



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Eine spannende
Dschungelexpedition mit
tierischen Überraschungen

NOVEMBER 2023

Heute gehen wir gemeinsam auf eine Dschungelexpedition. Dort werden wir auf verschiedene Dschungelbewohner treffen. Also lasst uns diese Expedition beginnen und gemeinsam den Dschungel erforschen. Seid ihr dabei?

AUFWÄRMEN:

DSCHUNGELBEWOHNER

M Kleingeräte, Kästen

- E** Zunächst sammeln sich alle Kinder in der Mitte der Halle. Dann gibt es einen Countdown, bei dem alle gemeinsam von 10 herunterzählen und sich dann frei in der Halle bewegen. In der Halle sind Kleingeräte und kleine Kästchen verteilt, die beim Laufen oder den Übungen eingebaut werden können. Während die Kinder sich frei bewegen, nennt der ÜL verschiedene Tiere. Passend dazu bewegen sich dann alle wie das genannte Tier. Die Kinder können auch selbst Tiere vorschlagen und eine Bewegung dazu zeigen.

Mögliche Dschungelbewohner und passende Bewegungsformen:

- Tiger (auf allen Vieren laufen)
- Affe (über und auf die Kleingeräte springen)
- Schlange (Arme vor dem Körper ausstrecken und die Handflächen zusammenlegen. Dann schlängeln durch den Raum bewegen)
- Faultier (ganz langsam durch die Halle bewegen)
- Bär (stampfen)
- Panther (möglichst schnell durch die Halle bewegen)
- Elefant (mit dem Arm einen Elefantenrüssel nachahmen)



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



EIN BÄRENSTARKES DUELL

M 1 Tau

- E** Heute ist ein stürmischer Tag im Dschungel und zwei Bärenfamilien sind auf der Suche nach Honig. Dabei treffen sie aufeinander und treten gegeneinander an. Der Sieger gewinnt den Honig. Der ÜL teilt die Kinder in zwei gleichgroße Teams auf und diese stellen sich gegenüber auf. Dabei stehen beide Teams hinter einem Springseil oder hinter einer Linie. Dann gehen die Teams an die Tauenden und das Duell kann starten. Das Ziel ist es, das gegnerische Team über das jeweilige Springseil bzw. die jeweilige Linie zu ziehen. Es können mehrere Runden gespielt werden.

HAUPTTEIL:

STOPPTANZ

M Kein Material

Runde 1: Stopptanz mit Musik

- E** Die Kinder tanzen und bewegen sich wie wilde Dschungeltiere durch die Halle, solange die Musik spielt. Sobald diese stoppt, müssen die Kinder in der aktuellen Position verharren und dürfen sich nicht mehr bewegen. Wer sich dann bewegt oder seine Position nicht halten kann, macht fünf Kniebeugen oder rennt eine abgesteckte Runde in der Halle. Dann geht es weiter.

T Liedempfehlung: [Die Affen rasen durch den Wald](#)



M Farbkarten, Reifen

Runde 2: Stopptanz mit Farbkarten

- E** Der ÜL sucht sich 2-3 Tiere aus. Jedem Tier wird eine Farbkarte zugeordnet. Wenn die Musik stoppt, sagt der ÜL ein Tier an und hält die passende Farbkarte dazu nach oben. Die Kinder bewegen sich daraufhin wie das genannte Tier bis die Musik wieder weiterläuft. Der ÜL wiederholt die verschiedenen Tiere einige Male. Die Tiere können auch von der Aufwärmübung übernommen werden.

Beispiel:

-  **Elefant:** graue Karte – die Kinder bewegen sich stampfend und machen mit den Armen einen Elefantenrüssel
-  **Tiger:** gelbe Karte – die Kinder bewegen sich auf allen Vieren fort und machen typische Raubtiergeräusche
-  **Schlange:** grüne Karte – die Kinder strecken die Arme vor dem Körper aus und legen die Handflächen zusammen. Dann bewegen sie sich schlängelnd durch den Raum.

Variationen:

- Es wird ohne Musikstopp durchgeführt
- Der ÜL hält nur die Farbkarte hoch, ohne das Tier zu sagen
- Der ÜL tauscht die Farbkarten durch Reifen aus

KOKOSNÜSSE STEHLEN

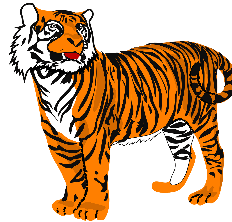
M Bälle, 2 kleine Kästen

- E** Die Bälle werden in diesem Spiel zu Kokosnüssen. Es gibt zwei Teams und jedes bekommt einen kleinen Kasten in der Halle. Vor Spielbeginn werden in der Halle ein paar Bälle verteilt und der ÜL wirft nach und nach weitere „Kokosnüsse“ ins Spielfeld. Auf ein Kommando versuchen die beiden Teams so schnell wie möglich, die Kokosnüsse in ihren Kasten zu legen. Sobald der ÜL alle Bälle ins Feld geworfen hat, gewinnt das Team mit den meisten Kokosnüssen. Dabei zählen nur die Kokosnüsse, die in den kleinen Kästen liegen.

DIE TIGER SIND LOS

M Kein Material

- E** Zunächst werden zwei „Tiger“ bestimmt, die an einem Ende der Halle auf allen Vieren herumlaufen. Die anderen Kinder sind die „Touristen“. Diese starten am anderen Ende der Halle und gehen auf Safari. Sie gehen auf die Tiger zu und fotografieren sie, gehen immer näher an sie ran. Nun ruft der ÜL: „Die Tiger sind los!“. Auf dieses Kommando hin stehen die Tiger auf und versuchen möglichst viele Touristen, die schnell den Rückzug hinter eine Linie in der Halle antreten, zu schnappen. Die gefangenen Touristen werden für die nächste Runde auch zu Tigern. Sind alle Touristen zu Tigern geworden, ist das Spiel zu Ende.



Schluss:

BÄRENMASSAGE

M Kein Material

- E** Die Kinder setzen sich in einen Kreis oder setzen sich zu zweit hintereinander. Dann malen sie auf den Rücken des vorherigen/anderen Kindes mit den Händen ein Gegenstand aus dem Dschungel. Das Kind, das nicht malt, muss konzentriert aufpassen, um zu erraten, was auf sein Rücken gemalt wird.

Variationen:

- Es werden 2er Teams gebildet und danach getauscht
- Alle Kinder setzen sich in einen Kreis und malen auf den Rücken des Vorderkindes



Dschungelkönig

M 1 Schatz, 1 Tuch

- E** Zuerst wird ein Dschungelkönig ausgewählt. Dieses Kind sitzt mit einem Schatz, z.B. einem Schlüsselbund, in der Kreismitte. Dabei sind die Augen mit einem Tuch verbunden. Ein Kind wird bestimmt, welches versuchen soll, ganz leise und vorsichtig den Schatz zu stehlen, sodass der Dschungelkönig es nicht merkt. Sobald er jedoch hört, dass sein Schatz gestohlen wird, macht er ein lautes „Dschungelgeräusch“ (z.B. Uhah!) und er hat gewonnen. Wenn der Schatz gestohlen wird, ohne dass der Dschungelkönig etwas merkt, ist der „Dieb“ der Gewinner.

Variation:

- mehrere Kinder versuchen nacheinander den Schatz zu stehlen