

## „Minions in Mission“ – Die kleinen Helden auf grosser Mission!

Die Minions sind gelbe, lustige Wesen, die immer auf der Suche nach einem bösen Anführer sind. Nach vielen Abenteuern finden sie in der Schurkin „Brigitte Scarlett Pallmann Overkill“ ihren neuen Boss und stürzen sich in ein aufregendes Abenteuer.

### Der Sporttag – Ihre Mission!

Wie die Minions werdet auch Sie an diesem Sporttag in verschiedenen Stationen gegeneinander antreten. Zeigen Sie Teamgeist, Mut, Geschick und Ihre ganze Energie, um Ihre Mission zu erfüllen!



### Liebe Schülerinnen, liebe Schüler

Der diesjährige Sporttag der PMS Kreuzlingen findet am **Mittwoch, 21. Mai 2025** (Verschiebedatum: 28. Mai 2025) unter dem Motto „**Minions in Mission**“ statt.

### Organisation

Der Sporttag besteht aus einem Halbttag „**Minions in Mission**“ und einem Halbttag „**Spieltturnier**“.

Die Klasse absolviert gemeinsam die „**Minions in Mission**“ und teilt sich für das „**Spieltturnier**“ in drei Teams auf.

### Zeitplan

Wann	Was	Wo
Ab 0730	Eintreffen und Umziehen	Campus PMS
0800	Beginn Sporttag: Aufwärmen	Burgerfeld
<b>Alte Minions 21PK &amp; 22PK</b>		
0830 – 1130	„ <b>Spieltturnier</b> “	Rasen u. Roter Platz
1130 – 1230	Mittagessen	Mensa
1245 – 1610	„ <b>Minions in Mission</b> “	Siehe Lageplan
<b>Junge Minions 23PK &amp; 24PK</b>		
0830 – 1200	„ <b>Minions in Mission</b> “	Siehe Lageplan
1200 – 1300	Mittagessen	Mensa
1315 – 1645	„ <b>Spieltturnier</b> “	Rasen u. Roter Platz
<b>Alle Minions</b>		
1650	Prämierung* der originellsten Minions Klasse	Burgerfeld
1700	Rangverkündigung	Burgerfeld
Anschl.	Aufräumen 24PK Klassen	Alle Plätze

\* Für die **Prämierung der originellsten Minions-Klasse** soll jeweils ein Foto mit der Klassenbezeichnung (Bsp. 24A) an 079 209 53 61 gesendet werden. **Termin: am Sporttag bis spätestens 12:15 Uhr**

### Mitbringen

- Dem Wetter angepasste Sportkleidung
- **Hallenschuhe** (Hallen: Po 1-4; Aula: Po 6) und
- **Outdoor-Sportschuhe** (Nockenschuhe sind auf der Wiese erlaubt)
- Sonnenschutz (Mütze, Sonnencreme etc.)

## Aufträge an alle Klassen

**1. Teams:** Für das „**Spielturnier**“ teilt sich jede Klasse in 3 Teams auf:

- Intercrosse      5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen
  - (max. 2 Herren auf dem Spielfeld)
- Volleyball      5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen
  - (max. 2 Herren auf dem Spielfeld)
- BG Handball      5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen
  - (max. 2 Herren auf dem Spielfeld)

Selbstverständlich dürfen Sie auch dieses Jahr Lehrpersonen und Angestellte unserer Schule anfragen, ob sie Ihre Klasse am Sporttag tatkräftig unterstützen.

**2. Klassenbekleidung:** Für den Sporttag tragen Sie eine wetterfeste Sportbekleidung. Wenn sich diese an unser diesjähriges Motto „**Minions in Mission**“ anlehnt, hebt das zusätzlich die Stimmung (Bsp.: Latzhosen, gelbe T-Shirts, originelle Brillen, Dekorationen usw.) und fördert den Klassengeist! Die originellste Klassenverkleidung wird prämiert (siehe Zeitplan).

**3. Schiedsrichter\*in:** Bestimmen Sie für alle drei Spiele je zwei Schiedsrichter\*innen (abwechselnder Einsatz), welche die Spiele der anderen Klassen pfeift und das Resultat am Ende des Spiels beim Schiedsrichtertisch meldet.

**4. Dispensierte:** Alle Dispensierte, welche am Sporttag nicht aktiv teilnehmen können, helfen in der Organisation mit. Sie werden über ihre Aufgaben am **Dienstag, 20. Mai 25 um 1300 Uhr im Zimmer H80** informiert (Verschiebedatum: Dienstag, 27. Mai 25).

**5. Absenzen:** Es gelten die üblichen Absenzen Regelungen. Urlaubsgesuche sind rechtzeitig bei der Schulleitung einzuholen und bis am Montag vor dem Sporttag Ihrer Sportlehrperson vorzulegen.

**6. Meldungen:** Bitte geben Sie die beiliegende Teilnehmerliste bis spätestens am **Freitag, 09. Mai 25** an Ihre Sportlehrperson ab (**Ausnahme 22PK-Klassen: Montag, 31. März 25** wegen des anstehenden Praktikums), damit die Einsatzpläne erstellt werden können. Verantwortlich dafür ist der Klassenchef\*in.

Bei Fragen rund um den Sporttag stehen Ihnen Valeria Vitti und Thomas Weber gerne zur Verfügung.

**Go Minions, lasset uns die Mission beginnen!**

Nehmen Sie bitte in einer Klassenstunde die Einteilung für das „**Spielturnier**“ (Intercrosse, Volleyball und Burner Game Handball) und der Schiedsrichter\*innen gemäss Teilnehmerliste vor.

„Teilnehmerliste der  
Klasse .....

Abgabetermin der Teilnehmerliste:

**Freitag, 09.05.25 (22PK: 31.03.25)**

an Ihre Sportlehrperson

„**Minions in Mission**“: Die ganze Klasse absolviert gemeinsam den Halbttag „Minions in Mission“

„**Spieltturnier**“: Die ganze Klasse teilt sich gemäss der untenstehenden Liste in 3 Teams auf und absolviert den Halbttag entweder mit Intercrosse, Volleyball oder Burner Games Handball.

**Intercrosse:** 5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen (max. 2 Herren auf Spielfeld)

Nr.	Vorname	Name	
1	Team Captain		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

**Volleyball:** 5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen (max. 2 Herren auf Spielfeld)

Nr.	Vorname	Name	
1	Team Captain		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

## „Teilnehmerliste der Klasse .....

**Burner Games Handball: 5 Spieler\*innen + max. 3 Auswechselspieler\*innen (max. 2 Herren auf Spielfeld)**

Nr.	Vorname	Name	
1	Team Captain		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

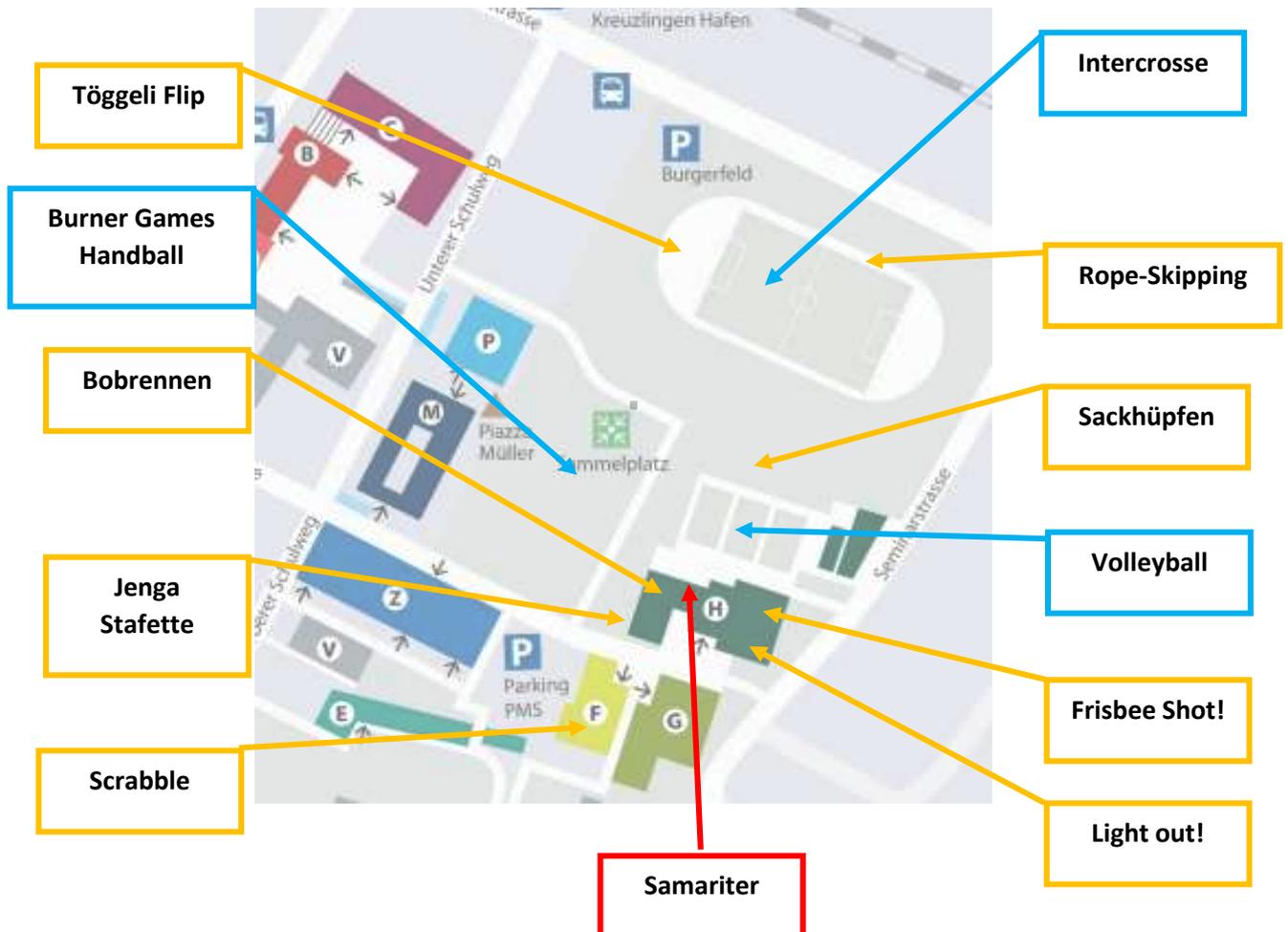
**Schiedsrichter\*innen:** Jede Klasse zwei Schiedsrichter\*innen (abwechselnder Einsatz)!

Nr.	„Spielturnier“	Vorname Name	Vorname Name
1	Intercrosse		
2	Volleyball		
3	Burner Games Handball		

**Dispensierte:** Alle Dispensierte, welche am Sporttag nicht aktiv teilnehmen können, helfen in der Organisation mit.

Nr.	Vorname	Name	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			

## Lageplan Sporttag PMS 2025 „Minions in Mission“



### Standorte: „Minions in Mission“

- Mission 1: Bobrennen > H81
- Mission 2: Frisbee Shot! > H82
- Mission 3: Light out! > H83
- Mission 4: Jenga Stafette > H84
- Mission 5: Sackhüpfen > Beachvolleyball-Felder
- Mission 6: Scrabble > Aula F70
- Mission 7: Töggeli Flip > Burgerfeld Roter Platz
- Mission 8: Rope-Skipping > Burgerfeld Bahn Nord (*nur für Junge Eidgenossen*)

### Standorte: „Spieltourier“

- Intercrosse: Burgerfeld
- Burner Games Handball: PMS-Wiese
- Volleyball: Roter Platz

**S+samariter** : Sanitätsstation beim nördlichen Eingang PMS Hallen  
Kreuzlingen

# VOLLEYBALL (5:5)

(angepasste Sporttag-Regeln)



## 1. Team

Ein Team besteht aus 5 Spieler\*innen (max. 2 männliche Spieler auf dem Feld), beliebiges Auswechseln während des ganzen Spiels ist möglich. Jedes Team kann max. 3 Ersatzspieler\*innen einsetzen.

## 2. Spielablauf

Der Ball wird von einem Aufschlagspieler\*in ins Spiel gebracht. Dieser führt den Aufschlag aus, indem sie/er den Ball über das Netz in die gegnerische Spielfeldhälfte schlägt.

Das Anspiel erfolgt hinter der Grundlinie.

Der Ball darf mit kurzem Ballkontakt mit allen Körperteilen gespielt werden. Nach höchstens 3 Ballberührungen eines Teams - wobei der Ball nicht zweimal nacheinander vom gleichen Spieler\*in berührt werden darf (Ausnahme: Block) - muss der Ball über das Netz ins gegnerische Feld gespielt werden.

Der Spielzug dauert so lange, bis der Ball den Boden innerhalb bzw. ausserhalb des Spielfeldes berührt oder es einem Team nicht gelingt, ihn ordnungsgemäss zurückzuspielen.

## 3. Regeln

- Das Anspiel wird ausgelost (Schere-Stein-Papier).
- Die Spieler\*innen dürfen das Netz nicht berühren und die Mittellinie nicht übertreten. Der Ball hingegen darf das Netz berühren.
- Der Aufschlag ist gültig, wenn der Ball korrekt ins gegnerische Feld fliegt und von hinter der Aufschlaglinie gespielt wird. Eine Netzberührung des Balles ist gültig.
- Die Spieler\*innen dürfen nur zur Abwehr ihrer eigenen Spielfeldhälfte mit den Händen über das Netz reichen.
- Nach einer Blockberührung dürfen noch 3 Ballberührungen gemacht werden.
- Begeht ein Team einen Fehler, indem die oben genannten Anforderungen nicht erfüllt werden, erhält der Gegner einen Punkt und das Aufschlagsrecht.
- Gewinnt eine Mannschaft das Aufschlagsrecht zurück, muss im Uhrzeigersinn um eine Position rotiert werden.

# INTERCROSSE (5:5)

(angepasste Sporttag-Regeln)



## 1. Team:

Ein Team besteht aus 5 Spieler\*innen (4 Feldspieler\*innen + 1 Goalie; max. 2 männliche Spieler auf dem Feld), beliebiges Auswechseln während des ganzen Spiels ist möglich. Jedes Team kann max. 3 Ersatzspieler\*innen einsetzen.

## 2. Spielablauf

Das Anspiel erfolgt aus dem Torraum, indem der Goalie mit dem Stick einen Pass zu einem Mitspieler\*in spielt. Durch geschicktes Zusammenspiel wird versucht den Ball in die gegnerische Spielhälfte zu bringen, um dann aufs Tor schießen zu können. Ist der Angriff erfolgreich, so bekommt der gegnerische Goalie den Ball und macht aus seinem Torraum das Anspiel. Fliegt der Ball über die Torauslinie – mit oder ohne Berührung des Goalies oder eines Verteidigers - dann bekommt ebenfalls der verteidigende Goalie den Ball und spielt einen Abwurf aus dem Torraum zu einem Mitspieler\*in.

## 3. Regeln

- Das Anspiel wird ausgelost (Schere-Stein-Papier) und erfolgt aus dem Torraum. Nach jedem Tor bringt der Goalie den Ball ebenfalls aus dem Torraum wieder ins Spiel.
- Ein Spieler\*in darf den Ball nicht länger als 5 Sekunden halten. Dabei ist nur Stehen oder Rennen erlaubt. Gehen mit dem Ball gilt als Regelverstoss - die Gegner\*innen erhalten das Angriffsrecht. Ein Spieler\*in im Ballbesitz, der den Ball nur verliert, um ihn wieder neu aufzunehmen, bekommt keine weiteren 5 Sekunden zugesprochen.
- Es darf nur aufs Tor geworfen werden, wenn kein Verteidiger\*in in der Schusslinie steht. Trifft oder streift ein Torschuss eines Angreifers einen Verteidiger (Körper), wechselt das Angriffsrecht. Ein allfällig erzielt Tor zählt nicht.
- Der Spieler\*in, der einen auf den Boden liegenden Ball zuerst mit dem Korb seines Sticks bedeckt (=Covern) ist im Ballbesitz und muss von dort aus einen Pass spielen.
- Geht der Ball ins out (Seitenlinie), bringt ihn die Mannschaft, die ihn nicht zuletzt berührt hat, so schnell wie möglich wieder ins Spiel. Geht der Ball über die Torauslinie, bringt ihn der Goalie aus dem Torraum heraus wieder ins Spiel. Eckball gibt es nicht.
- Der Verteidigungsspieler\*in muss während der Verteidigung den Stock mit beiden Händen festhalten.
- Gezielter Körperkontakt (Körper mit Körper, Stock mit Körper, Stock mit Stock) ist verboten. Wird ein Verteidigungsspieler\*in, der nicht in Bewegung ist, von einem auf dem Weg zum Tor befindlichen Angriffsspieler\*in attackiert (=Stürmerfoul), geht der Ball an die verteidigende Mannschaft.
- Der Torraum (=Halbkreis mit 3m Radius) darf nur vom Goalie betreten werden. Ein im Torraum liegender Ball darf nur vom Goalie aufgenommen und muss innerhalb von 5 Sekunden wieder ins Spiel gebracht werden.
- Bei leichten Regelverstößen wechselt das Angriffsrecht:  
Gehen mit dem Ball, Halten oder Führen des Balles länger als 5 Sekunden, Hand- und Fusspiel (exkl. Goalie), einhändige Verteidigung, Verteidiger\*in in der Schusslinie wird vom Torschuss getroffen oder gestreift etc.  
Bei schweren Regelverstößen gibt's Penalty: gezielter Kontakt mit dem Gegner, Beinstellen, grobe Unsportlichkeit.
- Der Strafwurf muss von dem Strafwurfpunkt (7m vom Tor entfernt) ausgeführt werden. Der Spieler\*in darf einen grossen Schritt ausführen, den Punkt jedoch nicht übertreten. Es gibt keinen Nachschuss.

# Burner Games Handball (5:5)

(angepasste Sporttag-Regeln)

## 1. Team

Ein Team besteht aus 5 Spieler\*innen (max. 2 männliche Spieler auf dem Feld), beliebiges Auswechseln während des ganzen Spiels ist möglich. Jedes Team kann max. 3 Ersatz-spieler\*innen einsetzen.

## 2. Spielablauf

Das Spielfeld ist in fünf Zonen (Endzone – Pufferzone (rot) - Mittelzone– Pufferzone (rot) -Endzone) unterteilt. In der gegenüberliegenden Endzone steht ein Spieler des Teams A, der sich innerhalb der Endzone frei bewegen kann. Das Team A versucht durch geschicktes Zusammenspiel ihren Spieler\*in in der Endzone anzuspielen (der Ball wird im Papierkorb aufgefangen). Gelingt dies, ohne dass der Ball aus dem Papierkorb springt, bekommt das Team A einen Punkt und das gegnerische Team B erhält den Ball. Das Team B versuchen nun selbst einen Punkt zu erzielen.

## 3. Regeln

- Es wird nach Handballregeln gespielt.
- Der Spieler\*in in der Endzone hält den Papierkorb mit beiden Händen.
- Der Spieler\*in in der Endzone darf sich innerhalb der Endzone frei bewegen, diese aber nicht verlassen.
- Ein Feldspieler\*in darf die Pufferzone nicht betreten.
- Ein Feldspieler\*in darf mit dem Ball max. 3 Schritte laufen.
- Kommt ein Pass beim Mitspieler\*in nicht an, berührt der Ball den Boden oder landet in der Pufferzone, dann bekommt das gegnerische Team den Ball.
- Ein Punkt zählt nur, wenn der Ball im Papierkorb liegen bleibt und alle Spieler\*innen des Teams sich in der gegnerischen Spielfeldhälfte befinden.
- Nach einem Punkt wechselt der Passgeber die Position mit dem Spieler\*in in der Endzone.
- Das Anspiel (Pass) erfolgt durch einen Spieler\*in auf der Linie zur Pufferzone.

