

Sport- und Spieltag

am Carlo

für Kl. 5-7

Montag, 26.7.

7.40-13 Uhr



Zeitplan

7.40	Corona-Test im Unterrichtsraum
8.00-8.30	Aufbau der Stationen
8.25	Treffpunkt der Teams an der Station der ersten Begegnung (siehe Spielplan)
8.30-11.40	Spielzeit (siehe Spielplan)
11.40-12.00	Abgabe der Laufzettel durch die Laufzettel-Beauftragten (Briefkasten am Verkaufsstand)
11.45-12.15	Abbau (Treffpunkt Abbauteam an der Station der Klasse)
12.15	Treffpunkt der Klassen an der Station der Klasse, gemeinsam zum Sportplatz gehen
12.30	Jerusalema Tanz auf dem Sportplatz
12.45	Siegerehrung
	Ende gegen 13 Uhr

Wichtige Infos

Bitte mitbringen: Kopfhörer (für Liedpantomime an Station 5), 4 Fahrräder pro team (direkt am Pumptrack an der Steinlach anschließen vor Unterrichtsbeginn), Sonnenschutz, in Sportkleidung (T-Shirt in der Farbe eurer Klasse) kommen.

Das Material für eure Station könnt ihr ab Mittwoch, 21.7. in Raum 009 lagern.

Alle Teams werden immer von einer Lehrerin/einem Lehrer begleitet.

Wir hoffen natürlich, dass alle einen schönen Vormittag haben und sich niemand verletzt. Falls doch: Unsere Schulsanitäter sind im Einsatz und unter der Nummer 0151 52220421 erreichbar.

Am Verkaufsstand (am Eingang zum hinteren Pausenhof) sowie im Schulhaus herrscht Maskenpflicht.

Bei Dauerregen muss der Sport-und Spieltag leider ausfallen. In diesem Fall finden Abschlussaktionen mit den FachlehrerInnen nach Stundenplan statt.

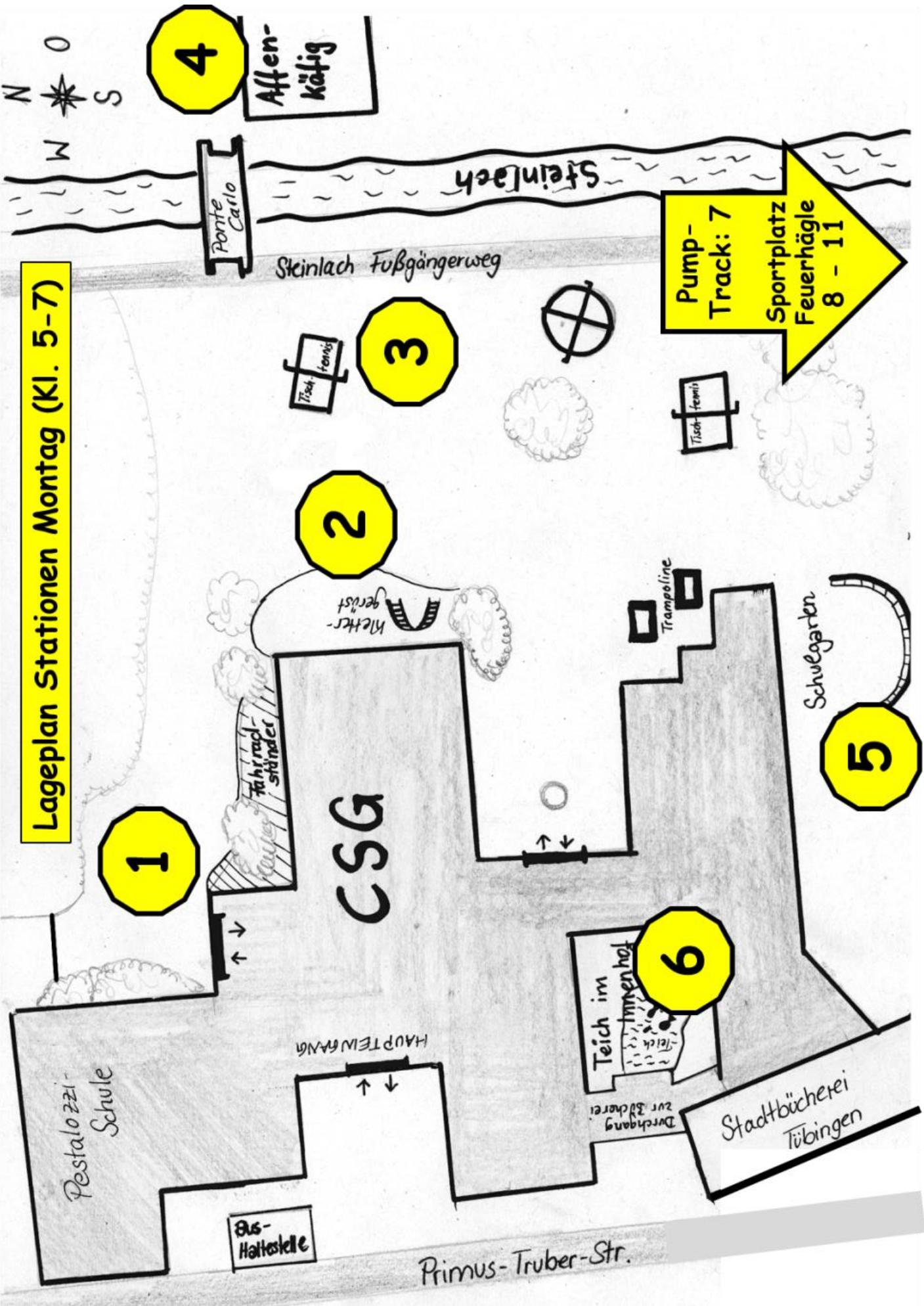
Stationen und Spielablauf

Station	Kl.	Station und Beschreibung	Anzahl der Spielenden	Ort
1	6b	Wassertransport mit Schwämmen: Wasser von vollem zu leeren Eimer mithilfe von Schwämmen transportieren. Gewonnen hat das Team, das zuerst den Eimer voll mit Wasser hat.	Teams	Pausenhof
2	6d	Leitergolf Ziel des Spiels ist ein Bola (=Seil mit einer Kugel am Ende) auf eine der drei Sprossen einer Leiter zu werfen. Es werden dabei unterschiedlich viele Punkte vergeben. Es spielen die Teams gegeneinander mit Bolas in unterschiedlichen Farben.	Staffel	Pausenhof
3	5c	Dosenwerfen Teams versuchen in 8 min möglichst oft alle Dosen abzuräumen. Jedes Team spielt für sich. Das Team, das insgesamt die meisten Dosen umwirft, gewinnt.	Staffel	Pausenhof: runde Tischtennisplatte
4	7b	Fußball: <ul style="list-style-type: none"> • 5 Feldspieler*innen + 1 Torwart*frau • jedes Geschlecht muss mindestens 1x auf dem Feld vertreten sein • pro Halbzeit müssen 2 fliegende Wechsel gemacht werden, Wechselreihenfolge vorher festlegen, 4 Wechselspieler halten sich hinter dem Tor auf • seitlich wird mit Bande gespielt, hinten mit Toraus • alle nicht Beteiligten sind außerhalb des Zauns • Spielzeit 2 x 3.40' 	Teams	Affenkäfig
5	7d	Liedpantomime: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Teammitglied setzt sich einen Kopfhörer auf, mit dem es ein bekanntes Lied hört. Erkennt das Teammitglied das Lied, versucht es den Text mit stummen Lippen-bewegungen nachzuahmen. 2. Die anderen Teammitglieder müssen den Titel des Lieds erraten. <ol style="list-style-type: none"> 1. Wird ein Lied richtig erraten, gibt es einen Punkt und das nächste Lied wird abgespielt. 2. Erkennt die Pantomimin/der Pantomime das Lied nicht oder kommt das Team nicht auf den Titel, kann zum nächsten Lied gesprungen werden, ohne einen Punkt zu erhalten. <ul style="list-style-type: none"> • Das Team hat 5 Minuten Zeit so viele Lieder wie möglich zu erraten. 	Staffel 1x: Pantomime/ Pantomimin Rest: Ratende	Schulgarten

		<ul style="list-style-type: none"> • Abschließend werden die erreichten Punkte zusammengezählt und notiert. 		
6	7a	Flaggenquiz Wie viele Länderflaggen könnt ihr in einer vorgegebenen Zeit bestimmen? Das ist die Frage an dieser Station. Ihr tretet in zwei Teams gegeneinander an. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Flaggen richtig zuordnen konnte.	Teams	Innenhof am Teich
7	5a	Fahrrad-Parcours Fahrradstrecke mit Aufgaben und Hindernissen. Zeit wird für das gesamte Team gestoppt und mit gegnerischem Team verglichen. Kinder ohne Fahrrad gehen den Parcours zu Fuß. Gestartet wird nacheinander (Staffel). Zeit pro Teilnehmer*in wird gestoppt und am Ende pro Team addiert. Helm für die Radfahrenden ist Pflicht! 1. Station: 3 Quizfragen müssen gelöst werden, bevor weitergefahren werden darf 2. Station: Sportaufgaben müssen bestanden werden	Staffel, 4 Personen pro Team	Pumptrack/ Fahrradübungs- gelände am Feuerhägle
8	7c	Kreisabwurfspiel 2 Mannschaften einer Klasse treten gegeneinander an: Innenkreis und Außenkreis bilden. Außenkreis muss Innenkreis mit Softball abwerfen.	Innen- und Außenkreis mit gleich vielen Spielenden aus jedem Team	Sportplatz
9	6c	Schubkarren-Rennen Vorgegebener Parcours (10m lang mit 5 Hütchen) Paare mit ca. gleicher Größe und Gewicht gehen zusammen (Empfehlung). Partner*in wird am Oberschenkel gehalten. Im Slalom hin, gerade zurücklegen. Wer Hütchen umwirft muss von vorne anfangen. Füße dürfen den Boden nicht berühren nur ganze Runden zählen. Tipp: T-Shirt in die Hose	Staffel	Sportplatz
10	6a	Luftballonjagd Alle Teilnehmenden bekommen einen Ballon mit einer Schnur an den Fuß gebunden. Die eine Gruppe rote, die andere Gruppe blaue Ballons. Wenn das Startsignal kommt, müssen sie sich gegenseitig die Ballons zertreten. Wenn ein Spieler keinen Ballon mehr hat, scheidet er aus. Sobald alle Ballons einer Mannschaft zertreten sind, ist das Spiel zu Ende. Regeln: <ul style="list-style-type: none"> • Sollte das Spiel länger als 8 min dauern, siegt die Gruppe mit den meisten Ballons. • Wer einen Ballon der eigenen Mannschaft kaputt macht, verliert einen 	Teams in gleicher Anzahl	Pausenhof

		<p>Spieler</p> <ul style="list-style-type: none"> • man darf den <i>Gegner</i> nicht mit den Händen fangen/festhalten • Wer aus dem Spiel ausscheidet, darf keine Ballons mehr zertreten und muss das Spielfeld aus der Stelle verlassen • man darf nicht außerhalb des Spielgeländes flüchten oder sich verstecken 		
11	5b	<p>Zielwurf Geschicklichkeitsparcours durchlaufen, Ball im Parcours aufnehmen, von Ziellinie in zwei unterschiedlich weit entfernte Behälter werfen. Wer in den weiter entfernten Behälter trifft, bekommt mehr Punkte.</p>	Staffel	Sportplatz

Lageplan Stationen Montag (Kl. 5-7)



Spielplan

Zur Erklärung: An Station 1 spielen von 8.30 bis 8.38 Uhr Team 2 der 6a gegen Team 2 der 7c.

Stationen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Runde 1 8.30-8.38	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2
	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1
Runde 2 8.48-8.56	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1
	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2
Runde 3 9.06-9.14	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2
	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1
Runde 4 9.24-9.32	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1
	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1
Runde 5 9.42-9.50	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2
	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2
Runde 6 10.00-10.08	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1
	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1
Runde 7 10.18-10.26	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1	6c2
	7a1	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2
Runde 8 10.36-10.44	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2	6c1
	7d2	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1
Runde 9 10.54-11.02	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1	6b2
	7d1	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2
Runde 10 11.12-11.20	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2	6a1
	5c2	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1
Runde 11 11.30-11.38	6a1	6b2	6c1	6c2	6d1	6d2	5a1	5a2	5b1	5b2	6a2
	5c1	7c2	6b1	7c1	7b2	7b1	7a2	7a1	7d2	7d1	5c2

Aufbau, Abbau, Dienste an Station Aufgabenverteilung in den Teams

An den Stationen sind jeweils zwei SchülerInnen eurer Klasse verantwortlich für die Einhaltung der Spielzeit als **Zeitwächter** (8 min., pünktlicher Beginn, Stoppuhren liegen an den Stationen bereit) und das Ausfüllen der **Laufzettel** der Teams (2 Punkte für Gewinn, 1 Punkt bei Gleichstand, 0 Punkte bei Niederlage) Ihr unterstützt zudem die Spielleiter (2 K1-SchülerInnen) an eurer Station, z.B. bei der Punktevergabe.

Jede/r Schüler/in eurer Klasse sollte entweder eine Schicht an der Station übernehmen oder beim Aufbau bzw. Abbau mithelfen. Auf dem Spielplan seht ihr, wann euer Team an welcher Station ist.

Findet in eurem Team je **zwei Laufzettel-Beauftragte**, die das Heft abgeben an den Stationen zum Eintragen der Punkte und es bis 12 Uhr in den Briefkasten am Verkaufsstand einwerfen. Außerdem braucht ihr **zwei Zeitwächter**, die Uhren tragen und sicherstellen, dass euer Team pünktlich an der nächsten Station ist (5 min. vor Beginn des nächsten Spiels) und die Teammitglieder pünktlich zu ihrem Stationsdienst schicken.

Aufbau 8.00-8.30	
Station 8.30-9.00	1. 2.
Station 9.00-9.35	1. 2.
Station 9.35-10.30	1. 2.
Station 10.30-11.05	1. 2.
Station 11.05-11.40	1. 2.
Abbau 11.45-12.15	

Teams

Bildet gemischte Teams. Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Einteilung in gelbe und grüne Gruppe aus dem Fernunterricht übernehmen!

Team 1	Team 2
<p data-bbox="186 1518 523 1554">Laufzettel-Verwalter:</p> <p data-bbox="186 1619 204 1641">-</p> <p data-bbox="186 1706 204 1729">-</p> <p data-bbox="186 1787 384 1823">Zeitwächter:</p> <p data-bbox="186 1888 204 1910">-</p> <p data-bbox="186 1975 204 1998">-</p>	<p data-bbox="798 1518 1134 1554">Laufzettel-Verwalter:</p> <p data-bbox="798 1619 815 1641">-</p> <p data-bbox="798 1706 815 1729">-</p> <p data-bbox="798 1787 995 1823">Zeitwächter:</p> <p data-bbox="798 1888 815 1910">-</p> <p data-bbox="798 1975 815 1998">-</p>

Laufzettel der Klasse _____

Team: 1 o

2 o

Station	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
Gesamt	

Punkte:

2 - Gewinn

1 - Unentschieden

0 - Niederlage

Die Punkte beider Teams der Klasse werden am Ende zusammengezählt.

Das Heftchen muss von den Laufzettel-Beauftragten bis spätestens 12 Uhr in den Briefkasten am Verkaufsstand eingeworfen werden- sonst ist eine Teilnahme an der Siegerehrung nicht möglich!