

24. Mai 2020



SAFARI@HOME – die Judosafari zu Hause

Liebe Judokas, Liebe Judo-Eltern,

die Safari ist ein tolles Judosportfest. Durch Laufen, Springen, Werfen, eine künstlerische Arbeit und bei einem Judowettkampf sammelt jeder Punkte. Je nach Punktezahl gibt es einen „tierischen“ Aufnäher für den Judoanzug. Die Farben der Tiere richten sich nach den Gürtelfarben. Der „schwarze Panther“ ist die höchste Auszeichnung, gefolgt vom „braunen Bär“. Aber auch auf ein „gelbes Känguruh“ oder einen „roten Fuchs“ darf man durchaus stolz sein. Auch diese Punkte wollen erstmal erkämpft sein.

In den vergangenen Jahren war die Safari ein tolles Fest für die gesamte Familie ... aber dieses Jahr ist alles anders. Kein Wettkampf, kein Judotraining und auch die Safari in der bekannten Form fällt aus. Aber wir haben eine Alternative ... wir, d.h. genauer gesagt, jeder von Euch, kann die Safari zu Hause machen. Natürlich gibt es auch die beliebten Aufnäher ... nur die Disziplinen sind etwas anders. Die Eltern sind sicherlich bereit, Euch bei Durchführung der Übungen zu helfen. Wir hoffen auf viele Teilnehmer, die mit Spaß an der Safari mitmachen. Damit wir auch alle von Euren Aktivitäten etwas zu sehen bekommen, freuen wir uns über viele Fotos und Videos, die wir gerne veröffentlichen würden. Lasst uns viel Material zukommen und eine Erlaubnis, diese auch zu verbreiten. So bekommen wir ein wenig das Gefühl, gemeinsam ´was zu machen. Wir wünschen Euch viel Erfolg!

Eure Trainer

Ausschreibung der Safari@Home

Anmeldung

Mitmachen kann jeder Judoka des SV Urmitz, der noch keine 14 Jahre alt ist. Man braucht ein paar Alltagsgegenstände, Zugang zum Internet und eine eigene E-Mail-Adresse. Klar kann es auch die von Mama oder Papa sein. Sollten mehrere Teilnehmer mit der gleichen Mailadresse mitmachen, muss für den Wettkampf eine gewisse Geheimhaltung erforderlich sein. Aber wir denken: Das kriegt ihr hin ...

Die Anmeldung ist bis zum 3. Juni möglich.

Wir brauchen

- Den Namen des Teilnehmers
- Das Geburtsdatum
- Die Mail-Adresse
- an der Safari im Vorjahr (2019) teilgenommen: Ja oder Nein

Wenn wir Bilder oder Videos von Euch veröffentlichen dürfen, dann schreibt bitte den Satz „Unsere Bilder und Videos zur Safari dürfen in Presse, auf der Facebook-Seite und Homepage der Judoabteilung des SV Urmitz veröffentlicht werden“. Bitte vermerkt dann auch den Namen der Erziehungsberechtigten ... und schickt uns bitte viel Material!

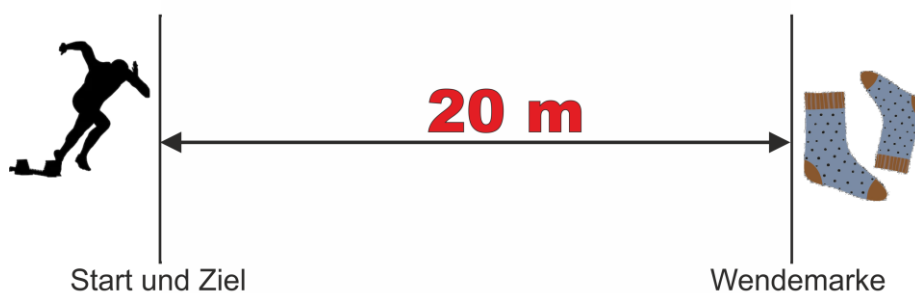
Wettbewerb

Der Wettbewerb gliedert sich, wie immer, in drei Teile. Einen Athletikteil (Laufen, Springen, Werfen), einen kreativen Teil und einen Judowettkampf. Da die Ergebnisse nicht überprüft werden können, vertrauen wir auf Eure Fairness. Wir sind ja Judokas und sind ehrlich.

Athletischer Teil

LAUFEN:

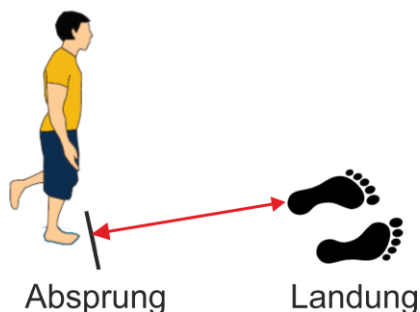
Sucht Euch eine Laufstrecke und markiert in einem Abstand von 20m Start- und Wendemarke. Hinter die Wendemarke legt ihr 2 Socken. Ihr stellt Euch hinter die Startlinie. Auf „Los“ lauft ihr zum ersten Socken, greift ihn und legt ihn hinter die Startlinie. Dann lauft Ihr zum zweiten Socken. Wenn Ihr den auch hinter die Startlinie gebracht habt, wird die Zeit gestoppt. Die Strecke wird also viermal gelaufen.



Ihr habt, wenn Ihr wollt, 3 Versuche. Die beste Zeit wird an uns gemeldet.

SPRINGEN:

Gesprungen wird viermal aus dem Stand. Mit beiden Beinen vorwärts, mit dem rechten Bein vorwärts, mit dem linken Bein vorwärts und mit beiden Beinen rückwärts. Dazu stellt Ihr Euch hinter eine Linie und springt ohne Anlauf ab. Gemessen wird, die kürzeste Entfernung zwischen Landepunkt und Absprunglinie.



Das Ergebnis ist die Summe aller vier Sprünge einer Serie. Ihr absolviert drei Serien und meldet das beste Ergebnis. Kombinieren einzelner Sprünge aus verschiedenen Serien ist nicht zulässig.

WERFEN:

Geworfen wird ein Gummistiefel. Er sollte ungefähr die gleiche Schuhgröße haben, wie der Teilnehmer. Er wird zunächst mit der rechten und anschließend mit der linken Hand geworfen. Das Ergebnis ist die Summe aus beiden Versuchen. Gemessen wird die Weite zwischen der Abwurfline und des (ersten) Landepunktes des Stiefels. Das beste Ergebnis aus drei Serien geht in die Wertung ein.

BEISPIEL für das Notieren der Ergebnisse:

Die Weiten werden in Metern auf 10cm genau angegeben, die Laufzeit in Sekunden auf 1/10-Sekunde gerundet.

Laufen	1. Versuch	2. Versuch	3. Versuch
	16,5	16,3	18,3
Ergebnis Laufen	16,3		
Springen	1. Serie	2. Serie	3. Serie
beide, nach vorne	1,5	1,5	1,6
rechts	0,9	0,8	0,7
links	0,7	0,8	0,7
beide, zurück	1,1	0,9	1,1
Summe	4,2	4	4,1
Ergebnis Springen	4,2		
Werfen	1. Serie	2. Serie	3. Serie
rechts	3,9	4,2	4,1
links	2,8	2,9	3,1
Summe	6,7	7,1	7,2
Ergebnis Werfen	7,2		

BEISPIEL für das Melden der Ergebnisse:

Per Mail an safari@svurmitz-judo.de

Teilnehmer: Maria Mustermann

Laufen: 16,3 s – Springen: 4,2 m – Werfen: 7,2 m

Die Ergebnisse müssen bis zum 31. Juli vorliegen.

Kreativer Teil

Das Thema lautet, wie könnte es auch anders sein, „Judo-Safari zu Hause“ ... zeigt allen, wie Ihr zu Hause Judo macht und die Safari absolviert. Die Arbeit muss digital abgegeben werden. Natürlich ist Malen und Basteln erlaubt ... diese Arbeiten können dann gescannt oder fotografiert werden. Im Gegensatz zu der halben Stunde, die ihr bei der Safari normalerweise hättet, steht Euch nun richtig viel Zeit zur Verfügung. Tobt Euch aus ... erlaubt sind u.a. Videos, Fotos, Foto-Montagen, Foto-Stories ... aber auch Bildergeschichten, Comics u.v.m. – die Ideen sollten überwiegend von Euch kommen, aber bei der Realisierung dürfen die Eltern gerne helfen.

Habt Ihr ein Safari-Tier, welches ihr einbinden könntet; z.B. eine schwarze Katze geht schon mal als Panther durch – auch ein brauner Teddy könnte eine Rolle spielen. Der Hund als Fuchs ... na, ja – Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Oder habt Ihr vielleicht neue Trainingsformen zu Hause, oder macht Ihr Judo in einer ganz anderen Umgebung. Denkt Euch ´was aus. Für tolle Ideen gibt es auch viele Punkte ...

Eure Arbeit schickt Ihr bitte bis zum 31. Juli an safari@svurmitz-judo.de.

Bitte denkt bitte an die Genehmigung zur Veröffentlichung – vielen Dank !

Wettkampf: Schnick – Schnack - Schnuck

Da wir von Wettkämpfen noch etwas weiter entfernt sind, müssen wir halt virtuell Sieger und Verlierer auskämpfen. „Schnick – Schnack – Schnuck“ kennt Ihr doch sicher, vielleicht auch unter dem Namen „Schere – Stein – Papier“. Beide Spieler zeigen mit dem Finger ein Symbol (Schere, Stein oder Papier).



Dabei gewinnt Schere gegen das Papier, das Papier gegen den Stein und der Stein gegen die Schere. Haben beide das Gleiche gewählt, gibt es keinen Sieger.

Dieses Spiel nutzen wir für unseren Judo-Wettkampf ...

Nach der Anmeldung werdet Ihr (je nach Gesamtanzahl der Teilnehmer) in Wettkampflisten eingetragen; entweder in eine Jeder-gegen-Jeden-Liste mit 6 Teilnehmern oder in eine Liste mit zwei Vierer-Gruppen. Für Eure „Kämpfe“ logt Ihr Euch auf einer Internetseite ein (Link, Zugangsdaten kommen nach der Einteilung). Hier seht Ihr Eure Kämpfe und später auch die Ergebnisse. Ihr wählt die anstehenden Kämpfe an und entscheidet Euch jeweils für Stein, Papier oder Schere ... sobald der Gegner auch gewählt hat, seht Ihr das Ergebnis. Der Gewinner erhält einen Waza-Ari. Ein Kampf geht maximal über drei Runden (auch dann, wenn es Unentschieden gab). Erreicht einer zwei Waza-Ari hat er den Kampf gewonnen (Ippon). Steht es nach drei Runden unentschieden (0:0 oder 1:1) wird gelost (Kampfrichter-Entscheid). Ansonsten gewinnt der, der den Waza-Ari hat.

Die Anzahl der gewonnenen Kämpfe geht in die Wertung ein. Der Sieger einer Liste erhält auf jeden Fall die volle Punktzahl für den Wettkampf.

Die Aufforderung zum Kampf und auch die Ergebnisse beendeter Runden kommen per Mail. Damit sich der Wettkampf nicht ewig hinzieht, sollte man schnellstmöglich reagieren ... also auf jeden Fall innerhalb 24 Stunden. Erfolgt innerhalb von 48 Stunden keine Reaktion wird das als Aufgabe gewertet. Bei technischen Problemen oder geplanten Auszeiten finden sich sicherlich entsprechende Lösungen. Bitte informiert dann die Spielleitung (safari@svurmitz-judo.de).

Ergebnisse

Die Auswertung der Safari@home entspricht dem bisherigen Verfahren. Die Punkte für den Wettkampf ergeben sich direkt aus der Anzahl der gewonnenen Kämpfe. Für die Athletik und den kreativen Teil werden, die Teilnehmer nach Alter in Gruppen eingeteilt. Die Punkte Reihenfolge der Ergebnisse verteilt; d.h. der Beste bekommt die Maximalpunktzahl, der Zweitbeste etwas weniger ...

Aus der Gesamtpunktzahl ergibt sich dann das Motiv des Aufnehmers. Die Ergebnisse werden veröffentlicht.

Wir wünschen allen Teilnehmern und Eltern viel Spaß und viel Erfolg. Bitte denkt schickt uns viele Fotos, die wir veröffentlichen dürfen ... so haben alle das Gefühl, wir alle machen gemeinsam mit.