



VR-Talentiade

Kinderturn-Cup 2026

„Die Kleinen ganz groß“



Termin: 26.04.2026

Begrüßung: 10:00 Uhr

Wettkampfbeginn: 10:15 Uhr

Siegerehrung: ca. 13:40 Uhr



Horst-Kochendörfer-Halle
Unteröwisheim
Schulstraße 40
76703 Kraichtal



Veranstalter: Turnerjugend Kraichturngau Bruchsal

Ausrichter: TV Unteröwisheim



Meldungen an: Geschäftsstelle Kraichturngau Bruchsal
kraichturngau@t-online.de

Meldeschluss: 13.04.2026

Meldegeld: 2,50 € je Teilnehmer*in (wird vom Vereinskonto abgebucht)

Teilnahmeberechtigung: Teilnehmende Kinder sollen einem Mitgliedsverein des Kraichturngaus angehören.

WK 14	AK 4 Mädchen	Jahrg. 2022
WK 15	AK 5 Mädchen	Jahrg. 2021
WK 16	AK 6 Mädchen	Jahrg. 2020
WK 17	AK 7 Mädchen	Jahrg. 2019

WK 24	AK 4 Jungen	Jahrg. 2022
WK 25	AK 5 Jungen	Jahrg. 2021
WK 26	AK 6 Jungen	Jahrg. 2020
WK 27	AK 7 Jungen	Jahrg. 2019



Der Kinderturn-Cup ist ein Fitnessstest für Kinder AK 4 bis AK 7, bei dem die Kinder einen abwechslungsreichen Parcours mit verschiedenen Stationen durchlaufen. Gemessen wird das Niveau von Kraft, Koordination und Beweglichkeit der Kinder. Es muss nicht unbedingt extra für den Test trainiert werden, weshalb der Kinderturn-Cup ideal für alle Kinder aus dem Kinderturnbereich ist. Auch für Kinder, die noch nicht gerätturnspezifisch trainieren, dies aber vielleicht mal tun wollen, bietet der Test ein tolles Erlebnis. Eine Vereinszugehörigkeit ist nicht zwingend notwendig.

Alle Kinder erhalten nach dem Wettkampf kleine Sachpreise. Die Plätze 1 bis 3 jeder Altersklasse erhalten einen Pokal.

**Für Kinder ohne Vereinszugehörigkeit besteht kein Unfallschutz. Mit der Meldung erklärt sich der Erziehungsberechtigte des teilnehmenden Kindes damit einverstanden, dass persönliche Daten (Name, Vorname, Jahrgang), Ergebnisse sowie offizielle Fotos und Filmaufnahmen (z. B. auch in Aktion) die im Zusammenhang mit der Teilnahme am Wettkampf stehen, für redaktionelle Zwecke veröffentlicht werden dürfen.





VR-Talentiade

Kinderturn-Cup 2026

„Die Kleinen ganz groß“

Meldebogen

Kontaktdaten f. Rückfragen:

Verein	
Name, Vorname	
Tel.	
E-Mail	

„Kampfrichter*innen“:

Da wir ohne „Kampfrichter*innen“ keinen Wettkampf durchführen können, benötigen wir je Verein und entsprechend seiner Meldung je angefangener 6 Kinder eine Person (z. B. Eltern, Großeltern) als Kampfrichter*in . Außer Lese-, Schreib- und Zählfähigkeiten müssen keine besonderen Voraussetzungen mitgebracht werden. Alle Kampfrichter*innen erhalten eine Einweisung und einen 3 € - Verzehrbon. Hat ein Verein mehr Helfer zur Verfügung, dürfen diese gerne gemeldet werden.

Name, Vorname





VR-Talentiade

Kinderturn-Cup

„Die Kleinen ganz groß“

Übungsausschreibung 2026

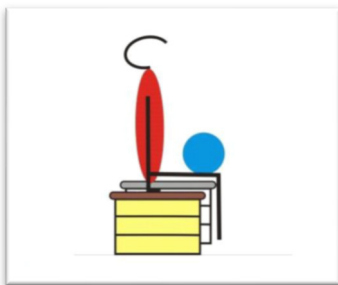
1. Bankziehen

Das Turnkind liegt in Bauchlage auf einer auf der Turnbank liegenden „Teppichfliese“ vor der Startlinie und zieht sich so schnell wie möglich über die 2 Bänke zur 6m entfernten Ziellinie.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	Sek.	≥ 24	23,99 bis 22	21,99 bis 20	19,99 bis 18	17,99 bis 16	15,99 bis 14	13,99 bis 12	11,99 bis 11	10,99 bis 9	< 9
AK 5	Sek.	≥ 22	21,99 bis 20	19,99 bis 18	17,99 bis 16	15,99 bis 13	12,99 bis 11	10,99 bis 10	9,99 bis 9	8,99 bis 8	< 8
AK 6/7	Sek.	≥ 16	15,99 bis 14	13,99 bis 13	12,99 bis 12	11,99 bis 11	10,99 bis 10	9,99 bis 9	8,99 bis 8,5	8,49 bis 8	< 8

2. Hockstütz

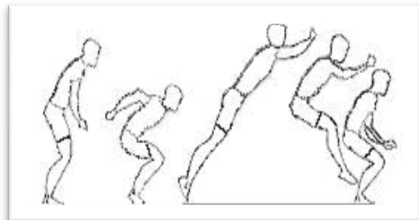


Das Turnkind befindet sich im Stütz zwischen 2 kleinen Turnkästchen. Aus diesem Stütz werden die gewinkelten Knie nach vorne in Hüfthöhe gebracht, so dass ein kleiner Ball, der auf den Oberschenkel platziert wird, nicht mehr herunterrollen kann. Gemessen wird die Zeit, die das Kind den Ball auf den Oberschenkeln „halten“ kann, ohne dass dieser herunterrollt.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	Sek.	0 bis 2	2,01 bis 3	3,01 bis 4	4,01 bis 5	5,01 bis 6	6,01 bis 8	8,01 bis 12	12,01 bis 18	18,01 bis 25	> 25
AK 5	Sek.	0 bis 3	3,01 bis 5	5,01 bis 7	7,01 bis 11	11,01 bis 14	14,01 bis 17	17,01 bis 21	21,01 bis 25	25,01 bis 30	> 30
AK 6/7	Sek.	0 bis 5	5,01 bis 8	8,01 bis 12	12,01 bis 16	16,01 bis 21	21,01 bis 26	26,01 bis 32	32,01 bis 36	36,01 bis 40	> 40

3. Standweitsprung



Das Turnkind steht an einer markierten Linie. Die Beine stehen parallel. Das Kind versucht aus dem Stand so weit wie möglich nach vorne zu springen, in dem es mit beiden Beinen gleichzeitig abspringt. Gemessen wird der Abstand von Absprunglinie zum Landepunkt der Ferse, die näher zur Absprunglinie ist. Fällt das Turnkind nach hinten ist der Sprung ungültig.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	cm	bis 50	51 bis 55	56bis 60	61 bis 70	71 bis 80	81 bis 90	91 bis 100	101 bis 105	106 bis 110	> 110
AK 5	cm	bis 50	51 bis 60	61 bis 70	71 bis 80	81 bis 90	91 bis 100	101 bis 110	111 bis 120	121 bis 130	> 130
AK 6/7	cm	bis 80	81 bis 85	86 bis 90	91 bis 100	101 bis 110	111 bis 120	121 bis 130	131 bis 135	136 bis 140	> 140

4. Tauklettern

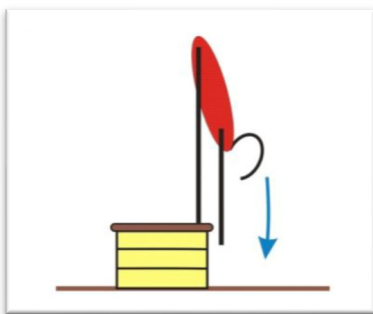
Das Turnkind steht auf dem Boden bzw. einer Matte an einem Tau und versucht das Tau so weit wie möglich nach oben zu klettern oder alternativ sich so lange wie möglich zu halten ohne, dass die Füße die Matte berühren. Die Meter-Markierungen sind von Mattenoberkante zu messen und anzubringen.

Hinweis: Die maximal erreichbare Punktzahl von 10 Punkten kann nur durch Klettern erreicht werden. Die maximal erreichbare Punktzahl durch Halten am Seil kann aus u. s. Tabelle entnommen werden.

Bewertung:

Punkte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	0 bis 4,99 Sek.	5 bis 8,99 Sek.	9 bis 11,99 Sek.	12 bis 15,99 Sek.	16 bis 17,99 Sek.	18 bis 19,99 Sek.	20 bis 25 Sek.	> 25 Sek.	2 m	3 m
AK 5	0 bis 8,99 Sek.	9 bis 11,99 Sek.	12 bis 15,99 Sek.	16 bis 19,99 Sek.	20 bis 24,99 Sek.	25 bis 30 Sek.	> 30 Sek.	2 m	3 m	4 m
AK 6/7	0 bis 9,99 Sek.	10 bis 20 Sek.	> 20 Sek.	2 m	2,5 m	3 m	3,5 m	4 m	4,5 m	5 m

5. Rumpfbeuge



Das Turnkind steht mit geschlossenen Füßen auf einem kleinen Turnkasten, wobei die Fußspitzen mit dem Rand des Turnkastens abschließen. Bei gestreckten Beinen beugt das Kind den Oberkörper möglichst stark vor und schiebt die Fingerspitzen am Kasten möglichst weit nach unten. Diese Extremstellung muss mindestens 2 Sekunden gehalten werden.

Registriert wird der in der Extremstellung erreichte Wert als Differenz zur Standfläche. Zur Ermittlung des Wertes wird am Kasten eine Messlatte angebracht, wobei der Nullwert auf Standflächenhöhe ist. Die Messlatte sollte von plus 20 cm (über Standfläche) bis minus 15 cm (unter Standfläche) reichen.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4-7	cm	> +4	+4 bis +3	+2 bis +1	0 bis -1	-2 bis -3	-4 bis -5	-6 bis -7	-8 bis -9	-10 bis -11	<= -12

6. Maikäfer

Die Aufgabe besteht darin, mit gehockten Beinen auf dem Rücken zu schaukeln. Die Aufgabe beginnt im Sitz mit gehockten Beinen, Arme um die Beine wickeln und festhalten, nach jedem Schaukeln sollte die Sitzposition fast wieder erreicht sein, heißt, der Rücken sollte möglichst nicht mehr auf dem Boden sein. Die Beine sollten geschlossen sein.

Für die Bewertung zählt die Anzahl der geschafften Versuche, bei denen der/die Teilnehmer/in ohne Pause aus dem Sitz nach hinten rollt und wieder nach vorne kommt.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4-7	Wdh.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. Prellsprünge

Das Turnkind steht vor einem Kastendeckel auf einer Turnmatte (8 cm) und hüpft auf Signal aus der Schlussstellung vom Boden auf die Kastenoberfläche, von diesem beidbeinig rückwärts hinunter, um sofort den nächsten Sprung zu starten. Gezählt werden die Wiederholungen, die innerhalb von 30 Sekunden realisiert werden können.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	Wdh.	<= 4	5	6	7	8	9	10 und 11	12 und 13	14 und 15	>= 16
AK 5	Wdh.	<= 6	7	8 und 9	10 und 11	12 und 13	14 und 15	16 und 17	18 und 19	20 und 21	>= 22
AK 6/7	Wdh.	< 10	10 und 11	12 und 13	14 und 15	16 und 17	18 und 19	20 und 21	22 und 23	24 und 25	>= 26



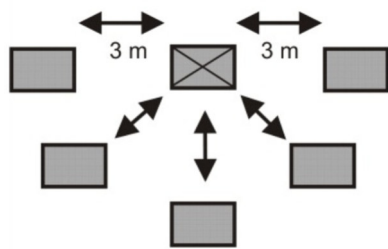
8. 25m-Sprint

Die Aufgabe besteht darin, eine Strecke von 25m so schnell wie möglich zurückzulegen. Gestartet wird aus der Schrittstellung.

Bewertung:

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	Sek.	>= 9,8	9,79 bis 9,2	9,19 bis 8,7	8,69 bis 8,3	8,29 bis 7,9	7,89 bis 7,5	7,49 bis 7,1	7,09 bis 6,7	6,60 bis 6,3	< 6,3
AK 5	Sek.	>= 7,9	7,89 bis 7,5	7,49 bis 7,2	7,19 bis 6,9	6,89 bis 6,6	6,59 bis 6,3	6,29 bis 6,0	5,99 bis 5,7	5,69 bis 5,5	< 5,5
AK 6/7	Sek.	>= 7,7	7,69 bis 7,4	7,39 bis 7,1	7,09 bis 6,8	6,79 bis 6,5	6,49 bis 6,2	6,19 bis 5,8	5,79 bis 5,4	5,39 bis 5,1	< 5,1

9. Sternlauf



Die Aufgabe besteht darin nacheinander 5 Gegenstände (Bohnsäckchen o. ä.) einzusammeln und jeweils in einen umgedrehten Kasten zu legen.

Der Start erfolgt an einem umgedrehten kleinen Kasten. Im Abstand von 3 Metern werden sternförmig 5 Markierungen angebracht, auf denen jeweils die Gegenstände liegen. In beliebiger Reihenfolge aber nacheinander müssen die

Gegenstände einzeln von den Markierungen geholt und in den Kasten gelegt werden. D. h. Gegenstand 1 holen und in den Kasten legen, dann Gegenstand 2 holen und in den Kasten legen, usw..

Es wird die Zeit gemessen, die benötigt wird, bis alle Gegenstände im Startkasten liegen.

Punkte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AK 4	Sek.	>= 30	28 bis 29,99	26 bis 27,99	24 bis 25,99	22 bis 23,99	20 bis 21,99	18 bis 19,99	17 bis 17,99	16 bis 16,99	< 16
AK 5	Sek.	>= 23	22 bis 22,99	21 bis 21,99	20 bis 20,99	19 bis 19,99	18 bis 18,99	17 bis 17,99	16 bis 16,99	15 bis 15,99	< 15
AK 6/7	Sek.	>= 21	20 bis 20,99	19 bis 19,99	18 bis 18,99	17 bis 17,99	16 bis 16,99	15,5 bis 15,99	15 bis 15,49	14 bis 14,99	< 14