

**turnschweiz
gymnastiquesuisse
ginnasticasvizzera**

Spielanleitung

www.stv-fsg.ch/turnschweiz





Spielanleitung «Turnschweiz»

Allgemeine Bestimmungen

Ziel und Zweck

Die «Turnschweiz» ist eine kindergerechte Wettkampfform, die für Kinder zwischen fünf und zehn Jahren konzipiert wurde. Die «Turnschweiz» ist in verschiedenen Varianten durchführbar:

- Vereinsinterner Wettkampf
- Vereinsübergreifender Wettkampf
- Eigenständiger kantonaler Wettkampf
- Rahmenprogramm an einem bestehenden Wettkampf oder Dorffest

Alle Spielformen wurden als Teamwettkampf unter dem Aspekt kreiert, dass sich die Kinder dabei möglichst viel bewegen, sich gegenseitig messen und dass alle ihren Beitrag zum Gelingen leisten können. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem adressatengerechten Wettkampf, welcher eine vielseitige und polysportive Grundausbildung fördert. Diese orientiert sich an der J+S-Kindersport-Philosophie. Deshalb besteht die «Turnschweiz» aus neun Destinationen, wovon jede einer Bewegungsgrundform zugeordnet ist.

Ein schöner Nebeneffekt ist, dass die Kinder durch das Trainieren und Üben dieser kindergerechten Wettkampfformen automatisch eine vielseitige, polysportive Grundbildung erfahren.

Rahmenbedingungen

Das Spiel «Turnschweiz» wird in Teams von fünf bis zehn Kindern bestritten. Die Reise durch die «Turnschweiz» ist beendet, wenn fünf Destinationen absolviert sind. (Ausnahme: Wettkampf als Rahmenprogramm > siehe Tabelle im Anhang)

Spielablauf

Die anreisende Destination wird mittels Spielwegwürfel definiert. Die Reise durch die Turnschweiz verläuft auf einem Rundweg. Es wird jeweils der Zahlenreihenfolge von 1 bis 9 und von 9 weiter via 1 gereist.

Bereits besuchte Destinationen werden mitgezählt. Bei der Landung auf einer bereits besuchten Destination wird um ein Feld weitergefahren.

Die Spielfiguren zeigen auf, wo welches Team momentan ist. Ist das zu besuchende Feld durch ein anderes Team besetzt, wird auf das nächste mögliche freie Feld gefahren. Sind alle Felder besetzt, landet man auf dem entsprechenden Wartefeld und wartet bis man an der Reihe ist. Sollte auf dem Wartefeld ebenfalls ein Team sein, wird auf das nächste freie Wartefeld vorgerückt. Sollten mehr als 18 Teams gleichzeitig im Spiel sein, muss die doppelte Infrastruktur errichtet werden. Sind gewisse Destinationen mit «Bauarbeiter» belegt, wird dieses Feld ignoriert und nicht mitgezählt.

Die Würfelwerte sind folgendermassen definiert:



1 zu Fuss

+ 1 Feld



4 mit Auto

+ 4 Felder



2 mit Fahrrad (Velo) + 2 Felder



5 mit Bahn

+ 5 Felder



3 mit Schiff

+ 3 Felder



6 mit Helikopter

+ 6 Felder

Die Spielfigur wird auf das entsprechende Feld gestellt und der Spielleiter trägt die gewürfelte Zahl, die zu besuchende Nummer und Destination jeweils auf dem Reiseplan ein.

Die gewürfelte Zahl ist zudem an allen Destinationen relevant für die Durchführung der Aufgabe. Die Tourismusverantwortlichen der jeweiligen Destination tragen die Resultate in die Reisepläne ein.

Sobald fünf Destinationen absolviert sind, kann der Reiseplan dem Spielleiter abgegeben werden. Teams, die ihren Reiseplan verlieren, werden disqualifiziert und können nicht auf der Rangliste geführt werden.



Spielmaterialien

Mitgeliefert

- 1 Spielanleitung (mit Bastelanleitung und Ergänzungen)
- 1 «Turnschweiz»-Spielblache
- 18 Spielfiguren
- 4 Bauarbeiter («Ausser Betrieb»-Markierung)
- 1 Holzwürfel und 1 Sticker-Set für Holzwürfel
- 20 Magnetscheiben und 30 Magnete

Zum Download

- Destinationswegweiser und -plakate
- Drehpunkt-Spielbrett
- Destinationsblätter 1 bis 9
- Reiseplan
- Bastelvorlage für Würfel
- Auswertungstabelle als Excel und PDF
- Diplomvorlage
- Spielwegwürfelbeschreibung
- Munotkarten
- Medaillenvorschlag
- Materialliste
- Weitere hilfreiche Dokumente für die Spielumsetzung

Spielführung

Das Spielleiterteam (Reiseleiter und Tourismusverantwortliche) gewährleistet den reibungslosen Ablauf, beantwortet Fragen und behebt allfällig auftretende Probleme.

Pro Destination sind ein bis zwei Tourismusverantwortliche eingeteilt. Diese richten ihre Destination ein, erläutern den teilnehmenden Teams vor Ort den Ablauf und tragen nach der Absolvierung der Destination die entsprechende Bewertung/Messung (gemäss Destinationsblatt) auf dem Reiseplan ein.

Die entsprechenden Destinationsbeschreibungen sind vorgängig zu studieren und während des Anlasses einheitlich umzusetzen.

Das Schild «Bauarbeiter» wird benötigt, sofern gewisse Destinationen nicht durchführbar sind.

Nur die Spielleitenden und Tourismusverantwortlichen sind berechtigt, auf dem Reiseplan nötige Notizen (Spielwegwürfelzahl, Nr. und zu besuchende Destination, Punkte/Zeit etc.) einzutragen.

Ermittlung der Rangpunkte

Pro Destination werden die erzielten Ergebnisse notiert und bei Spielschluss die entsprechenden Rangpunkte im Reisebüro mittels Exceltabelle ermittelt (wird dem Veranstalter als Download zur Verfügung gestellt). Die einzelnen Beschreibungen zur Bewertung/Messung sind den einzelnen Destinationsblättern zu entnehmen.

Da überall entsprechende Glücksfaktoren einwirken, reicht die sportliche Leistung alleine nicht für den Sieg und es herrscht Chancengleichheit für alle.



Ranglisten

Alle Teams, die fünf Destinationen absolvieren konnten, werden in der Gesamtrangliste geführt. «Turnschweiz»-Sieger wird jenes Team mit den wenigsten Totalrangpunkten. Bei Punktegleichheit von Podestplätzen treten folgende Regeln in Kraft:

1. Jenes Team gewinnt das Direktduell, welches an einer einzelnen Destination die wenigsten Rangpunkte erzielte.
2. Jenes Team gewinnt das Direktduell, welches in allen absolvierten Destinationen mehr Teams hinter sich liess.
3. Losglück (Münzwurf oder höhere Zahl würfeln)

All jene Teams, die weniger Destinationen absolviert haben, können allenfalls bei einer Destinationswertung berücksichtigt werden.

Zusätzlich können durch Lose weitere Sieger erkoren werden.

- z.B. Destinationssieger (allenfalls Destination und Rang ziehen)
- z.B. Losglücksieger (Zahl 1 bis 30 ziehen > Zahl 8 gezogen: Team, das die Summe aller Spielwegwürfel am nächsten bei 8 hat.)

Durchführungshinweise

Die Aufgaben bei den einzelnen Destinationen sollen im Training geübt werden und so den Kindern einen Mehrwert bringen. Für das Üben im Training werden entsprechende Musterlektionen für 60-minütige Trainings mitgeliefert.

Diese sind nebst der Anlehnung an die «Turnschweiz» auch gekoppelt an die Broschüre «Von den Bewegungsgrundformen zu den Turnsportarten».

www.stv-fsg.ch/de/ausbildung/leiter-trainer-experten/j-s

Fast alle vorgeschlagenen Destinationen sind nicht zwingend an eine bestimmte Infrastruktur gebunden und können daher in der Turnhalle, im Eingangsbereich, in einem geeigneten Nebenraum, im Geräte-raum, auf einer asphaltierten und gesicherten Strasse, auf einer Finnenbahn, auf dem Rasen, auf einer öffentlichen Treppe usw. durchgeführt werden. Teilweise sind dafür leichte Anpassungen der vorgeschlagenen Destinationen nötig.

Um unnötig lange Wartezeiten zu vermeiden, sollten bei einfacher Durchführung maximal 18 Teams gleichzeitig unterwegs sein. An jeder Destination ist eine Zeit von zirka zehn bis zwölf Minuten einzurechnen.

Die Reise durch die «Turnschweiz» kann auch unterbrochen werden, dafür wird der Reiseplan einfach dem Spielleiter abgegeben.

Vor dem Start

Alle Gruppen starten ihre Reise durch die Schweiz beim Reisebüro. Vor dem Spielstart erhält jedes Team nach der Anmeldung/Registration eine Spielfigur und einen Reiseplan. Wegweiser werden beim Reisebüro so aufgestellt, dass die Destinationen einfach gefunden werden können.

Preise/Erinnerungsgeschenk (sehr empfohlen)

Es wird empfohlen, für alle Kinder ein Erinnerungsgeschenk oder eine Auszeichnung abzugeben. Sei dies in Form einer Medaille, Diplom, Spielzeug etc.

Die Erstplatzierten des Gesamttotals sollen einen Siegerpreis erhalten.



Mögliche Klauseln und Hinweise für die Ausschreibung

Variante 1: Vereinsinterner, -übergreifender Wettkampf

Teilnahmeberechtigung	angeschriebene, eingeladene Gruppen; ca. 5- bis 10-jährige Mädchen, Knaben)
Ideale Anzahl Teams	9 – 13 Teams, die gleichzeitig auf der Reise sind
Dauer	Bis maximal 18 Teams (mit 5 bis 10 Kinder = bis 180 Kinder) ist der Anlass an einem Halbtage in und um eine Dreifachturnhalle durchführbar.
Angebote	alle neun Destinationen in Halle und Nebenräumen durchführbar, davon je Team fünf Destinationen besucht
Varianten	weniger Teams > in Einfachhalle mehr als 20 Teams > Anlass ganztägig oder gesamtes Spiel mehrfach aufstellen
Startgeld	je nach Grösse und Kostenaufwand zu definieren
An-/Abmeldung/Mutationen	Anmeldetalon vorgängig senden/Administration durch OK/ Doppelstarts sind nicht erlaubt.
Bekleidung	sportliche Kleidung, Turnschuhe für draussen und Hallenturnschuhe
Zuständigkeit	Durchführungs- OK
Helfer/Richter	Mindestens ein Reisebüroleiter und ein bis zwei Personen pro Destination und pro Gruppe eine betreuende Person
Rangverkündigung/Siegerehrung	Nach Durchführungsschluss wird eine Sieger-Zeremonie gewünscht.
Verletzung/Unfallversicherung	ist Sache der Teilnehmenden Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung für Verletzungen ab. Altersmässig ausgeglichene Teams ermöglichen allen gewisse Gewinnchancen.



Variante 2: Rahmenprogramm

Dies ist an jedem erdenklichen Wettkampf, Vereinsanlass oder Dorfanlass möglich. Beispielsweise können am «Schnellster Schweizer» die ausgeschiedenen Kinder sich weiter aktiv beteiligen und ein Erfolgserlebnis mitnehmen. An einem Geräteturnwettkampf, an einem Jugitag oder an einem kantonalen Anlass können Wartezeiten bis zur Rangverkündigung überbrückt werden.

Teilnahmeberechtigung	für alle Kinder (ca. 5 bis 10 Jahre) möglich, die am Anlass vor Ort sind
Ideale Anzahl Teams	abhängig von der Anzahl angebotener Destinationen
Dauer	Anlassabhängig
Angebote	je nach Platzverhältnissen und freien Materialien die Destinationsanzahl nach Möglichkeit anbieten
Varianten	Anlassabhängig
Startgeld	keine Teilnahmegebühr
An-/Abmeldung/Mutationen	Vor Ort beim Start als 5-er bis 10-er-Team anmelden/Doppelstarts sind nicht erlaubt.
Bekleidung	sportliche Kleidung, geeignetes Schuhwerk
Zuständigkeit	Durchführungs-OK
Helfer/Richter	Mindestens ein Reisebüroleiter und ein bis zwei Personen pro Destination und pro Gruppe eine betreuende Person
Rangverkündigung/Siegerehrung	kurze Preisübergabe
Verletzung/Unfallversicherung	ist Sache der Teilnehmenden Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung für Verletzungen ab. Altersmässig ausgeglichene Teams ermöglichen allen gewisse Gewinnchancen.



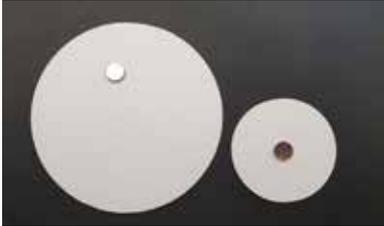
Bastelanleitung Turnschweiz



Würfel (3x3 cm)

- 1 Holzwürfel, 1 Sticker-Set für Holzwürfel

Die Kleber auf den Würfel kleben. Dabei müssten die gegenüberliegenden Zahlen zusammen immer 7 ergeben.



Spielfiguren Rückseite

- 18 Spielfiguren
- 4 Bauarbeiter
- 30 selbstklebende Magnete (Ø 12 mm)

18 selbstklebende Magnete (Ø 12 mm) kommen in die Mitte der Rückseite der Spielfiguren.

Vier weitere selbstklebende Magnete (Ø12 mm) kommen auf die Rückseite der «Bauarbeiter»-Schilder. Die Magnete werden im Kopf des Bauarbeiters platziert.



Spielblache Rückseite

- 1 «Turnschweiz»-Spielblache
- 20 selbstklebende Metallscheiben (Ø 20 mm)

18 selbstklebende Metallscheiben (Ø 20 mm) auf die Rückseite bei den neun Destinationen kleben. Jeweils eine im Aktionsfeld und eine im Wartefeld. Wenn die Blache gegen das Licht gehalten wird, sind die Felder gut zu erkennen.

Optionen für «überzählige» Metallscheiben und Magnete

Die zusätzlichen zwei Metallscheiben und acht Magnete können optional verwendet werden für eigene Figuren oder für die Anbringung von Vereins-, Verbands- oder Anlasslogos. Sie können auch als Reserve dienen. Eine weitere Option ist es, die Magnete auf der Rückseite der Blache zu befestigen. So kann sie direkt an Wandtafeln, White-Boards oder metallene Hintergründe befestigt werden.

Ergänzungen

Alle Dokumente sind auf der Website der entsprechenden Sportverbände zu finden.



turnschweiz
gymnastiquesuisse
ginnasticasvizzera

Impressum

Der Auftraggeber und Hersteller

Die «Turnschweiz» ist im Auftrag aller Schweizer Turnverbände (STV, Sport Union Schweiz, SVKT, Satus) mit einem Projektteam erarbeitet worden.

Projektleitung

Matthias Stierli
Patrick Wyss

Projektteam

Matthias Stierli
Roger Wangler
Ilona Widmer-Thurnherr

Illustrationen

Partner-Partner AG
www.sportunterricht.de

Layout

Partner-Partner AG
Corinne Weber (STV)

Gesprächspartner

Karin Rohrer (Sport Union Schweiz)
Olivia Schläppi (SVKT)
Olivier Bur (STV)

Lektorat

Alexandra Herzog (STV)

Produktion

Flyerline Schweiz AG, www.flyerline.ch

Herausgeber

Satus
Sport Union Schweiz
Schweizerischer Turnverband
Frauensportverband SVKT

Internet

www.satus.ch
www.sportunionschweiz.ch
www.stv-fsg.ch
www.svkt.ch

Ausgabe

1. Auflage 2019

Alle Rechte vorbehalten: Vervielfältigung oder Verbreitung jeder Art mit Quellenangabe gestattet.