

# **BBS-Kinder- & JugendSPORTfest**

**13.06.2026**

**in**

**Baden-Baden Sandweier**

Liebe Kinder und Jugendliche aus Baden,  
Liebe Eltern,

bei dem BBS-Kinder- & Jugendsportfest steht nicht die Wertung eines Einzelnen, sondern vielmehr der Spaß, das gemeinsame Sporttreiben und die Mannschaftswertungen im Vordergrund. Zuerst findet ein Geschicklichkeits-Team-Wettbewerb statt, im Anschluss haben die Teilnehmenden die Möglichkeit neue Sportarten auszuprobieren, gegeneinander anzutreten bzw. bei einem Perspektivwechsel neue Erfahrungen zu sammeln.

Die Mannschaftszusammenstellung für den Geschicklichkeitswettbewerb besteht aus 5 Teilnehmenden und wird vom BBS-Team eingeteilt. Wichtig!!! Auch Einzelanmelder können selbstverständlich an dieser Veranstaltung teilnehmen, da die Einteilung in Mannschaften vereinsübergreifend vorgenommen wird. Ebenfalls ist eine Teilnahme für alle Personen auch ohne eine Behinderung möglich. Wir freuen uns auf ein vielfältiges und inklusives Sportfest.

Bei Fragen zur Veranstaltung oder den einzelnen Disziplinen, könnt ihr euch sehr gerne an unsere Mitarbeiterin Tanja Wolf (07221/3961818, [Tanja.Wolf@bbsbaden.de](mailto:Tanja.Wolf@bbsbaden.de)) wenden.

In der Ausschreibung haben wir aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur die männliche Form gewählt. Alle Ausführungen der Ausschreibung gelten gleichberechtigt für alle Geschlechter.

**Veranstalter:** Badischer Behinderten- und Rehabilitationssportverband e.V.

**Ausrichter:** TV Sandweier 1907 e.V.

**Termin:** Samstag, 13. Juni 2026

**Beginn:** 10:30 Uhr

**Ort:** Rheintalhalle Baden-Baden Sandweier  
Oosbachstraße 2a, 76532 Baden-Baden

**Teilnehmer:** Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung ab 8 Jahren

**Anmeldung:** Bis **30.05.2026** mit beiliegendem Anmeldeformular  
an: BBS – Tanja Wolf, Mühlstraße 68, 76532 Baden-Baden oder  
[Tanja.Wolf@bbsbaden.de](mailto:Tanja.Wolf@bbsbaden.de)

Mit der Anmeldung zum Wettbewerb willigen die Teilnehmer (TN) in die Veröffentlichung der Start- und Ergebnislisten sowie evtl. Fotos vom Wettkampf und der Siegerehrung in Aushängen, im Internet, auf Facebook und anderen sozialen Medien sowie in weiteren Publikationen des BBS ein.

**Wertung:** Die Teilnehmer werden im Voraus in Gruppen eingeteilt.

<b>Stationen:</b>	1. Parkour-Staffel	2. Cornhole
	3. Auf- und Abbaustaffel	4. Korbwurf
	5. „BBS says“	6. Würfelglück
	4. Eierlauf	9. Shuffleboard
	5. Teebeutelweitwurf	10. Make’n’break

Die einzelnen Stationen des Wettbewerbs erfordern Geschicklichkeit, Koordination und Konzentration. Sie sind für alle Kinder und Jugendliche im Bereich des BBS geeignet. Es gibt für alle Stationen verschiedene Variationen, sodass alle mitmachen können. Die Kinder und Jugendliche werden in verschiedene Gruppen eingeteilt. Die Aufgaben können nur in der Gruppe gelöst werden.

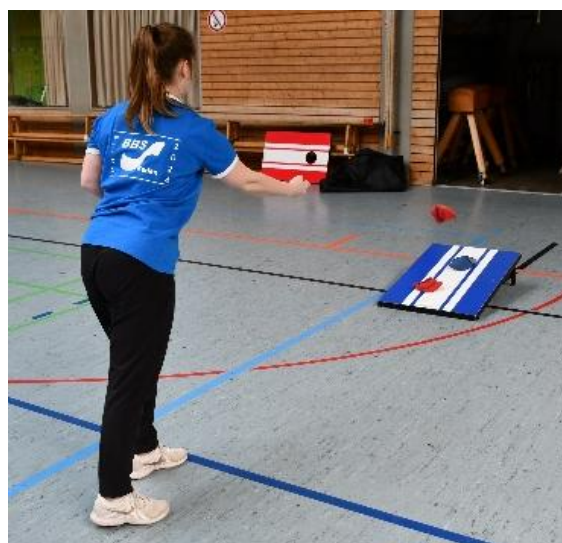
Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde.

Die Ausführungsbestimmungen für die einzelnen Disziplinen sind den folgenden Seiten zu entnehmen.

## Parkour-Staffel



## Cornhole



## Auf- & Abbaustaffel



## Korbwurf



## BBS says



## Würfelglück



## Eierlauf



## Shuffleboard



## Teebeutelweitwurf



## Make'n 'break



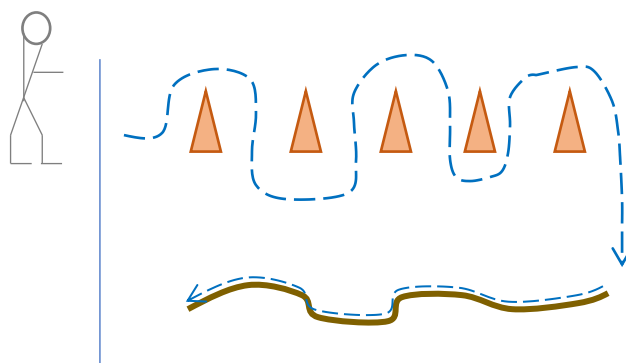


## 1. Parkour-Staffel

Die TN stehen hintereinander an der Startlinie. Nacheinander müssen sie den Parkour, bestehend aus einem Slalom durch Hütchen und Balancieren auf einem Tau, absolvieren. Der TN klatscht den nächsten TN ab, dann darf dieser starten.

**Wertung:** Die Gesamtzeit der Gruppe wird gestoppt – keine Einzelwertungen.

**Variation:** Rollstuhlfahrende müssen mit den Rädern des Rollstuhls am Tau entlangfahren. Sehgeschädigte laufen bei Bedarf mit Guide.



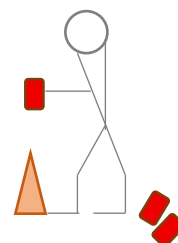
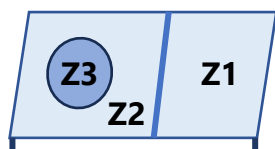
## 2. Cornhole

Die TN stehen mit einem Abstand von fünf Metern zum Brett. Jeder TN wirft drei Sandsäckchen auf das sogenannte Cornhole-Spielbrett.

**Entfernung:** 5 Meter

**Wertung:** Zone 1 → 50 Punkte, Zone 2 → 100 Punkte, Zone 3 → 150 Punkte  
Alle Punkte werden zusammengezählt.

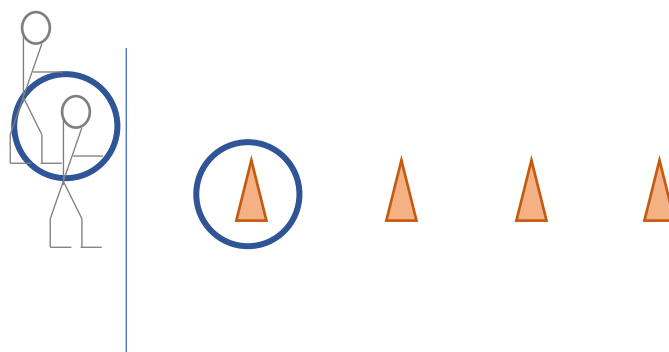
**Variation:** Doppelober- und Doppelunterarm Amputierte „werfen“ mit dem Fuß.  
Für Sehgeschädigte wird ein akustischer Signalgeber am Brett installiert.



### 3. Auf- & Abbaustaffel

Die TN stehen zu zweit an der Startlinie und halten einen Reifen fest. Sie transportieren den Reifen bis zu einem der vier Hütchen und legen ihn darüber ab. Dann laufen sie zurück und klatschen die nächsten beiden TN ab, die dann starten dürfen. Sobald alle Reifen bei den Hütchen abgelegt wurden, müssen diese wieder nacheinander abgebaut und zurückgebracht werden.

**Wertung:** Die Gesamtzeit der Gruppe wird gestoppt – keine Einzelwertungen. Die TN müssen zusammenlaufen und das nächste Paar abklatschen.

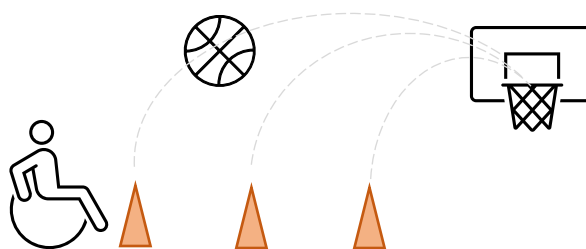


### 4. Korbwurf

Drei TN sitzen im Rollstuhl, es gibt einen Basketball. Die TN werfen nacheinander auf den Korb. Die anderen TN müssen die Bälle holen und zurückwerfen. Ziel ist es, innerhalb einer bestimmten Zeit, so viele Körbe wie möglich zu treffen.

**Wertung:** Die getroffenen Körbe innerhalb der bestimmten Zeit werden gewertet.

**Variation:** Die TN werfen je nach Alter/Größe/Behinderung aus verschiedenen Entfernungen.



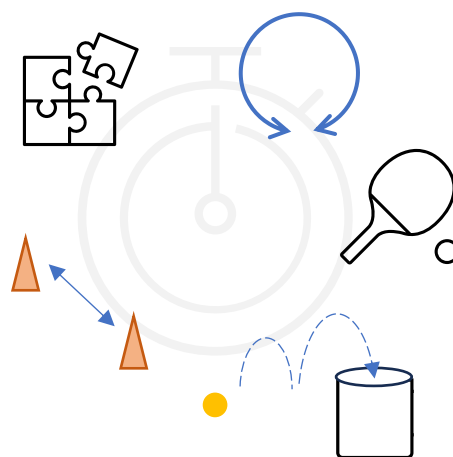
## 5. „BBS says“

Die TN müssen fünf Aufgaben erfüllen. Jeder TN übernimmt eine andere Aufgabe. Die Aufgaben müssen nacheinander erledigt werden. Sobald die erste Aufgabe erfüllt ist, darf die nächste Aufgabe gestartet werden.

### Aufgaben:

1. Mache das Puzzle fertig.
2. Dreh dich 3-mal linksherum und 3-mal rechtsherum.
3. Halte den Tischtennisball mit dem Schläger x-mal oben.
4. Wurf den Tischtennisball mit einem Kontakt in den Becher.
5. Berühre die beiden Hütchen.

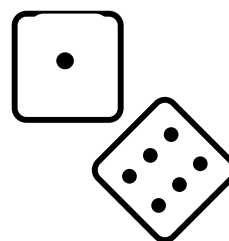
**Wertung:** Die Zeit startet, sobald die erste Person mit der ersten Aufgabe beginnt. Die Zeit stoppt, wenn die letzte Person die Aufgabe beendet. Die Gesamtzeit wird gewertet.



## 6. Würfelglück

Jeder TN der Gruppe würfelt so oft, bis die Zahl 1 oder die Zahl 6 gewürfelt wird.

**Wertung:** Jeder Versuch wird gezählt. Alle Versuche der Gruppe werden addiert. Je weniger Versuche, desto besser.



## 7. „Eierlauf“

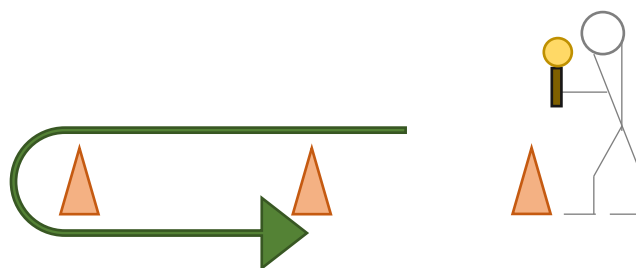
Die TN transportieren einen Tennisball auf einem sogenannten Handstab über eine bestimmte Strecke. Der Ball darf dabei nicht herunterfallen.

**Wertung:** Die Zeit der Gruppe wird gestoppt. Fällt der Ball herunter, ist der nächste an der Reihe. Pro zurückgelegter Strecke gibt es Punkte.

$\frac{1}{4}$  Strecke = 50 Punkte,  $\frac{1}{2}$  Strecke = 100 Punkte,  $\frac{3}{4}$  Strecke = 150 Punkte, ganze Strecke = 200 Punkte

### Variationen:

Wenn der Stab nicht in der Hand gehalten werden kann, kann stattdessen ein Hütchen mit einem Luftballon oder ein Löffel mit einem Tischtennisball genutzt werden.



## 8. Shuffelboard

Aus fünf Metern Entfernung versuchen die TN nacheinander mit einem entsprechenden Stab die Scheibe auf das höchstbewertete Feld zu schieben. Jeder TN hat fünf Versuche. Die Punkte werden addiert.

**Entfernung:** 5 Meter

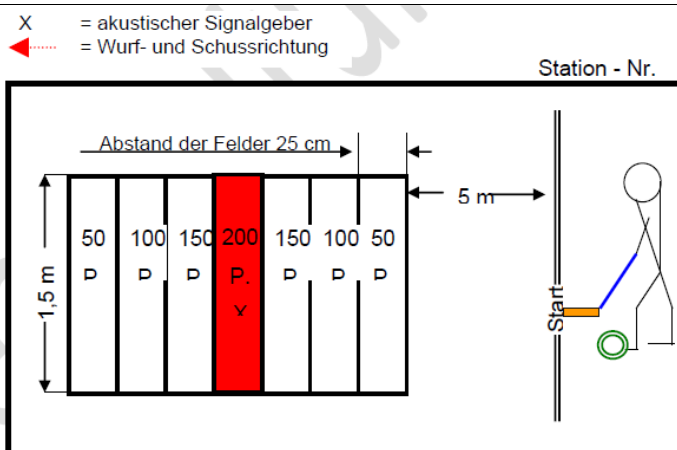
**Wertung:** Punkte siehe Zeichnung.

Für die Wertung ist der Mittelpunkt der Scheibe maßgebend. Kommt eine Scheibe direkt auf der Linie zum Stillstand, wird das nächsthöhere Feld bewertet.

### Variationen:

Doppelober- und Doppelunterarm Amputierte schießen mit dem Fuß einen Tennisring in das Feld.

Für Sehgeschädigte wird ein akustischer Signalgeber auf dem Feld installiert.

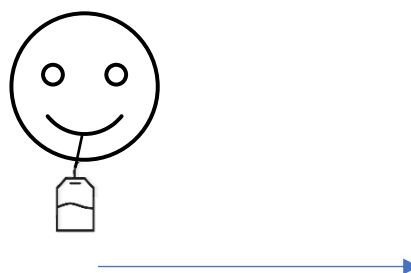




## 9. Teebeutelweitwurf

Jeder TN erhält einen frischen Teebeutel. Nun muss versucht werden den Teebeutel mit dem Mund so weit wie möglich zu „werfen“.

**Wertung:** Jeder TN hat drei Versuche, der beste „Wurf“ wird gewertet. Die besten Weiten aller TN aus der Gruppe werden addiert.



## 10. Make n' Break

Drei TN der Gruppe bilden ein Team. Person A darf nicht sprechen, Person B darf nicht hören, Person C darf nicht sehen. Vor Person A liegen drei Spielkarten mit unterschiedlichen Bauaufgaben. Vor Person C sind 10 Bauklötze in verschiedenen Farben. Person A nimmt eine Spielkarte und erklärt Person B mit Zeichensprache, was auf der Karte zu sehen ist bzw. was gebaut werden soll. Person C baut die Klötze auf.

**Wertung:** Die gesamte Gruppe hat drei Minuten Zeit und versucht alle drei Karten zu bauen. Jeder korrekt aufgebaute Bauklotz gibt einen Punkt, dabei müssen Farbe und Aufbau stimmen.

