



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Die Bremer
Stadtmusikanten,
wer kennt sie nicht?!

FEBRUAR 2025



Esel, Hund, Katze, Hahn, aus dieser Kombination entstehen die Bremer Stadtmusikanten. Heute werdet ihr alle vier Tiere kennenlernen. Ihr werdet mit ihnen tanzen und toben. Viel Spaß mit der ersten Kinderturnstunde 2025.

Erzählt gerne den Kindern bevor die Stunde los geht, wer die Bremer Stadtmusikanten sind und wie die Geschichte um die vier Tiere aussieht.

AUFWÄRMEN:

TANZEN ZUR MUSIK

M

Musik

- E** Alle Kinder und der ÜL stellen sich in einen Kreis und hören der Musik genau zu. Gemeinsam werden passende Bewegungen zur Musik gemacht, die in der Gruppe vorher festgelegt werden.

Zum Beispiel:

- „I-ah I-ah“ → Arme kreisen lassen
- „wau wau“ → auf allen Vieren durch die Halle laufen
- „miau miau“ → drehen sich alle im Kreis
- „kikeriki kikeriki“ → springen alle weit nach oben

In den Versen des Lieds können alle zwischendurch marschieren und weitere unterschiedliche Bewegungen eingebaut werden. Die Kinder müssen sich die Bewegungen von den Tieren merken, diese werden im nächsten Spiel nochmal gebraucht.

Ein passendes Lied zum Thema findet ihr hier auf YouTube: [Wir sind die Bremer Stadtmusikanten - Märchenlieder zum Mitsingen || Kinderlieder](#)

T

Legt vor dem Lied die Bewegungen fest.
Die Kinder können auch selbst Ideen einbringen. Vielleicht auch etwas, was zu den Tieren passt.



=Material



=Erklärung



=Aufbau



=Tipp

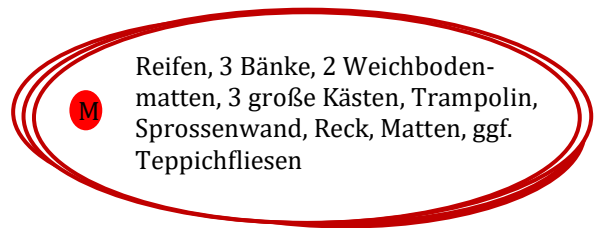




MUSIKSTOPP MIT TIERKOMMANDOS

- E** Die Kinder laufen auf verschiedene Weisen (vorwärts, rückwärts, auf einem Bein oder auf allen Vieren) durch die Halle. Der ÜL lässt dabei ein Lied laufen, es kann zum Beispiel das gleiche Lied wie zuvor genommen werden. Sobald die Musik anhält, wird ein Tier oder ein Laut ausgerufen und die Kinder machen die passende Bewegung dazu.

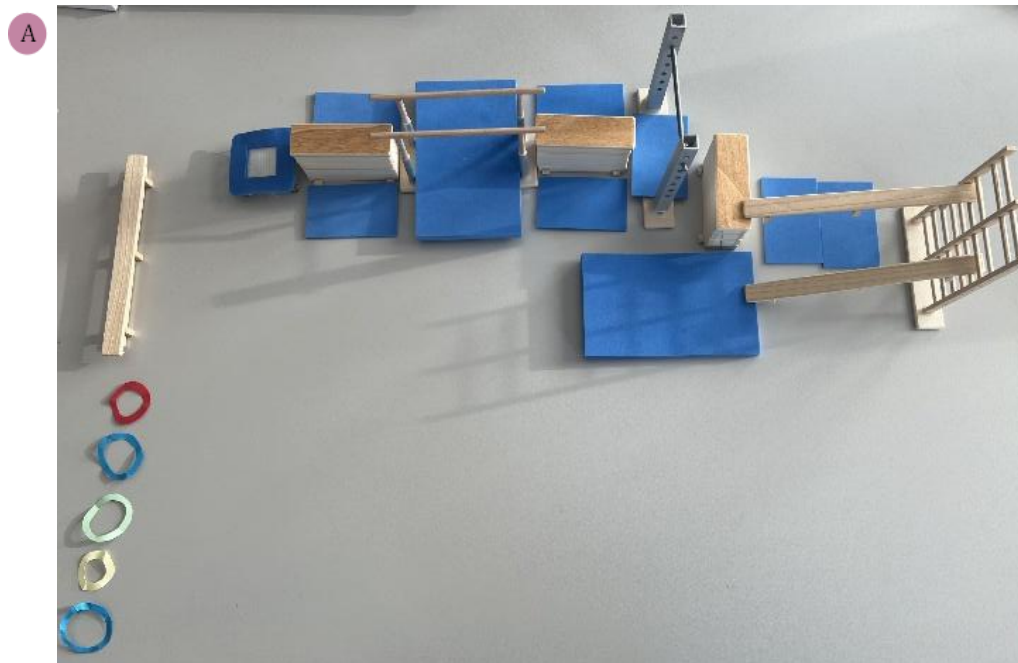
Um dieses Spiel mit dem vorherigen Spiel zu verbinden, kann zum Beispiel die Bewegung, die vorher zu „miau“, „miau“ gemacht wurde, nun zu dem Tierkommando „Katze“ gemacht werden.



HAUPTTEIL:

STEIGE SO HOCH DU KANNST, GENAU SO WIE DER HAHN DER BREMER STADTMUSIKANTEN NACH GANZ OBEN.

Heute wird mal wieder ein Parcours aufgebaut. Wir arbeiten uns von unten auf dem Boden immer mehr nach oben. Wenn wir am höchsten Punkt angekommen sind, geht es wieder runter. Das soll die Pyramide der Bremer Stadtmusikanten darstellen, denn in der Geschichte klettern die Tiere aufeinander. Die Kinder laufen den gesamten Parcours nach der Reihe mehrmals durch.





Station 1: Durch die Reifen springen

- E** Die Reifen werden hintereinander auf den Boden gelegt.

Die Kinder springen mit beiden Beinen durch die Reifenbahn.

In den verschiedenen Runden werden die Sprünge variiert: mal vorwärts, mal rückwärts, mal auf einem Bein oder sie springen in einen Reifen rein und aus dem anderen wieder raus, usw...

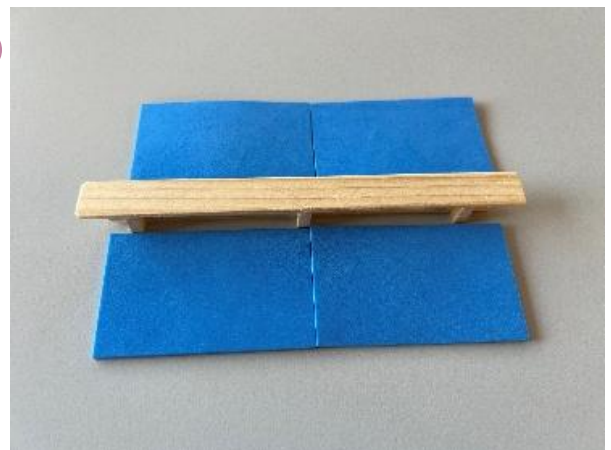
A



Station 2: Hüpf über die Bank

- E** Nach der Reifenbahn wird eine Bank aufgestellt. Die Kinder springen entweder mit einer Hockwende über die Bank oder ziehen sich im Liegen mit den Händen nach vorne.

A

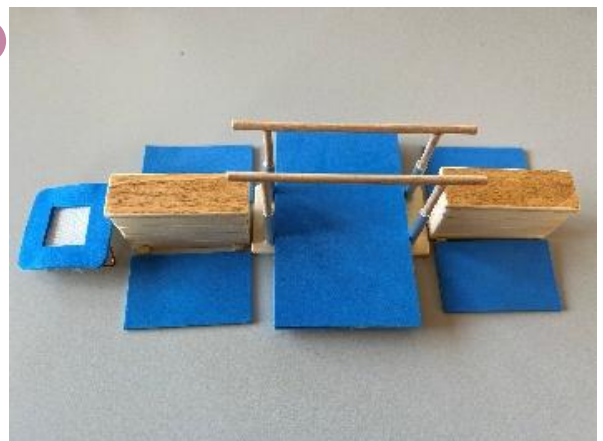


Station 3: Hangle dich entlang

- E** Nun wird eine Gerätekombination aufgebaut: Gestartet wird mit einem Trampolin, danach ein vierteiliger Kasten, dann der Barren zum rüber Hangeln und zum Schluss nochmal ein vierteiliger Kasten.

Die Kinder nehmen Anlauf und springen auf dem Trampolin ab, um auf den Kasten hochzukommen. Oben angekommen, klettern sie gestützt über den Barren. Ist das zu schwer, dann klettern sie auf allen Vieren rüber, bis sie am nächsten Kasten ankommen.

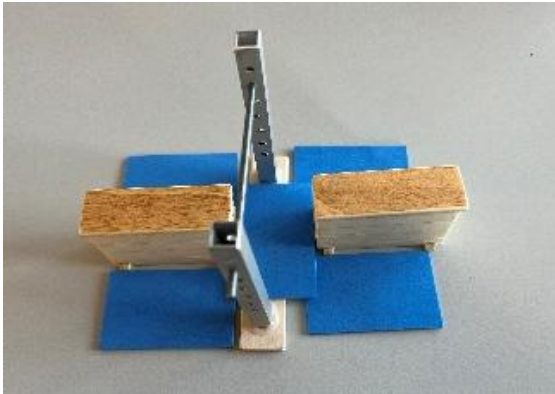
A





Station 4: Mit großem Schwung hinüber

A



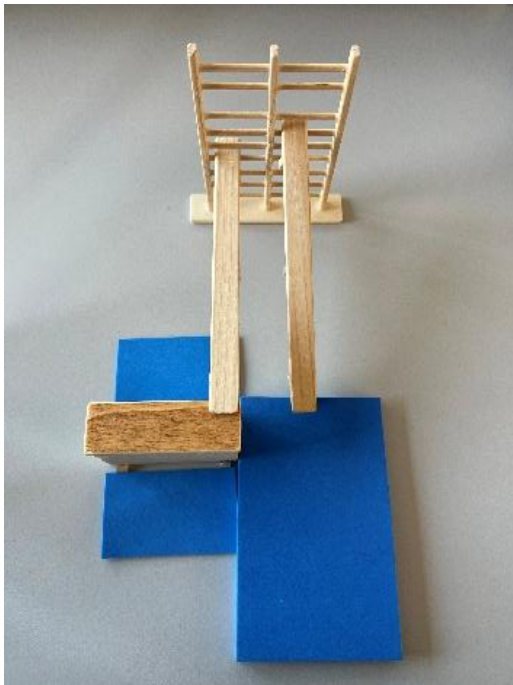
E Nach dem Kasten wird ein Reck aufgestellt und dahinter wieder ein vierteiliger Kasten aufgebaut.

Sind die Kinder vom Barren auf dem Kasten angekommen, schwingen sie sich an dem Reck, auf den anderen Kasten auf der anderen Seite.

Fällt jemand runter, ist das nicht schlimm. Das Kind klettert wieder auf den Kasten hoch und weiter geht's.

Station 5: Wacklige Angelegenheit

A



E Von dem Kasten bis zur Sprossenwand wird eine Bank eingespannt, sodass die Kinder darüber laufen/krabbeln können.

An der Sprossenwand angekommen, klettern die Kinder auf die andere Bank, um dann runter rutschen zu können. Unten angekommen, sind die Kinder am Ende des Parcours angelangt. Super gemacht!

T Wenn es den Kindern zu langsam ist die Bank runterzurutschen, können sie eine Teppichfliese zum Runterrutschen nutzen.



Schluss:

M

Hütchen, ausgedruckte
Tierkarten

BREMER STADTMUSIKANTEN-LAUF

- E** Stellt 2 Hütchen in der Halle auf, um eine Strecke zu kennzeichnen. Die Kinder werden in 3-5 Teams je nach Anzahl der Kinder, eingeteilt. Es sollten nicht mehr als 3 Kinder in einem Team sein. Dann rennen die Kinder nacheinander von einem zum anderen Hütchen. Am Ende der Halle liegen 8-12 umgedrehte Tierkarten. Jedes Team muss einen kompletten „Tiersatz“ der Bremer Stadtmusikanten finden, d.h. eine Esel-, eine Hunde-, eine Katzen- und eine Hahnkarte. Ein Kind aus dem Team läuft los, deckt eine Karte auf und nimmt das Tier mit zu seiner Gruppe. Deckt ein Kind ein Tier auf, das das Team schon hat, deckt es die Karte wieder um und rennt zurück. Wenn die Kinder alle vier Tiere gesammelt haben, bauen sie sie übereinander (Esel, Hund, Katze, Hahn), wie sie in der Geschichte der Bremer Stadtmusikanten aufeinander stehen.



Schon gewusst?

Bei uns, der STB-Jugend, auf Instagram siehst du Turni toben, coole Challenges und jede Menge Content – sei dabei und folge uns!

STB
JUGEND

Wir heißen dort: [@stbjugend](https://www.instagram.com/stbjugend)



ZUSATZMATERIAL

Hier sind die Karten, die ausgedruckt werden können:

