



DJJV-Sportabzeichen JJ-Jugend sportabzeichen



DJJV Sportabzeichen



- Angebote für den Breitensportbereich
 - Soll moderater Leistungsanreiz sein, den jeder bewältigen kann
 - Alle Altersklassen
 - Dadurch Erfolgs- und Gemeinschaftserlebnisse
 - Kein Leistungsdruck, soll Spaß machen



Teilnahme



- Teilnehmen kann jeder Juka (Ju und Jiu)
 - gültiger DJJV-Pass oder Kursteilnahme oder Ähnliches
 - bis ca. 14 Jahre JJ-Jugend sportabzeichen
 - ab ca. 14 Jahre DJJV-Sportabzeichen
 - technische Mindestvoraussetzungen (Fallschule, einzelne Techniken)
- Keine Graduierungsbeschränkungen
- Jährlicher Erwerb:
 - Bronzenes Sportabzeichen (1. und 2. Abnahme / 1. Abnahme Jugend)
 - Silbernes Sportabzeichen (3. und 4. Abnahme / 2. Abnahme Jugend)
 - Goldenes Sportabzeichen (ab 5. Abnahme / ab 3. Abnahme Jugend)



Allgemein



- Materialien:
 - Urkunde (ist in der Gebühr enthalten)
 - Aufnäher für Gi (Selbstkostenpreis)
- Gebühren (SHJJV):
 - Abnahme incl. Urkunde: 1,- Euro
 - Aufnäher: 2,- Euro





Abnahme



- Abnahme im Rahmen des Vereinstrainings oder zu besonderen Anlässen
- Jeder Prüfer oder FÜL-Inhaber darf Sportabzeichen abnehmen unabhängig vom Dangrad, zusätzlich Sportassistent für Jugend, wenn er selber Sportabzeichen hat
- Aufwandsentschädigung ist nicht vorgesehen (können die Vereine selber anders regeln)



Papierkrieg



- Prüfungsbogen wird während der Abzeichenabnahme vom Teilnehmer und/oder Prüfer ausgefüllt
- Verein erstellt aus Prüfungsbögen eine Teilnehmerliste mit den erzielten Leistungen und Materialwünschen der Teilnehmer
- Prüfungskarte weist die bereits erfolgten Teilnahmen aus
- Landesverband gibt Material aus und unterstützt auf Wunsch die Vereine und Trainer bei der Durchführung
- Details siehe DJJV Sportabzeichenregelung und Materialien unter www.djjv.net oder www.shjjv.de



Anforderungen



- Je nach Leistungsstand und Alter der Teilnehmer individuelle Anforderungen
 - jeder soll es schaffen können
 - jeder soll gefordert werden
 - es soll Spaß machen!
- Sportabzeichenprüfer kann im Einzelfall auch Bedingungen für einzelne Teilnehmer modifizieren
- Pulskontrolle:
 - Fitnessrelevanz
 - Überlastungen verhindern



Pratzenarbeit



- Teilnehmer arbeitet an vom Partner gehaltenen Pratzen
- Die Pratzen können sich langsam im Raum bewegen
- Vorgegebene Mindestzeit
- Keine Vorgabe an Schlagzahl oder Technik
 - soll je nach individuellem Leistungsvermögen vom Prüfer abgefordert werden
- Zielrichtung: Aerobe Ausdauer





Wurfausdauer



- Zwei Partner stehen 6 m (Jugend: 4 m) weit auseinander
- Teilnehmer läuft zwischen den Partnern hin und her und bringt sie mit Wurftechniken zu Boden
- Bei fester Zeit ist eine Mindestanzahl an Würfen vorgegeben
- Auswahl der Wurftechniken Sache des Teilnehmers (je nach Leistungsstand)
- Danträger müssen rechts und links werfen
- Ab 40 Jahren wahlweise auch nur Wurfeingänge anstatt komplette Würfe
- Zielrichtung: Anaerobe Ausdauer



Verkettungen



- Eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Dreierkontakt
 - Atemiabwehr
 - Messerabwehr (nicht Jugend)
 - Konter gegen Konter
 - Stockflow (nicht Jugend)
- Verkettung soll „rund laufen“
- Beliebige Zeit, es ist nur eine Mindestanzahl an Durchläufen vorgegeben
- Zielrichtung: Koordination, Bewegungsgefühl



Gleichgewicht



- Teilnehmer steht einbeinig auf Pratte o.Ä. und führt Atemitechniken mit dem freien Bein aus
- Ausführung ohne Absetzen oder Verlassen der Pratte
- Tritthöhe und Dynamik entsprechend Leistungsstand und Alter
- Ab 4. Kyu müssen aufeinanderfolgende Techniken unterschiedlich sein, ansonsten freie Auswahl der Atemitechniken
- In beliebiger Zeit, es ist nur eine Mindestanzahl an Techniken vorgegeben
- Zielrichtung: Gleichgewichtssinn, Bewegungsgefühl



Freie Darstellung



- Teilnehmer erarbeitet eine Vorführung aus mindestens fünf Teilen (Kombinationen, Angriffen o.Ä.)
- Beispiele:
 - eine Duoserie
 - Ausschnitt aus einem Prüfungsprogramm
 - Ausschnitt aus einer Kata
- Bewertung mit Punkten:
 - 0 bis 3 Punkte für Ausführung
 - 0 bis 3 Punkte für Schwierigkeit
 - 0 bis 3 Punkte für äußere Form
 - ggf. 1 Zusatzpunkt für besondere Kreativität
- Es müssen mindestens 6 Punkte erreicht werden
- Zielrichtung: Kreativität, Konzentrationsfähigkeit, Selbstbewusstsein





Kreativaufgabe



- Alternative zur Freien Darstellung für Kinder im JJ-Jugend sportabzeichen
- Kreative Lösung einer Aufgabenstellung aus dem Umfeld Ju-Jutsu oder Gewaltprävention, z.B.
 - Rollenspiel
 - Geschichte erzählen
 - Situation / Technik zeichnen
- Bewertung nach Gesamteindruck auf einer Skala von 0 bis 10 Punkten
- Es müssen mindestens 6 Punkte erreicht werden
- Zielrichtung: Kreativität, Selbstbewusstsein



Randori



- Freie Auseinandersetzung beliebiger Form mit einem Partner
- Beispiele:
 - Auseinandersetzung offene Hände
 - Bodenrandori
 - Ju-Jutsu-Fighting
- Wird je nach Leistungsstand der Teilnehmer vom Prüfer festgelegt
- Dauer 2 Minuten
- Bewertung mit Punkten:
 - 0 bis 4 Punkte für partnerschaftliches Verhalten
 - 0 bis 3 Punkte für Technikausführung
 - 0 bis 3 Punkte für Distanz und Timing
- Mindestens 6 Punkte müssen erreicht werden
- Zielrichtung: Soziales und situatives Verhalten



DJJV Sportabzeichen



- Nie vergessen:
 - Die Sportabzeichen des DJJV sollen Spaß machen und motivieren!
 - Deshalb: Sportabzeichenprüfer sollen sich nicht zu ernst nehmen

Have Fun!



- Weitere Infos:
 - www.djjv.net
 - www.shjjv.de

