



Tipps für den Routenbau

- Die Challenges/Boulders sind so zu schrauben, dass sie sich nicht überkreuzen und es nicht zu langen Wartezeiten kommt.
- Die Startgriffe sollten nicht zu hoch angebracht werden.
- Die maximale Höhe der Top-Griffe ist auf drei Meter begrenzt!
- Nach Möglichkeit einige Henkel (sehr gute Griffe) zum Runterklettern setzen, falls bei der Boulderwand nicht oben ausgestiegen werden kann.
- Als Richtwert pro Challenge/Boulder müssen drei Meter in der Breite eingerechnet werden (inkl. Sturzzone).
- Es soll versucht werden die Boulders so zu kreieren, dass sie verschiedene Bewegungen und Elemente verlangen. Lieber komplexe Bewegungsboulder mit vielen Lösungsmöglichkeiten schrauben, anstatt simple, kräftige Boulders.
- Die Challenges/Boulders sollen nach Möglichkeit vor der Veranstaltung von Kindern, die selbst nicht am Event teilnehmen werden, getestet werden. Anschliessend können noch allfällige Anpassungen getätigt werden.
- Idealerweise können die Boulders mit einigen wenigen Handgriffen für die einzelnen Alterskategorien niveaugerecht angepasst werden. Das heisst z. B. Hinzufügen oder Eliminieren von Griffen/Tritten zwischen den einzelnen Programmpunkten.
- Am Freitag vor der Veranstaltung ist die Anwesenheit eines/einer Routenbauer/in vorausgesetzt, um dem/der Eventmanager/in beim Fertigstellen und Anpassen der Challenges/Boulders zu helfen.
- Nachfolgende Grösstentabelle enthält Erfahrungswerte aus der Praxis und soll als Hilfestellung für die realistische Einschätzung der Griffabstände dienen. Reichweite und Spannweite der Kinder können bspw. mit den Ellbogen des/der Routenbauers/in simuliert werden.

Kategorie	Reichweite (Arm ausgestreckt)	Spannweite
U12	160 cm	125 cm
U10	155 cm	120 cm
U8	150 cm	120 cm

Bedarf Wandfläche (ca. 45 x 3 meter)

Die unten beispielhaft aufgeführten Boulder/Challenges können so übernommen oder auch angepasst werden und dienen als Inspiration für die Routenbauer, um möglichst kreative Bewegungsaufgaben für die Kinder zu kreieren.

