



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Hex hex, bling bling hier
kommt ein Klingeling

MÄRZ 2025

Lasst euch verzaubern von Hexen, Zauberern und Feen.
Wir haben für euch in diesem Monat eine Spielestunde
zusammengestellt. Also holt die Zauberstäbe raus, verzaubert die Halle und lasst es los
gehen.

AUFWÄRMEN:

DIE GUTE FEE

M

Leibchen oder
Parteibänder

E Zwei Kinder (die Zauberer) werden mit einem Leibchen oder einem Parteiband gekennzeichnet und verlassen für kurze Zeit die Turnhalle. Während die Zauberer vor der Tür warten, bestimmt der Übungsleiter ein Kind zur "GUTEN FEE". Die Zauberer werden in die Halle gerufen und beginnen sofort damit, die anderen Kinder zu fangen. Jedes Kind, das vom Zauberer abgeschlagen wird, bleibt versteinert stehen und legt die Hände auf den Kopf.

Wenn nun die "Gute Fee" die versteinerten Spieler mit dem Finger berührt, sind sie wieder befreit und können erneut mitspielen.

Sobald die Zauberer herausgefunden haben, wer die "gute Fee" ist und sie gefangen wird, ist das Spiel zu Ende. Wenn es den Kindern zu langweilig wird oder das Spiel zu schnell zu Ende geht, wählt zwei Feen aus oder nur einen Zauberer.



T

Die versteinerten Kinder dürfen die "gute Fee" natürlich nicht mit Namen rufen, sondern nur: "Gute Fee befreie mich!"

M

=Material

E

=Erklärung

A

=Aufbau

T

=Tipp



HAUPTTEIL:

DER VERZAUBERTE BALLON

- E** Pustet genügend Luftballons auf, sodass jedes Kind einen Luftballon bekommt. Jetzt ist die Aufgabe aller Kinder, den Luftballon in der Luft zu halten.

Am Anfang wird ein Zauberer/Hexe festgelegt, der/die angibt, welche Körperteile benutzt werden dürfen, um den Luftballon in der Luft zu halten. Nur mit diesem Körperteil wird dann der Luftballon oben gehalten.

Beispiele für Körperteile:

- Rechte/linke Hand
- Rechter/linker Fuß
- Bauch
- Schulter
- Kopf



M Luftballons



M Gymnastikstäbe

HEXENFEST

- E** Jedes Kind ist eine gute Hexe und hat einen Stab (Gymnastikstab) als Besen. Lasst Musik ablaufen, währenddessen fliegen die Kinder auf ihren Besen durch die Halle. Bei Musikstopp bekommen die Hexen Aufgaben von dem ÜL, die sie erfüllen müssen.

Hier sind Beispiele für die Aufgaben:

- Die Hexen setzen sich hin.
- Die Hexen stellen den Stab auf und tanzen um den Besen herum.
- Die Hexen balancieren den Besen auf der inneren offenen Handfläche.
- Die Hexen werfen den Besen von der einen Hand in die andere Hand.
- Die Hexen halten den Besen mit beiden Händen und steigen darüber.
- Die Hexen drehen den Besen mit den Fingern.



M 2 Bänke, Kasten, Hütchen, Gegenstände zum Verstecken

ZUTATEN FÜR DEN ZAUBERTRANK IM ZAUBERWALD

- E** Baut einen Parcours zweimal auf. Stellt dafür eine Bank hin und anschließend ein Mittelstück des Kastens, wo die Kinder durchkrabbeln sollen. Dahinter werden 10-15 Hütchen aufgestellt, unter 5 Hütchen werden Gegenstände versteckt.

Die Kinder müssen jetzt die Zutaten für deren Zaubersuppe im Zauberswald (Hütchen) finden. Es werden zwei Teams gebildet, jedes Team stellt sich an den Anfang eines Parcours. Auf dem Hinweg zum Wald durchqueren die Kinder den Parcours. Ist der Parcours geschafft, deckt das Kind ein Baum (Hütchen) auf und schaut, ob etwas darunter ist. Liegt etwas darunter, wird es mitgenommen und das Hütchen wieder hingestellt. Das Team, welches als erstes alle 5 unterschiedlichen Gegenstände gefunden hat, hat gewonnen.

Ideen für unter die Hütchen:

Sandsäckchen, Tennisball, Bierdeckel, Seil, Chiffontuch

Schluss:

M Schwungtuch

DER ZAUBERTRANK WIRD GEKOCHT

- E** Ein Schwungtuch wird offen auf den Boden gelegt. Das Gewinnerteam, was die Runde davor gewonnen hat, darf jetzt die Zutaten für den Zaubertrank (gefundene Gegenstände unter den Hütchen) in die Mitte des Schwungtuchs legen.

Jetzt wird es Zeit zu zaubern, je nach dem wie viele Kinder da sind, kann jedes Kind oder wer möchte, ein Zauberspruch für den Hexentrank aufsagen. Dann wird das Tuch ordentlich geschüttelt und der Zaubertrank zusammengemischt. Danach können weitere Spiele zum Abschluss mit dem Schwungtuch gespielt werden. Die Kinder können z.B. unter dem Tuch durchrennen oder die Plätze tauschen. Am Ende können sich alle darunter verstecken und wie in einem Hexenzelt sich klein machen. Und schon ist der Zaubertrank fertig.

Beispiel eines Zauberspruchs:

„Zaubertrank, so stark und klar, lasse Ranken wachsen, wunderbar!“



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)