



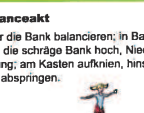




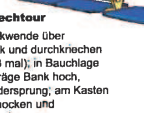




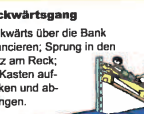



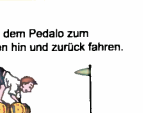



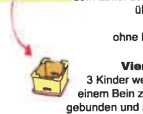










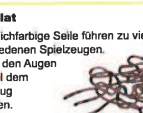
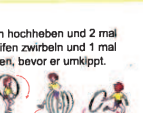





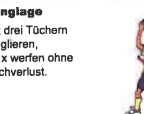

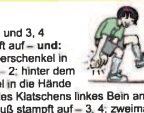
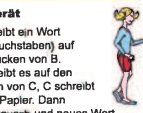
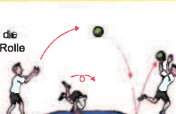

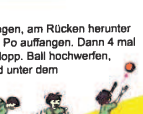


Kinderturn-Abzeichen

	Hängen und Stützen	Springen · Fliegen · Landen	Gehen und Laufen	Rollen · Rutschen · Fahren	Gerätebahn	
1 Punkt	Guten Tag Im Vierfüßler aufeinander zugehen, sich die Hand geben und zurück. 	Rein-Raus Aus dem Angehen vom Kasten Sprung ins Minitramp und sofort Stracksprung auf den Mattenberg. Die Landezone auf dem Mattenberg ist 1 Meter breit. 	Gehmeister Den Parcours dreimal in verschiedenen Bewegungsformen überwinden. 	Sondertransport Auf dem Rollbrett den Parcours durchfahren und 2 der 4 Gegenstände holen. Wiederholen und die anderen Gegenstände transportieren. Ohne Verlust und Abstieg. 	Balaceakt Über die Bank balancieren; in Bauchlage die schräge Bank hoch, Niedersprung; am Kasten aufkriechen, hinstellen und abspringen. 	1 Punkt
2 Punkte	Kranfahren Ball zwischen den Füßen, vorschwingen und den Ball im Kasten ablegen. 	Schritt-Hupf Zu dritt angefasst von Kastendeckel zu Kastendeckel springen. Nur 1 Fußkontakt pro Kasten! 	Teppich-rutscher Rückwärts durch den Parcours gehen, daran zurück und dann im Sialom um wieder zurück entlang wieder auf zwei Teppichflie die Geräte und gerade 2 Runden. 	Kutscher und Pferd Der Kutscher sitzt auf Teppichfliesen und wird von seinem Pferd durch den Parcours gezogen. Dann Rollertausch; ohne Unfallen! 	Kriechtour Hockwende über Bank und durchkriechen (je 3 mal); in Bauchlage schräge Bank hoch, Niedersprung; am Kasten aufhocken und abspringen. 	2 Punkte
3 Punkte	Balltransport Mit dem Ball zum Fänger schaukeln, Ball Übergaben, zurück auf den Kasten, wieder zum Fänger, Ball übernehmen, mit Ball zurück zum Kasten, Rollertausch. 	Sitzsprung Aus dem Angehen vom Kasten Sprung ins Minitramp und Sprung zum Streckstütz auf dem Mattenberg. 	Packesel Mit Tasche und Softball zum Kasten, 3 Gegenstände einpacken. 	Mattenrutschen Anlauf nehmen, auf die Matte springen und Richtung Reifen rutschen; Ring durch den Reifen werfen. 	Rückwärts gang Rückwärts über die Bank balancieren; Sprung in den Stütz am Reck; am Kasten aufhocken und abspringen. 	3 Punkte
4 Punkte	Überdrehen Zwischen zwei Tauen (oder Schaukelringen) überdrehen rückwärts, vorwärts, rückwärts, vorwärts. 	Umfaller Aus dem Stand (Kinn auf die Brust genommen, Hände an die Hosennaht) Umfaller rückwärts in die gestreckte Rückenlage. 	Eierlauf Mit einem Tischtennisball auf dem Löffel den Parcours überwinden. 2 Runden ohne Ballverlust. 	Pedahlund Im Vierfüßlerstand mit dem Pedalo zum Fächchen hin und zurück fahren. 	Rauf & Runter Auf der Bank in die Hocke gehen, 1/2 Drehung, aufrichten, 1/2 Drehung, zum Ende gehen, abspringen, Sprung in den Stütz am Reck und Hüftabzug; Hockwende über den Kasten. 	4 Punkte
5 Punkte	Gummistiefel Lieferant Mit den Gummistiefeln durch die Holmgasse stützen. Es muss mindestens die Hälfte der Holmgasse durchquert und mit dem Stütz vor den Drehgelenken begonnen werden. 	Aufroller Aus dem Anlauf Absprung vom Minitramp, Stütz auf dem Brusthohen Mattenberg und Rolle vorwärts in den Stand. 	Vierbeinlauf 3 Kinder werden an je einem Bein zusammengebunden und müssen so gemeinsam den Parcours überwinden. 	Skaten Mit Inlineskates oder Rollschuhen über die Linie springen, unter der Schnur durch, im Sialom um die Fächchen fahren und Stop. 	Blindschleiche 2 Kinder führen 1 Kind mit verbundenen Augen durch/über den Parcours. 	5 Punkte
6 Punkte	Hand und Fuß Am hohen Reck entlang hangeln, über das niedrige Reck weiterbalancieren und zurück. 	Korkenzieher Aus dem Anlauf Sprung ins Minitramp, Hocksprung mit halber Drehung zum Stand. 	Sammelst Aus den Eimern fünf Gegenstände zur Matte holen und dort sammeln. Alles wieder in die gleichen Eimer zurückbringen. Pro Lauf nur ein Gegenstand. Jeder Eimer muss angefahren werden. 	Raubtierdressur Gymnastikrollen rollen lassen und von der Seite durch den Reifen 'springen'. 	Drehwurm auf der Bank 1/2 Drehung in der Hocke, aufrichten, rückwärts weiter gehen, 1/2 Drehung, zum Ende gehen, abspringen; Aufschwung und Hüftabzug am Reck; Hockwende oder Hocke über den Kasten. 	6 Punkte

	Turnspiele	Rhythmik	Sinne	Handgeräte	Zirkuskünste	
1 Punkt	Kreisprellen Den Ball einmal rechts und einmal links um die Teppichfliese herum prellen, ohne diese zu verlassen. 	Zweirhythmus 4 Matten, dazwischen 3 Gräben überspringen, nur 2 Bodenkontakte zwischen den Flugphasen. 	Fühlen 4 verschiedene Gegenstände in einem Beutel durch Tasten erkennen. 	Bandwurm Drei verschiedene Möglichkeiten finden, das Band zu bewegen. 	Tuchwerfen Chiffonluch hochwerfen und mit drei verschiedenen Körperpartien auffangen. 	1 Punkt
2 Punkte	Latzen Mit 6 Sandsäckchen in mindestens 4 verschiedene Felder werfen. 	Das Karussell Text sprechen und Bewegung der Textvorgabe anpassen. 2 Durchgänge. 	Sellsalat Vier gleichfarbige Seile führen zu vier verschiedenen Spielzeugen. Nur mit den Augen das Seil dem Spielzeug zuordnen. 	Reifenzwirbel Stand im Reifen, dann hochheben und 2 mal durchsteigen; den Reifen zwirbeln und 1 mal herumlaufen; auffangen, bevor er umkippt. 	Pantomime Jedes Kind macht einen Begriff pantomimisch vor. 3 von 4 Begriffen müssen von der Gruppe erraten werden. 	2 Punkte
3 Punkte	Tellerwerfen Einen Tennisring mit einem Tellerwurf (wie Frisbee) auf die Matte werfen, sodass er liegenbleibt. 3 Versuche. 	V-Schritt V-Schritt zur Musik im Minitramp. 4 x mit links beginnen, 4 x mit rechts beginnen. 	Spüren In Bauchlage mit geschlossenen Augen spüren, wo ein Bierdeckel auf den Körper gelegt wird. 5 Durchgänge. 	Pümpel Pümpel in einer Hand. Rückschwingen, vorschwingen, abwerfen und mit anderer Hand auffangen. Wiederholung zur anderen Seite. Dann mit Pümpel rückwärts kreisen und auf den Boden werfen, so dass er sich selbst aufstaut. 	Wippe Über die Wippe balancieren. Vorwärts hin und rückwärts zurück. 	3 Punkte
4 Punkte	Wurfwechsel A wirft den Ball gegen die Wand und läuft hinter C, B fängt den Ball, wirft ihn gegen die Wand und läuft hinter A, usw. 3 Durchgänge. 	Klatschvers Text: "Auf mei-nem coo-len Wind-surf-brett, da stand ein Eie-fant. Ich nee, das ist ja gar nicht neit, da sprang er in den Sand." 	Wo geht es lang? Mit verbundenen Augen und mit Hilfe eines Gymnastikstabes dem Weg aus Bierdeckeln folgen. 	Seilspringen 8 Seildurchschläge gesprungen oder gelaufen. 	Jonglage Mit drei Tüchern jonglieren, 10 x werfen ohne Tuchverlust. 	4 Punkte
5 Punkte	Faustball Ball mit der Faust auf den Boden spielen, so dass er gegen die Wand springt und aus der Luft wieder gespielt werden kann. 10 x hintereinander. 	Flamingo Gazählt wird: 1 und 2 und 3, 4 1: rechter Fuß stampft auf – und; über dem rechten Oberschenkel in die Hände klatschen – 2: hinter dem rechten Oberschenkel in die Hände klatschen, während des Klatschens linkes Bein anheben – und; linker Fuß stampft auf – 3, 4: zweimal klatschen. Auf der anderen Seite wiederholen. 	Faxgerät A schreibt ein Wort (drei Buchstaben) auf den Rücken von B. B schreibt es auf den Rücken von C, C schreibt es auf Papier. Dann Rollertausch und neues Wort. 	Seilschwingen A läuft durch das schwingende Seil, löst B ab. B läuft durch und löst C ab. C läuft durch und löst A ab. 2 Durchgänge. Schwungrhythmus darf nicht unterbrochen werden. 	Tarzan Sich hangelnd von Tau zu Tau schwingen. Mindestens 3 Taus überwinden. 	5 Punkte
6 Punkte	Ballrolle Ball hoch über die Matte werfen, Rolle tumen, Ball aufprellen lassen und fangen. 	Lauf-lauf-Hopper-Rad 2 Anlaufschritte (lauf-lauf), 1 Hopper, Rad (re, li, re, re, Rad links oder umgekehrt). 	Fußmalen Mit einem Filzstift zwischen den Zehen ein Haus und einen Baum malen und den eigenen Namen darunter schreiben. 	Ballfalle Ball in den Nacken legen, am Rücken herunter rollen lassen und am Po auffangen. Dann 4 mal prellen, dabei Seilgaloop. Ball hochwerfen, aufprellen lassen und unter dem T-Shirt auffangen. 	Doppelrolle Zwei Doppelrollen gemeinsam tumen. 	6 Punkte