

# Turn- und Spielefest Klassen 5+6



Liebe Schülerinnen und Schüler der 5. und 6. Klassen,

am Dienstag, den 01.03. findet das Turn- und Spielefest der Orientierungsstufe statt. Entsprechend des Zeitplans werdet ihr turnen, bzw. Brennball spielen.

Es gelten dabei folgende Regeln:

1. Jede Mannschaft muss einen Kapitän bestimmen, der auch den Zeitplan dabei haben muss.
2. Mannschaftsgröße: ganze Klasse (Allerdings müssen die Mannschaften gleich groß sein. Das heißt, wenn ungleich große Klassen gegeneinander spielen, ist die Mannschaftsgröße durch die Schülerzahl der kleineren Klasse festgelegt.)
3. Alle Schüler, die nicht in der Mannschaft ihrer Klasse spielen, müssen von der „Tribüne“ aus ihre Klassenkameraden anfeuern.
4. Kommt eine Mannschaft deutlich zu spät zu einem Spiel, wird es nicht ausgetragen und für die verspätete Mannschaft als verloren gewertet.
5. Mannschaften, die gerade nicht spielen, halten sich auf der „Tribüne“ oder im Forum auf.
6. Wertsachen sollte immer ein Schüler der Klasse (z.B. in einem Beutel) mitführen. Andere Sachen, sofern vorhanden, sollten im dann abgeschlossenen Klassenraum gelagert werden.

**T-Shirts:**

Klasse a: weiß

Klasse b: blau

Klasse c: rot

Klasse d: gelb

Klasse e: schwarz oder grün

Da die Umkleieräume begrenzt sind, kommt ihr am besten schon in Sportkleidung zur Schule.

## Ablaufplan Spiel- und Turnfest 5./6. Klassen

Zeit	Halle I		Halle II		Halle III	
08:00	5a	5b	<b>Turnen: 6a, 6b, 6c(Beginn 7:46 Uhr!)</b>			
08:27	6d	6e				
08:54	5b	5d				
09:21	5c	5d	<b>Turnen: 6d, 6e, 5a</b>			
09:48	6a	6c	<b>Turnen: 5b, 5c, 5d</b>			
10:15	6b	6d				
10:42	6c	6e				
11:09	6a	6b	5a	5c	6c	6d
11:36	6a	6e	5b	5c	6b	6c
12:03	6b	6e	5a	5d	6a	6d
12:30 13:00	<b>Siegerehrung</b>					

Spielzeit 22 min (4\*5min30sec), Wechselzeit und Organisation 5 Minuten.

## **Brennball**

- Spielfeld: ein Hallendrittel; Spielzeit: 5 Minuten je Mannschaft
- Freimale: 4 kleine Kästen (2 an jeder Hallenlängsseite mit ca. 2m Abstand zur Wand)
- Brennmal: kleiner Kasten an der Basketballfreiwurflinie
- Ball muss mit einem SCHLAGWURF (also von oberhalb Schulterhöhe) geworfen, darf nicht gerollt, fallen gelassen oder geschossen werden. (Bei fehlerhaftem Wurf werden zwei Punkte für die Fangmannschaft gewertet)
- Nach hinten geworfene Bälle zählen nicht; der Werfer wird als „verbrannt“ gewertet.
- Der Startpunkt ist durch Hütchen markiert, von dort muss geworfen werden.
- Der Werfer muss laufen, außerdem dürfen beliebig viele Spieler mitlaufen.
- Wenn der Ball im Brennmal ist, müssen sich alle Läufer auf einem Kasten befinden. Läufer, die den Hallenboden noch mit einem Körperteil berühren oder vor dem nächsten Wurf den Boden berühren, sind verbrannt.
- Der Ball darf von Läufern nicht weggeschossen werden.
- Fänger dürfen Läufer nicht behindern.
- Wertung:
  - Werferteam: 1 Punkt, wenn ein Spieler eine Runde geschafft hat. 3 Punkte, wenn ein Spieler eine Runde ohne Unterbrechung gelaufen ist.
  - Fängerteam: 1 Punkt für jeden gefangenen Ball (Fangpunkt). 1 Punkt für jeden Gegenspieler der „verbrannt“ ist.
- Einen Fangpunkt gibt es immer dann, wenn der Ball vor dem Fangen nicht den Boden berührt hat.
- Der Ball muss, nachdem er im Kasten war, zu den Werfern zurückgerollt werden.
- Die anstehenden Läufer müssen ihre Reihenfolge einhalten.
- Die Kästen müssen von den Läufern umlaufen werden. Wer abkürzt, ist „verbrannt“.