

Auszug aus dem Jahresprogramm

Januar

Sa	22.	Aerobic Workshop	Ruswil	01-11
Mi	26.	Gesundheit/Trendkurs Spiraldynamik	Kriens	02-11

Februar Fasnachtsferien 26. Februar – 13. März

Sa	05.	Instruktionskurs Fit + Fun	Eschenbach	03-11
Mo	07.	Fachtest Allround SR Kurs; Teil 1	Eschenbach	04-11
Sa	12.	Teku Aktive mit J+S MF Turnen	Sempach	STV-69 106602.220
		Teku Aktive mit J+S MF Getu	Sempach	STV-69 106601.250
		Teku Aktive ohne J+S	Sempach	13-11
Sa	19.	Muki-WK	Stans	05-11

März

Di	15.	FK Kampfrichter LA	Emmenbrücke	06-11
Mi	16.	Führungsschulung, Den Verein umsichtig steuern	Sursee	STV-340308.203
Sa/So	19./20.	Teku Frühling J+S MF Kids	Willisau	STV-69 106603 210
Sa	19.	Teku Frühling J+S MF Turnen	Willisau	STV-69 106609 220
Sa	19.	Teku Frühling mit Hauptleiterkonferenz	Willisau	19-11
Di	22.	FK Kampfrichter LA	Emmenbrücke	08-11
Do	24.	Check in - Check out	Schenkön	
Do	24.	Führungsschulung, Ein guter Kassier denkt weiter	Sursee	STV 340209.203
Fr/Sa	25./26.	Meeting Ti/Tu K5 - K7 + D/H	Büron	
Sa	26.	Schiedsrichterkurs Fit + Fun	Eschenbach	10-11
Di	29.	GK 1. Teil Kampfrichter LA	Emmenbrücke	11-11

April Osterferien 22. April – 8. Mai

Sa	02.	Frühlingsmeeting Tu K1 - K4	Altbüron	
Di	05.	GK 2. Teil Kampfrichter LA	Emmenbrücke	11-11
Sa	09.	Regionenmeisterschaft Napf, Ti K1 - K7 + Damen	Dagmersellen	
Sa/So	09./10.	Ausbildung STV Kids Trainer (ohne J+S Anerkennung)	Wauwil	12-11
Sa	09.	Spielturnier Jugend	Reiden	
Sa/So	09./10.	Teku Aktive plus mit esa-Umschulung	Emmenbrücke	STV-69 105626.290
Sa/So	16./17.	Geku Wettkampf Ti+Tu K1 - K3	Rickenbach	

Achtung: Gilt für alle Kurse!

Für Kurse, J+S Kurse, Wettkämpfe und Anlässe
Die als turnende STV-Mitglieder deklarierten Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind gemäss Reglement bei der SVK des STV gegen **Haftpflicht, Brillenschäden** und **Unfallzusatz** versichert.

Für unentschuldigtes **Fernbleiben** wird **Fr. 20.–** und bei **J+S Kursen Fr. 60.–** in Rechnung gestellt.

Der Unkostenbeitrag ist vor Kursbeginn zu bezahlen.

Er wird von der Geschäftsstelle des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden in Rechnung gestellt.

Die **Kontrolle der Mitgliederkarte STV** erfolgt am Kurstag!

Kurskosten für Mitglieder aus anderen Turnverbänden:

- Abendkurs Fr. 50.– / Person
- Tageskurs bis 4 Std. Fr. 80.– / Person
- Tageskurs länger als 4 Std. Fr. 100.– / Person

• Diese Ansätze gelten für Personen aus den Verbänden Sport Union, SVKT, Satus.

Kurskosten für Personen, die keinem Turnverband angeschlossen sind:

- Abendkurs Fr. 200.– / Person
- Tageskurs Fr. 500.– / Person

• Diese Ansätze gelten für Personen aus ausgetretenen STV-Vereinen oder kommerziellen Institutionen (z.B. Pro Senectute)

Aktive plus

Kurs-Nr.: 3-11
Beginn: Samstag, 5. Februar 2011
Dauer: 9.00 – 16.30 Uhr
Ort: Eschenbach, Neuheimhalle
Kursziel: Instruktionkurs Fit + Fun 2010
Kursleitung: Silvia Butscher
Kurskosten: keine

Mitbringen: STV-Mitgliederausweis und Bildungspass Neue Fit + Fun Weisung 2010 (in Aarau zu bestellen)

Anmeldung: mit offiziellem Kursanmeldeformular bis **Freitag, 28. Januar 2011**, an: Silvia Butscher, Hubenfeldhalde 4d, 6274 Eschenbach, per E-Mail an butscherse@bluewin.ch oder online www.turnverband.ch

*Abteilung Aktive plus: Koni Tanner
Ressort Ausbildung: Peter Wallimann*

Muki WK

Kurs Nr. 05-11
Kursbeginn: Samstag, 19. Februar 2011
Kursdauer: 13.30 – ca. 17.00 Uhr
Kursort: Stans, Turnhalle Eichli
Kursziel: Aus- und Weiterbildung im Mukiturnen
Bedingung: Muki-Grundkurs oder Muki-Leiterkurs
Kursleitung: Leiterinnen-Team Muki
Teilnahmeberechtigt: alle Muki-Leiterinnen
Kurskosten: Fr. 5.–

Mitbringen: STV-Mitgliederausweis und STV-Bildungspass/ Datum bitte selber eintragen

zu beachten: Der Kurs findet mit Kinder statt

Anmeldung: mit offiziellem Kursanmeldeformular bis **Donnerstag, 10. Februar 2011**, (zu beziehen bei der techn. Leiterin des Vereins oder online unter www.turnverband.ch an Chregi Unternährer, Veilchenstr. 17a, 6010 Kriens Tel. 041 340 82 05 oder per E-Mail an chregi.unternaehrer@bluewin.ch

*Abteilung Jugend: Sandra Lauber
Ressort Muki-Turnen: Spagi Barmettler
Tel. 041 610 14 72, spagi@bluewin.ch*

Fortbildungskurse Kampfrichter Leichtathletik Region 4

Kurs-Nr.:	Kurs 1: 06-11 Kurs 2: 08-11	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass Schreibzeug, Notizpapier, falls vorhanden IWR 2010, WO10, Anlageblätter, LA-Kampfrichter- Ausweis (zum Eintragen des FK 2011)
Beginn:	Kurs 1: Dienstag, 15. März Kurs 2: Dienstag, 22. März	Anmeldung:	Bis Donnerstag, 10. Februar 2011 , an: KR-Leichtathletik Meier Beat, Feldheimstrasse 33, 6260 Reiden, Natel 079 793 37 36 brmeier@bluewin.ch
Dauer:	18.00 – 22.00 Uhr		
Ort:	Emmenbrücke Kongresszentrum Gersag		
Kursziel:	Änderungen im Regelwerk, Fallbeispiele etc.		
Bedingung:	Für lizenzierte Kampfrichter (alle 2 Jahre obligatorisch)		
Kursleitung:	Meier Beat, Reiden		<i>Abteilung Aktive: Kurt Zemp Ressort LA: Reto Willimann, Ressortleiter</i>
Kurskosten:	SLV / STV-Mitglied gratis Sonstige Fr. 50.–		

Den Verein umsichtig steuern

Kurs-Nr.:	STV 340208.203	Kursziel:	Steuerung, das heisst Planung und Controlling in einem Sportverein müssen nicht kompliziert sein, um Wirkung zu entfalten. Die Teilneh- menden erfahren die Grundlagen der Steuerung sowie praktische Leit- fäden und Beispiele für die eigene Vereinsplanung.
Beginn:	16. März 2011	Kursleitung:	Führungsschulungs-Team Pool Zentralschweiz
Dauer:	18.45 – 22.00 Uhr	Kurskosten:	STV-Mitglied Fr. 90.– Nicht-Mitglieder Fr. 140.–
Ort:	Sursee, Campus	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass
Kursinhalt:	Agieren statt reagieren! Leider sieht die Realität in vielen Vereinen anders aus. Probleme werden häufig erst dann gelöst, wenn sie bereits akut sind. Ein frühzeitiges Erkennen von Schwierigkeiten und proaktives Han- deln spart Nerven, Zeit und Geld! Den Verein weitsichtig zu steuern und erfolgreich auf Kurs zu halten, erfor- dert ein gewisses Mass an Planung und steter Information über die aktuelle Position.	Anmeldung:	bis Mittwoch, 16. Februar 2011 , an: www.stv-fsg.ch – online Anmeldetool > Führungsschulung > Kursplan

*Abteilung Logistik
Ressort Führungsschulung
Walter Zurkirch / Esther Fuhrer*



heimgartner
fahnen ag

VEREINSFAHNEN



Heimgartner Fahnen AG
Zürcherstrasse 37
9501 Wil
Tel. 071 914 84 84
Fax 071 914 84 85
info@heimgartner.com
www.heimgartner.com



Unsere Stärken
Reparieren statt ersetzen

Unfall- und Rostschäden
Ausbeulen ohne Farbschaden
Kunststoff, Alu und Tuning
Oldtimer-Restaurationen



AUTOSPENGLEREI ERCOLANI

Grünmattstrasse 2, 6032 Emmen, Tel./Fax 041 260 20 20
ase-emmen@bluewin.ch, www.autospenglerei-ercolani.ch

T-SHIRT POWER
im Emmen Center

Ihr Textilbedrucker

Die Idee!

Wir zaubern gestickt oder gedruckt. Ab jeder Vorlage auf Textilien und diversen Geschenkartikeln!

Kommen Sie vorbei!





switcher
made with respect

www.t-shirtpower.ch
Tel: 041 260 10 66
t-shirt.power@sunrise.ch



ATTRAKTIVE
SCHNÄPPCHENANGEBOTE,
STANDARD SORTIMENT,
GESCHENK IDEEN

Trisa
OF SWITZERLAND

**FABRIK
VERKAUF**

Kantonsstrasse 31
6234 Triengen
041/935 35 35

ÖFFNUNGSZEITEN:

Mittwoch
9.00 – 11.30 Uhr
13.30 – 18.00 Uhr

Freitag
13.30 – 18.00 Uhr

Samstag
9.00 – 11.30 Uhr

Teku Jugend mit Hauptleiterkonferenz Teku (ohne J+S) und J+S MF Turnen

Kurs-Nr.: STV- 69 106609 220 (J+S MF)
19-11 (Teku ohne J+S)

Anmeldung: bis **Montag, 29. Februar 2011.**
Die Teku Besucher/-innen über das
Turnverband-Anmeldetool unter
www.turnverband.ch oder mit dem
Kursanmeldeformular an:
Bettina Banz, Zentralstrasse 32
6030 Ebikon

Beginn: Samstag, 19. März 2011

Dauer: 8.00 – 17.00 Uhr

Ort: Willisau, Turnhallen Hallenbad
und Sportzentrum Schlossfeld

Kursziel: Jeder Verein erscheint an der Haupt-
leiterkonferenz um 13.30 Uhr
(ohne Anmeldung)

Kursleitung: Bettina Banz, Ebikon
bettina.banz@gmx.ch

Kurskosten: Fr. 100.– pro Tag
(für Nicht-Mitglieder des STV)

Mitbringen: STV-Mitgliederausweis
und Bildungspass
– Persönliche Sportausrüstung
gemäss Programm
– Schreibzeug und Notizmaterial
– Getränke und Zwischenverpflegung

Die MF (Modul Fortbildung) Teilneh-
mer/-innen über den J+S Coach des
Vereins. Dieser leitet die Anmeldung
(online) über: www.baspo.ch (oder
schriftlich) an den STV in Aarau,
Sachbearbeiterin Rosmarie Wyss,
weiter.

Allen Teilnehmer/-innen wird
ein Gratis-Mittagessen abgegeben.

*Abteilung Jugend: Sandra Lauber
Ressort Ausbildung: Roger Felder*



Kursprogramm Teku Jugend mit MF Turnen und Hauptleiterkonferenz, Samstag 19. März 2011

Sportanlagen/Hallenbad Willisau

Zeit	Gruppe 1 J+S MF Turnen	Gruppe 2 J+S MF Turnen	Gruppe 3 TeKu (ohne J+S)
08.00 Uhr	Check in		
08.15 Uhr	Kurseröffnung		
08.30 - 10.00 Uhr	Infos J+S, Psyche	Spiel Kin Ball	GETU Reck
10.15 - 11.45 Uhr	Spiel Kin Ball	Info J+S, Psyche	LA Weitsprung
12.00 - 13.30 Uhr	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen
13.30 - 15.00 Uhr	GETU Reck	LA Weitsprung	Spiel Kin Ball
15.15 - 16.45 Uhr	LA Weitsprung	GETU Reck	Biathlon in der Halle
Die Hauptleiterkonferenz findet um 13.30 Uhr statt und ist für jeden Verein obligatorisch (ohne Anmeldung)			

Teku Jugend mit Modul Fortbildung Kids

Kurs-Nr.: STV-69 106603 210

Kurskosten: keine

Beginn: 19./20. März 2011

Mitbringen: STV-Mitgliederausweis und Bildungspass, Schreibzeug und Notizmaterial
Persönliche Sportausrüstung für drinnen und draussen
Getränke und Zwischenverpflegung

Dauer: 8.00 – 17.00 Uhr

Ort: Willisau, Sportzentrum

Kursziel: Die Teilnehmenden erhalten die Anerkennung J+S-Kids für weitere zwei Jahre erneuert. Sie lernen die neusten Erkenntnisse von der Wissenschaft her kennen und können diese in ihre Lektionen einbauen. Mit vielen Ideen sollten sie nach diesem Kurs neue Lektionen planen können.

Anmeldung: bis **Samstag, 19. Februar 2011**, über das Turnverband-Anmeldetool unter www.turnverband.ch oder mit dem Kursanmeldeformular an: Sandra Lauber, Kühbergstrasse 12, 6142 Gettnau oder per E-Mail an sandra.lauber@gmx.ch

Bedingung: abgeschlossene Grundausbildung J+S-Kids

Allen Teilnehmer/-innen wird ein Gratis-Mittagessen abgegeben.

Kursleitung: Sandra Lauber, Gettnau

*Abteilung Jugend: Sandra Lauber
Ressort Ausbildung: Roger Felder*

Modul Fortbildung J+S-Kids allround 19./20. März 2011 in Willisau

Samstag, 19. März 2011					Sonntag, 20. März 2011				
Zeit	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Ort	Zeit	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Ort
08.00	Check in			Halle	08.30-10.00	Koordination	Lehrmittel in der Praxis	Musik und Bewegung	Halle
08.15	Kurseröffnung					SV	SL	RF	
08.30-10.00	News J+S-Kids			Theorie					
			SL						
10.15-11.45	Ringen	Fussball	Spielentwicklung Kleine Spiele	Halle	10.15-11.45	Musik und Bewegung	Koordination	Lehrmittel in der Praxis	Halle
	JB	SL	MK			RF	SV	SL	
12.00	Mittagessen				12.00	Mittagessen			
13.30-15.00	Spielentwicklung Kleine Spiele	Ringen	Fussball	Halle	13.30-15.00	Lehrmittel in der Praxis	Musik und Bewegung	Koordination	Halle
	MK	JB	SM			SL	RF	SV	
15.15-16.45	Fussball	Spielentwicklung Kleine Spiele	Ringen	Halle	15.15-16.45	Lehrmittel Präsentation Kursauswertung Kursschluss			Theorie
	SM	MK	JB					SL	
17.00-18.00	News Organisator			Theorie					
			SL						

13.30 Uhr Hauptleiterkonferenz Jugend, für 1 Person pro Verein obligatorisch

SL Sandra Lauber RF Roger Felder JB Joe Bossert SM Stefan Marini SV Sonja Voney MK Melanie Zurkirch

Wir gehen an die Johanniter-Spiele

Vorbereitung

Passen

- Zwei Spieler stehen sich im Abstand von ca. fünf Metern gegenüber und spielen sich den Ball in verschiedenen Passformen zu (normaler Wurf, Brustpass, über Kopf etc.).
 - **Variante:** Wer hat zuerst 50 gefangene Pässe.
- Alle Kinder laufen mit einem Ball (verschiedene Bälle einsetzen) frei in der Halle herum. Zwei Kinder nehmen miteinander Augenkontakt auf. Dies gilt als Zeichen, dass diese beiden einander zeitgleich den Ball passen. Danach weiterlaufen und neuen Augenkontakt suchen.
- Ball überholen: Die Kinder stehen um den Mittelkreis herum und nummerieren auf zwei. Den einen Ball spielen sich die «Einer» zu, den anderen die «Zweier». Welcher Ball überholt den anderen?
- Bei kleinen Kindern Gruppen mit Bändern markieren und verschieden farbige Bälle verwenden.
- Stressball: Sechs bis zehn Kinder bilden einen Kreis und passen sich reihum den Ball zu. Ein Spieler läuft ausserhalb des Kreises und bestimmt mit seinem Lauf Geschwindigkeit und Richtung der Pässe. Wenn der Läufer müde ist, stellt er sich vor einen Spieler, der damit zum neuen Läufer wird.

Zielen

- Hinter je einem Kasten knien zwei Kinder und rollen sich in unregelmässigen Abständen einen Medizinball zu. Die anderen Kinder versuchen nun, aus einem vorgegebenen Abstand, den Ball zu treffen.
- Es können auch andere Bälle verwendet werden, je kleiner je schwieriger.
- Fallende Keulen: Auf der Mittellinie werden zwei Langbänke aufgestellt. Auf die Langbänke werden 20 bis 30 Keulen gestellt. Die Kids werden in zwei Gruppen unterteilt und versuchen nun, in einem Abstand von ca. sieben Metern die Keulen mit Tennisbällen vom Langbank zu schiessen. Gewonnen hat das Team, welches weniger Keulen in der eigenen Platzhälfte hat.
- Bausteine sammeln: Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. In der Halle sind diverse Ziele mit einer vereinbarten Abwurflinie aufgestellt. Sie versuchen nun den, Ball in eines der Ziele zu werfen (z.B. in einen Kasten, durch einen aufgehängten Reifen etc.). Wer ein Ziel getroffen hat, darf einen Kapla-Baustein nehmen. Welches Team kann mit den erschossenen Bausteinen den höheren Turm bauen?

Scharf werfen

- Der Ball wird an die Wand geworfen und wieder gefangen. Nach zwei erfolgreichen Würfen macht der Werfer einen Schritt zurück. Wer kann mit der grössten Distanz zwei Bälle nacheinander fangen.
- Jeder Werfer hat nur einen Versuch, den Ball so fest wie nur möglich von einem selbst gewählten Abstand zur Wand an eben diese Wand zu werfen. Welcher Ball prallt am weitesten ins Feld zurück?
 - **Variante:** Wenn die Wand nicht glatt ist (Fensterfront, Kletterstange) kann es Überraschungswürfe geben.

Korbball

- Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jedes Kind hat einen Ball. Welche Gruppe erzielt während drei Minuten mehr Korbtreffer? Die Distanz ist frei wählbar.
- Spieler 1 gibt den Ort des Wurfes vor. Spieler 2 versucht nun von der genau gleichen Stelle auch zu treffen. Nun gibt Spieler 2 den Wurfort vor und Spieler 1 versucht von gleicher Stelle zu treffen. Welcher Spieler hat nach zwei Minuten mehr Treffer?
- Minitramp-Basket: Die Kinder probieren mit einem Sprung ins Minitramp den Ball in den Korb zu dunken.
 - **Variante:** Zu zweit, der erste wirft den Ball ans Brett und der zweite nimmt den Ball in der Luft ab und versorgt ihn im Korb.

SPIELBESCHRIEB JÄGERBALL (KAT. 1)

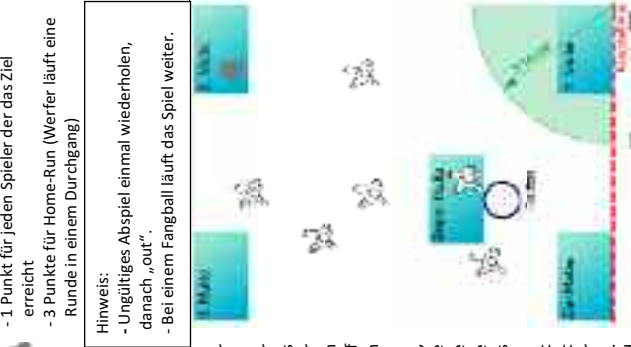
SPIELTURNIER 2011

Material: 1 Softball, Feldmarkierung	Spielzeit: 2 x 4 Minuten
Spielfeld: Spiefeldgröße 8 x 8m	Spielablauf: Alle Jäger und Hasen sind im Feld. Die Jäger versuchen in der Spielzeit möglichst viele Hasen zu treffen. Die Hasen bleiben während der ganzen Spielzeit im Feld.
Spielregeln:	
<ul style="list-style-type: none"> Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig behindern. Die Jäger dürfen die Hasen nicht festhalten oder umklammern. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Es zählen nur direkte Treffer (keine Tupfer). Derselbe Hase darf nicht zweimal hintereinander getroffen werden, ausgenommen es hat dazwischen mind. ein Zuspil unter den Jägern gegeben. Fliegt der Ball ins Aus, muss er von der Jägermannschaft wieder geholt werden. Es gibt keinen Zeitunterbruch. Jedes Berühren, Fangen oder Wegschlagen des Balles durch Hasen wird als Treffer gezählt. Wird der Ball von Hasen mit Absicht ins Aus befördert, werden fünf Treffer gezählt. Treffer am Kopf zählen nicht, ausser die Hasen halten den Kopf absichtlich hin oder der Ball trifft den Hasen, wenn er sich „bückt“(Ausweichmanöver). Wenn der Ball in die Gruppe fliegt und an mehreren Hasen abprallt, bekommt die Jägermannschaft pro Treffer einen Punkt. Verlässt ein Hase das Spielfeld, gilt dies als Treffer. Eine Linien-Berührung gilt NICHT als „out“ 	
<ul style="list-style-type: none"> Eine Linien-Übertretung ist „out“. Zählt als ein Minus Punkt. 	
Wertung:	
Die Mannschaft mit der höheren Trefferzahl pro Spiel ist Sieger. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Bei Punktgleichheit nach der regulären Spielzeit wird 2 x 1 Minute nachgespielt.	
Schiedsrichter:	
Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt.	
Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten:	
Beim ersten Mal im Spiel → Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal → 5 Strafpunkte; beim dritten Mal → 10 Strafpunkte; beim vierten Mal → Disqualifikation, der Gegner gewinnt 20 : 0.	

SPIELBESCHRIEB BRENNBALL (KAT. 2)

SPIELTURNIER 2011

Material: 1 Rugbyball, 5 Matten, 1 Reifen, 1 Langbank	Feldgröße: 1 Turnhalle	Spielzeit: 12 Abwürfe pro Mannschaft
Punktesystem: Feldmannschaft: - 1 Punkt für direktes Fangen eines Wurfes (Direkt gefangene Bälle sind: Vom Werfer ab gespielter Ball welcher von einem Gegenspieler abgefangen wird bevor der Ball den Boden oder die Matte berührt hat). - 5 Punkte für das Ausbrennen der Abspielmannschaft (alle Spieler der gegnerischen Mannschaft befinden sich auf den Matten). Nach dem Ausbrennen einer Mannschaft geht das Spiel weiter. Alle Spieler kehren zurück hinter die Abspielinie. Spielablauf: Die Feldmannschaft verteilt sich im Spielfeld. Der Brenner der Feldmannschaft stellt sich auf der Brennmatte auf. Der Werfer der Abspielmannschaft bringt den Ball hinter der roten Linie selber mit Werfen oder Kicken ins Spiel. Dabei muss der Ball die Abspielinie überqueren (--- Linie). Die Spieler der Feldmannschaft müssen beim Abwurf einen Abstand von mindestens 3 Meter zum Werfer haben. Bei gültigem Wurf laufen der Werfer (und die sich im Feld befindenden Spieler) von den Matten los. Die Läufer müssen zuerst die 1. Matte dann die 2. Matte, anschließend die 3. Matte und schlussendlich die Zielmatte anlaufen. Wurde eine Matte verlassen, darf nicht auf diese zurückgekehrt werden. Bedeutung von „Auf der Matte“: Beide Fusse sind auf der Matte. Verlässt ein Fuss die Matte so gilt dies als „Matte verlassen“. Die Feldmannschaft versucht den Ball zu fangen und möglichst rasch an den Brenner auf der Brennmatte weiterzuleiten, damit dieser den Ball im Reifen brennen kann oder versucht den Läufer direkt zu treffen. Dabei darf mit dem Ball nicht gelaufen werden. Mit dem Brennen wird die Runde beendet. Auf der Matte sind die Läufer vor dem Brennen sicher und können warten bis der nächste Werfer den Ball wieder ins Spiel bringt. Gebrannte Läufer müssen sich wieder hinten anstellen. Brenner: Der Brenner muss auf der Brennmatte stehen, wenn der Ball ins Spiel gebracht wird. Solange der Ball im Spiel ist, darf sich der Brenner frei im Feld bewegen. Beim Brennen muss der Brenner ein Körperteil auf der Brennmatte und volle Kontrolle über den Ball haben. (Ball darf nicht in Reifen hineingeworfen werden)	Abspielmannschaft: - 1 Punkt für jeden Spieler der das Ziel erreicht - 3 Punkte für Home-Run (Werfer läuft eine Runde in einem Durchgang) Hinweis: - Ungültiges Abspiel einmal wiederholen, danach „out“. - Bei einem Fangball läuft das Spiel weiter.	
<p>Ungültiges Abspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Ball auf den Boden kommt, bevor er die Abspielinie überquert hat. - Wenn der Ball auf der Tribüne landet. <p>Wertung:</p> <p>Die Mannschaft mit der höheren Punktezahl pro Spiel ist Sieger. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Bei Punktgleichheit nach der regulären Spielzeit wird anhand folgender Kriterien über Sieg oder Niederlage entschieden:</p> <ol style="list-style-type: none"> Anzahl Home-Runs als Abspielmannschaft Anzahl gefangene Bälle als Feldmannschaft Los <p>Schiedsrichter:</p> <p>Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt.</p> <p>Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten:</p> <p>Beim ersten Mal im Spiel → Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal → 5 Strafpunkte; beim dritten Mal → 10 Strafpunkte; beim vierten Mal → Disqualifikation, der Gegner gewinnt 20 : 0.</p>		



SPIELBESCHRIEB MATTERHORNRENNBALL (KAT. 3)

SPIELBESCHRIEB CASINO (KAT. 4)

SPIELTURNIER 2011

<p>Material: 1 Softball, 3 kleine Matten, 2 grosse Matten, 2 Barren, 1 Mini-Tramp, 2 Malstäbe, 2 Basketballkörbe, 1 Langbank</p>	<p>Feldgrösse: 1 Turnhalle</p>	<p>Spielzeit: 12 Abwürfe pro Mannschaft</p>
<p>Punktesystem: Feldmannschaft: - 1 Punkt für direktes Fangen eines Wurfes (Direkt gefangene Bälle sind: Vom Werfer ab gespielter Ball welcher von einem Gegenspieler abgefangen wird bevor der Ball den Boden oder die Matte berührt hat.) - 5 Punkte für das Ausbrennen der Abspielmannschaft (alle Spieler der gegnerischen Mannschaft befinden sich auf dem Feld). Nach dem Ausbrennen einer Mannschaft geht das Spiel weiter. Alle Spieler kehren zurück hinter die Abspielinie</p>		
<p>Abspielmannschaft: - 1 Punkt für jeden Spieler im Ziel - 3 Punkte für Home-Run (Werfer läuft eine Runde in einem Durchgang)</p> <p>Hinweis: - Ungültiges Abspiel einmal wiederholen, danach „out“ - Bei einem Fangball läuft das Spiel weiter.</p>		
<p>Spielablauf: Die Feldmannschaft verteilt sich im Spielfeld. Der Werfer der Abspielmannschaft bringt den Ball hinter der roten Linie mit Werfen ins Spiel. Dabei muss der Ball die Abspielinie überqueren (rote Linie). Die Spieler der Feldmannschaft müssen beim Abwurf einen Abstand von mindestens 3 Meter zum Werfer haben. Bei gültigem Wurf laufen der Werfer (und die sich im Feld befindenden Spieler) von den Matten los. Erst zur 1. Matte, dann zur Klippe (kl. Matte) und um den 1. Malstab, jetzt erklimmt er über das Minitramp das Matterhorn und steigt hinunter zur sicheren Plattform (3. Matte). Von dort nimmt er dann den Weg um den 2. Malstab zurück zum Ziel in Angriff. Wurde eine Matte verlassen, darf nicht auf diese zurückgekehrt werden. Bedeutung von „Auf der Matte“: Beide Füße sind auf der Matte. Verlässt ein Fuss die Matte so gilt dies als „Matte verlassen“. Die Feldmannschaft versucht den Ball möglichst rasch unter Kontrolle zu bringen und zu brennen. Gebrannt wird indem alle Mitspieler den Ball einmal berühren müssen und dieser anschliessend durch einen der beiden Basketballkörbe geworfen wird. Trifft der Brenner den Korb nicht, müssen alle Feldspieler der Reihe nach auf den Korb werfen, solange bis der Ball darin landet. Es darf mit dem Ball nicht gelaufen werden. Auf den Matten sind die Läufer vor dem Brennen sicher und können warten bis der nächste Werfer den Ball wieder ins Spiel bringt. Gebrannte Läufer müssen sich wieder hinten anstellen.</p>		
<p>Brenner: Alle Spieler der Feldmannschaft können Brenner sein.</p>		
<p>Ungültiges Abspiel: - Wenn der Ball auf den Boden kommt, bevor er die Abspielinie überquert hat. - Wenn der Ball auf der Tribüne landet oder gekickt wird.</p>		
<p>Wertung: Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl pro Spiel ist Sieger. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Bei Punktgleichheit nach der regulären Spielzeit wird anhand folgender Kriterien über entschieden: 1. Anzahl Home-Runs als Abspielmannschaft 2. Anzahl gefangene Bälle als Feldmannschaft 3. Los</p>		
<p>Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt.</p>		
<p>Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel → Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal → 5 Strafpunkte; beim dritten Mal → 10 Strafpunkte; beim vierten Mal → Disqualifikation, der Gegner gewinnt 20 : 0.</p>		

<p>Material: 1 Softball, 2 Kasten, 2 Matten klein, 1 Matte gross, 1 Reif, 1 Hürde, 1 Langbank</p>	<p>Feldgrösse: 1 Turnhalle</p>	<p>Spielzeit: Jeder Spieler hat zwei Würfe</p>
<p>Punktesystem: Feldmannschaft: - 1 Punkt für direktes Fangen eines Wurfes - Ungültiges Abspiel einmal wiederholen, danach „out“ - Bei einem Fangball läuft das Spiel weiter.</p>		
<p>Abspielmannschaft: - 1 Punkt für das Berühren des normalen Kastens - 2 Punkte für das Überspringen des tiefen Kastens - 3 Punkte für das Unterlaufen der Hürde - 4 Punkte für das Durchschlüpfen durch den Reifen → Verdopplung der bisher gesammelten Punkte bei einer Rolle vorwärts auf der grossen Matte</p>		
<p>Spielablauf: Die Feldmannschaft verteilt sich im Spielfeld. Der Werfer der Abspielmannschaft begibt sich auf die Abspielposition (Stern) und bringt den Ball mit Werfen ins Spiel. Dabei muss der Ball irgendwo in der Halle landen. Bei gültigem Wurf läuft der Werfer los und versucht so viele Punkte wie möglich zu sammeln (Reihenfolge der Posten egal). Wenn der Werfer eine Rolle vorwärts auf der grossen Matte macht, werden die bisher gesammelten Punkte verdoppelt. Der Werfer kann anschliessend weiter punkten. Die verschiedenen Posten dürfen mehrmals angelaufen werden, jedoch darf nicht zweimal hintereinander am selben Posten gepunktet werden. Die Feldmannschaft versucht den Ball zu fangen und möglichst rasch den Werfer mit dem Ball zu treffen, dabei darf mit dem Ball nicht gelaufen werden. Wird der Werfer getroffen, werden seine Punkte notiert und der nächste Werfer ist dran. Der Werfer hat maximal eine Minute Zeit um Punkte zu sammeln. Die Reihenfolge der Spieler darf beim Anstehen nicht verändert werden.</p>		
<p>Ein Spieler ist „out“, wenn... - er getroffen wird - 1 Minute abgelaufen ist</p>		
<p>Ungültiges Abspiel: - Wenn der Ball auf der Tribüne landet oder gekickt wird.</p>		
<p>Wertung: Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl pro Spiel ist Sieger. Ein Sieg gibt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage null Punkte. In der Vorrunde können die Spiele unentschieden enden. In den Finalspielen gibt es kein Unentschieden. Bei Punktgleichheit nach der regulären Spielzeit wird anhand folgender Kriterien über entschieden: 1. Höchstzeit von einem Spieler erreichte Punktzahl 2. Los</p>		
<p>Schiedsrichter: Der Schiedsrichter entscheidet. Pro Feld sind zwei Schiedsrichter eingeteilt.</p>		
<p>Zeitspiel, gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten: Beim ersten Mal im Spiel → Mannschaftsverwarnung; beim zweiten Mal → 5 Strafpunkte; beim dritten Mal → 10 Strafpunkte; beim vierten Mal → Disqualifikation, der Gegner gewinnt 20 : 0.</p>		

Weitere Brennball-Varianten

Basket-Brennball 1

Ein Spieler wirft den Ball ins Feld. Die Brenner spielen sich jetzt den Ball zu, bis jeder einmal im Ballbesitz ist. Der letzte, der den Ball erhält, geht nun zum Korb und wirft solange, bis er trifft. Jeder darf nur einmal einen Korb erzielen. Wer schon getroffen hat erhält ein Bündeli. Gebrannt ist, wer nach dem Korbwurf noch unterwegs ist und nicht auf einer Matte steht. Ein Home Run ergibt drei Punkte, eine Runde mit mehreren Anläufen ergibt einen Punkt.

Achtung: Wer die Matte auch nur mit einem Fuss verlassen hat darf nicht mehr retour gehen!

Basket-Brennball 2 (intensiv)

Wie oben, nur rennt jetzt immer fast das ganze Team der Werfermannschaft miteinander. Jeder wirft nur einmal ab, es sollte also sicherheitshalber immer eine Person beim Abwurf warten. Es dürfen keine Kinder abwerfen, die im Feld auf einer Matte stehen. Sobald kein Kind mehr abwerfen kann, ist das Spiel fertig. Wer geworfen hat erhält ein Bündeli. Wer nicht auf einer Matte steht und wenn der Ball im Korb ist, gilt als gebrannt. Bereits absolvierte Runden gehen nicht verloren. Pro Abwurf kann ein Läufer auch zwei oder mehr Runden absolvieren, wenn die Feldmannschaft lange nicht trifft.

Brennball mit Hindernissen

Das Spiel spielt sich gleich wie oben, nur werden auf dem Weg Hindernisse (Matten, Bänkli, Kasten) aufgestellt.

Hockey-Brennball (intensiv)

Ein Spieler spielt den Ball mit dem Schläger ab. Die anderen Teammitglieder und der Abschlager rennen um ein vorgegebenes, nicht zu grosses Dreieck. Jeder Lauf um das Dreieck ergibt einen Punkt. Das Team im Feld holt den Ball und steht möglichst in eine Reihe. Der Ball geht vom Vordersten durch alle Beine, bis er beim Hintersten angelangt ist, welcher dann laut STOPP ruft.

Variante: Der Hinterste muss eine Aufgabe erfüllen, welche mit Hockey zu tun hat (Tor treffen, Ball in einen Behälter schießen, fünf Mal um einen Malstab laufen etc.).

Gewitterball

Zwei (oder drei) Läufer starten gemeinsam, nachdem jeder einen Ball geworfen hat, laufen aber jeder für sich allein. Der Brenner ruft laut STOPP, sobald der letzte Ball im Brennmal ist.

Fang-Brennball

Nachdem der Werfer den Ball geworfen hat, begibt er sich nicht auf die Laufrunde sondern versucht, bis der Ball gebrannt ist, möglichst viele Spieler der Brennpartei zu fangen. Gefangene Spieler dürfen nicht mehr mitspielen. Jeder Fang ergibt einen Punkt.

Abwurf-Brennball

Es starten zwei Läufer gleichzeitig, wobei einer von ihnen den Ball (Softball) ins Feld wirft. Der Werfer läuft wie gewohnt die Matten ab. Die Feldmannschaft hat nun die Aufgabe, den anderen Spieler abzuwerfen, wobei der ballbesitzende Spieler nicht Laufen darf. Der abzuwerfende Spieler übernimmt sozusagen die Aufgabe des Brennmal.

Fussball-Brennball

Als Brennmal dient eine Langbank, welche durch einen Torwart der Laufmannschaft geschützt wird. Der erste «Werfer» schießt den Ball mit dem Fuss ins Feld und begibt sich auf die Runde. Die Feldmannschaft versucht nun ein Tor zu erzielen. Der Torhüter darf sich überall in der Halle bewegen und die Feldmannschaft von Beginn an stören.

Ein guter Kassier denkt weiter

Kurs-Nr.:	STV 340209.203	Kursleitung:	Führungsschulungs-Team Pool Zentralschweiz
Beginn:	24. März 2011	Kurskosten:	STV-Mitglied Fr. 90.– Nicht-Mitglieder Fr. 140.–
Dauer:	18.45 – 22.00 Uhr	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass
Ort:	Sursee, Campus	Anmeldung:	bis Donnerstag, 24. Februar 2011 , unter: www.stv-fsg.ch online Anmeldetool > Führungsschulung > Kursplan
Kursinhalt:	Kassier zu sein, heisst mehr als nur die Ein- und Ausgaben festzuhalten. In den Zahlen stecken zahlreiche Informationen, welche einiges zur erfolgreichen Planung und Steuerung des Vereins beitragen können. Basis dafür ist jedoch eine saubere Finanz- sowie Kosten- und Leistungsrechnung.		
Kursziel:	Das Modul zeigt die wesentlichen Anforderungen an das Rechnungswesen im Sportverein, skizziert dessen Potenziale und vermittelt konkrete Ideen und Hinweise zum Wirken als Kassier.		

*Abteilung Logistik
Ressort Führungsschulung
Walter Zurkirch / Esther Fuhrer*

Aktive plus Fit + Fun Schiedsrichter

Kurs-Nr.:	10-11	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass – Weisung Fit + Fun 2010 (in Aarau zu bestellen) – Schreibmaterial – Timer – Handzähler – Pfeife – Passfoto – AHV-Nummer
Beginn:	Samstag, 26. März 2011	Anmeldung:	mit offiziellem Kursanmeldeformular bis Mittwoch, 16. März 2011 , an: Silvia Butscher, Hubenfeldhalde 4d, 6274 Eschenbach, per E-Mail an butscherse@bluewin.ch oder online unter www.turnverband.ch
Dauer:	09.00 – 16.00 Uhr		
Ort:	Eschenbach, Lindenfeldhalle		
Kursziel:	Ausbildung Schiedsrichter Fit + Fun 2010		
Bedingung:	Grundkenntnisse von Fit + Fun Weisung vor dem Kurs gut studieren		
Kursleitung:	Niederberger Otto, Butscher Silvia		

*Abteilung Aktive plus: Koni Tanner
Ressort Ausbildung Aktive plus: Peter Wallimann*

Grundkurs für Kampfrichter Leichtathletik

Kurs-Nr.:	Teil 1: 11-11 Teil 2: 11-11	Kurskosten:	SLV / STV-Mitglied gratis; Sonstige Fr. 100.– (evt. Kostenanteil für Regelbücher)
Beginn:	Teil 1: 29. März 2011 Teil 2: 05. April 2011	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass Schreibzeug, Passfoto
Dauer:	Teil 1: 18.00 – 22.00 Uhr Teil 2: 18.00 – 22.00 Uhr	Anmeldung:	Bis Donnerstag, 10. Februar 2011 , an: KR - Leichtathletik Meier Beat, Feldheimstrasse 33 6260 Reiden, Tel. 079 793 37 36 Tel. G. 062 745 62 36 brmeier@bluewin.ch
Ort:	Emmenbrücke Kongresszentrum Gersag		
Kursziel:	KR-Ausbildung; Theorie + Praxis; Prüfungen nach Absprache		
Kursleitung:	Beat Meier, Roman Tschanz, Roger Benguerel		

*Abteilung Aktive: Kurt Zemp
Ressort LA: Reto Willimann, Ressortleiter*

Oetterli Druck –
mit dem richtigen Riecher
zum Erfolg



OETTERLI DRUCK AG

Rothliststrasse 3 | 6274 Eschenbach | Telefon 041 449 50 60 | Fax 041 449 50 61
www.oetterlidruck.ch | info@oetterlidruck.ch



STV Kids Trainer / J+S-Kids Leiter Grundausbildung

Kurs-Nr.:	Teil 1: 12-11 Teil 2: LU Kids 1/11	Kurskosten:	Teil 1: keine Teil 2: Fr. 140.–
Beginn:	Teil 1: 9./10. April 2011 Teil 2: 18./19. Juni 2011; 25./26. Juni 2011	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass Schreibzeug und Notizmaterial Persönliche Sportausrüstung für drinnen und draussen Getränke und Zwischenverpflegung
Dauer:	8.00 – 17.00 Uhr	Anmeldung:	bis Mittwoch, 9. März 2011 , über das Turnverband-Anmeldetool unter www.turnverband.ch oder mit dem Kursanmeldeformular an: Sandra Lauber, Kühbergstrasse 12, 6142 Gettnau oder per E-Mail sandra.lauber@gmx.ch
Ort:	Teil 1: Turnhallen Linde, Wauwil Teil 2: Turnhallen, Willisau		
Kursziel:	Die Teilnehmenden erhalten die An- erkennung J+S-Kids. Sie lernen die Grundlagen zum Planen und Durch- führen eines Kidsangebotes kennen.		
Bedingung:	Teil 1: Aktive Leiterfunktion von fünf bis zehn jährigen Kindern, Mindestalter: 14 Jahre Teil 2: Aktive Leiterfunktion von fünf- bis zehn-jährigen Kindern, Mindestalter: 18 Jahre		Allen Teilnehmer/-innen wird ein Gratis-Mittagessen abgegeben.
Kursleitung:	Daniel Sigrist, Luzern Sandra Lauber, Gettnau		<i>Abteilung Jugend: Sandra Lauber Ressort Ausbildung: Roger Felder</i>



Kursprogramm STV Kids Trainer 09./10. April 2011 in Wauwil

Turnhalle Linde in Wauwil

Zeit	Samstag, 09. April 2011	Sonntag, 10. April 2011
08.00- 08.15 Uhr	Check in	
08.15 Uhr	Kurseröffnung	
8.30-10.00 Uhr	Theorie, Leiterpersönlichkeit Theoriesaal Sandra Lauber	Fussball Halle 1 Stefan Marini
10.15- 11.45 Uhr	ringen, raufen, kämpfen Halle 1 Daniel Sigrist	Leichtathletik mit Kids Halle 2 Rino Inäbnit
12.00-13.00 Uhr	Mittagessen	Mittagessen
13.00- 14.30 Uhr	Erste Hilfe Halle 2 Cornelia Sigrist	Koordination draussen Sonja Voney
14.45- 16.15 Uhr	Geräteparcours, helfen/sichern Halle 1 Daniel Sigrist	Theorie/ Kursschluss Theoriesaal Sandra Lauber

Teku Aktive plus

Kurs-Nr.:	STV-69 105626 290	Bedingung:	Keine (Für esa-Umschulung gültige Senioren- oder Frauen/ Männer-Leiteranerkennung)
Beginn:	Samstag und/oder Sonntag, 9./10. April 2011 (esa-Umschulung beide Tage)	Kursleitung:	Peter Wallimann, Margrit Weber
Dauer:	Samstag, 9.00 – 16.30 Uhr Sonntag, 9.00 – 16.30 Uhr	Kurskosten:	keine
Ort:	Emmenbrücke, Sporthalle Rossmoos und Gersaghalle 2	Mitbringen:	STV-Mitgliederausweis und Bildungspass, Notizmaterial
Kursziel:	Inhalt: esa-Umschulung nach speziellem Programm Kursthemen: Samstag: 3-Spieltturnier: Instruktion Beckenbodentraining belebt den Alltag Ganzkörpertraining: Kraft, Koordination, Beweglichkeit Wahlfach: 3-Spieltturnier: Turnierspiel Aktives Entspannen Sonntag: Basketballformen Gymnastik Vorführung Lust auf Jonglieren Wahlfach: Beckenbodentraining belebt den Alltag Ausdauerformen im Gelände	Anmeldung:	mit offiziellem Kursanmeldeformular (siehe Anhang) bis Montag, 28. März 2011 , an: Margrit Weber, Hausmatt 21, 6405 Immensee oder per E-Mail an webma4@bluewin.ch

Für esa-Umschulungsteilnehmer ist am 26. Februar 2011 Anmeldeschluss.

Den Anmeldetermin bitte unbedingt einhalten! Bei verspäteter Anmeldung wird ein Unkostenbeitrag eingezogen esa-Umschulungsteilnehmer müssen mit der Anmeldung eine gültige Leiteranerkennung (Kopie) senden.

*Abteilung Aktive plus: Koni Tanner
Ressort Ausbildung: Peter Wallimann*

Samstag, 9. April 2011

KURSPLAN / TEKU AKTIVE PLUS

H 1 -3 Rossmoos H 4 Gersag 2

Zeit	Gruppe 1	H	Gruppe 2	H
09.00 – 09.20	Begrüssung / Infos			
09.20 – 09.35	Gemeinsames Einstimmen			
09.45 – 10.55	3-Spieltturnier:Instruktion	H	Beckenbodentraining belebt den Alltag	H
11.05 – 12.15	Beckenbodentraining belebt den Alltag	H	Ganzkörpertraining: Kraft, Koordination, Beweglichkeit	H
12.15 – 13.30	Mittagspause			
13.30 – 14.40	3-Spieltturnier:Instruktion	H	Ganzkörpertraining: Kraft, Koordination, Beweglichkeit	H
Wahllektionen				
14.45 – 15.05	Pause			
15.05 – 16.20	3-Spieltturnier: Turnierspiel	H	Aktives Entspannen	H
16.20	Kursschluss			

Für die esa-Umschulung gilt ein spezieller Stundenplan. Die Umschulung findet im Gersag 2 statt.

Sonntag, 10. April 2011

KURSPLAN / TEKU AKTIVE PLUS

H 1 -3 Rossmoos

H 4 Gersag 2

Zeit	Gruppe 1	H	Gruppe 2	H
09.00 – 09.20	Begrüssung / Infos			
09.20 – 09.35	Gemeinsames Einstimmen			
09.45 – 10.55	Basketballformen	H	Gymnastikvorführung	H
11.05 – 12.15	Gymnastikvorführung	H	Lust auf Jonglieren	H
12.15 – 13.30	Mittagspause			
13.30 – 14.40	Basketballformen	H	Lust auf Jonglieren	H
Wahllektionen				
14.45 – 15.05	Pause			
15.05 – 16.20	Beckenbodentraining belebt den Alltag	H	Ausdauerformen im Gelände	H
16.20	Kursschluss			

Für die esa-Umschulung gilt ein spezieller Stundenplan. Die Umschulung findet im Gersag 2 statt.

Anmeldung

TEKU-Kurs Aktive plus vom 9. / 10. April in Emmenbrücke

Verein:

Name	Vorname	Adresse	STV-Nr.	Telefon	E-Mail	esa Umschulung SA/SO	SA	SO	Beide Tage
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ort, Datum:

Signatur:

Einsenden an: Margrit Weber, Hausmatt 21, 6405 Immensee E-Mail: webma4@bluewin.ch

Anmeldeschluss: Besucher TEKU-Kurs; 28. März 2011, Besucher esa-Umschulung; 26. Februar 2011

www.meier-volleyball.ch

„Alles rund um Volleyball“

- Beachvolleyballcamps für Erwachsene + Jugendliche
- Indoorcamps für Mädchen
- Weekends für Damenteams
- Trainingslagerorganisation
- Internet-Shop
- Max Meier Sportshop, Adligenswil

Alle Informationen bei www.meier-volleyball.ch

TRIBA Sparkonto+
das andere Sparkonto

1% Zins



www.triba.ch

TRIBA
VALIANT PARTNERBANK