlange

Die Schlange schlängelt sich geschmeidig an allen Hindernissen vorbei. Das kann sie sogar mit einem Ball.

- 1 Punkt** Dribbelt zügig den Ball im Slalom durch den Hütchenparcours (Abstand ca. 70 cm, 8 Hütchen).
- 2 Punkte** Dribbelt zügig den Ball durch denselben Parcours und läuft dabei rückwärts.



2 Ameise

Die Ameise ist eine Transportkünstlerin und verliert dabei nie ihr Material.

- 1 Punkt** Balanciert einen kleinen Ball auf einem Schläger und läuft dabei bis zur Markierung (10m).
- 2 Punkte** Balanciert einen kleinen Ball auf einem Schläger und läuft dabei durch einen Slalomparcours.

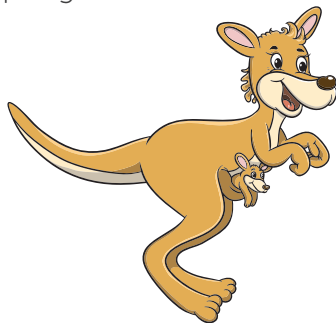


3 Känguru

Das Känguru macht große Sprünge mit beiden Beinen und kann dabei sogar einen Ball transportieren.

1 Punkt Macht beidbeinige Sprünge in jedes Feld einer Koordinationsleiter, mit einem eingeklemmten Ball zwischen den Oberschenkeln.

2 Punkte Macht fünf zusammenhängende Seilsprünge (2 Versuche).

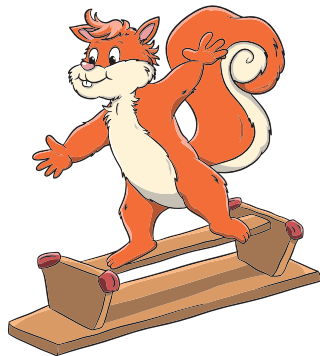


4 Eichhörnchen

Das Eichhörnchen balanciert geschickt auch auf dem kleinsten Ast.

1 Punkt Balanciert rückwärts über eine umgedrehte Bank.

2 Punkte Balanciert vorwärts mit einem Sandsäckchen auf dem Kopf über eine umgedrehte Bank.



5 Seehund

Der Seehund spielt mit einem Ball und lässt alle staunen.

1 Punkt Prellt den Ball auf einer Geraden bis zur Markierung (10m).

2 Punkte Prellt den Ball durch einen Slalomparcours.

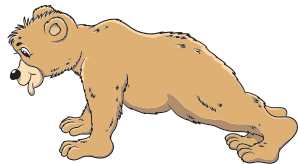


6 Bär

Der Bär ist stark und turnt mit all seinen Kräften.

1 Punkt Macht drei Purzelbäume hintereinander (zwei in eine Richtung, einen wieder zurück).

2 Punkte Macht 20 Sit-ups mit einem Partner und klatscht dabei oben ab.

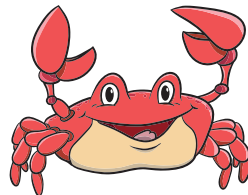


7 Krebs

Der Krebs bewegt sich flink mit allen seinen Beinen.

1 Punkt Sprintet von der Startmarkierung um ein Hütchen und wieder zurück (Wendesprint 2x14m). Schafft ihr das innerhalb von 8 Sekunden, erhaltet ihr einen Punkt.

2 Punkte Sprintet so schnell wie möglich über die Hindernisse (10 Minihürden, 50cm Abstand) und wieder zurück. Schafft ihr das innerhalb von 10 Sekunden, erhaltet ihr einen Punkt. Bleiben alle Hürden dabei stehen, erhaltet ihr einen weiteren Punkt.



8 Affe

Der Affe ist geschickt und spielt gerne mit allem, was er findet.

1 Punkt Werft ein Sandsäckchen hoch, klatscht in die Hände und fangt es wieder auf (5 Mal hintereinander).

2 Punkte Legt euch ein Sandsäckchen auf den Fuß und lupft es aus einer Entfernung von 3 Metern mit dem Fuß in einen Reifen (2 Versuche).

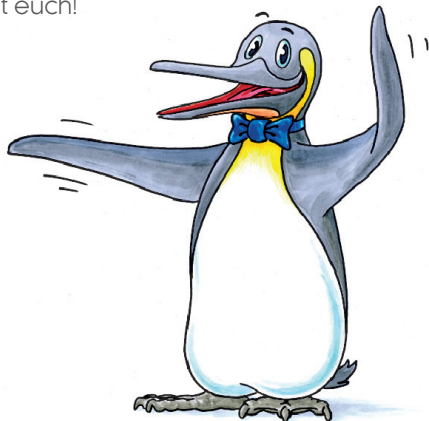


9 Fotostation mit Paul

Zur Erinnerung an den gemeinsamen Tag lade ich euch zu einem Gruppenfoto mit mir ein. Das Foto erhaltet ihr nach dem SCHUL | SPORT | EVENT.

Ich freue mich auf einen bunten Bewegungstag mit euch!

Euer Pinguin *Paul*





Sportkreisjugend

S T U T T G A R T

Sportkreisjugend Stuttgart
im Sportkreis Stuttgart e.V.

Fritz-Walter-Weg 19
70372 Stuttgart

fon 0711. 280 77-650

mail info@skj-stuttgart.de

web www.skj-stuttgart.de



Illustrationen Pinguin Paul
Yann Lange



Illustrationen Tiere
© Björn Dermann
(Form & Ausdruck)