

ANTJE HEMMING • SYBILLE BIERÖGEL

STERNSTUNDEN IM KINDERTURNEN



Fantastisches Erlebnisturnen
mit 64 Gerätekarten,
kompletten Stundenbildern und
zahlreichen Fotobeispielen

hofmann.

Inhalt

VORWORT	5
--------------------------	---

UNSER KÖRPER

Unsere Hände	7
Was unsere Füße so alles machen können	9
Wer kennt seine Körperteile?	11
Wahrnehmungsspiele mit Papprollen.	13
Wir turnen mit einer Igelfamilie.	15

TIERE

Im Land der Kängurus	17
Heute sind wir Katzen.	19
Unter Wasser bei den Seepferdchen.	21
Zu Besuch bei den Pinguinen	23
Auf in den Zoo!	25
Zu Fuß durch den Urwald	27

TURNEN MIT MATERIALIEN

Kleine und große Tücher	29
Viele bunte Luftballons.	31
Unsere ganze Welt besteht aus Farben	33
Tolle Spiele mit Hula-Hoop-Reifen.	35
Kleine Kunststücke mit Kartons	37
Wir turnen mit unseren Kuschartieren.	39
Wer wird Ballkönig oder Ballkönigin?	41

FAHRZEUGE

Wir fahren mit dem Auto	43
Bei der Feuerwehr.	45
Flizzi-Führerschein	47
Flizzi-Führerschein: 1. Stunde.	49
Flizzi-Führerschein: 2. Stunde.	51
Flizzi-Führerschein: Fahrprüfung.	53

TURNEN IN BEWEGUNGSWELTEN

Im Land der Gegensätze	55
Wir gehen in den Wald	57
Die Post ist da!	59
Urlaub in Bad Wackeldorf	61
Matrosen ahoi! – Turnen mit Langbänken	63

JAHRESZEITLICHES TURNEN

Die Osterhasenschule im Frühling	65
Auf ins Freibad!.	67
Eine Wetterstunde mit Donner, Blitz und Wolkenbruch	69
Hurra, der Herbst ist da!	71
Wir machen uns auf den Weg zum Nikolaus	73
Turnen im Schnee	75

FANTASIETURNSTUNDEN

In den Bergen bei Heidi	77
Wir gehen in den Zirkus	79
Die Gespensterschule	81
Auf in den Zauberwald – Turnen mit Stöcken	83
Piratenschule – Einführung Ringen und Raufen	85
Alle Piraten an Bord!	87

BEWEGUNGSGESCHICHTEN

Die kleine dicke Raupe	89
Der Fisch mit den Glitzerschuppen	91
Mäuse im Herbst	93
Ein kleiner Eisbär	95

ANHANG

Fingerspiele	97
Lieder	98
Körperwahrnehmungsspiele	99
Bewegungs- und Körperwahrnehmungsspiele	100
Spielgeschichte	101
Bewegungsgeschichten	102
Katzenbilder (Kopiervorlage)	103
Zoogehege (Kopiervorlage)	105
Verkehrsschilder (Kopiervorlage)	107
Wetterkarten (Kopiervorlage)	115
Bewegungskarten (Kopiervorlage)	119
Stationskarten (Kopiervorlage)	121
Laufpass (Kopiervorlage)	123
Literaturhinweise und Musikempfehlungen	124
Die Autorinnen und die Illustratorin	125

PARCOURSKARTEN

Vorwort

Besonders erlebnisreiche Turnstunden mit spannenden Themen und tollen Geräteaufbauten sind Sternstunden für Kinder und Übungsleitung.

Dieses Buch haben wir für alle LehrerInnen, ÜbungsleiterInnen und ErzieherInnen geschrieben, die sich mit der Bewegungserziehung und -förderung von Vorschulkindern und Schulanfängern beschäftigen.

Als wir mit dem Kinderturnen anfangen, zeigten uns die Kinder sehr bald, dass sie sich viel intensiver und schneller in einer Turnstunde einfinden, wenn diese an ein Thema gebunden ist. Es fällt ihnen leichter, sich mit ihrer eigenen Fantasie und Kreativität einzubringen und aktiver am Spielgeschehen zu beteiligen. Lautete das Stundenbild „Wir turnen als Katzen“, setzten die Kinder alle Bewegungen, die mit einer Katze zusammenhängen wie schleichen, Buckel machen, fauchen, springen etc. spielerisch um. Die Kinder spielten nicht nur Katzen, sie waren Katzen! Sprungeinheiten, die die Kinder als „Kängurus“ erlebten, wurden wesentlich schneller und koordinierter umgesetzt, als wenn wir eine Stunde zum Thema „Trampolinspringen“ durchgeführt hätten. Diese Erfahrungen haben uns dazu bewogen, unseren ganzheitlichen Turnkonzepten Themen zuzuordnen. Über die Jahre ist ein recht großes Repertoire entstanden.

Steigende Anforderungen an die Übungsleitung, Zeitmangel – da bleibt oft nicht viel Raum, um jede Woche immer neue Stunden und Konzepte zu entwickeln. Hierfür ist dieses Buch gedacht. Es wird Ihnen die Vorbereitung auf die Turnstunden wesentlich erleichtern.

Mit der vorliegenden Materialsammlung geben wir unsere Erfahrungen mit abwechslungsreichen Kinderturnstunden an Sie weiter. Sie finden fertig ausgearbeitete Stundenbilder, die je nach Thema unterschiedliche Schwerpunkte enthalten. Alle Aufbauten und verwendeten Parcourseinheiten, sowie viele Spielsituationen sind in den Stundenbildern als Foto dargestellt. Die Fotos zeigen Ihnen realistische Aufbauten und geben Ihnen einen schnellen Überblick über die Spielsituationen.

Dieses Buch soll Ihnen aber auch dazu dienen, eigene Ideen zu entwickeln, diese leichter umzusetzen und Themen aufzugreifen, die Sie und Ihre Turnkinder im Alltag beschäftigen.

Wie setzen Sie dieses Buch ein?

Mit der Arbeitsmappe geben wir Ihnen alles an die Hand, was Sie für schöne, abwechslungsreiche Kinderturnstunden benötigen:

- **detailliert ausgearbeitete und direkt umsetzbare Stundenbilder**
Sie können die Stundenbilder einzeln dem Ordner entnehmen und als Leitfaden in der Turnhalle umsetzen.
- **vielseitig einsetzbare Parcourskarten (→ Anhang)**
Viele Parcourseinheiten finden Sie zusätzlich als Karteikarte und Aufbauhilfe im Anhang. Zur besseren Übersicht sind die Karten von 1 bis 64 nummeriert. Diese Nummerierung bezieht sich auf die Parcourseinheiten in den Stundenbildern. So ist z. B. die Karte Nr. 11 sowohl als „Kaminrutsche“ (Nikolausstunde → S. 74), als „Gespensterversteck“ (Gespensterstunde → S. 82) wie auch als „Gletscherspalte“ (Pinguine → S. 23) einsetzbar. Mit Hilfe dieser Parcourskarten kann die Übungsleitung die Kinder aktiv miteinbeziehen und sie zum eigenständigen Aufbau hinführen. So wird Turnen zum „Kinderspiel“. Vielfältige Erfahrungen mit dem Geräteaufbau, aber auch das Sozialverhalten und die Gruppenfähigkeit werden dadurch gefördert.
- **Bewegungskarten (→ S. 119)**
Um die Kinder an den Geräteaufbauten zu unterschiedlichen Bewegungsabläufen anzuregen, finden Sie im Anhang zwölf illustrierte Bewegungsanweisungen. Diese Bewegungskarten legen Sie an den jeweiligen Stationen aus. Sie sind individuell einsetzbar.
- **Symbolkarten (→ ab S. 103)**
Zahlreiche Symbolkarten als Kopiervorlagen erleichtern Ihnen und den Kindern die Kennzeichnung der „Tier“-Stationen. Unterschiedliche Verkehrsschilder, „Wetterkarten“ für Laufspiele, Stationenbewertungen und eine Vorlage für den Flizzi-Führerschein vervollständigen die Arbeitsmaterialien.

- **Lieder und Fingerspiele**

Die Lieder und Fingerspiele sind thematisch auf die Turnstunden abgestimmt.

- **Zeitraumen**

Der zeitliche Rahmen ist auf 60 Minuten ausgelegt.

- **Material**

Die unter der Rubrik „Material“ aufgeführten Gegenstände sollten Sie vorab bereit legen, um so einen kontinuierlichen Ablauf Ihrer Turnstunde zu ermöglichen.

Rituale

Um den Kindern einen festen Rahmen zu bieten, ist jede Stunde in Rituale eingebettet, die sich in folgende Phasen unterteilen lassen:

- **Begrüßung:** Jede Stunde beginnt mit einem eigenen Begrüßungslied im Mittelkreis.
- **Einführung:** Eine kurze Vorstellung des Themas stimmt die Kinder auf die Stunde ein.
- **Aufwärmphase:** Lockerung und Erwärmung der Muskulatur, Sammeln von verschiedenen Bewegungsfolgen durch kreative Spielformen. Wir setzen zu Beginn vielfach Musik ein, weil dadurch die Bewegungsfreude geweckt und die Stimmung positiv gesteigert wird. Ausgelassene Laufphasen wechseln mit Bewegungsaufgaben, deren Spannungsgehalt die Kinder einfach lieben.
- **Durchführung:** Umsetzung des Themas mit individuellen Gestaltungsformen: Geräteaufbauten, spielorientierte Aufgabenstellungen, Einsatz von Kleingeräten, Spielmaterialien.
- **Abschlussphase:** Diese Phase kann bei Geräteabbauten mit einem Lied eingeleitet werden, z. B. „Eins ,zwei, drei, das Turnen ist vorbei... (→ S. 8, „Unsere Hände“). Nach dem Abbau folgt ein themenbezogenes Kreis-, Sing- oder Laufspiel. Jede Stunde endet mit dem gleichen Abschiedslied.

Der Einsatz von Spiel- und Turngeräten wird sehr abwechslungsreich gestaltet. Unsere Konzepte enthalten viele unterschiedliche Bewegungsanreize und regen die vielfältigen motorischen Grundfertigkeiten an, wie Klettern, Werfen, Balancieren, Schwingen und vieles mehr. Neben zahlreichen Körper- und Gruppenerfahrungen sind die Kinder mit all ihren Sinnen aktiv am Spielgeschehen beteiligt. Die Freude an der Bewegung, sich spielerisch frei und ungezwungen bewegen zu können, wirken sich positiv auf das Gemeinschaftsgefühl aus.

Suchen Sie sich eine beliebige Stunde aus, nehmen Sie die entsprechenden Parcourskarten und Arbeitshilfen mit in die Halle und erleben Sie eine schöne, gemeinsame Turnstunde mit Ihren Kindern.

Und sollte einmal keine Vorbereitung möglich sein, finden Sie auf der Rückseite der Parcourskarten zusätzlich themenunabhängige Bewegungsaufgaben für jeden Geräteaufbau.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Gestaltung Ihrer Turnstunden und hoffen, dass Sie bei der Umsetzung, genauso wie wir, die vielfältigen Erfahrungen als Bereicherung erleben und viel Spaß daran haben werden.

Ihre Antje und Sybille

Unsere Hände

ZIELSETZUNG Differenzierte Wahrnehmungsschulung der Hände, Förderung der taktilen Wahrnehmung, Sammeln von verschiedenen Bewegungserfahrungen, Schulung der Auge-Hand-Koordination.

MATERIAL Tamburin, 1 Luftballon am Band, Materialkiste (Igelbälle, Säckchen, Tennisringe, Pappdeckel, Chiffontücher etc.), Luftballons, Fliegenklatschen, Seilchen, Augenbinde, Fühlkiste mit Kleinmaterial: umgedrehter kleiner Kasten mit verschiedenen Bällen, Tüchern etc.

EINFÜHRUNG Alle Kinder bilden in der Hallenmitte einen Sitzkreis. Die Übungsleitung fordert sie auf, sich die eigenen Hände und die ihrer Nachbarn anzuschauen und anzufassen:

- „Sind die Hände warm, kalt, weich oder rau, groß oder klein?“
- „Wie viele Finger sind an der Hand?“
- „Wo ist der Daumen?“

Tamburin-Spiel

Zum Takt des Tamburins laufen die Kinder durch die Halle. Die Übungsleitung stoppt den Rhythmus in regelmäßigen Abständen und nennt verschiedene Materialien, die die Kinder finden und berühren sollen, z. B.:

- Holz: Sprossenwand oder Bänke
- Stein: Wände
- Metall: Türgriffe
- Plastik: Weichboden

Die Kinder stellen fest, ob es sich kalt oder warm bzw. glatt oder rau anfühlt.

Singspiel: „Wo ist denn der Daumen?“

(Melodie: Bruder Jakob, Text mündlich überliefert)

„Wo ist denn der Daumen, wo ist denn der Daumen?

Ich bin hier, ich bin hier!

Guten Tag, wie geht es dir? Guten Tag, wie geht es dir?

Danke mir geht's gut! Danke, mir geht's gut!“

Die Kinder holen die beiden Daumen nacheinander hervor. Die Daumen begrüßen sich gegenseitig. Danach folgt der Zeigefinger, Mittelfinger, Ringfinger und der kleine Finger.



Spiel: „Unsere Hände können vieles machen ...“

- klatschen: alle klatschen in die Hände, auf den Boden, auf die Beine ...
- reiben: alle reiben die Hände gegeneinander, auf den Boden, am Bauch ...
- schnipsen: Schnips-Geräusch bewusst hören und überlegen, wie machen die Finger dieses Geräusch?
- trippeln: mit einem Finger auf den Boden klopfen, dann mit den restlichen Fingerspitzen trippeln und langsam immer lauter werden
- streicheln: die Kinder streicheln ihren Nachbarn
- kitzeln: alle kitzeln sich gegenseitig

Die Kinder machen weitere Vorschläge.

Auf in den Zoo!

ZIELSETZUNG Ausprobieren vielfältiger Spielmöglichkeiten, Erweiterung des Erfahrungsniveaus, Förderung der grobmotorischen Fähigkeiten, des Gleichgewichtssinns und der Kreativität, Wecken von Neugierde durch Experimentieren und Freude an der Bewegung.

MATERIAL Physiobänder, Drainagerohr (aus dem Baumarkt), 6 Rollbretter, Tierbilder zur Visualisierung der Gehege (→ S. 105–106), Ständer, 6 Reifen, 8–10 Tennisbälle, 2 Seilchen zum Befestigen des Weichbodens

VORBEREITUNG Spielwürfel mit Tierbildern bekleben.

EINFÜHRUNG „Heute fahren wir in den Zoo.“ Kinder berichten von ihrem letzten Zoobesuch. Die Übungsleitung fragt nach den Tieren, die sie gesehen haben.

Wir fahren mit dem Zug in den Zoo

15



Eine Langbank umgedreht auf sechs Rollbretter stellen und langsam durch die Halle schieben. Einige Kinder warten am Bahnhof (auf zwei blauen Matten) und steigen in den Zug. Der Lokomotivführer (Übungsleitung) schiebt den Zug mit ein paar Helfern durch die Halle.

Laufspiel

„Die Schlangen sind aus dem Zoo ausgebrochen“. Die Kinder laufen durch die Halle, schlängeln ein Physioband hinter sich her und versuchen sich gegenseitig auf die Bänder zu treten.

Mitmach-Lied: „Was müssen das für Bäume sein“ (überliefert, → S. 98)

DURCHFÜHRUNG **Bewegungsspiel: „Unser kleiner Bär im Zoo“** (mündlich überliefert)

*Unser kleiner Bär im Zoo,
der schläft ganz tief und feste.
Schnarcht 'mal laut, mal leise,
schnarcht auf Bärenweise.*

alle liegen auf dem Boden und schlafen

*Doch wenn unser Bär erwacht,
dann seht mal, was er macht:
er hüpf und hüpf und hüpf und
hüpf und hüpf und hüpf und hüpf ...
er stampft ... er klatscht ... er tanzt ...*

mit den Händen auf den Boden klopfen



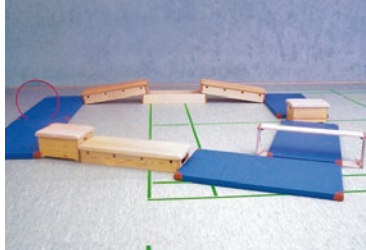
Alle Kinder treffen im Zoo ein. Jetzt werden die Gehege aufgebaut und mit den Tierbildern kenntlich gemacht. Diese Bilder erleichtern den Kindern die Orientierung im „Zoo“. Sie finden sich schneller und fantasiereicher in die unterschiedlichen Bewegungsabläufe und Geräusche der Tierarten ein. Als Wegweiser zu den einzelnen Tiergehegen in die Hallenmitte einen Ständer stellen und den Tierbilderwürfel dazu legen. Die Kinder würfeln und besuchen anschließend das entsprechende Gehege. Der spielerische Umgang mit dem Würfel steigert die Motivation, die Kinder wechseln somit häufiger zwischen den Gehegen.

51

**Affenschaukel**

Aus Matten und Bänken unter den Tauen eine Affenschaukel aufbauen. Freies Schwingen und Schaukeln an den Tauen.

16

**Löwengehege**

Aus Matten, Kastenteilen und Reifen ein Löwengehege gestalten. Die Kinder bewegen sich majestätisch und brüllend wie ein Löwe im Parcours.

17

**Känguruwiese**

In dieser Parcourseinheit aus Minitrampolin, mehreren Kästen und Reifen hüpfen und springen die Kinder aus unterschiedlichen Höhen wie Kängurus.

18

**Elefantenhaus**

Über einen vierteiligen Kasten einen ausgedienten Weichboden legen, mit Seilchen spannen und mit Matten absichern. An der Kopfseite des „Elefanten“ ein Drainagerohr durch die Schlaufe führen, das in einem kleinen Kasten endet.

Die Kinder klettern mit den Tennisbällen auf den Rücken des Elefanten, setzen sich im Reitersitz darauf und füttern ihn.

Diese Einheit darf nur mit einem alten Weichboden aufgebaut werden, der nicht mehr für Sprungeinheiten zu verwenden ist, da bei dem Aufbau der Sprungkern deformiert wird.



Bei diesem Aufbau ist eine Hilfestellung erforderlich!

Vor dem Abbau fahren die Kinder wieder mit dem „Bus“ zurück zur Haltestelle.

ABSCHLUSS Körperwahrnehmungsspiel „Elefantenwanderung“

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind legt sich flach auf den Bauch, das andere imitiert mit den flachen Händen weiche, aber kräftige Elefantenfußabdrücke auf dem Rücken des liegenden Kindes. Es folgen viele verschiedene Tiere aus dem Zoo, die ihre „Spuren“ hinterlassen: flatternde Papageien, springende Affen, langsam schlängelnde Schlangen, Löwen mit scharfen Krallen, hüpfende Kängurus usw. Die Übungsleitung gibt die Tierarten vor und nimmt Anregungen der Kinder auf. „Zum Schluss kommt noch der Vogelstrauß und die Geschichte ist aus.“

Wer wird Ballkönig oder Ballkönigin?

Diese Stunde sollte nach einer intensiven Phase des Balltrainings stehen, damit die Kinder jetzt ihre Ballfähigkeiten präsentieren können. Da die Kinder selber ihre Punkte ermitteln, wird ein hohes Maß an „Fairplay“ vorausgesetzt, dadurch ist auch der Wettkampfcharakter gemindert. Pro Kleingruppe unterstützt ein Helfer die Kinder. Um keinen Druck aufzubauen und den Kindern für die Erprobungsphase der einzelnen Stationen genügend Zeit einzuräumen, sollte diese Einheit über eineinhalb bis zwei Stunden geführt werden.

ZIELSETZUNG Förderung der Wurfgenauigkeit und Auge-Hand-Koordination, Stärkung des Ballgefühls, Reaktionsfähigkeit, Selbsterfahrung (Umgang mit Erfolg und Misserfolg)

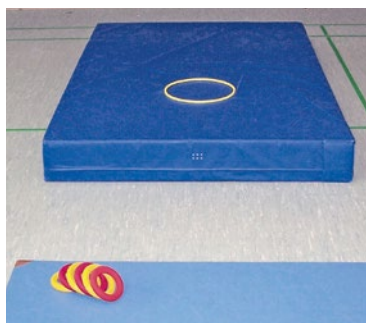
MATERIAL 1 kleiner Kasten, viele verschiedene Bälle (Softbälle, Basketbälle, Tennisbälle), 5 Tennisringe, 4 Reifen, Seilchen, 3 Dosen, Band zum Aufhängen, Zeitungen, Kriechtunnel, , Kreppband, Bewertungskarten der Stationen (→ S. 121), Laufkarten (→ S. 123), Stifte

VORBEREITUNG Den kleinen Kasten mit den verschiedenen Bällen und Wurfgeräten füllen. An den Dosen jeweils ein Band zum Aufhängen befestigen. Laufkarten und Stationskarten vervielfältigen.

EINFÜHRUNG In die Hallenmitte den kleinen Kasten mit unterschiedlichen Bällen und Wurfgeräten stellen. Die Kinder laufen durch die Halle. Sobald das Kommando „Bälle“ von der Übungsleitung ertönt, nimmt sich jedes Kind einen Ball aus dem Kasten und „experimentiert“ damit. Nach einer kurzen Phase legen alle ihre Bälle wieder zurück. Es geht im Lauftempo durch die Halle weiter und ein anderer Ball wird beim nächsten Kommando ausprobiert.

DURCHFÜHRUNG Die Übungsleitung erklärt den Kindern anhand der Stationskarten den Verlauf der Stunde und erläutert ihnen den Bewertungsbogen. Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen von jeweils vier Teilnehmern auf, die gemeinsam eine Station aufbauen. Sie kennzeichnen die verschiedenen Stationen mit den Stationskarten und hängen die Bewertung deutlich sichtbar an die Stationen. So können sich die Kinder immer über die Punktevergabe und die Anforderungen informieren. Die Übungsleitung, Gruppenhelfer und Kinder gehen gemeinsam zu allen Stationen und besprechen die Punktebewertung. Jedes Kind erhält eine Laufkarte und beginnt an der Station, die es selber mit aufgebaut hat. Danach erfolgt ein Wechsel der Gruppen im Uhrzeigersinn durch die Halle. An allen Stationen eine Abwurfline mit Kreppband markieren.

28



Station 1: Zielwerfen

Einen Reifen in die Mitte des Weichbodens legen. Die Kinder werfen die Tennisringe von einer blauen Matte aus in den Reifen.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Tennisring liegt in der Mitte des Reifens: 3 Punkte
- Tennisring berührt den Reifen am Rand: 1 Punkt

29



Station 2: Dosenwerfen

An eine Reckanlage verschiedene Dosen hängen. Die Kinder sollen die Dosen mit Softbällen treffen. Ältere Kinder können auch mit Tennisbällen werfen.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Pro getroffene Dose: 1 Punkt

23

**Station 3: Zeitungsstand**

Über eine Reckstange Zeitungen hängen. Mit einem Ball schießen die Kinder die Zeitungen gezielt ab.

- Jedes Kind hat 5 Versuche
- Getroffene Zeitung: 1 Punkt
- Bei Abwurf der Zeitung: 3 Punkte

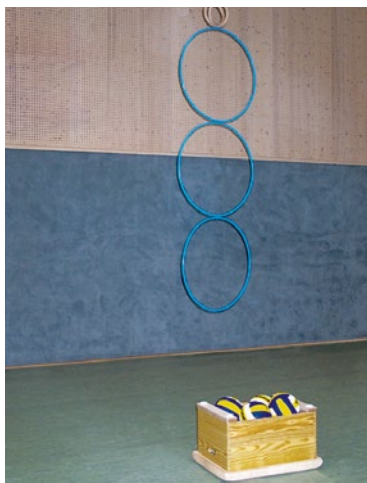
30

**Station 4: Treffer! Versenkt!**

An den Ringen einen Tunnel festbinden, der in einem kleinen Kasten endet. Die Kinder werfen von der Markierungslinie die Bälle in den Tunnel.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Pro Treffer: 1 Punkt

31

**Station 5: 1, 2 oder 3?**

An der Trapezstange oder an der Ringanlage drei Ringe untereinander festbinden (Palstek-Knoten). Je höher der Reifen hängt, desto mehr Punkte erhalten sie.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Unterer Reifen: 1 Punkt
- Mittlerer Reifen: 2 Punkte
- Oberer Reifen: 3 Punkte

32

**Station 6: „Ab in die Kiste“**

Drei Kästen mit unterschiedlicher Höhe voreinander an die Wand stellen.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Treffer im flachen Kasten: 1 Punkt
- Treffer im mittleren Kasten: 2 Punkte
- Treffer im hohen Kasten: 3 Punkte

33

**Station 7: Korbwerfen**

Unter den Basketballkorb einen Weichboden legen, davor einen 5er-Kasten stellen. Die Kinder sollen im Sprung vom Kasten den Ball im Korb versenken.

- Jedes Kind hat 5 Würfe
- Korbanlage getroffen: 1 Punkt
- Durchwerfen des Korbes: 3 Punkte

ABSCHLUSS Während des Abbaus der Stationen wertet ein Helfer die Laufzettel der Kinder aus. Für die Siegerehrung drei kleine Kästen (evtl. mit verschiedenen Höhen) nebeneinander stellen. Es folgt die Siegerehrung und ein abschließendes „Presse-Bild“ mit allen Teilnehmenden.



Die kleine dicke Raupe

ZIELSETZUNG Kinder hören gerne Geschichten und entwickeln viele eigene Spielideen. Bewegungsgeschichten greifen diese Vorlieben auf und regen zu Spiel und Bewegung an. Die Kinder „schlüpfen“ in die Rolle der kleinen Raupe, spielen die Geschichte nach und werden spielerisch in ihrer gesamten Körperkoordination gefördert. Das „gemeinsame Erleben“ steht in diesen Bewegungsgeschichten im Vordergrund. Die Idee dieser Turnstunde bezieht sich auf das Bilderbuch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle, Gerstenberg Verlag.

MATERIAL Ca. 40–50 farbige Karten aus Tonpapier im DIN A5-Format, selbsterstellte Symbolkarten (s. Vorbereitung), Schwungtuch, Kriechtunnel, Kleinmaterialien wie Körnersäckchen, Elastikbänder, Tennisringe, Igelbälle, Seilchen; pro Kind 1 Chiffontuch, Tesafilm, melodische Musik

VORBEREITUNG Auf die Tonpapierkarten Blumen malen. In Anlehnung an das Bilderbuch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ Bilder im DIN-A4-Format von den einzelnen Stationen erstellen: 1 Apfel, 2 Birnen, 3 Pflaumen, 4 Erdbeeren, 5 Apfelsinen, Bild mit vielen Speisen, 1 grünes Blatt. Fünf Reifen hintereinander mit Seilchen in einem Barren befestigen (Palstek-Knoten).

EINFÜHRUNG *„Wir spielen die Geschichte von der kleinen dicken Raupe, die ganz winzig aus einem Ei schlüpft und sich dann groß, dick und rund frisst. Sie spinnt sich einen Kokon und wird zu einem großen schönen Schmetterling. Zuerst laufen wir zu einer wunderschönen Blumenwiese!“*

Die Übungsleitung verteilt die farbigen Blumenkarten in der Halle. Alle laufen zur Musik und erhalten folgende Anweisungen:

- „Lauft um die Blumen herum.“
- „Findet euch zu zweit zusammen“: Ein Kind hält eine Blume hoch und lässt sie fallen, das andere Kind fängt sie auf.
- „Sucht euch eine Lieblingsblume aus und legt sie an eine andere Stelle.“
- „Hüpft über eure Blumen!“
- „Geht es auch rückwärts?“
- „Bitte bringt mir jeder eine/alle gelbe (rote ...) Blume.“

DURCHFÜHRUNG Eine Bilderbuch-Erlebnisreise

Alle setzen sich mit den Blumen in den Mittelkreis. Die Übungsleitung berichtet anhand des Buches die Geschichte der kleinen dicken Raupe und lässt die Kinder weitererzählen. Danach bauen alle den Parcours auf (→ S. 90) und versehen ihn mit den dazugehörigen



Bildern. Nun versammeln sich alle wieder in der Hallenmitte. Die Gruppe erlebt jede Station gemeinsam, während die Übungsleitung als Erzähler durch die Stunde führt:

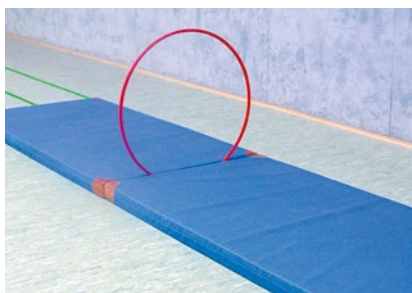
„Auf einem Blatt liegt ein kleines Ei.“

Alle Kinder setzen sich unter das Schwungtuch.

„Aus dem Ei schlüpft eine kleine Raupe.“

Kinder kommen langsam unter dem Tuch hervor und machen dazu passende Schmatzgeräusche.

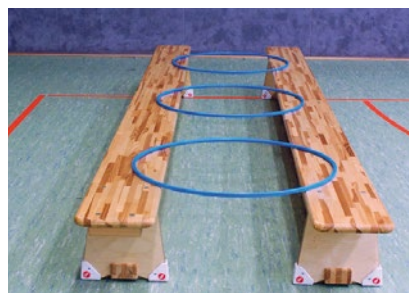
„Die Raupe macht sich auf den Weg, um etwas zu essen zu finden.“

**1 Apfel**

Einen Reifen zwischen zwei blaue Matten einklemmen. Die Raupen „fressen“ sich langsam durch.

**2 Birnen**

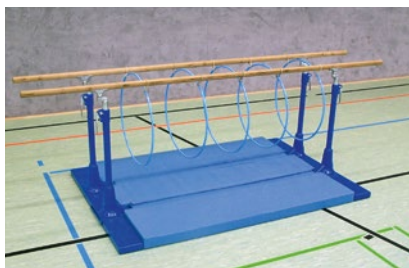
Eine Matte in zwei Reifen legen. Auch hier fressen sich die kleinen Raupen durch.

25**3 Pflaumen**

Drei Reifen über zwei Bänke legen, durch die die Raupen krabbeln oder steigen.

59**4 Erdbeeren**

Vier Kastenteile schräg hintereinander aufstellen. Die Raupen wählen einen eigenen Weg.

24**5 Apfelsinen**

In einen Barren fünf Reifen befestigen. Die kleinen, hungrigen Raupen fressen sich vorsichtig durch.

60**Alles durcheinander**

Einen Weichboden auf zwei Bänke legen; darunter Kleinmaterialien geben. Laut schmatzend krabbeln die kleinen Raupen durch die Leckereien.



„Nun hat die kleine Raupe Bauchschmerzen.“

Die Kinder krümmen sich vor Bauchschmerzen.

„Sie isst sich durch ein grünes Blatt.“

Alle krabbeln durch den Kriechtunnel.

„Der Raupe geht es wieder besser!“

Die Kinder recken und strecken sich, sobald sie aus dem Tunnel kommen.

„Die kleine Raupe ist nicht mehr klein, sie ist groß und dick geworden.“

Kreisauflistung: klein machen (in die Hocke gehen), groß strecken! Alle halten sich an den Händen und machen einen kleinen Kreis (sie rücken ganz dicht zusammen), danach machen sie einen großen Kreis (alle gehen weit auseinander, bleiben aber mit den Händen verbunden).

„Die kleine Raupe baut sich einen Kokon.“

Alle versammeln sich wieder unter dem Schwungtuch.

„Nach 14 Tagen zwingt sich ein wunderschöner Schmetterling aus dem Kokon.“

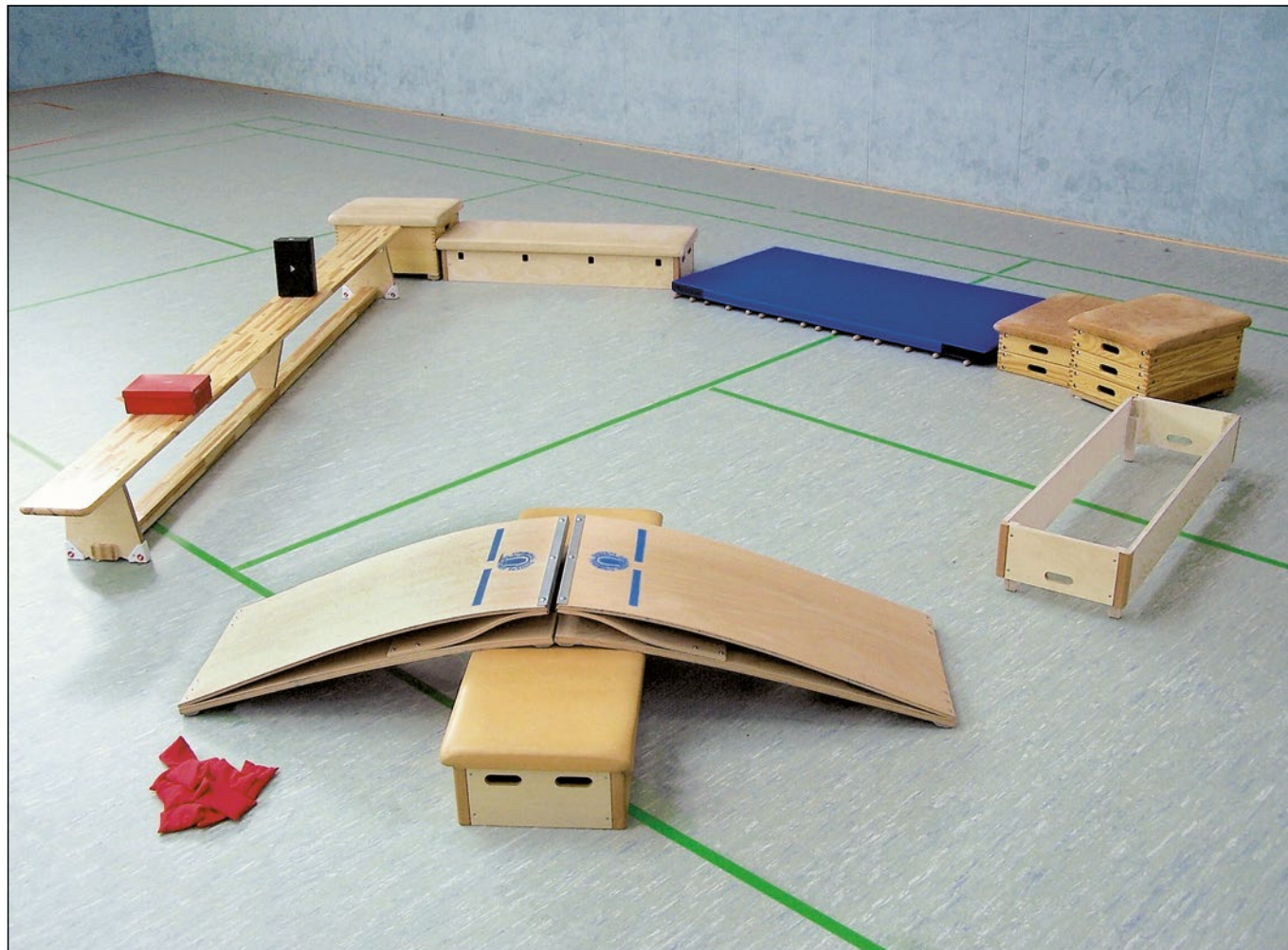
Die Kinder erhalten unter dem Schwungtuch Chiffontücher, zählen bis 14, schlüpfen unter dem Schwungtuch hervor und fliegen durch die Halle.

Anschließend können die Kinder die Parcourseinheiten noch einmal eigenständig erleben und ausprobieren.

ABSCHLUSS Fingerspiel „Die kleine Raupe“ (→ S. 97)

Bewegungsspiel „Schmetterling, du kleines Ding, ...“ (→ S. 98)

7



7

Geräte

- 1 Bank
- 2 kleine Kästen
- 1 2er-Kasten
- 2 Reutherbretter
- 2 Kastendeckel
- 1 Kastenteil
- 1 blaue Matte
- 15–20 Stäbe

Material

8–10 Säckchen, 2 (Schuh-)Kartons, evtl. farbige Pappdeckel

Bewegungsaufgaben

- Aus allen Geräten einen kreisförmigen Balancierparcours aufbauen
- Durch den Balancierparcours mit geschlossenen/verbundenen Augen führen lassen
- Auf die Geräte farbige Pappdeckel legen. Eine Farbe auswählen und die gleiche Farbe auf dem Balancierparcours antippen

17



17

Geräte

- 1 5er-Kasten
- 1 4er-Kasten
- 4 kleine Kästen
- 1 Weichboden
- 1 Mini-Trampolin
- 10 blaue Matten
- 5 Reifen

Bewegungsaufgaben

- Wie ein Känguru durch das Gehege hüpfen
- Aus unterschiedlichen Höhen auf den Weichboden springen

18



18

Geräte

- 1 4er-Kasten
- 1 kleiner Kasten
- 1 Drainage-Rohr
- 5 blaue Matten
- 1 Weichboden
- 2 Seilchen (zum Zusammenbinden)

Material

8–10 Tennisbälle

Bewegungsaufgaben

- Mit einem Tennisball in den Händen auf den Rücken des Elefanten klettern, im Reitersitz auf seinen Rücken setzen und ihn füttern
- Zu zweit und zu dritt auf den Elefanten setzen



Einen alten Weichboden verwenden, der nicht mehr für Sprungseinheiten zu verwenden ist. Hilfestellung erforderlich.

36



36

Geräte

Stangen
1 Bank
3 5er-Kästen
1 Weichboden
6–8 blaue Matten

Material

2 Feuerwehrhelme

Aufbau

Stangen an der Hallenwand vorziehen und sichern.

Bewegungsaufgaben

- Über die Bank in das „Feuerwehrgerätehaus“ laufen und an den Stangen „zum Einsatz“ rutschen
- Auf den Weichboden legen und den „Einsatz“ der Feuerwehrfahrzeuge in der Halle beobachten