



KINDERTURNSTUNDE DES MONATS

Willkommen im Nimmerland!
Im Nimmerland sind alle Kinder willkommen.
Es gibt für JEDEN viel zu entdecken und auszu-
probieren.

FEBRUAR 2022

Mit unserer Kinderturnstunde im Februar wollen wir in die Welt von Nimmerland eintauchen. Dazu laden wir JEDES Kind ein, denn es gibt Stationen, Spiele und Aufgaben, die so gestaltet sind, dass alle Kinder die Möglichkeit haben, mitzumachen.

Außerdem wollen wir mit dieser Stunde, z.B. durch Teamspiele, aber auch durch das Überlegen eines coolen Teamspruchs das Wir-Gefühl in der Gruppe stärken und somit erreichen, dass es auch für die Kinder keinen Unterschied mehr macht, ob jemand eine Beeinträchtigung hat oder nicht.

Und damit wünschen wir viel Spaß im Nimmerland!



M Musik, Musik-
box/Anlage

T Falls ein Kind nicht mit-
machen kann oder will,
kann es die Musik
stoppen.



Musikstopp

E Die Kinder tanzen und toben zur Musik durch die gesamte Halle. Dann drückt der ÜL oder ein Kind auf Pause (Stopp). In diesem Moment versucht die Fee Tinkerbelle (ÜL oder ein Kind) die Kinder zu suchen. Sie kann diese aber nicht finden, da die Kinder nach Musikstopp ganz still stehen bleiben und sich nicht mehr bewegen. So zieht sie wieder weiter und die Musik schaltet sich wieder ein. Wer schafft es am längsten vor der Fee verborgen zu bleiben?

Bewegt sich eines der Kinder und wird so von Tinkerbelle entdeckt, macht es fünf Hampelmänner und steigt wieder ins Spiel ein.

Variation:

Zwei Kinder bilden ein Tandem und laufen gemeinsam durch die Halle und stoppen bei Musikstopp.

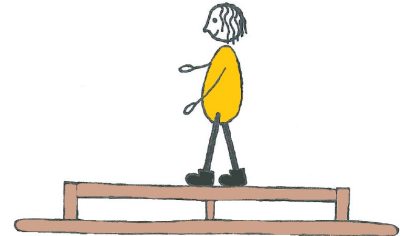
Musikvorschläge:

- Lass los (Eiskönigin)
- Probiert mal mit Gemütlichkeit (Dschungelbuch)

Piratenschatz im Nimmerland

- E** Drei Bänke werden nebeneinander aufgestellt. Die Kinder verteilen sich gleichmäßig dahinter. Um zu dem Schatz der Piraten in Nimmerland zu gelangen, müssen die Kinder verschiedene Aufgaben lösen. Dafür werden den Kindern vom ÜL verschiedene Aufgaben gestellt, wie sie die Bank überqueren sollen. Jedes Kind löst die Aufgabe auf seine eigene Weise. Bei den Aufgaben ist es wichtig, dass der ÜL einen gewissen Spielraum und Variationsmöglichkeit gibt, damit auch jeder die gestellte Aufgabe lösen kann.

M 3 Bänke,
evtl. Seile

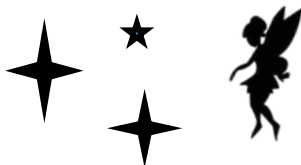


Variationen:

- Als Alternative zur Bank können Seile auf dem Boden ausgelegt werden.
- Die Bank kann mit der breiten oder schmalen Seite aufgestellt werden. Die 3 Bänke können dabei auch unterschiedlich aufgestellt werden.

Beispiele:

- die Kinder sollen die Bank überqueren, ohne den Boden zu berühren
- die Kinder sollen bis zum Ende der Bank, fünfmal darüber springen
- ein weiteres Körperteil außer den beiden Füßen soll beim Überqueren die Bank berühren



M 1 Puzzle pro
Gruppe

T Die Größe des Puzzles sollte
von der Schwierigkeit und
Größe an das Können der
Kinder angepasst sein.

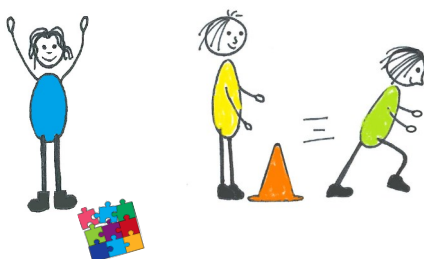
Puzzle Teamspiel

- E** Die Fee Tinkerbell wurde von den Piraten entführt, da die Kinder es geschafft haben, ihren Schatz zu klauen. Nun wollen die Kinder Tinkerbell wieder befreien.

Die Gruppe wird in mehrere Kleingruppen geteilt und steht an einem Ende der Halle. Die Puzzleteile werden auf der anderen Seite auf dem Boden verteilt. Um die Fee zu befreien, müssen die Kinder einer Gruppe alle Puzzleteile ihres Puzzles holen und sie zusammen setzen. Nun rennt immer ein Kind nach vorne und holt ein Puzzleteil, braucht ein Kind Hilfe, kann dieses mit einem anderen Kind zusammen zum Puzzle rennen. Wenn der Läufer wieder am Startpunkt angekommen ist, darf der Nächste los laufen. Alle nichtlaufenden Mitspieler versuchen in dieser Zeit, das Puzzle zusammen zu setzen. Zum Schluss kontrolliert der ÜL, ob das Puzzle richtig zusammengesetzt wurde. Haben die Kinder es geschafft, ist die Fee frei!

Variation:

Die Gangart zu den Puzzleteilen kann variiert werden. Zum Beispiel im Spinnengang.

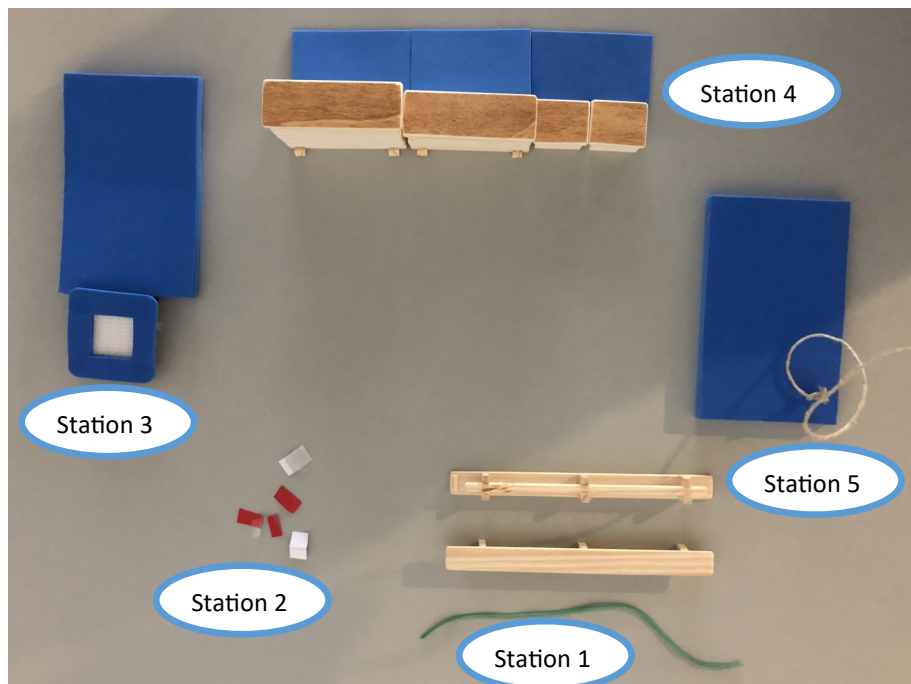


Freies Bewegen im Nimmerland-Parkour

- E** In der Halle werden verschiedene Stationen aufgebaut, die jedes Kind nach Belieben aussuchen darf. Für alle Können-Niveaus der Kinder sollte etwas dabei sein.

Der ÜL gibt den Kindern ein gewisses Zeitfenster (z.B. 20 Minuten), in denen sie sich ihre Übungen selbst aussuchen dürfen und nach Lust und Laune durchs Nimmerland fliegen und toben können. Eventuell macht es Sinn immer zweier Pärchen zu bestimmen.

A



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

Station 1: Balancieren

Es werden die verschiedensten Möglichkeiten zum Balancieren aufgebaut. So kann ein Seil auf den Boden gelegt, eine Bank richtig und einmal falsch herum aufgestellt werden. Natürlich können auch die Linien auf dem Hallenboden mit einbezogen werden. Nun können die Kinder über einen Fluss voller Krokodile oder einfach nur über einen Baumstamm balancieren.

Station 2: Tücher

An dieser Station werden viele bunte Tücher hingelegt, mit denen die Kinder experimentieren können. Sie können die Tücher nach oben werfen, sie als Superman-Umhänge verwenden... Den Kindern sind keine Grenzen gesetzt und haben die Möglichkeit sich zu verkleiden, wie die Kinder im Nimmerland. Wichtig ist genügend Platz zum Ausprobieren frei zu lassen.

Station 3: Minitrampolin

Es wird ein Minitrampolin mit einer Weichbodenmatte dahinter aufgebaut. Wenn die Kinder zuvor noch kein Minitrampolin gesprungen sind, kann der ÜL nun eine Einführung geben. Falls die Kinder schon einmal Erfahrungen mit dem Minitrampolin hatten, können sie verschiedene Sprünge und Drehungen ausprobieren. Diese Station soll das Fliegen im Nimmerland symbolisieren.

Station 4: Kästen

Es werden mehrere Kästen mit unterschiedlichen Höhen aufgebaut und mit kleinen blauen Matten gesichert. Nun können die Kinder nach eigenem Empfinden von den unterschiedlich hohen Kästen herunter springen, so als würden sie von den Bäumen ins Nimmerland herunter hüpfen.

Station 5: Taue

An dieser Station können die Kinder mit den Tauen schwingen, versuchen daran hochzuklettern oder sich einfach nur dran hängen. So können sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen und sich vorstellen, dass sie an Lianen im Nimmerland schwingen.

Schwungtuch

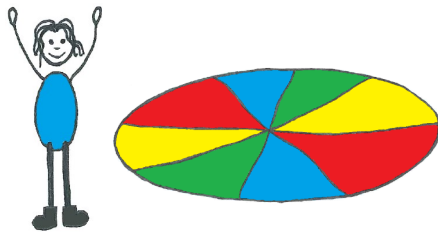
- M** Schwungtuch, evtl.
Tischtennisbälle/
Sandsäckchen

- T** Um das Miteinander zu
stärken, kann der ÜL
auch mitspielen.

- E** Heute geben die Feen zum Abschluss ein kleines Fest im Nimmerland. Dazu nimmt jedes Kind an einem Stück des Schwungtuchs in die Hand. Zuerst können die Kinder versuchen Wellenbewegungen zu machen und sich somit für das Fest der Feen bereit machen. Dann können einzelne Aufgaben vom ÜL gestellt werden, die die Kinder zusammen lösen müssen.

Beispiele:

- auf das Tuch werden unterschiedliche Gegenstände gelegt, z.B. Tischtennisbälle, Sandsäckchen... Die Bälle stellen kleine Feen dar, die auf dem Tuch tanzen und springen wollen. Die Kinder müssen versuchen die Feen durch Wellen tanzen zu lassen, ohne dass ein Ball herausfällt.
- Wieder werden Bälle in das Tuch gelegt. Dies ist das restliche Konfetti, dass von der Party der Feen übrig geblieben ist. Nun müssen die Kinder versuchen alles aus dem Tuch zu befördern, um alles sauber zu machen.



Teamspruch

- E** Zum Schluss der Stunde kann sich die ganze Gruppe noch gemeinsam einen lustigen Teamspruch überlegen. Gerne kann dabei auch ein Gruppenname entstehen. Dies zeigt, dass die Kinder in der Gruppe genauso zusammenhalten, wie die Kinder im Nimmerland.

- M** Kreativität

Beispiele:

- 1,2,3—Wir sind ein Team!
- Wir toben, wir lachen—zusammen können wir alles schaffen!



Komm mit mir. Komm mit ins Nimmerland. - Peter Pan

Ihr möchtet mehr über das Thema „Kinderturnen für alle“ erfahren?
Dann schaut auf unserer Webseite unter Regionalliga Inklusion nach:
[Schwäbischer Turnerbund: Regionalliga Inklusion \(stb.de\)](http://SchwäbischerTurnerbund:RegionalligaInklusion(stb.de))
Dort findet ihr hilfreiche Tipps für Fördermittel, Fortbildungen und Inhalte für eine inklusive Kinderturnstunde.