

URNER JUGITAG 2026

WETTKAMPFBESCHREIBUNG



Gruppenwettkämpfe

Gruppen, Leiter/innen und Kampfrichter/innen werden gebeten, die angegebenen Einsatzzeiten gemäss Plan einzuhalten.

G1	Lotto im Grund
	Beim Lotto im Grund rennen jeweils zwei Kinder mit einem Würfel zur Lottokarte im Ring und würfeln eine Zahl. Wird die Zahl auf der Karte gewürfelt und ist sie noch frei, darf sie gestrichen werden. Ziel ist es, innerhalb von drei Minuten möglichst alle Zahlen zu streichen und «Lotto» zu rufen.
Resultat	Gesamtzeit der Gruppe
G2	Dauerlauf
	Jedes Mitglied läuft eine ausgesteckte Runde (ca. 1 Kilometer).
Resultat	Gesamtzeit der drei schnellsten Zeiten der Gruppe.
G3	Schwamm-Helden von Amsteg
	Während einer vorgegebenen Zeit durchlaufen die Mitglieder abwechselnd mit einem nassen Schwamm einen Hindernisparcours. Am Schluss des Parcours muss das Wasser aus dem Schwamm gedrückt werden.
Resultat	Menge des insgesamt gesammelten Wassers.
G4	Schatzsuche Zwing Uri
	In einem abgegrenzten Suchfeld sind verschiedene kleine Gegenstände versteckt, welche unterschiedliche Punkte ergeben.
Resultat	Anzahl Punktzahl
G5	Hindernislauf
	Die Mitglieder überwinden verschiedene Hindernisse, dabei sind Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Koordination gefragt. Bei einer 3er-Gruppe läuft ein Mitglied zweimal den Parcours.
Resultat	Gesamtzeit der Gruppe

URNER JUGITAG 2026

WETTKAMPFBESCHREIBUNG



Einzelwettkämpfe

E1	60-Meter-Sprint
Resultat	60-Meter-Sprint auf Wiese, ohne Startblöcke, ohne Nagelschuhe. Laufzeit
E2	Standweitsprung
Resultat	Beidbeiniger Absprung, zwei Versuche. Distanz (weitester gültiger Sprung)
E3	Zielwurf
Resultat	Zielwurf auf eine Wand mit Löchern. Anzahl erzielter Punkte
E4	Reifenlauf
Resultat	Eine vorgegebene Distanz ist mit Hilfe zweier Reifen zurückzulegen. Die Reifen sind so auf dem Spielfeld zu legen, dass das Kind immer von Reif zu Reif steigen kann. 