

## Turntag der Grundschulen

Termin: **20.04.2009 in Karben (Selzerbachschule)**  
Leitung: Stefan Raschka  
Meldeschluss: **01.03.2009**

Startberechtigt sind alle Schüler /-innen der 2. bis 4. Schuljahre (Jg. 99-02). Dies wird durch Namens- und Altersangaben mit Schulstempel und Unterschrift der Schulleitung bestätigt.

Jede Schule kann nur eine Mannschaft melden.

Es können reine Mädchen- bzw. Jungen oder gemischte Mannschaften teilnehmen, bestehend aus acht Schülerinnen und Schülern.

Bei den Einzelwettbewerben werden die Ergebnisse der jeweils 6 Besten einer Mannschaft gewertet und zusammen addiert, bei den Mannschaftswettbewerben alle Kinder.

### Bewertung

Die Bewertung der Übungen an den Geräten erfolgt nach vereinfachten Kriterien (5 P - sehr gut, 4 P - gut, 3 P - befriedigend, 2 P - ausreichend, 1 P - mangelhaft). Bei Sturz von einem Gerät wird ein halber Punkt abgezogen. Der Schwierigkeitsgrad der Übungen erfordert es nicht, dass Sicherheitsstellung bzw. Hilfeleistung notwendig wird. Wird dennoch Hilfestellung durch den Betreuer erteilt, wird dem/der Schüler(in) 1 Punkt abgezogen. Sicherheitsstellung ist bei Bedarf erlaubt.

Bei der Gruppenstation (Hockwende über die Bank) können die Kampfrichter bis zu 15 Punkten pro Mannschaft vergeben. Das Bewertungsschema setzt sich wie folgt zusammen:

Bis 3 Punkte: mangelhaft  
Bis 6 Punkte: ausreichend  
Bis 9 Punkte: befriedigend  
Bis 12 Punkte: gut  
Bis 15 Punkte: sehr gut

Im Vordergrund der Bewertung steht neben der Bewegungsausführung die Synchronisierung.

Bei der Sonderprüfung Koordinationsparcours wird die Gesamtzeit aller Schüler einer Mannschaft ermittelt.

Bei dem Abschlussspiel Takeshi müssen in einer bestimmten Zeit, möglichst viele Gegenstände in einem Eimer am Ziel abgelegt werden. Die Paarungen, wer gegen wen spielt, werden kurz vorher ausgelost.

Die Addition der Mannschaftswertung aller fünf Geräte wird in eine Platzziffer umgerechnet. Die im Koordinationsparcours und Abschlussspiel Takeshi erreichten Platzierungen werden aufaddiert zum Endergebnis. Die Mannschaft mit der niedrigsten Gesamtplatzziffer ist Sieger.

Die Wettkampfleitung stellt die Kampfrichter in Absprache mit dem Ausrichter Karben.

Rechtzeitig vor Wettkampfbeginn wird ein Betreuer jeder teilnehmenden Mannschaft zu einer Besprechung mit der Wettkampfleitung gebeten, um auf bestimmte Wertungsmodalitäten hinzuweisen und um die Durchführung des Wettkampfes zu besprechen.

Der Wettkampf ist ein Mannschafts–Fünf-Kampf an den Geräten Boden - Sprung – Reck – umgedrehte Bank – Synchronturnen

sowie einem Koordinationsparcours und dem Abschlussspiel Takeshi.

Der Wettbewerbsablauf erfolgt so, dass die Mannschaften zunächst im Rotationsverfahren ihre Übungen an den einzelnen Geräten turnen und danach im Direktvergleich die Mannschaftsspiele durchführen.

Die Reihenfolge der Geräte ergibt sich durch die Riegeneinteilung und wird durch die Wettkampfleitung vor Ort bestimmt.

## **Übungen**

### Boden

2 - 3 Schritte Anlauf, Rolle vorwärts (kleine Flugrolle erlaubt), Strecksprung mit halber Drehung, Rolle rückwärts in den Hockstand, Strecksprung, 2 - 3 Schritte Anlauf, Rad gegen die Bewegungsrichtung mit abschließendem Stand.

### Sprung

Grätsche über einen Bock (1m Höhe)

### Reck (schulterhoch)

Sprung in den Stütz, Felgabzug in den Stand, Sprung in den Stütz, Vorschwung, Rückschwung mit Niedersprung, Zwischenfedern, Felgunterschwingung

### Bank (umgedrehte Langbank auf dem Boden)

Hockwende von der Seite als Aufgang, Aufrecht vorwärts gehen im Ballenstand bis zur Balkenmitte, Senken in den Hockstand, halbe Drehung im Hockstand, Aufrichten, 2- 3 Schritte vorwärts gehen im Ballenstand, halbe Drehung im Ballenstand, Gehen bis zum Balkenende, Strecksprung mit Grätschen der Beine.

### Bank für Synchronturnen

Zwei Bänke stehen hintereinander. Die Mannschaft steht in einer Reihe hinter der Bank. Der erste Schüler beginnt mit der Hockwende, die restlichen Schüler setzen im Rhythmus hintereinander an.

### Koordinationsparcours

Alle Schüler einer Mannschaft durchlaufen hintereinander einen Koordinationsparcours. Dabei wird die Gesamtzeit aller Schüler einer Mannschaft gestoppt. Die Aufgabenstellung des Koordinationsparcours wird im Anhang verdeutlicht. Das nächste Kind startet erst, wenn das vorherige Kind das Ziel erreicht hat.

### Takeshi

Das Abschlussspiel Takeshi beinhaltet eine Gerätebahn, die von den Kindern nacheinander überwunden werden muss. Während des Überwindens kann man von der gegnerischen Mannschaft, die in einer Entfernung von 7m zum Parcours steht (Abgrenzung Bank), abgeworfen werden. Ziel ist es, den Parcours zu überwinden, ohne abgeworfen zu werden. Bei Erfolg darf das Kind einen Tennisball (=1Punkt) für seine Mannschaft in einem Eimer ablegen. Das nächste Kind darf erst starten, wenn das vorherige Kind an einer Markierung angekommen ist. Schüler/Innen die abgeworfen worden sind, müssen wieder zurück zum Startpunkt. Die Bälle werden von 2 Kindern der eigenen Mannschaft zurückgeworfen. Gespielt wird auf Zeit, die 4 Minuten dauert. Am Ende werden die erspielten Tennisbälle der gesamten Mannschaft gezählt.

Jetzt online melden
---------------------