



# TAG DES KINDERTURNENS 2020



## DIE KÜRBISSSUCHE

KINDERTURN-  
ABZEICHEN  
FÜR ALLE

KÜRBIS-  
CHAOS-  
RALLYE



TURNI-RUN  
FÜR ALLE



MUCK &  
MINCHEN  
TEST

KÜRBIS-  
SUCHE



## Mit Verantwortung zum Tag des Kinderturnen

### Muck und Minchen Test

#### Bewegungsgeschichte

Gar nicht weit von hier, in der Nähe von Turnhausen, hoch auf einem Berg, lebt ein Graf mit dem Namen Kürbiskern. Graf Kürbiskern liebt Kürbisse über alles, so sehr, dass er alle Kürbisse im Land besitzen möchte. Deshalb macht er sich eines Nachts im Herbst auf den Weg, um alle Kürbisse, die er finden kann, zu Stehlen. Währenddessen stecken in Turnhausen Turni, Lumi, Muck und Minchen schon tief in den Vorbereitungen für das bevorstehende Kürbisfest. In den vergangenen Wochen haben sie fleißig Kürbisse gesammelt, um heute gemeinsam lustige Gesichter hinein zu schnitzen.

Als Muck die Kürbisse ins Haus holen möchte, stellt er voller Schrecken fest, dass alle Kürbisse verschwunden sind. Stattdessen liegt nur ein kleiner Zettel dort, auf dem steht:

„Bereit für ein Abenteuer? Dann folgt der Spur und löst die Aufgaben und Rätsel.

Also machen sich die vier Freunde auf den Weg, aber in welche Richtung sollen sie nur laufen? Da entdeckt Lumi kleine Pfeile aus Ästen auf dem Boden, die alle in die gleiche Richtung zeigen. Sie beschließen diesen zu folgen. Die Spur endet an einer hohen Mauer. Wie sollen die Freunde nur ohne Leiter hinüberkommen?

Minchen erinnert sich, an einen alten Geheimgang, der durch die Mauer führt und grübelt, wie dieser wohl zu finden sei. Sie laufen an der Mauer entlang und finden einen Ball. **Muck prellt diesen ein paar Mal auf den Boden**, um besser nachdenken zu können und wie von Zauberhand erscheint ein kleiner Durchgang im Mauerwerk, durch den die Freunde hindurchlaufen können. Am Eingang hängen Kürbislampen. Jeder greift sich einen Lampion, der den Freunden den Weg erleuchtet.

Nachdem die Freunde den Tunnel passiert haben, folgen sie dem Weg bis hin zu einer Gabelung. Müssen sie nun in Richtung Fluss oder in Richtung des Waldes laufen? Turni entdeckt ein kleines Schild und liest laut vor: „Löse das Puzzle und der richtige Weg wird sich euch offenbaren.“ Nachdem die Freunde das Puzzle erfolgreich gelöst haben, steigt dichter orangener Nebel auf, aus dem sich zunächst ein Kürbis und dann die Worte „WALD“ formen.

Lumi, Turni, Muck und Minchen marschieren durch den Nebel in Richtung Wald. Je näher sie dem Wald kommen, desto dunkler wir es. Muck bleibt wie plötzlich angewurzelt **auf einem Bein stehen**.

„Schaut mal dort hinten in der Baumkrone leuchtet etwas. Ob das ein neuer Hinweis ist?“ ruft er Minchen und Turni zu. Die Freunde folgen dem Leuchten, das Muck entdeckt hat. Der Baum ist voller Kürbisse mit lustig ausgeschnittenen Gesichtern. Auf einer kleinen Notiz steht geschrieben: „In einem der Kürbisse versteckt sich ein Hinweis.“ Die Vier machen sich Gedanken, wie sie wohl an den nächsten Hinweis gelangen können, denn der Baum ist sehr hoch und nicht zum Klettern geeignet. Da fällt Turni ein, dass Muck vorhin den Ball in seinen Rucksack gesteckt hat. „Wir könnten versuchen, den **Ball hinauf zu werfen**, vielleicht gelingt es uns, die Kürbisse abzuwerfen“. Lumi greift sich den Ball und wirft ihn einige Male erfolgreich in die Baumkrone hinauf. Nach und nach fallen Kürbisse herab, welche die anderen drei auffangen. Einen Kürbis können sie jedoch nicht fangen. Er stürzt auf den Boden und zerspringt in viele Kürbisschnitte, die sich zu einem Pfeil zusammenformen. Hier entlang müssen wir, rufen die Freunde im Chor. Sie folgen der Pfeilrichtung tiefer in den Wald, bis ihnen das Dickicht den Weg versperrt. Hier kommen sie wohl nicht weiter, oder doch?

Turni macht einen **Purzelbaum** durch das Unterholz. Und tatsächlich: Mit **Rolle, Rad und Handstand schaffen** die Freunde es sich einen Weg durch das Gestrüpp zu bahnen.

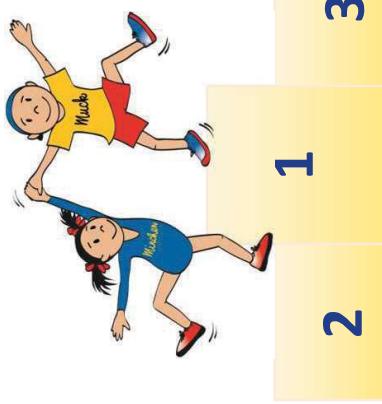
Dahinter befindet sich eine riesige Waldlichtung und sie können die Burg von Graf Kürbiskern sehen. „Los, Graf Kürbiskern hat unsere Kürbisse bestimmt dort versteckt.“ Muck und Minchen, Turni und Lumi eilen los, bis sie kurz vor der Burg auf einen flachen Tunneleingang stoßen. Da kommen wir wohl nur kriechend durch, sind sich die Vier einig. Nachdem sie schon ein gutes Stück vorangekommen sind, wird der Weg durch einige Steine versperrt. „Hier kommen wir nicht weiter, ohne die Steine aus dem Weg zu räumen“. So legen sich die Freunde auf **den Rücken und schaufeln die Hindernisse (über den Kopf hinweg)** aus dem Weg. Das war anstrengend. Lumi, Muck, Minchen und Turni sind ziemlich erschöpft, aber der Weg ist frei zum Weiterkriechen. Nach einer Weile entdecken die Freunde eine Falltür über sich, die blitzartig geöffnet wird. Über ihnen steht Graf Kürbiskern und nimmt die Freunde in Empfang. „Wie ich sehe, konntet ihr alle Rätsel und Aufgaben lösen. Folgt mir.“

Turni, Lumi, Muck und Minchen folgen dem Graf in einen großen Saal. Dieser ist festlich mit den verschwunden Kürbissen geschmückt. Graf Kürbiskern hat alle Kürbisse ausgehöhlt und lustige Gesichter hineingeschnitten. „Herzlich Willkommen zum Kürbisfest“, ruft Kürbiskern, „lasst uns gemeinsam feiern! Als Belohnung für eure gelösten Aufgaben bekommt jeder von euch noch eine Überraschung.“ (**Urkunde ausgeben**)

Seid ihr bereit für ein kleines Abenteuer mit Turni, Lumi, Muck und Minchen? Dann los! Folgt den vier Freunden und feiert mit ihnen und Graf Kürbiskern ein großartiges Fest.

# Zeig was du kannst! **MUCK & MINCHEN**

sind begeistert, dass du den Test machst!

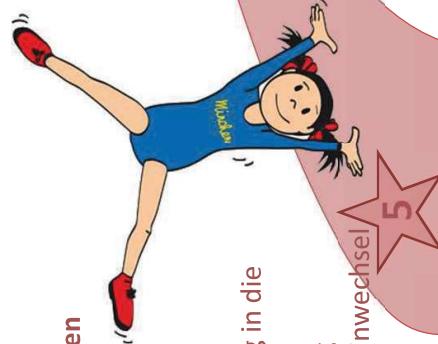


## Gerättturnen: Bodenturnen

Turne drei Elemente  
nachfolgender Auswahl

- Rolle rückwärts
- Kopfstand
- aus der Hockstellung in die Kerze

- $\frac{1}{2}$  Drehung einbeinig
- Strecksprung mit Beinwechsel



## Turnspiele: Faustball

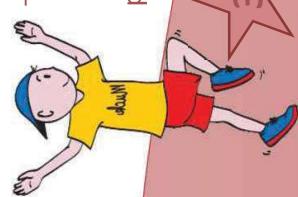
- Ball auf der Stelle mit der Faust auf den Boden prellen
- pro Lebensalter = 1x prellen



## Gymnastik/Tanz : Balance

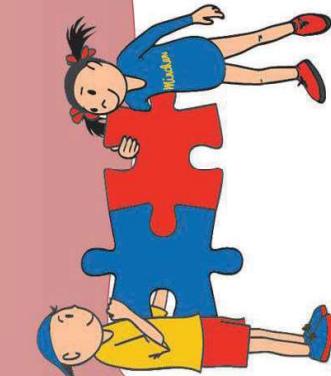
- Balance im einbeinigen Ballenstand (Zehenspitze) halten

pro Lebensalter = 1sec halten



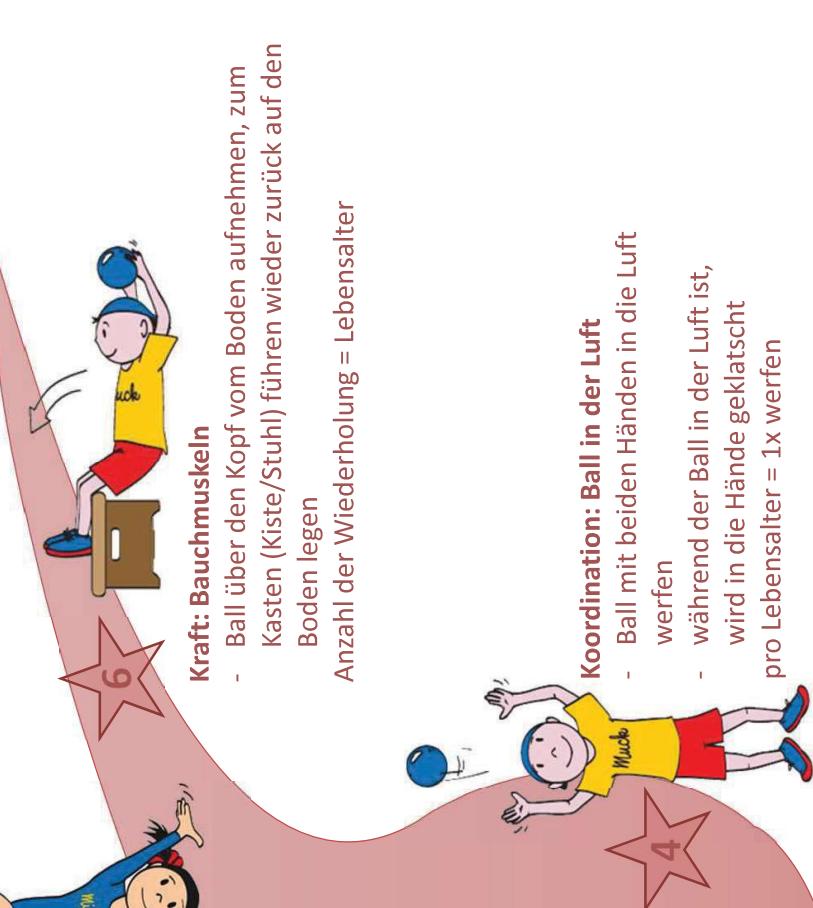
## Koordination: Ball in der Luft

- Ball mit beiden Händen in die Luft werfen
  - während der Ball in der Luft ist, wird in die Hände geklatscht
- pro Lebensalter = 1x werfen



## Denkspiele: Puzzle

- 30-teiliges Puzzle in vier Minuten richtig zusammensetzen



## Kraft: Bauchmuskel

- Ball über den Kopf vom Boden aufnehmen, zum Kasten (Kiste/Stuhl) führen wieder zurück auf den Boden legen

Anzahl der Wiederholung = Lebensalter