



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS Halloween-Abenteuer im Geisterschloss

OKTOBER 2026

**Kommt mit auf ein gruselig-lustiges Halloween-Abenteuer!
Gemeinsam besuchen die Kinder ein geheimnisvolles
Geisterschloss und erleben viele spannende Bewegungsaufgaben. Ob Fliegen wie
Fledermäuse, Schleichen wie Gespenster oder Springen wie kleine Hexen.**

AUFWÄRMEN:

FLEDERMAUSFANGE

M

Matten
Ggf. Musik

- E** Die Kinder befinden sich zu Beginn ihres Abenteuers in einem alten, geheimnisvollen Geisterschloss. Während sie die dunklen Gänge und verwinkelten Räume erkunden, werden plötzlich einige Fledermäuse wach und fliegen durch das Schloss. Ein bis zwei Kinder übernehmen die Rolle der Fledermäuse und versuchen, die anderen Schlossbesucher zu fangen. Wird ein Kind gefangen, wird es von einem Fledermauszauber versteinert. Dazu stellt es sich an eine Wand, berührt diese mit den Füßen und stützt sich mit den Händen auf dem Boden ab, sodass unter dem Körper ein kleiner Tunnel entsteht. Die verzauberten Kinder können nur befreit werden, wenn ein anderes Kind, das noch nicht gefangen wurde, vorsichtig unter diesem Tunnel hindurchkrabbelt. Anschließend ist das Kind wieder erlöst und darf weiterlaufen.



M =Material **E** =Erklärung **A** =Aufbau **T** =Tipp



HAUPTTEIL:

DIE REISE DURCH DAS GEISTERSCHLOSS



M

Bank, Sandsäckchen,
Sprossenwand, Matten, Reifen,
Baren, kleine Hütchen, Softbälle
(z.B. Tennisbälle)

E Station 1: Fledermaus-Brücke

In dieser Station verwandeln sich die Kinder in Fledermäuse. Eine Bank wird dafür in zwei Kästen reingehängt, dass es wie eine Schlossbrücke ist. Die Kinder balancieren mit ausgebreiteten Armen über die Brücke und versuchen dabei ruhig und sicher ans andere Ende zu gelangen, wo das geheimnisvolle Geisterschloss steht und auf sie wartet.

Variation: Die Kinder transportieren ein Sandsäckchen als „Zaubertrank“ auf dem Kopf. Oder die Bank wird umgedreht.

E Station 2: Das große Spinnennetz

Die Sprossenwand wird als Großes Spinnennetz da gestellt. Dort müssen die Kinder langsam und vorsichtig, ohne runterzufallen und ohne im Spinnennetz stecken zu bleiben hochklettern, um die schlafende Spinne nicht zu wecken, müssen sie auf der anderen Seite wieder runterklettern.

E Station 3: Geister-Höhle

Zwei Bänken auf denen Matten liegen werden als Tunnel aufgebaut, die stellen die dunkle Geisterhöhle dar. Die Kinder krabbeln hindurch und versuchen möglichst leise zu sein, damit die Gespenster nicht geweckt werden.

Variation: In der Höhle liegen kleine Hindernisse (wie kleine Hütchen), die sie vorsichtig umkrabbeln müssen.

E Station 4: Hexen-Sprungfeld

Im Hexengarten liegen Reifen auf dem Boden verteilt. Die Kinder springen von Reifen zu Reifen und achten darauf, nicht in den „Zaubertrank“ zwischen den Reifen zu treten.

Variation: Die Kinder springen mit beiden Beinen oder einbeinig durch den Parcours.

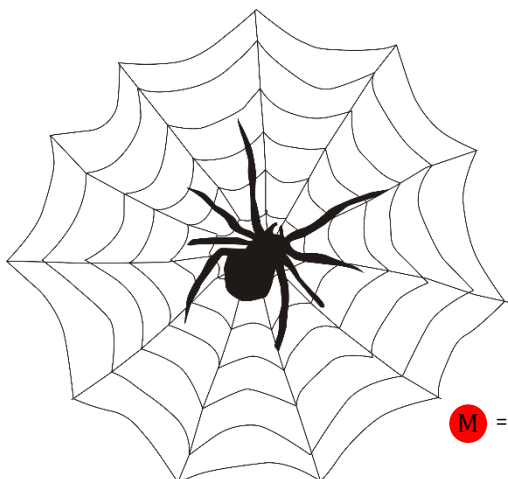
E Station 5: Monster-Fütterung

Vor den Kindern befindet sich das hungrige Schlossmonster, dargestellt durch einen umgetretenen Kasten, einen Eimer oder eine große Box. Die Kinder stehen hinter einer Markierungslinie und versuchen, das Monster mit Softbällen oder Tennisbällen zu füttern. Jeder Ball, der im Maul des Monsters landet, macht es ein Stück zufriedener, wenn es alle Bälle gefressen hat, lässt es die Kinder ins Schloss. Die Kinder dürfen dabei mehrfach werfen und versuchen, möglichst viele Treffer zu erzielen.

Variation: Die Entfernung zum Monster kann vergrößert werden, um die Aufgabe anspruchsvoller zu gestalten. Zusätzlich können die Kinder versuchen, mit ihrer schwächeren Hand zu werfen oder das Monster aus verschiedenen Positionen zu treffen.

E Station 6: Das Geisterschloss

Ein Baren mit einer Weichbodenmatte, die obendrauf liegt und nach unten hängt, stellt das Geisterschloss dar. Die Kinder klettern vorsichtig auf das Schloss hinauf und überwinden dabei das Hindernis wie mutige Halloween-Abenteurer. Oben angekommen, genießen sie kurz die Aussicht über den Weg den sie zum Schloss gebraucht haben, bevor sie auf der anderen Seite sicher wieder hinunterklettern oder hinabrutschen. Auf dem abstieg finden sie die Schatzkammer und erkunden sie (Abschlussspiel).



M

=Material

E

=Erklärung

A

=Aufbau

T

=Tipp





SLUSS:

DER SCHATZ DES GEISTERSCHLOSSES

E



Nachdem die Kinder alle Herausforderungen im Schloss gemeistert haben, entdecken sie die geheime Schatzkammer. Doch die magischen Halloween-Schätze, dargestellt durch verschiedene kleine Gegenstände wie Sandsäckchen, Bälle oder Tücher, sind im ganzen Schloss verstreut. Die Aufgabe der Kinder besteht darin, innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Schätze in die Schatzkammer zurückzubringen. Dazu werden die Schätze in der Halle verteilt und ein Reifen oder eine Matte dient als Schatzkammer. Die Kinder laufen durch die Halle, sammeln jeweils einen Schatz ein und bringen ihn zur Schatzkammer. Anschließend machen sie sich sofort auf die Suche nach dem nächsten Schatz. **Variation:** um das Spiel spannender zu gestalten, können verschiedene Fortbewegungsarten vorgegeben werden. So fliegen die Kinder wie Fledermäuse mit ausgebreiteten Armen, schleichen wie Gespenster auf Zehenspitzen oder hüpfen wie kleine Hexen durch das Schloss. Gemeinsam versuchen alle Kinder, die Schatzkammer vor Ablauf der Zeit vollständig zu füllen. Das Spiel endet, wenn alle Schätze gefunden wurden oder die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. So können die Kinder ihr Halloween-Abenteuer mit einer gemeinsamen Aufgabe erfolgreich abschließen.

Viel Spaß bei der Gruselstunde und beim Ausprobieren!

