

Sport- und Spieltag

am Carlo

für Kl. 8-10

Dienstag, 27.7.

8-13 Uhr



Zeitplan

8.00-8.30	Aufbau der Stationen
8.20	Treffpunkt der Teams an der Station der ersten Begegnung (siehe Spielplan), Aufbauteam stößt später dazu
8.30-11.40	Spielzeit (siehe Spielplan)
11.40-12.00	Abgabe der Laufzettel durch die Laufzettel-Beauftragten (Briefkasten am Eingang zum hinteren Pausenhof)
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: 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.

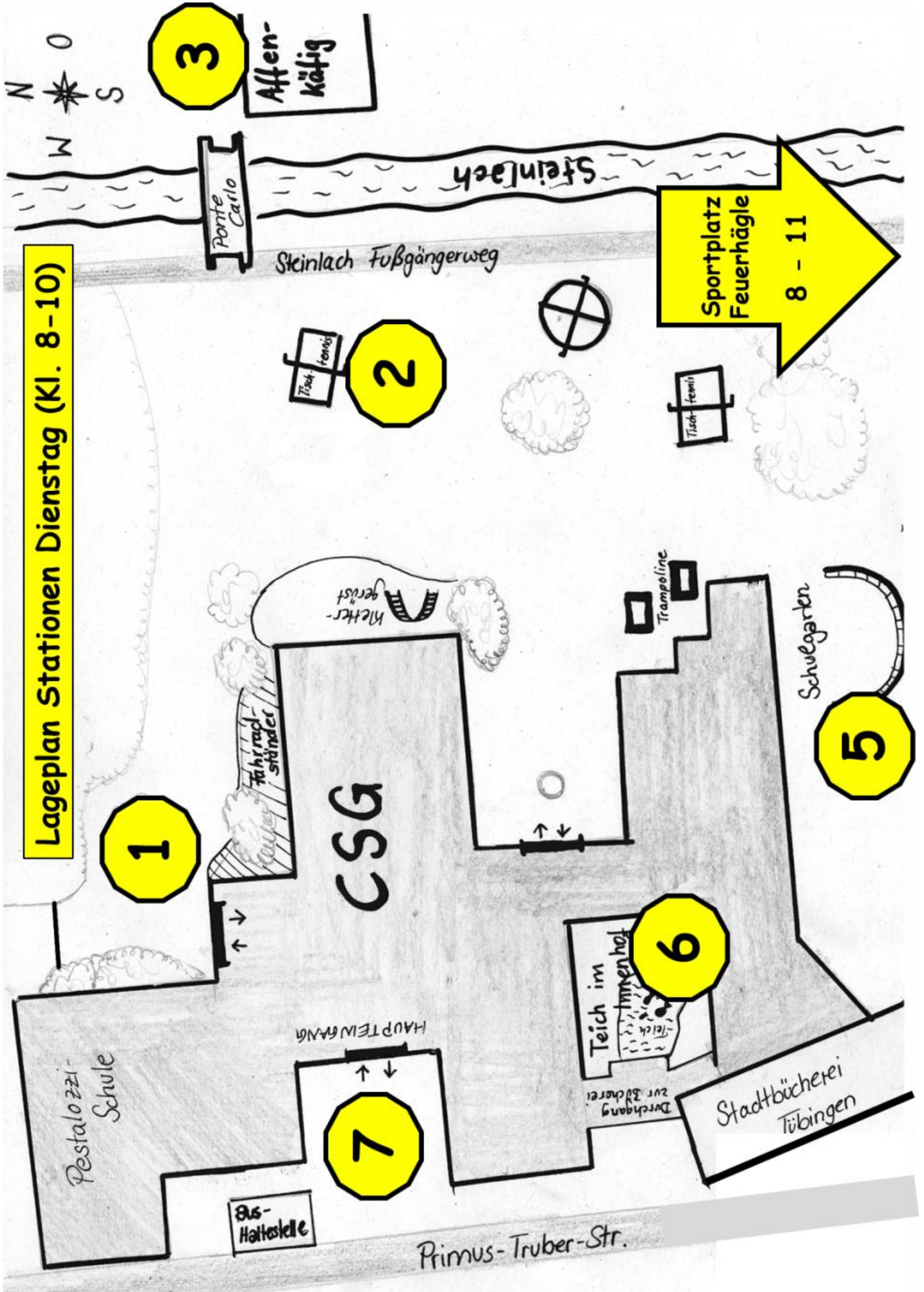
Bei Dauerregen muss der Sport-und Spieltag leider ausfallen. In diesem Fall finden Abschlussaktionen mit den FachlehrerInnen nach Stundenplan statt.

Stationen und Spielablauf

Station	Kl.	Station	Anzahl der Spielenden	Ort
1	8a	Hütchenlauf mit Wasser-Abwurf: Auf einem Spielfeld gibt es zwei Teams, die sich gegenüber stehen. An den zwei Enden des Spielfelds (hinter den Teams) stehen mehrere Hütchen, Pylonen. Jeder der Spielenden hat außerdem eine volle Wasserflasche. Spielende der Teams versuchen die Pylone zu holen. Wenn sie auf dem Weg dorthin mit Wasser abgeworfen werden, müssen sie zurück auf ihre Seite. Wenn sie eine Pylone des anderen Teams kriegen ohne nass zu werden, dann laufen sie zurück mit der Pylone, dürfen dabei nicht abgeworfen werden und stellen die Pylone zu den eigenen. Das Team mit den meisten Pylonen nach 8 Minuten gewinnt. Am Spielrand stehen außerdem große Eimer mit Wasser, wo man dann seine Flasche auffüllen kann.	Teams in gleicher Anzahl	Pausenhof
2	8c	Dosenwerfen: Team in 2 bis 3 Teilgruppen, so schnell wie möglich so oft wie möglich Dosen abwerfen, Punkte werden gezählt.	Staffel	Pausenhof
3	10b	Zombie-Ball (Abwurfspiel): Die beiden Teams spielen gegeneinander. Personen, die abgeworfen wurden, bleiben draußen. Das Team, welches am Ende noch am meisten SuS hat, gewinnt.	Teams in gleicher Anzahl	Affenkäfig
4	9b	Menschenkicker: Ein lebendiger Tischkicker. Teams spielen gegeneinander. Die Anzahl der Tore entscheidet.	Teams in gleicher Anzahl	Pausenhof
5	9a	Teebeutelweitwurf: Teebeutel am Etikett mit dem Mund festhalten und durch eine Schleuderbewegung den Teebeutel möglichst weit werfen. Die Distanz aller SuS einer Klasse werden addiert und die Durchschnittsdistanz wird errechnet.	Staffel	Pausenhof
6	9d	Quiz: „Der große Preis“: Teams wählen Fragen aus verschiedenen Kategorien und beantworten diese. Es werden unterschiedlich viele Punkte je nach Schwierigkeitsstufe der Frage vergeben. Das Team mit mehr Punkten gewinnt.	Teams	Innenhof am Teich

7	10c	Pedalo-Rennen: Es gibt zwei Mannschaften mit je 4 Spielern. Je 2 stehen einander gegenüber. Je 1 Spieler fährt auf die andere Seite und übergibt Staffelholz sowie Pedalo. Die Mannschaft, die als erstes durch ist (bzw. nach 8 Minuten am weitesten gekommen ist), hat gewonnen.	Staffel	Pausenhof
8	8b	Torschuss: Es wird auf ein Tor geschossen, entweder mit Alkoholbrille oder vorher 20x drehen. Das Team, das nach 8 Minuten mehr Tore erzielt hat, gewinnt.	Staffel	Sportplatz
9	10a	Tauziehen: 2 Teams ziehen gegenseitig an einem Seil. Am Seil ist ein Bändchen befestigt. Das Team, welches das Seil über die Markierung zieht, gewinnt die Runde. Am Ende der Zeit gewinnt das Team, das mehr Runden gewonnen hat.	gleich große Teams (bei Klasse 8 gegen 10: 1 Spieler mehr aus Kl.8)	Sportplatz Laufbahn
10	9c	Sonnenschirm-Volleyball: Große Gastro-Sonnenschirm-Plane wird als Auffangnetz und als 2 Schläger verwendet. Team versucht den Ball auf die gegnerische Seite zu spielen. Wenn dieser dann auf dem Boden landet, erzielt das Team einen Punkt. Sonst gelten die Volleyball-Regeln.	Teams	Sportplatz
11	8d	Baumstamm-Werfen: Punkteverteilung für möglichst weites Werfen mit kleineren Baumstämmen. Jeder hat 1 Wurf um möglichst die höchste Punktzahl mitzunehmen. Am Ende wird zusammengezählt. Team mit mehr Punkten gewinnt.	Staffel	Sportplatz

Lageplan Stationen Dienstag (Kl. 8-10)



Spielplan

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

Zur Erklärung: An Station 1 spielen von 8.30 bis 8.38 Uhr Team 2 der 8a gegen Team 2 der 9c.

Aufbau, Abbau und Dienste an der 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 Verkaufs-stand 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="145 1547 518 1585">Laufzettel-Beauftragte:</p> <p data-bbox="145 1644 161 1666">-</p> <p data-bbox="145 1733 161 1756">-</p> <p data-bbox="145 1812 347 1850">Zeitwächter:</p> <p data-bbox="145 1912 161 1935">-</p> <p data-bbox="145 2002 161 2024">-</p>	<p data-bbox="826 1547 1200 1585">Laufzettel-Beauftragte:</p> <p data-bbox="826 1644 842 1666">-</p> <p data-bbox="826 1733 842 1756">-</p> <p data-bbox="826 1812 1029 1850">Zeitwächter:</p> <p data-bbox="826 1912 842 1935">-</p> <p data-bbox="826 2002 842 2024">-</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 zählen am Ende zusammen zu einem Klassenergebnis.

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!