



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Tatütata



JULI 2025

Welche Fahrzeuge sind mit einem „Tatütata“ unterwegs, welche kennt ihr?

Kennt ihr auch die Notfallnummer, wenn ihr in Not seid?

Sagt euren Kindern gerne eine Woche vor der Stunde, dass jeder ein Kuscheltier mitbringen darf.

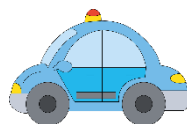
AUFWÄRMEN:

M Reifen, Farbkarten

POLIZEI, FEUERWEHR, KRANKENWAGEN

E Das Spiel geht wie das altbekannte Spiel „Feuer, Wasser, Sturm“. Es gibt insgesamt drei verschiedene Runden. Es werden Reifen in vier verschiedenen Farben (rot, grün, blau und gelb) in der Halle ausgelegt. Zudem benötigt ihr Farbkarten in den gleichen vier Farben, wie die Reifen sind.

1. Runde: Die Kinder laufen auf unterschiedliche Weise durch die Halle. Der ÜL hebt immer eine Farbe hoch, woraufhin die Kinder in den passenden Reifen rennen müssen.
2. Runde: Jetzt werden die Farben den Einsatzautos zugeordnet. Daraufhin ruft der ÜL nur noch die Autos und die Kinder rennen erneut zu den passenden Reifen:
 - Blau -> Polizeiauto
 - Rot -> Feuerwehrauto
 - Gelb -> Krankenwagen
3. Runde: Der ÜL beschreibt den Kindern ein kurzes Szenario und die Kinder entscheiden dann, in welchen passenden Reifen sie rennen → welches Auto muss zu welchem Einsatz fahren?
 - Ein Kind ist vom Klettergerüst gefallen und hat sich den Arm verletzt (Krankenwagen)
 - In einem Haus brennt es (Feuerwehr, ggf. Polizei und Krankenwagen)
 - Jemand hat in der Bücherei ein Buch gestohlen (Polizei)
 - Es ist Hochwasser und die Menschen müssen aus den Häusern geholt werden (Feuerwehr, ggf. Krankenwagen)
 - Es ist ein Autounfall passiert (Polizei, ggf. Krankenwagen)



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



MACH DICH FIT FÜR DEN EINSATZ

M Keine

E Alle stellen sich in einen Kreis auf, alle Kinder werden nun zu Einsatzkräften, die sich fit halten müssen. Es geht reihum, jedes Kind darf einmal ein Kommando rufen, indem es ein Einsatzwagen ruft. Je nach Auto werden dann verschiedene Kraftübungen ausgeführt, die vorher gemeinsam festgelegt werden.

- Polizeiauto -> 5x rechts, 5x links im Wechsel nach vorne in die Luft boxen
- Feuerwehr -> 5 – 10 Kniebeugen
- Krankenwagen -> 5 – 10 Strecksprünge aus der Hocke



HAUPTTEIL:

AUF DEM WEG DER RETTUNG

E Es werden 2 Teams gebildet. Dann wird ein Parcours zweimal identisch aufgebaut. Die Teams müssen den Parcours als Rettungsdienst bewältigen. Jedes Team bekommt ein Parteiband in einer unterschiedlichen Farbe. Die Teams stellen sich vor ihrem jeweiligen Parcours hinter einer Linie in einer Reihe auf. Die Kinder werden nun zu Rettungskräften, die nacheinander zum Einsatz kommen. Das erste Kind des Teams läuft mit dem Parteiband los, überquert den Parcours und am Ende des Parcours wartet der Patient (Kuscheltier) auf das Kind. Die Kinder müssen den Patienten mitnehmen und wieder sicher zurück durch den Parcours bringen. Sobald sie zurück bei ihrem Team sind, wird das Parteiband übergeben und das nächste Kind startet zum Rettungseinsatz des Patienten.

A Gestartet wird mit einem Hütchen-Slalom. Danach wird eine Matte hingelegt, worauf die Kinder eine Rolle machen können, und zum Schluss müssen sie noch eine Bank überwinden, indem die Kinder zweimal unter der Bank durchkrabbeln. Am Ende sitzen auf einer Bank oder hinter einer Linie die mitgebrachten Kuscheltiere der Kinder (Patienten).

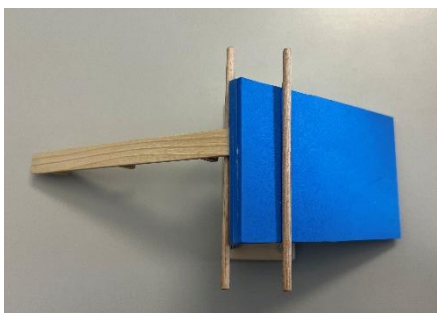
M Hütchen, 2 Bänke, 2 Matten, Kuscheltiere, Parteibänder

M Barren, 2 Weichbodenmatten, 2 Bänke, Sprossenwand, Reck, Seil, Rollbrett, Kästchen, Übungsschwebelbalken, Hütchen, Reifen

UNTERWEGS MIT DEN RETTUNGSKRÄFTEN

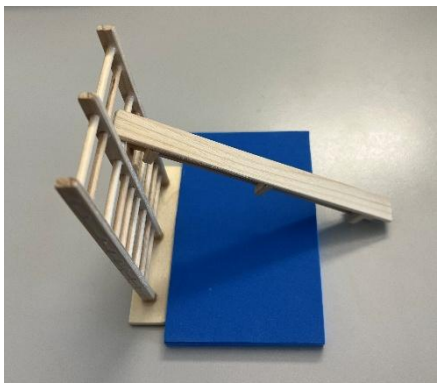
E Es werden fünf verschiedene Stationen in der Halle aufgebaut. Alle Stationen werden der Gruppe einmal erklärt, ggf. dürfen die Kinder im ersten Rundlauf jede Station einmal durchmachen. Danach sind die Kinder weiterhin Rettungskräfte und dürfen sich frei in der Bewegungslandschaft bewegen als Feuerwehrmann, Polizist oder Rettungssanitäter.

A



E Stellt einen Barren auf und klemmt eine Weichbodenmatte so ein, dass sie schräg nach unten zeigt – wie eine Rutschbahn. Achtet darauf, dass die Matte über die rechte Barrenstange geht (nicht wie auf dem Bild!) und sicher fixiert ist, damit sie beim Rutschen nicht verrutscht. Auf der gegenüberliegenden Seite wird eine Turnbank in den Barren eingehängt. Die Kinder klettern über die Bank nach oben, gehen über den Barren und rutschen dann über die schräg gestellte Weichbodenmatte wieder hinunter.

A

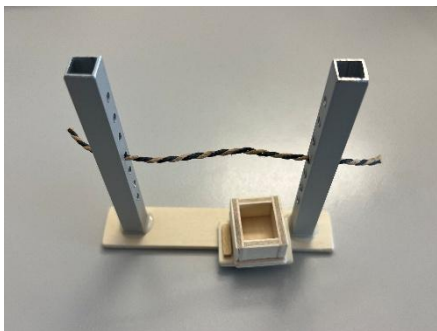


E Jetzt wird geklettert wie die Feuerwehr!

Hängt eine Turnbank mit einer Seite in die Sprossenwand ein. Über die Bank klettern die Kinder hinauf, bis sie die Sprossenwand erreichen.

Auf der anderen Seite der Sprossenwand klettern sie vorsichtig so weit herunter, wie sie sich sicher fühlen. Wenn sie sich trauen, springen sie von dort kontrolliert auf die darunterliegende Weichbodenmatte.

A



E Statt einer Reckstange wird ein starkes Seil zwischen zwei Reckpfosten gespannt – ungefähr auf Brusthöhe der Kinder.

Stellt ein kleines Kästchen umgedreht auf ein Rollbrett. Das Kästchen dient als Sitzfläche.

Jetzt setzen sich die Kinder auf das „Polizeiauto“ und ziehen sich mit den Händen am Seil entlang nach vorne.

A



E Der Übungsschwebebalken wird aufgestellt, um die Balance der mutigen Polizisten zu trainieren.

Manchmal müssen sich Polizisten heimlich anschleichen – ganz leise und vorsichtig. Genau das üben wir hier: Die Kinder balancieren langsam und mit voller Konzentration über den Schwebebalken, als würden sie sich an ein Versteck heranschleichen. Jeder Schritt muss leise und kontrolliert sein!

Hinweis: Die Gerätekombinationen müssen nach eigenem Ermessen abgesichert werden. Die Entwürfe sind ohne komplette Absicherung abgebildet.

A



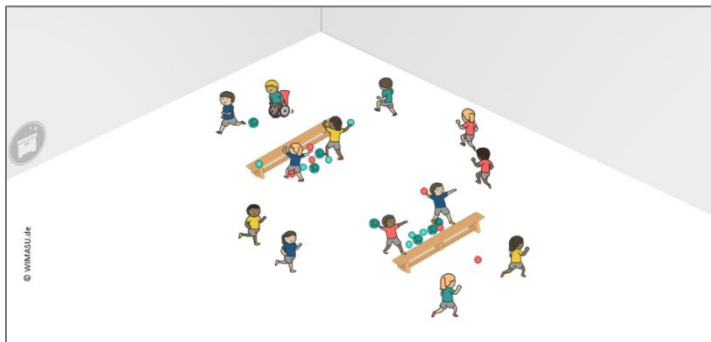
E Als Nebenstation können ein paar Reifen zum Durchspringen hingelegt werden und die die Hütchen eventuell für einen Slalom aufgestellt werden.

Schluss:

DIEBESTJAGD

M 2 Bänke, Softbälle

E Es werden 2 Bänke gegenüber voneinander mit einem großen Abstand aufgestellt. Dann werden 3-4 Polizisten ausgewählt, die zwischen den Bänken stehen. Die Polizisten bekommen die Softbälle. Die anderen Kinder sind die Diebe und rennen die ganze Zeit im Kreis um ein abgestecktes Feld. Sie kommen bei jeder Runde an den Bänken vorbei. Sobald die Diebe an der kurzen Seite der Runde sind, wo die Bänke stehen, dürfen die Polizisten die Diebe abwerfen. Jeder Dieb zählt, wie oft er von einem Softball getroffen wurde. Nach 3-4 Minuten werden dann die Polizisten ausgetauscht und die Anzahl der Treffer zusammengezählt.



SOMMERPAUSE

Wir sind bis Mitte September in der Sommerpause und wünschen euch erholsame Sommerferien 😊

Euer KiTu-Team



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