



## KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Sonne, Spaß und Freizeit mit  
Turni im Ferienlager

JUNI 2025

Turni geht diesen Monat ins Ferienlager. Er hat viele Freunde mitgenommen, mit denen er tolle Teamspiele draußen spielen darf. Viel Spaß mit Turni und seinen Freunden!

**Tipp:** Es können fast alle Spiele der gesamten Stunde auch draußen gespielt werden!

### AUFWÄRMEN:

### BEWEGE DICH ZUR GESCHICHTE „TURNI IM FERIENLAGER“

**M** Geschichte

- E** Alle Kinder stellen sich zu Beginn der Stunde in einen Kreis. Der ÜL liest die Geschichte „Turni im Ferienlager“ vor und alle machen gemeinsam die passenden Bewegungen dazu nach. Bewegungsideen stehen in Klammern im Text.

#### **Turni im Ferienlager**

Turni, der blaue neugierige **Hase**, war super aufgeregt. (aufgeregt herumspringen)

Endlich war es so weit: Das **große Ferienlager am Waldsee** begann! Doch diesmal reiste Turni nicht alleine (Nein-Bewegung mit dem Finger machen) – seine besten Freunde kamen mit! (Nachbarkind an die Hand nehmen)

Die Freunde machten sich zu Fuß auf den Weg ins Ferienlager. Wer ist denn alles dabei? Da war **Linus der Luchs**, er ist schlau und hat die Tipps und Tricks. (Kinder machen mit dem Zeigefinger am Kopf ein schlaues Zeichen)

**Otto der Otter**, ein echter Wasserspaß-Prof. (Schwimmbewegungen machen)

**Pia das Pony**, sanft und stark zugleich. (galoppieren) Sie trug den großen Rucksack für alle.

**Anton der Adler** kreiste schon über dem Lagerplatz (Fliegen mit ausgestreckten Armen) und rief laut: „Ich sehe den See! Wir sind gleich da!“

**Susi die Spinne** spann sofort ein gemütliches Netz zwischen zwei Bäumen – „Mein Zelt ist fertig!“, kicherte sie. (Spinnennetz in die Luft malen)



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



**Ebi der Eisbär** schleppte das Lagerfeuerholz - kein Problem für ihn! (Muskeln mit den Armen zeigen), während **Angelo der Affe** (Affenbewegungen machen) mit einem Purzelbaum über einen Baumstamm sprang. Turni lachte und hüpfte fröhlich im Kreis. „Das wird das beste Ferienlager überhaupt!“

Gemeinsam stellten sie Zelte auf, badeten im See - Otto konnte dabei sogar rückwärts tauchen - und abends saßen sie ums Lagerfeuer. (Hände aneinander reiben und sich auf die Beine legen)

Anton erzählte Geschichten aus der Luft, Angelo machte Quatsch und Ebi machte Stockbrot über dem Lagerfeuer, bis es goldbraun war. Turni knabberte zufrieden an einem Möhrenkeks. (Schmatz Geräusche machen)

Danach fielen alle müde in ihren Schlafsack im Zelt. Am nächsten Morgen nach dem Frühstück fanden die Tiere eine geheimnisvolle Karte im Zelt. „Ein Schatz ist irgendwo im Wald versteckt!“, las Turni aufgeregt vor. Schnell machten sie sich auf den Weg (auf der Stelle rennen).

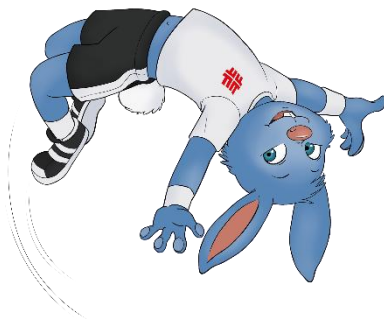
An einer alten Buche fanden sie das erste Rätsel. Linus der schlaue Luchs löste es blitzschnell – und ein Pfeil zeigte weiter nach Norden. Am Fluss mussten sie über glitschige Steine balancieren (balancieren auf einer Linie).

Otto der Otter half allen, sicher rüberzukommen. Auf der anderen Seite entdeckte Pia das Pony eine versteckte Holzkiste. Darin war der letzte Hinweis: „Wo der Adler kreist, ist das Ziel nicht mehr weit.“ (Flugbewegungen mit den Armen)

Anton der Adler flog los – und rief: „Da vorne! Unter der großen Eiche!“. Gemeinsam gruben sie – und fanden eine Kiste mit bunten Armbändern, Keksen und einem Brief:

**„Ihr seid ein echtes Traum-Team – mutig, klug und freundlich!“** (Alle Kinder springen und freuen sich)

Turni strahlte: „Das war das beste Abenteuer überhaupt! Komm lasst uns unseren Teamschrei rufen. (Mit der Gruppe einen „Teamschrei“ ausdenken und gemeinsam rufen)



**M** 2 Bälle

## KANNST DU DIR ALLE NAMEN MERKEN?

- E** Die Kinder stellen sich wieder in einen Kreis. Ein Kind bekommt einen Ball. Das Spiel beginnt: das Kind wirft den Ball zu einem anderen Kind. Bevor es den Ball loswirft, ruft das Kind laut und deutlich den Namen desjenigen Kindes, zu dem der Ball fliegt. So geht es weiter, bis jedes Kind den Ball einmal gefangen hat und der Ball schließlich wieder beim ersten Kind ankommt.

### Variationen:

- Der Ball wird zu Beginn vorwärts oder rückwärts im Kreis geworfen
- Der Ball wird in mehreren Runden einmal geworfen, einmal gerollt oder einmal geschossen von Kind zu Kind
- 2 Bälle sind im Spiel: ein Ball wird gerollt, der andere geworfen



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



## HAUPTTEIL:

Im heutigen Hauptteil der Stunde geht es um die Gemeinschaft, alle Spiele sind in Kleinteams oder im gesamten Team zu lösen. Zwischen den Spielen/Übungen kann der ÜL eine Reflexion zur Aufgabe mit den Kindern machen und die Gruppe unterstützen.

### KRANKENWAGEN

M 2 Matten,  
4 Gymnastik-  
stäbe

- E** Bei diesem Spiel gibt es einen Fänger, der die anderen Kinder „krank“ machen kann. Außerdem gibt es ein bis zwei Krankenwägen – bestehend jeweils aus zwei Kindern. Diese beiden Kinder halten gemeinsam zwei Stäbe an den Enden fest, sodass dazwischen eine Trage entsteht. Wenn ein Kind vom Fänger berührt wurde, ist es „krank“ und muss sich auf den Boden setzen. Nun kommt der Krankenwagen zur Hilfe. Die beiden Kinder mit den Stäben heben die Trage so an, dass sich der „Patient“ vorsichtig darauflegen kann – mit Händen und Füßen, die über die Stäbe hinausragen (am besten zu Beginn des Spiels einmal mit den Kindern testen). Der Krankenwagen bringt das kranke Kind vorsichtig ins „Krankenhaus“, das aus Matten besteht. Sobald ein neuer Patient dorthin gebracht wird, wird das vorherige Kind wieder gesund und darf wieder mitspielen.

M Weiche Bälle,  
Handtuch

### WIE VIELE BÄLLE KÖNNT IHR FANGEN?

- E** Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Zwei von ihnen gehen mit je einem Handtuch in die Mitte. Die beiden Kinder halten zusammen ein Handtuch fest, während die übrigen Kinder im Kreis außenrum je einen Ball bekommen. Alle Kinder spielen bei diesem Spiel gemeinsam. Bevor das Spiel beginnt, schätzen die beiden Kinder in der Mitte, wie viele Bälle sie mit ihrem Handtuch fangen können. Auf ein Startzeichen der Kinder in der Mitte werfen alle Kinder im Kreis ihre Bälle gleichzeitig in die Mitte. Die beiden Kinder versuchen nun mit ihrem Handtuch, so viele Bälle wie möglich aufzufangen. Dann werden die Kinder in der Mitte getauscht.

M Teppichfliesen

### DIE FLUSSÜBERQUERUNG

- E** Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team stellt sich an einem festgelegten Startpunkt auf. Jedes Team erhält so viele Teppichfliesen, wie das Team Mitglieder hat – je nach Schwierigkeit und Alter der Kinder können auch 1-3 Teppichfliesen weniger an das Team gegeben werden. Die Aufgabe besteht darin, gemeinsam eine bestimmte Strecke zurückzulegen, ohne dabei den Boden (Fluss) zu berühren. Dazu werden die Teppichfliesen nacheinander auf den Boden gelegt und betreten. Sobald keine freie Teppichfliese mehr zur Verfügung steht, muss das letzte Kind in der Reihe eine bereits benutzte Fliese aufheben und sie nach vorne weitergeben. So wandern die Fliesen Stück für Stück nach vorne, bis das gesamte Team die Strecke geschafft hat. Nur durch gute Zusammenarbeit und geschicktes Weiterreichen der Fliesen kann das Ziel erreicht werden.

Variation: Teppichfliesen, die keinen Kontakt zu einem Kind haben und einfach auf den Boden (in den Fluss geworfen werden) schwimmen weg und stehen dem Team dann nicht mehr zur Verfügung.



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



## EINE RUNDE MATTENRUTSCHEN

**M** 2 Weichbodenmatten

- E** Es werden zwei Teams gebildet, jedes Team bekommt eine Weichbodenmatte. Die Weichbodenmatte wird falschherum auf den Boden gelegt. Der Start ist hinter einer festgelegten Linie in der Halle. Auf ein Startsignal hin, nehmen immer mehrere Kinder aus dem Team Anlauf und springen auf die Matte, sodass die Matte nach vorne rutscht. Wer als erstes die Matte über der Ziellinie hat, hat gewonnen.

## Schluss:



## DIE RAUPE

**M** Hütchen

- E** Die Kinder bilden eine lange Reihe, die Raupe. Am Kopf der Raupe sind die Augen, d.h. das erste Kind hat die Augen offen, während die anderen Kinder alle nicht sehen und die Augen zu machen oder ggf. eine Augenbinde bekommen. Der Kopf der Raupe sucht sich nun einen Weg und führt die Kinder durch die Halle. Je nachdem wie lange sich die Gruppe schon kennt bzw. je nach Alter der Kinder muss die Übung variiert werden.

### Variationen:

- Nicht alle Kinder in der Raupe sind blind, sondern nur einzelne Kinder abwechselnd
- Es können Hindernisse mit Hütchen oder Matten aufgestellt werden, die die Raupe überwinden muss.
- Die Kinder dürfen nicht reden

**T**

Ist die Gesamtgruppe zu groß, können auch mehrere Raupen gebildet werden.

Und um die Stunde perfekt abzuschließen als Team, darf natürlich der Teamschrei (ggf. der vom Anfang der Stunde) nicht vergessen werden. Gebt nochmal alles als Team!

### Schon gewusst?

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

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



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

