



Herzlich willkommen

zum Webinar

Liederturnen-Ideen für den Herbst & Winter

Referentin: Stephanie Ackermann





Ablauf

-  Was ist Liederturnen?
-  Ideen für den Herbst
-  Ideen für den Winter
-  Infos und Austausch





Liederturnen ist ein erlebnisorientiertes
Bewegungs- und Sprachförderkonzept.

Was ist Liederturnen?



Was ist Liederturnen?

Mitmachlieder bilden den Ausgangspunkt für die Umsetzung fantasievoller Turnstunden und Bewegungsangebote.



Was ist Liederturnen?

Der Ablauf ist rhythmisiert und berücksichtigt
Ruhe- und Entspannungsphasen.

Stundenthema

**Impuls- und
Sinnggeber**

**Umsetzung von
Sprache in Bewegung**

Lieder-

einfacher Einstieg

Das
Liederturnen
Konzept

ganzheitlich

Gemeinschaft

Gefühle

Denken / Fantasie

Wahrnehmung

Sprache

Motorik

turnen

variabel

Regelspiele

**Bewegungs-
geschichten**

Bewegungsaufgaben

Experimentierphasen

Kleingeräte

**Alltags- und
Naturmaterialien**

**Gerätestationen und
Turnlandschaften**

Entspannungsübungen



Eine besondere Rolle nimmt **Tolly Turnmaus** ein.
Sie ist das Maskottchen von Liederturnen.



Tolly lädt die Kinder mit ihren **Geschichten**, **Postkarten** und **Briefen** zu spannenden Mäuseabenteuern ein.



Mit Tolly als Begleitung und Identifikationsfigur erweitern die Kinder spielerisch ihr **Bewegungsrepertoire**.



Tolly ermuntert die Kinder zum **Mitdenken**
und zum **Sprechen**.



Alle Lieder der CD als
QR-Code im Buch!





Liederturnen-Lieder

**Welche Liederturnen-Lieder
setzt ihr schon ein?**

1. Tolly Turnmaus 3:22
2. Tolly liebt Sport 3:54
3. Wir turnen durch das Jahr 3:05
4. Astronautenmäuse 3:20
5. Wackel-Blues 2:41
6. Viele bunte Luftballons 3:10
7. Frühjahrsputz 2:05
8. Feuer, Wasser, Sturm 2:44
9. Apfelbaum 2:28
10. Seifenblasen-Tanz 2:50
11. Der wilde Herbst 2:24
12. Eine kleine Fledermaus 2:20
13. Eiszeit 2:00
14. Weihnachtsputz 2:06
15. Sonne-Wolken-Traumlied 3:08
16. Sonne-Wolken-Melodie 4:00
17. Weltraum-Musik 2:40





Ideen für den Herbst

- ✓ **Bewegungslandschaft Herbst**
🎵 Wir turnen durch das Jahr
- ✓ **Bewegung mit Kastanien und Herbstblättern**
🎵 Der wilde Herbst
- ✓ **Fledermaus Finger- und Bewegungsspiel**
🎵 Eine kleine Fledermaus
- ✓ **Wackelgeister an Halloween**
🎵 Wackel-Blues

Im **Herbst**,
ja da tanzen wir,
wie ein Blatt im Wind.



Im **Winter**, da stapfen wir
durch den tiefen Schnee.





Und ist das Jahr vorbei, dann ruhen wir uns aus.

Ruh, ruh, ruh- Augen zu.



**Wir machen einen Ausflug
in den Herbstwald!**



Dicker Baumstamm

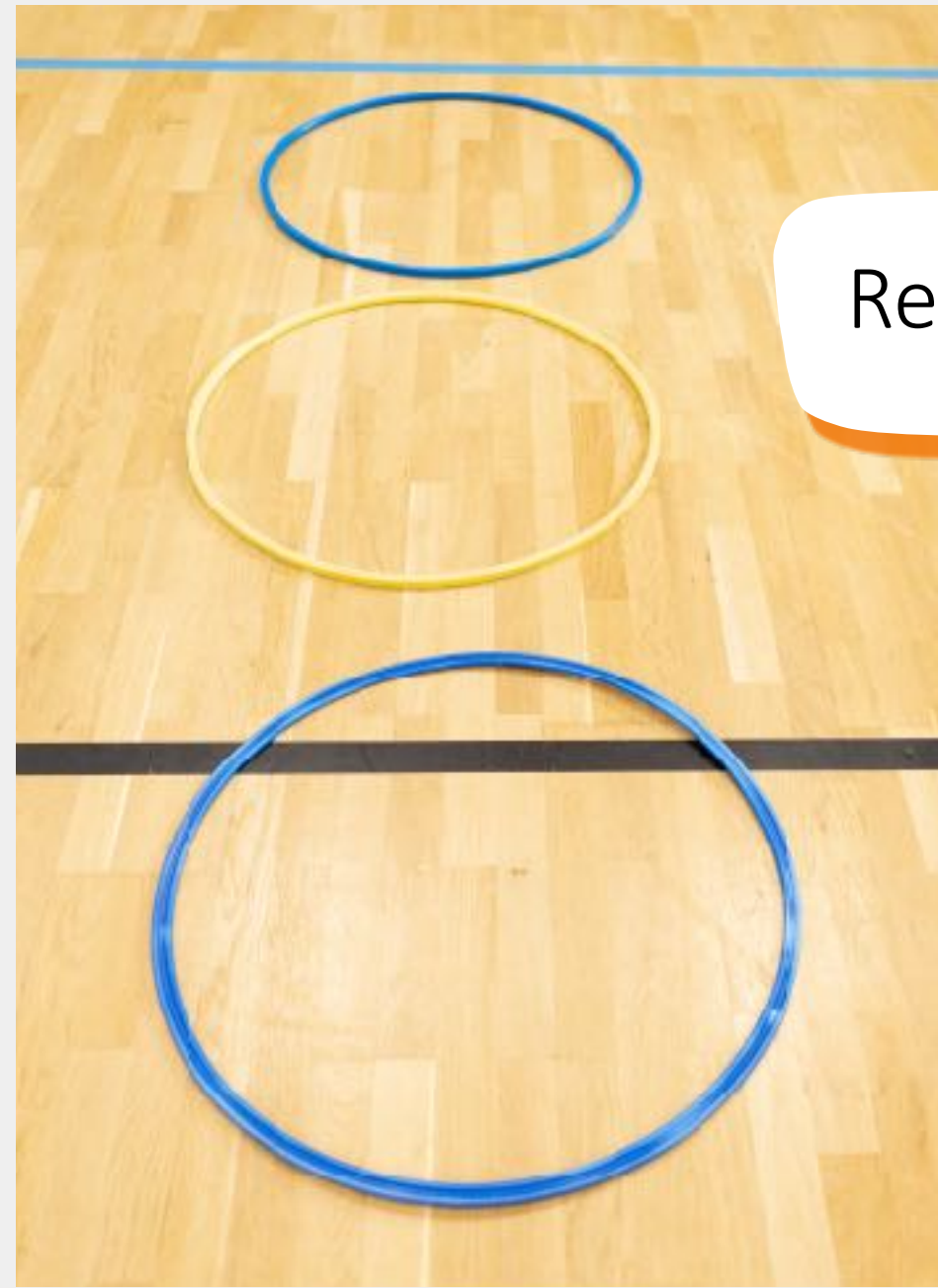


Wackliger Ast



Kletterfels





Regenpfützen



Regenwurm

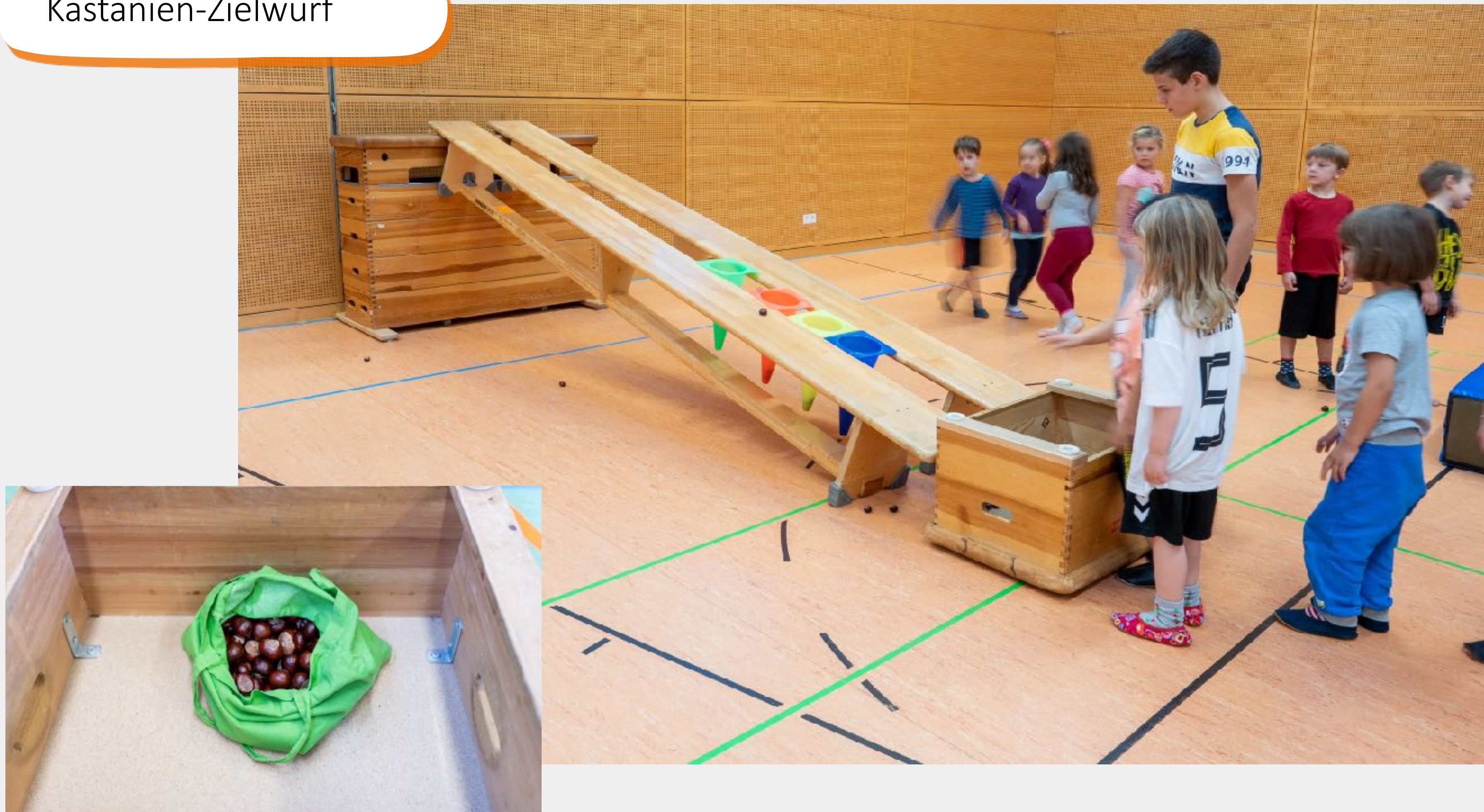
Igel- Unterschlupf

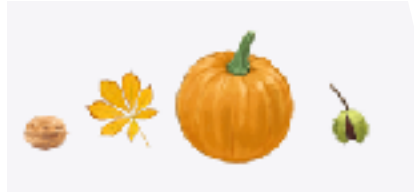


Fliegende Herbstblätter



Kastanien-Zielwurf





Der wilde Herbst

T und M: Stephanie Ackermann

1. Strophe

C F C C F C

Vie - le bun - te Blät - ter, nas - ses Re - gen - wet - ter.

5 F G Am F G C

Von den Bäu - men fal - len Nüs - se und Kas - tan - ien.

9 Refrain F C G7 Am G G Am

All das bringt der wil - de, wil - de Herbst.

13 F C G7 Am G G C

All das bringt der wil - de, wil - de Herbst.

2. Weiße Nebelwände, morgens kalte Hände.
Sturm und Nieselregen, Laub auf allen Wegen.
3. Mittagssonnen-Wärme, laute Vogelschwärme.
Abends ist es dunkel, überall Gefunkel.
4. Frischen Pflaumenkuchen, musst du mal versuchen.
Eine Kürbissuppe, für die ganze Gruppe.

„Der wilde Herbst“ Text und Mitmachbewegungen



1. Strophe

Viele bunte Blätter,

nasses Regenwetter.

Von den Bäumen fallen
Nüsse und Kastanien.

Handflächen zeigen und Handgelenke nach rechts und links drehen (Blätter).
Arme hoch strecken und mit zappelnden Fingerbewegungen nach unten führen (Regen).
Arme nach oben führen und den Körper strecken (Baum), bei „fallen“ in die Hocke gehen und mit den Fingerknöcheln auf den Boden klopfen.

Refrain

All das
bringt der

wilde, wilde

Herbst.

All das bringt der
wilde, wilde Herbst

Rechten und linken Arm abwechselnd im Takt mit den Handflächen nach oben in einer Schaufelbewegung von unten, über vorne, wieder Richtung Brust führen, dabei auf der Stelle gehen.
Auf der Stelle laufen und dabei die Hände auf Brusthöhe umeinander kreisen („Wolle wickeln“).
Rechten und linken Arm in einer großen Kreisbewegung nach oben und jeweils über die Seiten nach unten führen.
s. o.

Zwischenspiel

8 Takte

Hände an der Hüfte aufstützen, im Takt einmal um die eigene Achse tanzen.

2. Strophe

Weiße Nebelwände,

morgens kalte Hände.
Sturm und Nieselregen,

Laub auf allen Wegen.

Handflächen zeigen nach vorne und stoßen an eine imaginäre Wand.
Hände aneinander reiben.
Beide Zeigefinger auf Brusthöhe umeinanderkreisen (Sturm), mit den Fingerspitzen über Kopf und Gesicht tippen (Nieselregen).
Auf der Stelle wandern mit Armeinsatz.

3. Strophe

Mittagssonnen-Wärme,
laute Vogelschwärme.
Abends ist es dunkel,
überall Gefunkel.

Über den rechten und linken Arm streichen.
Flugbewegungen mit den Armen ausführen.
Hände über die Augen legen.
Hände mit zappelnden Fingerbewegungen von den Augen weg, waagrecht nach außen führen.

4. Strophe

Frischen Pflaumenkuchen
musst du mal versuchen.
Eine Kürbissuppe
für die ganze Gruppe.

Mit den Händen über den Bauch reiben.
Finger zum Mund führen, Essbewegungen imitieren.
Beide Arme führen eine übertriebene Rührbewegung aus.
Arme führen nacheinander einen liegenden Kreis aus.

Die Tolly-Rahmengeschichte



» Nach dem Lied gesellt sich Tolly, mit einem Stoffbeutel voller Kastanien im Schlepptau, zu den Kindern und erzählt:



Gestern war ich spazieren und plötzlich, **autsch**, bin ich auf etwas Spitzes getreten. Habt ihr eine Idee, was das gewesen sein könnte? Genau, es war eine Kastanienschale. (Evtl. hat Tolly eine Schale dabei, die sie den Kindern zeigt und im Kreis herumgibt, aber Vorsicht, es piekst.)

Erst mal hab' ich einen Riesenschreck bekommen, es hat ja auch ein bisschen weh getan. Aber dann bin ich vor Freude in die Luft gesprungen! Ganz vorsichtig natürlich, weil da lagen ja noch mehr stachelige Schalen herum, aber eben auch ganz viele wunderschöne Kastanien. Die habe ich aufgesammelt und heute ins Turnen mitgebracht, damit wir alle zusammen mit ihnen spielen können.

Tollys Bewegungsaufgaben mit Kastanien

Material: 3-4 Kastanien für jedes Kind, einige Herbstblätter

Allein

- » Rolllt die Kastanie durch den Raum.
- » Spielt Fußball mit der Kastanie.
- » Versucht die Kastanie leicht hochzuwerfen und wieder aufzufangen.
- » Wie könnt ihr die Kastanie balancieren? Balanciert 2, 3, 4 Kastanien.

Zu zweit

- » Ein Kind grätscht die Beine und bildet ein Tor, das andere versucht die Kastanie mit dem Fuß ins Tor zu treffen.
- » Rolllt euch eine/zwei Kastanien gegenseitig zu.





Objektbalance mit Blättern und Kastanien.



Herbstspiel der Igel im Herbstwald



Balancieren auf Blättern.



Balancieren auf Blättern.



Balancieren auf Blättern.



Balancieren auf Blättern.



Blätter hochwerfen.



Blätter pusten.

Musik-Stopp-Spiel (ab 4 J.)

Material: pro Kind 1 Kastanie, Lied: Der wilde Herbst

Die Kinder bewegen sich zu dem Lied „Der wilde Herbst“ durch den Raum. Bei Musik-Stopp stellt die SL Aufgaben, wie z. B.:

- » Klopft mit der Kastanie auf Holz, Plastik, Glas, Stoff, Leder, ...
- » Klopft mit der Kastanie auf Gelb, Grün, Blau, Rot, Schwarz, Weis, ...
- » Rolllt die Kastanie an die Wände.
- » Stellt euch einbeinig auf sie drauf.
- » Legt zwei, drei, vier, fünf, sechs Kastanien nebeneinander.
- » Legt mit den Kastanien einen Kreis, eine Gerade, eine Schlange, ein Herz, ...
- » Springt 10x über die Kastanie drüber.

Für das Bewegen zur Musik können unterschiedliche Fortbewegungen vereinbart werden, z. B. Hopserlauf, Seitgalopp, Rückwärtslaufen, Kastanie beim Gehen hochwerfen und fangen, Kastanie in der Kniekehle einklemmen und hüpfen.



Fleißige Eichhörnchen (ab 4 J.)

Material: pro Kind 5-6 Kastanien, 8 Reifen, 1 Hütchen



„Die Eichhörnchen legen ihren Wintervorrat an. Sie sammeln Nüsse und verbuddeln sie in der Erde.“

Vorbereitung:

- In der Mitte die Kastanien als „Nüsse“ um ein Hütchen herum verteilen.
- Einige Reifen als „Erdlöcher“ im Raum auslegen.

Ablauf:

- Die Kinder sind die Eichhörnchen und stellen sich an den Erdlöchern auf.
- Auf ein Startsignal dürfen die Eichhörnchen die „Nüsse“ in die Erdlöcher bringen.

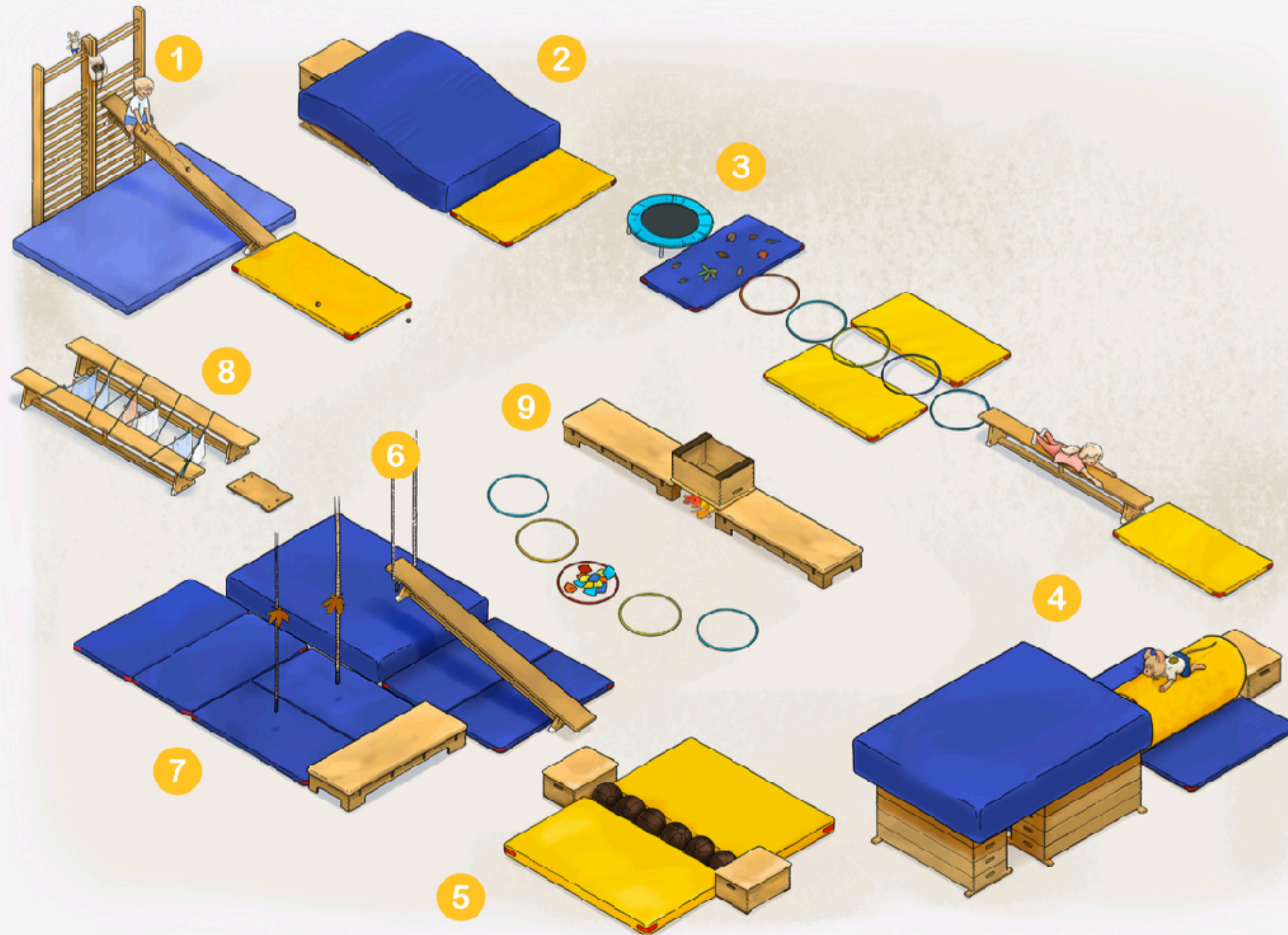


Regeln:

- Mit den kleinen Pfoten kann immer nur eine Nuss transportiert werden.
- Jede Nuss soll in ein neues Erdloch gebracht werden.

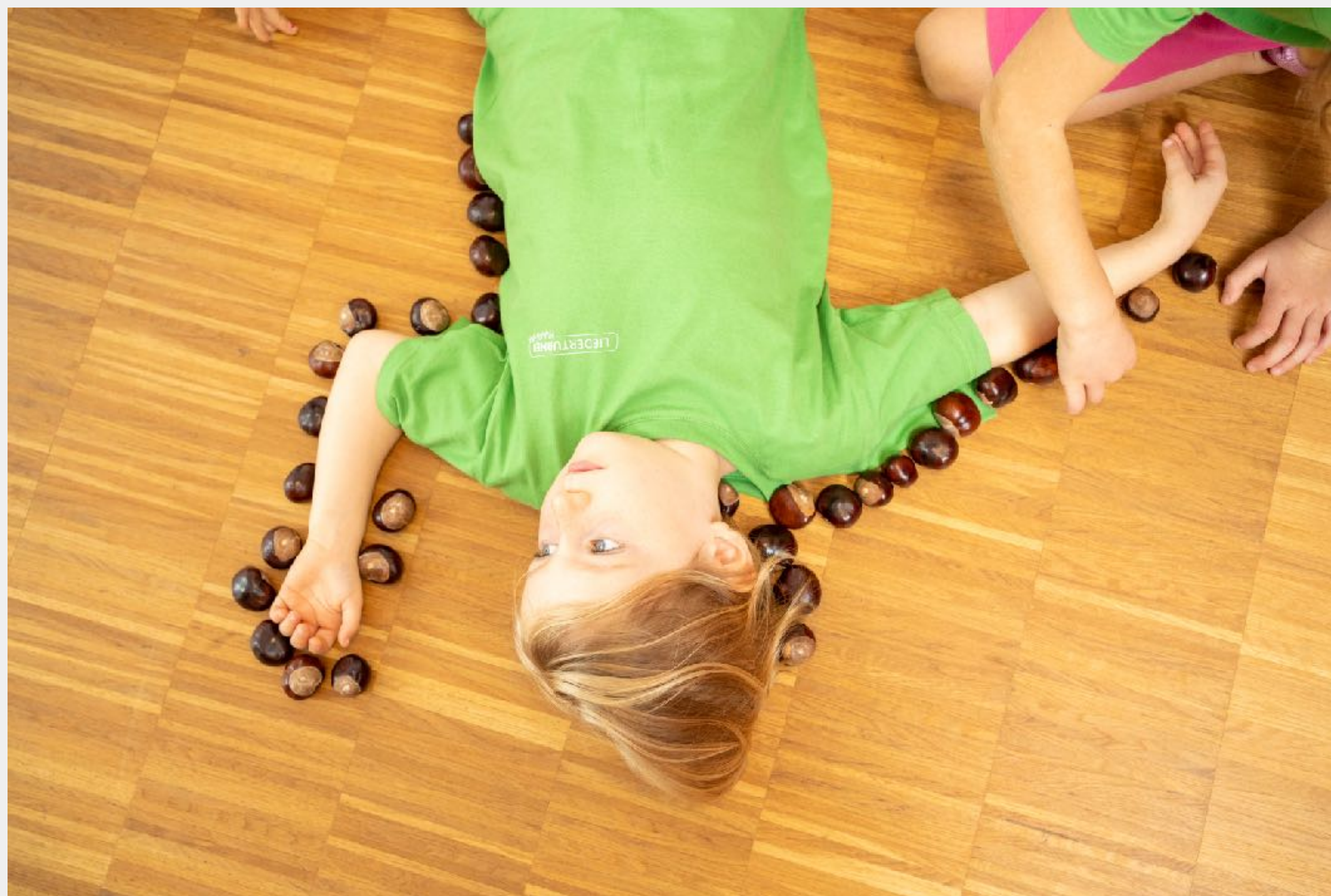
Ziel: In jedem Erdloch sollen am Ende ungefähr gleich viele Nüsse liegen.

Bewegungslandschaft: Der wilde Herbst



Stationen

- 1 Kastanien-Rutsche**
 Geräte: Sprossenwand, Turnbank, Säckchen mit Kastanien, Niedersprungmatte, Turnmatte
 „Klettert rauf zu Tolly, nehmt eine Kastanie aus dem Beutel und lasst sie die Bank runterrutschen. Rutscht der Kastanie gleich hinterher.“
- 2 Kullernde Kastanie**
 Geräte: kleiner Kasten, 3 Sprungbretter, Weichboden, Turnmatte
 „Kullert wie eine Kastanie den Hügel (Matte) hinunter.“
- 3 Regen, Pfützen & Regenwurm**
 Geräte: Fitness-Trampolin, 4 Turnmatten, Herbstblätter, 5 Reifen, Turnbank
 „Springt ein paarmal auf das Trampolin als wärt ihr Regentropfen, die zur Erde fallen. Dann springt in alle Pfützen (Reifen) und zieht euch als Regenwurm über die Bank.“
- 4 Igel-Unterschupf**
 Geräte: 3 Kästen 4-teilig und ohne Kastendeckel, Bodenläufer-Rolle, 2 kleine Kästen, 3 Turnmatten, Weichboden, mehrere Herbstblätter
 „Ihr seid ein Igel und lauft in euren Unterschupf. Der Wind hat euch ein Blatt auf die Stacheln geweht, das ihr ins Versteck transportieren möchtet.“
 Die Kinder können auch mehrere Blätter auf dem Rücken balancieren, wenn sie möchten.
- 5 Kürbisfeld**
 Geräte: 2 kleine Kästen, 6 Medizinbälle, 2 kleine Kästen
 „Balanciert über die Kürbisse.“
- 6 Abgebrochener Ast**
 Geräte: 2 Schwungtaue, Turnbank, Weichboden, 2 Turnmatten
 „Der Sturm hat einen dicken Ast vom Baum abgebrochen. Ihr dürft vorsichtig über den Ast balancieren und an seinem Ende abspringen.“
- 7 Blätter im Wind**
 Geräte: 2 Schwungtaue, 2 Herbstblätter und Klebeband, Kastendeckel, 4 Turnmatten
 „Fliegt an den Tauen durch die Luft, wie Blätter im Herbstwind.“
- 8 Nebelfahrt**
 Geräte: 2 Turnbänke, ca. 5 Seile, 8-10 helle Chiffontücher, einige Wäscheklammern, Rollbrett
 „Legt euch auf das Rollbrett und fahrt langsam durch die vielen Nebelschwaden.“
- 9 Kürbissuppe**
 Geräte: 2 Kastendeckel, kleiner Kasten, Chiffontücher in Rot, Orange, Gelb, 5 Reifen, Säckchen
 „Wir kochen Kürbissuppe: werft die Kürbisstücke in den heißen Kessel. Haltet Abstand und werft von den Reifen aus, damit ihr euch nicht verbrennt.“



Körperbild mit Kastanien.



Sie sind grau, braun oder schwarz.
Sie haben große Ohren.
Sie fliegen in der Nacht.
Sie schlafen am Tag und
hängen mit dem Kopf nach unten.
Wisst ihr wen ich meine?



Fingerspiel: Eine kleine Fledermaus



Eine kleine Fledermaus

schläft in einer Höhle aus.

Kommt die Nacht,

ist sie wach

und flattert kreuz und quer.

Zeigefinger der rechten Hand im Wechsel hochstrecken und beugen.

Handgelenk locker nach unten baumeln lassen, während die Fingerspitzen der Hand auf dem Daumen liegen.

Zeigefinger nach oben strecken.

Zeigefinger im Wechsel beugen und strecken.

Finger bewegen sich auf und ab und „springen“ dabei vom Daumen ab. Arm bewegt sich dabei hin und her.

Eine zweite Fledermaus

schläft in dieser Höhle aus.

Kommt die Nacht,

sind sie wach

und flattern kreuz und quer.

Bewegung wie oben, linke Hand kommt mit Zeigefinger dazu.

Beide Handgelenke locker nach unten baumeln lassen, während die Fingerspitzen der Hände auf den Daumen liegen.

Beide Zeigefinger nach oben strecken.

Beide Zeigefinger im Wechsel beugen und strecken.

Finger beider Hände bewegen sich auf und ab und „springen“ dabei vom Daumen ab. Arme bewegen sich dabei hin und her.

Flutter, Flutter Fledermäuse.

Fliegen große Flatterkreise.

Wie oben; beide Hände machen wilde „Flutterbewegungen“.

Kommt die Sonne,

schlafen sie ein

und träumen

vom Mondenschein.

Finger und Daumen beider Hände berühren sich und formen auf Stirnhöhe einen Kreis.

Beide Handgelenke locker nach unten baumeln lassen, während die Fingerspitzen der Hände auf den Daumen liegen.

Schlafgeste machen.

Beide Hände zeigen mit den Handflächen nach vorne und beschreiben vor dem Gesicht einen Kreis.

Eine kleine Fledermaus



Stephanie Ackermann

$\text{♩} = 80$
Em H7 Em H7

1. Ei - ne klei - ne Fle - der-maus, schläft in ei - ner Höh - le aus.

5 Em Am H7 Em Em
Kommt die Nacht, ist sie wach und flat - tert kreuz und quer. 2. Ei - ne zwei - te

10 H7 Em H7 Em
Fle - der-maus, schläft in die - ser Höh - le aus. Kommt die Nacht,

14 Am H7 Em Em
sind sie wach und flat - tern kreuz und quer. Flat - ter, flat - ter,

18 H7 Em H7 Em
Fle - der - mäu - se, zieh - en gro - ße Flat - ter - krei - se. Kommt die Son - ne,

22 Am H7 Em H7 Em H7
schla - fen sie ein und träu - men Mon - den - schein.



3. Und noch drei, vier Fledermäuse, schlafen dort auf ihre Weise.
Kommt die Nacht sind sie wach und flattern kreuz und quer.
4. Und noch viele Fledermäuse, schlummern dort ganz still und leise,
kommt die Nacht, sind sie wach und flattern kreuz und quer.
5. Und für tausend Fledermäuse, ist die Höhle ihr Zuhause,
kommt die Nacht, sind sie wach und flattern kreuz und quer.

Fledermaus-Bewegungsspiel (ab 4 J.)

Material: pro Kind 1 Reifen, Lied: Eine kleine Fledermaus

mit Reifen



Die Kinder spielen **Fledermäuse** und sitzen im Raum verteilt in ihren **Reifen-Höhlen**. Zu Beginn jeder Strophe schlafen die Kinder in ihren Höhlen, wachen dort auf und flattern los, wenn es im Liedtext heißt: „Kommt die Nacht, sind sie wach und flattern kreuz und quer.“
Beim Refrain dürfen dann alle „flatternd“ um die Reifen herumlaufen. Am Ende des Refrains suchen sich die Fledermäuse jedes Mal wieder eine Höhle zum Schlafen.

Variation

Das Spiel kann vom Ablauf her, wie das Kreisspiel gestaltet werden, d. h. eine einzelne Fledermaus beginnt. Sie wacht auf und stellt sich dann zu einem zweiten Kind in den Reifen. Sie schlafen; wachen auf und flattern beide weiter. In der folgenden Strophe gehen sie jeweils zu einem neuen Kind, stellen sich zu ihm in die Reifen, schlafen; wachen auf und flattern weiter. So geht es Strophe für Strophe nach dem Schneeballprinzip weiter.

„Fledermaus“- Kreisspiel

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis.

1. Strophe

Eine kleine Fledermaus
schläft in einer Höhle aus.
Kommt die Nacht, ist sie wach
und flattert kreuz und quer.

Ein Kind spielt die erste Fledermaus und „schläft“ in der Mitte des Kreises.
Das Kind „wacht auf“ und bewegt sich mit den Armen „flatternd“ innerhalb des Kreises.

2. Strophe

Eine zweite Fledermaus
schläft in dieser Höhle aus.

Kommt die Nacht, sind sie wach
und flattern kreuz und quer.

Die erste Fledermaus stellt sich vor ein anderes Kind, welches dann die „Schlaf-Geste“ macht (Kopf auf „betenden“ Händen).

Die erste Fledermaus klopft dem schlafenden Kind auf die Schulter, damit es aufwacht. Anschließend „flattern“ beide gemeinsam innerhalb des Kreises umher.

Refrain

Flutter, flatter Fledermäuse,
fliegen große Flatterkreise.

Kommt die Sonne, schlafen sie
ein und träumen vom Mondenschein.

Die Fledermäuse, die schon „wach“ sind, „flattern“ gemeinsam innerhalb des Kreises umher.

Jedes Kind, das im Kreis sitzt od. steht, bildet bei „Sonne“ mit den Armen einen Kreis, indem es die Fingerspitzen über dem Kopf zusammenführt und macht anschließend die Schlaf-Geste.

3. Strophe

Und noch drei, vier Fledermäuse
schlafen dort auf ihre Weise.

Kommt die Nacht, sind sie wach
und flattern kreuz und quer.

Die erste und die zweite Fledermaus stellen sich jeweils vor ein „schlafendes“ Kind.

Sie klopfen den beiden Schlafenden auf die Schultern, damit sie aufwachen. Anschließend „flattern“ alle vier gemeinsam innerhalb des Kreises umher.

4. Strophe

Und noch viele Fledermäuse
schlummern dort ganz still und leise.
Kommt die Nacht, sind sie wach
und flattern kreuz und quer.

Die vier Fledermäuse stellen sich jeweils vor ein „schlafendes“ Kind.

Sie klopfen den Schlafenden auf die Schultern, damit sie aufwachen. Anschließend „flattern“ alle acht gemeinsam innerhalb des Kreises umher.

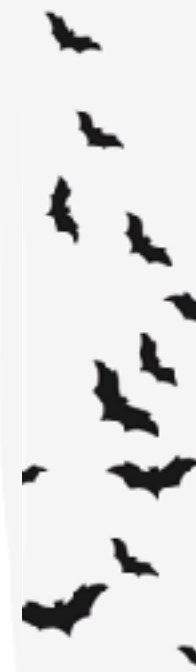
5. Strophe

Und für tausend Fledermäuse
ist die Höhle ihr Zuhause.

Kommt die Nacht, sind sie wach
und flattern kreuz und quer.

Die acht Fledermäuse stellen sich jeweils vor die letzten „schlafenden“ Kinder.

Sie klopfen allen noch Schlafenden auf die Schultern, damit sie aufwachen. Anschließend „flattern“ alle gemeinsam umher.
Am Ende des letzten Refrains schlafen alle wieder ein.



Die Fledermaus erwacht (ab 4 J.)

Material: 1 kleiner Kasten

Abends um halb acht, wird es langsam Nacht.

Abends um halb neune, raschelt's in der Scheune.

Abends um halb zehn, ist der Mond zu sehn.

Schwupp, schon ist es Nacht: Die Fledermaus erwacht!



Ein Kind spielt die Fledermaus, legt sich über einen kleinen Kasten und lässt den Kopf hängen. Die anderen Kinder gehen langsam im Kreis um die Fledermaus herum und sprechen den Spruch. Bei „Die Fledermaus erwacht“, springt sie auf und versucht die anderen zu fangen. Hat sie ein Kind berührt, setzt es sich auf den Kasten und streckt einen Arm aus, damit ein anderes Kind seine Hand abklatschen und es befreien kann. Die SL beendet die Spielrunde nach einer Weile mit dem Spruch:

Flutter, Flutter Fledermaus, dreh die letzte Runde.

Fliege schnell zurück nach Haus, noch vor der Morgenstunde.



Hui Huh,
Happy Halloween!
Hui Huh!

Hui Huh,
Ich hab mich für
Halloween verkleidet!
Habt ihr Lust
mitzumachen?



Ich habe auch für euch
Tücher dabei!





Klipper, Klapper,
Kleister.
Ihr seid jetzt Wackelgeister.
Hex, hex!



Wie bewegen sich
Wackelgeister?
Welche Geräusche machen sie?
Könnt ihr auf einem Bein stehen und
hüpfen?



Lasst
euer Tuch, wie ein Gespenst
durch die Luft fliegen!





Jetzt tanzen wir den
Wackelgeister-Tanz!

Wackel-Blues



„Wackel-Blues“

Text und Mitmachbewegungen

Refrain

Das ist der Wi-

Wa-

Wackel-

Blues!

Da stehen wir auf einem Fuß.

Da wackeln wir mit unserm Po

und hüpfen dabei, wie ein Flo.

Das ist der Wi-

Wa-

Wi-Wa-

Wackel-

Blues!

Arme über dem Kopf nach links schwingen,

dann nach rechts schwingen.

Arme im Takt nach links und rechts schwingen und dabei nach unten bewegen.

Auf einem Fuß stehen.

Mit dem Po wackeln,

dann dazu hüpfen.

Arme über dem Kopf nach links schwingen,

dann nach rechts schwingen.

Arme im Takt nach links und rechts schwingen und dabei nach unten bewegen.

Einmal um die eigene Achse drehen.

1. Strophe

Nicht bewegen!

Mit dem Kopf wackeln.

Nicht bewegen!

Mit den Fingern zappeln.

Das ist der Wi-

Wa-

Wi-Wa-

Wackel-

Blues!

In der Bewegung kurz „einfrieren“.

Den Kopf bewegen,

und „einfrieren“.

Alle Finger bewegen.

Arme über dem Kopf nach links schwingen,

dann nach rechts schwingen.

Arme im Takt nach links und rechts schwingen und dabei nach unten bewegen.

Einmal um die eigene Achse drehen.

Weitere Strophen

2. Mit den Schultern wackeln.

Mit den Armen zappeln.

3. Mit den Ohren wackeln.

Mit den Beinen zappeln.

Mit den entsprechenden Körperteilen „wackeln“

und „zappeln“.

Instrumentalteil

Freies Tanzen

Schluss

Das ist der Wi-

Wa-

Wi-Wa-

Wackel-

Blues!

Arme über dem Kopf nach links schwingen,

dann nach rechts schwingen.

Arme im Takt nach links und rechts schwingen und dabei nach unten bewegen.

In den Kniesitz setzen, die Arme mit zappelnden Händen über die Seiten nach oben führen und am Schluss Arme und Oberkörper zu Boden sinken lassen.



Wollen wir
zusammen durch das
alte Schloss spuken?



Weg zum Schloss

Trampelpfad aus Säckchen
Schmaler Weg aus Bänken



Kleine Felsen





Klipper-klapper Kleister, ihr
ward heut Wackelgeister.
Klipper-klapper-klimper, jetzt seid ihr
wieder Kinder. Hex, hex!





Ideen für den Winter

- ✓ **Bewegungslandschaft Eiswelt**
🎵 Eiszeit
- ✓ **Tolly Postkarten-Abenteuer Südpol**
🎵 Tolly Turnmaus
- ✓ **Heute sind wir Weihnachtswichtel**
🎵 Weihnachtsputz



Reise in die magische Eiswelt

Mitmachlied
Eiszeit



Schaut mal, ich habe euch heute eine **magische Schneeflocke** aus dem Mäuseland mitgebracht. Solche Schneeflocken sind sehr selten und können leicht zerbrechen oder schmelzen. Wollt ihr sie genauer anschauen? Wir können sie behutsam einmal im Kreis herumwandern lassen.

Das Magische an dieser Schneeflocke ist, dass man mit ihr in die Eiswelt reisen kann. Damit der Zauber funktioniert, braucht es aber noch eine ganz bestimmte Musik, nämlich das Lied „Eiszeit“. Ihr dürft zur Musik laufen, rennen und tanzen, allerdings müsst ihr wie eingefroren stehen bleiben, wenn die Musik für kurze Zeit stoppt. Dann darf keiner mehr wackeln. Wenn das Lied zu Ende ist, sind alle in der Eiswelt angekommen.



Lied: Eiszeit 🎵

Bei Musik-Stopp wie eingefroren
stehen bleiben und nicht mehr
bewegen!

Experimentieren mit
bunten Schneebällen





Ball auf der Handfläche
balancieren vorwärts/rückw.

Lied: Eiszeit



Musik-Stopp mit Ball-Aufgaben



Ball beim Gehen/Laufen
hochwerfen und fangen.



Ball beim Gehen wie eine
Acht um die Beine führen.



Ball zwischen die Füße/Beine
klemmen und hüpfen.



Ball auf dem Körper balancieren.



Ball um den Körper kreisen-
auch im Seitgalopp.



Wurfspiel Schneeballschlacht



Schneemännchen- Spiel





Eishöhle



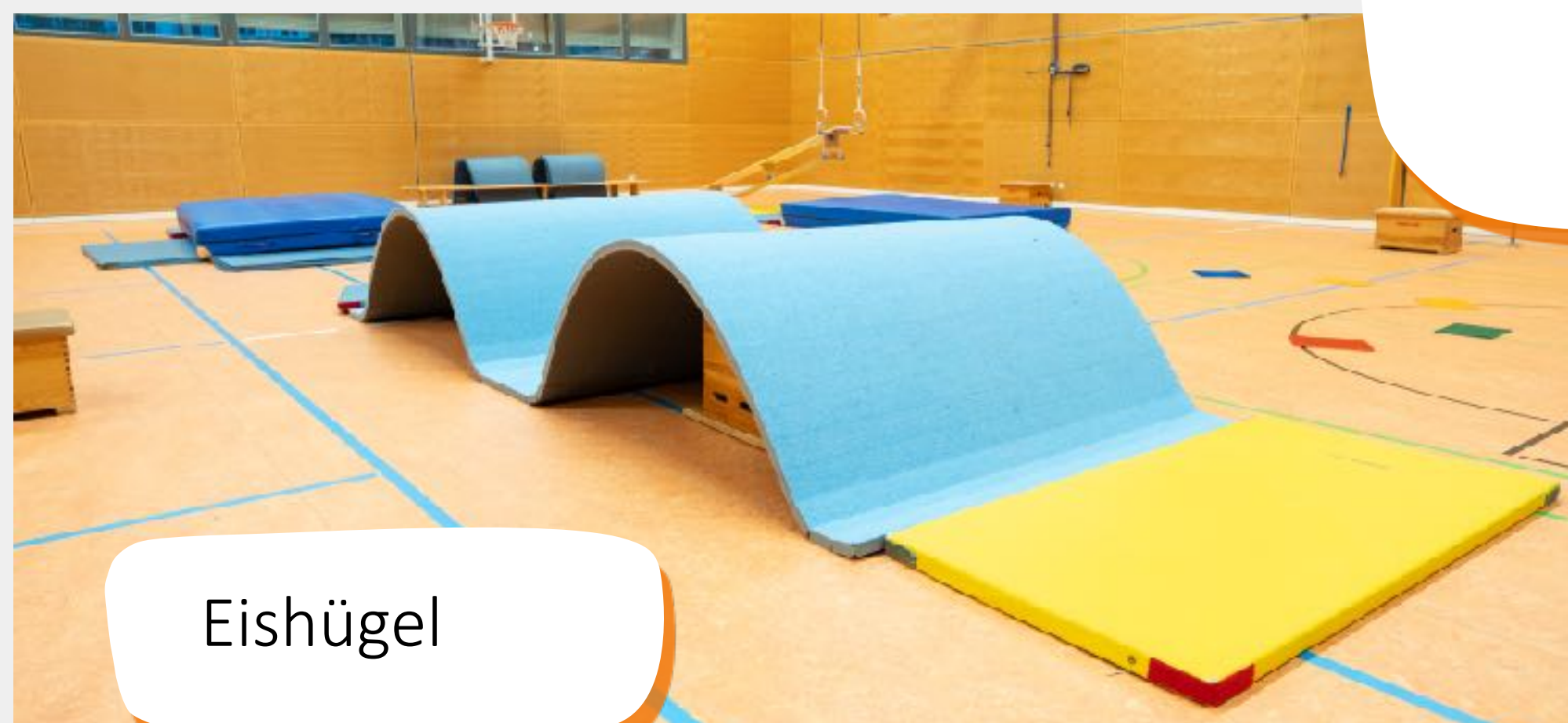
Eisberg



Tolly zeigt uns die Eiswelt



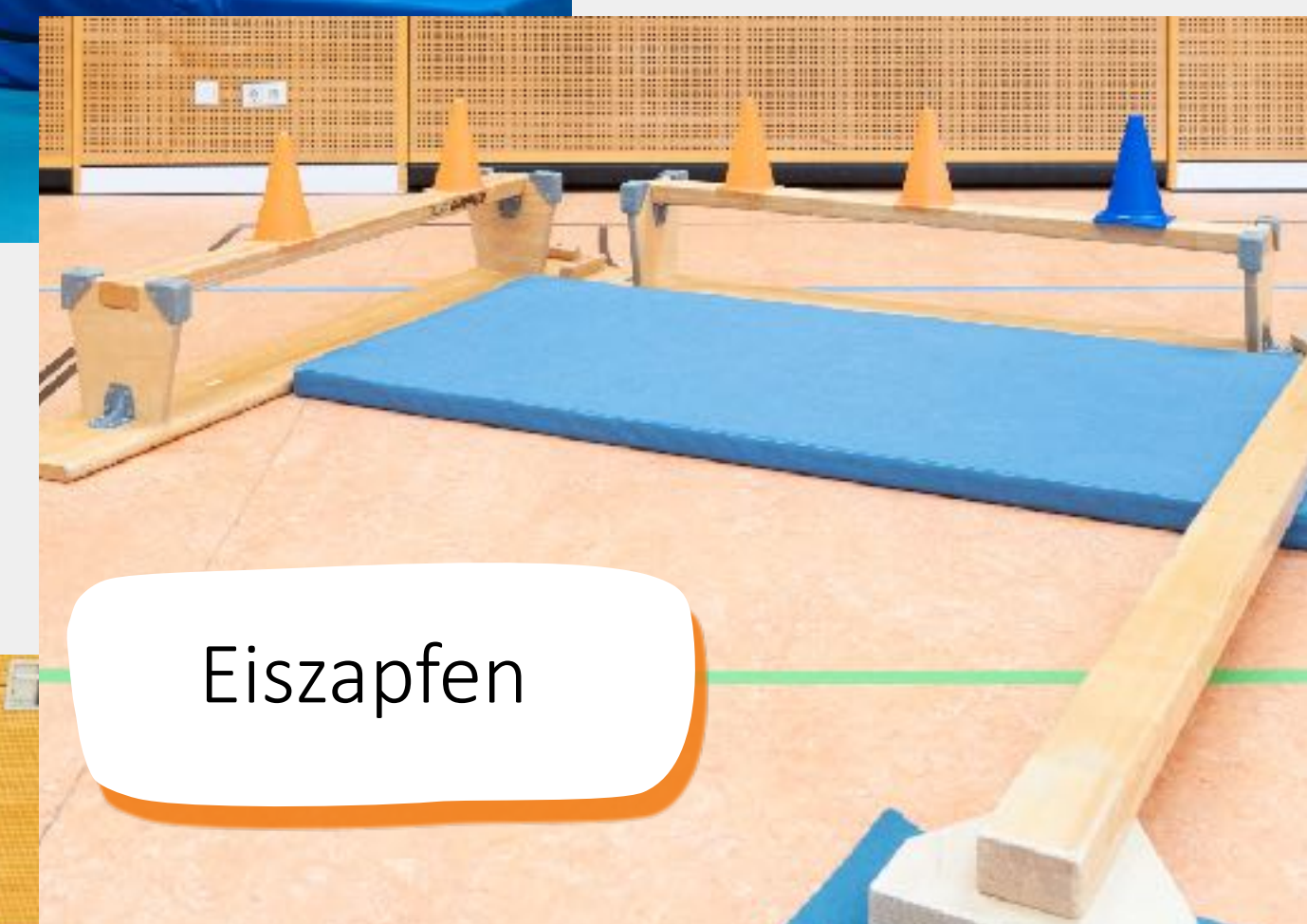
Eishügel



Eisblöcke



Eiszapfen



Eisschollen klein und groß



Schneemännchen
abwerfen



Gletscherspalte



Turnmatte!



Fangspiel

„Jetzt kommt die Eiszeit“ (ab 5 J.)

Material: Parteibänder oder Tücher, Lied: Eiszeit



Mindestens zwei Kinder bekommen ein Band oder Tuch und sind die Fänger. Sie spielen die „Eiszeit“, die alle anderen vereist. Alle verteilen sich im Raum und sobald das Lied „Eiszeit“ erklingt, rennen die Fänger los. Jedes gefangene Kind bleibt wie eingefroren stehen und darf sich so lange nicht mehr bewegen, bis die Musik stoppt. In der Musikpause verteilen die Fänger ihre Bänder an andere Kinder und mit dem Wiedereinsetzen der Musik beginnt eine neue Runde.



Variation (ab 6 J.)

Die Fänger sind nicht mit Bändern markiert. Die SL ruft in jeder Musikpause neue Fänger aus, z. B.: „Alle, die eine kurze Hose anhaben / blaue T-Shirts tragen / lange Haare haben oder gerne Brokkoli essen.“

Eiszapfenziehen
(wie Karottenziehen)



Entspannungsritual

Sonne-Wolken-Melodie
& Tolly-Stempel



Tolly Turnmaus

Postkarten-Abenteuer



5 erlebnisreiche
Kinderturnstunden
für Kinder von 4-8 Jahren



Tolly reist an den Südpol

Hallo liebe Turnkinder,

Brrr, da, wo ich gerade bin ist es ganz schön kalt und stürmisch! Mit einem großen Schiff bin ich an den kältesten Ort der Welt gereist: den Südpol. Jetzt habe ich hier schon Pinguin-Freunde zum Spielen gefunden, aber ich muss ganz schön aufpassen, denn das Eis ist ziemlich brüchig. Am Südpol wohnen nur Tiere, die einzige Ausnahme sind die Polarforscher in ihren Forschungsstationen. Habt ihr schon gesehen wo ich schlafe? Zu essen gibt es natürlich jeden Tag ... ratet mal ... Fisch!
Wenn ihr auch zum Südpol reisen wollt, zieht euch bitte waaarm an!
Eure Tolly Turnmaus

Aufwärmen

Mitmachlied: „Tolly Turnmaus“

Ins Thema einsteigen

Tolly's Postkarte vom Südpol zeigen und die Kinder erzählen lassen, was sie darauf sehen und erkennen. Im Anschluss daran den Kartentext vorlesen.

Reisevorbereitungen

„Wie bereiten wir uns auf die lange Reise vor?“

Die Kinder nach ihren Ideen fragen, pantomimisch warme Kleidung anziehen und einen Rucksack packen.

Flug und Überfahrt (Material: Zeitungen)

„Wie kommen wir an den Südpol?“

Die Kinder bringen ihre Ideen ein und es wird sich geeinigt, erst zum Hafen zu fliegen und dann mit dem Forschungsschiff zum Südpol zu reisen. Wir breiten

beide Arme aus, gehen in Startposition und fliegen los. Nach der Landung die Zeitung als „Schiff“ austeilen, darauf knien oder sitzen und vorwärtsrutschen. Zwischendrin anhalten und mit dem „Fernglas“ (Hand als Guckloch vor dem Auge) Ausschau halten und fragen: „Was seht ihr?“

Eissturm-Begrüßung

Wir kommen an und sofort werden wir von einem Eissturm begrüßt: die Zeitung vor den Körper halten und rennen, sodass sie „kleben“ bleibt.

Eisschollen-spiel (Lied: Eiszeit)

Die Zeitungen als Eisschollen auf dem Boden verteilen, evtl. zusätzliche Zeitungen auslegen. Die Kinder bewegen sich zur Musik nur auf den Eisschollen. Bei Musik-Stopp bleiben sie auf einer Scholle stehen („einfrieren“). Es können Aufgaben gegeben werden, z.B.: auf einem Bein stehen, auf einem Bein hüpfen, als Pinguin einmal um die eigene Achse watscheln, nur der Po berührt die Eisscholle usw.
Die Schollen können auch schmelzen und kleiner werden (Zeitungen falten).

Tolly's Abenteuerstationen

„Lasst uns jetzt vorsichtig die Eislandschaft erkunden!“

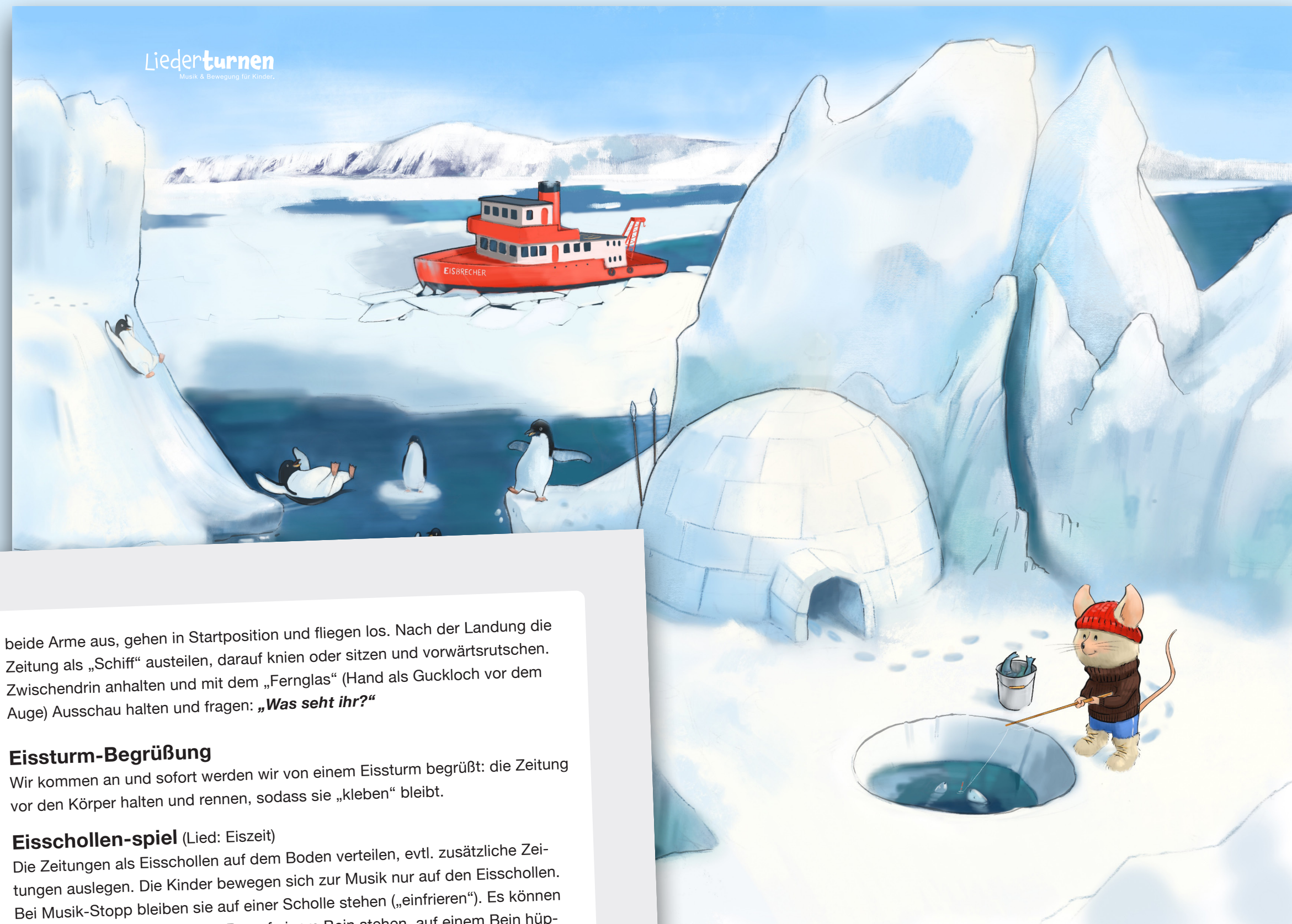
1. Der Eisberg
2. Eisschollen im Eismeer
3. Die Gletscherspalte
4. Eislochfischen
5. Der Eisbrecher

Ruhiger Abschluss (Material: 6 Reifen)

Iglu bauen: Einen Sitzkreis bilden und in der Mitte mit Hilfe der Kinder aus 6 Reifen ein Iglu bauen. Nacheinander können sie sich in das Iglu setzen und durchkrabbeln, möglichst ohne dass es einstürzt.

Heimreise

Im Kniesitz die Arme ausbreiten und zurückfliegen, dazu den Oberkörper nach rechts, links, vor und zurück bewegen.



Tolly reist an den Südpol

Hallo liebe Turnkinder,

Brrr, da, wo ich gerade bin ist es ganz schön kalt und stürmisch! Mit einem großen Schiff bin ich an den kältesten Ort der Welt gereist: den Südpol. Jetzt habe ich hier schon Pinguin-Freunde zum Spielen gefunden, aber ich muss ganz schön aufpassen, denn das Eis ist ziemlich brüchig. Am Südpol wohnen nur Tiere, die einzige Ausnahme sind die Polarforscher in ihren Forschungsstationen. Habt ihr schon gesehen wo ich schlafe? Zu essen gibt es natürlich jeden Tag ... ratet mal ... Fisch!
Wenn ihr auch zum Südpol reisen wollt, zieht euch bitte waaarm an!
Eure Tolly Turnmaus

Aufwärmen

Mitmachlied: „Tolly Turnmaus“

Ins Thema einsteigen

Tolly's Postkarte vom Südpol zeigen und die Kinder erzählen lassen, was sie darauf sehen und erkennen. Im Anschluss daran den Kartentext vorlesen.

Reisevorbereitungen

„**Wie bereiten wir uns auf die lange Reise vor?**“

Die Kinder nach ihren Ideen fragen, pantomimisch warme Kleidung anziehen und einen Rucksack packen.

Flug und Überfahrt (Material: Zeitungen)

„**Wie kommen wir an den Südpol?**“

Die Kinder bringen ihre Ideen ein und es wird sich geeinigt, erst zum Hafen zu fliegen und dann mit dem Forschungsschiff zum Südpol zu reisen. Wir breiten

beide Arme aus, gehen in Startposition und fliegen los. Nach der Landung die Zeitung als „Schiff“ austeilen, darauf knien oder sitzen und vorwärtsrutschen. Zwischendrin anhalten und mit dem „Fernglas“ (Hand als Guckloch vor dem Auge) Ausschau halten und fragen: „**Was seht ihr?**“

Eissturm-Begrüßung

Wir kommen an und sofort werden wir von einem Eissturm begrüßt: die Zeitung vor den Körper halten und rennen, sodass sie „kleben“ bleibt.

Eisschollen-spiel (Lied: Eiszeit)

Die Zeitungen als Eisschollen auf dem Boden verteilen, evtl. zusätzliche Zeitungen auslegen. Die Kinder bewegen sich zur Musik nur auf den Eisschollen. Bei Musik-Stopp bleiben sie auf einer Scholle stehen („einfrieren“). Es können Aufgaben gegeben werden, z.B.: auf einem Bein stehen, auf einem Bein hüpfen, als Pinguin einmal um die eigene Achse watscheln, nur der Po berührt die Eisscholle usw.

Die Schollen können auch schmelzen und kleiner werden (Zeitungen falten).

Tolly's Abenteuerstationen

„**Lasst uns jetzt vorsichtig die Eislandschaft erkunden!**“

1. Der Eisberg
2. Eisschollen im Eismeer
3. Die Gletscherspalte
4. Eislochfischen
5. Der Eisbrecher

Ruhiger Abschluss (Material: 6 Reifen)

Iglu bauen: Einen Sitzkreis bilden und in der Mitte mit Hilfe der Kinder aus 6 Reifen ein Iglu bauen. Nacheinander können sie sich in das Iglu setzen und durchkrabbeln, möglichst ohne dass es einstürzt.

Heimreise

Im Kniesitz die Arme ausbreiten und zurückfliegen, dazu den Oberkörper nach rechts, links, vor und zurück bewegen.

Tollys Postkarte zeigen und vorlesen



Wir fliegen zum Südpol





Zeitungen als Eisschollen



Schneeballschlacht

Der Eisbrecher



Tolly zeigt uns den Südpol

Der Eisberg



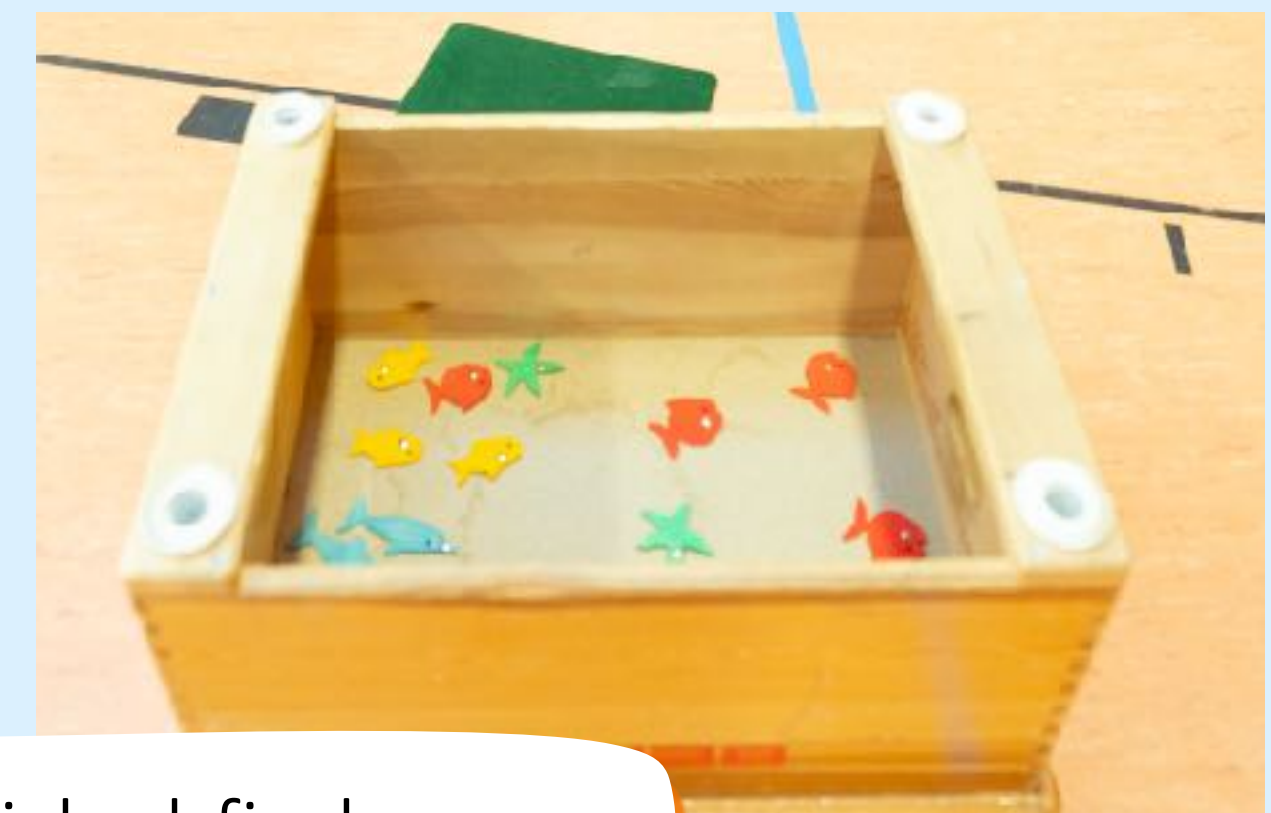
Die Eisschollen



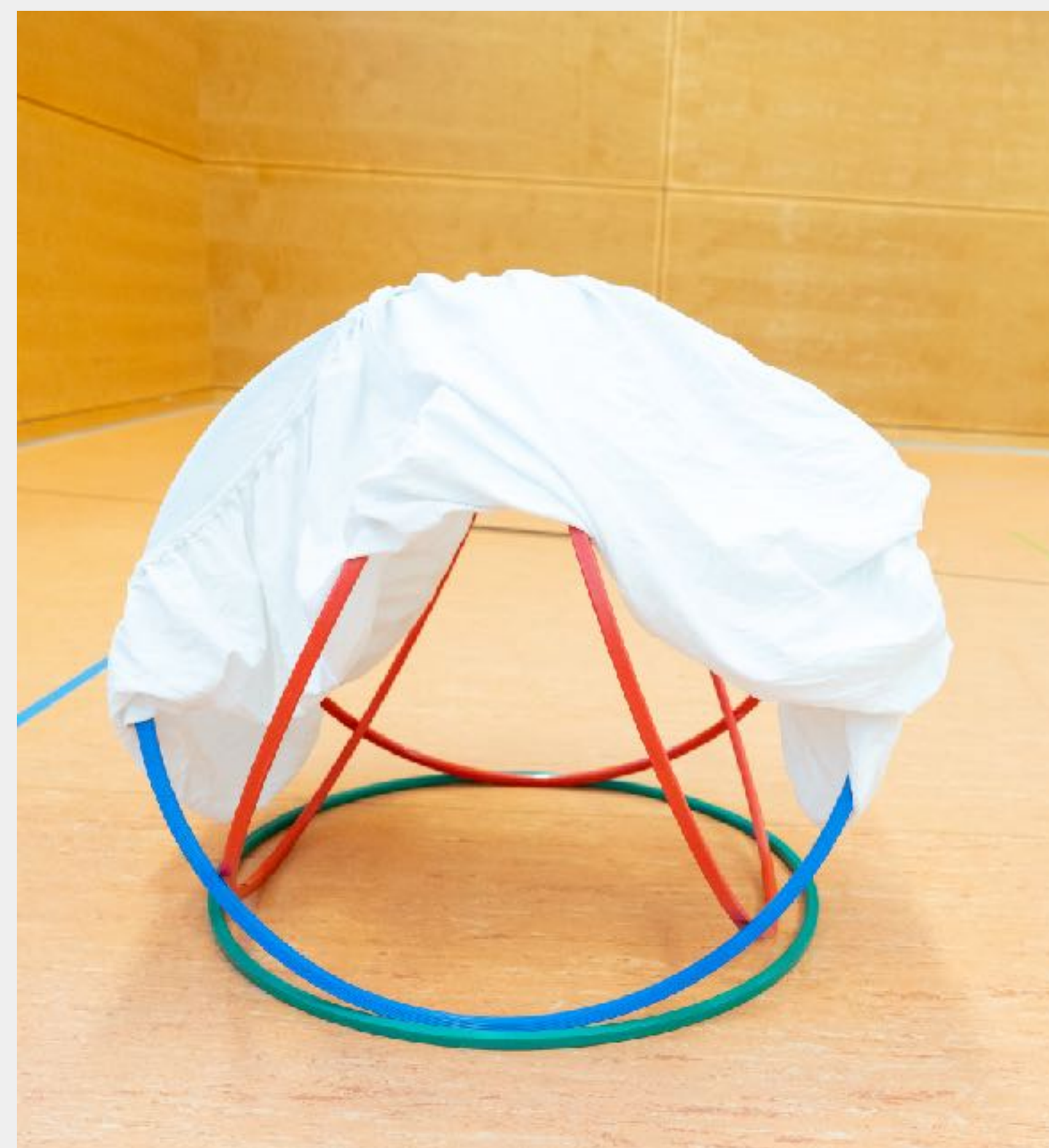
Die Gletscherspalte



Eislochfischen



Iglu aus Reifen



**Heute sind wir
Weihnachtswichtel!**



Kommt,
wir setzen uns eine Wichtelmütze auf
und machen Weihnachtsputz!
Hier habe ich Schwämme,
was könnten wir putzen?



**Heute sind wir
Weihnachtswichtel!**

Aufwärmen mit dem Lied „Weihnachtsputz“

- Jedes Kind bekommt einen oder zwei Schwämme.
- Es wird vereinbart, was als erstes geputzt wird, z. B. Der Boden.
- In der Musik-Phase wird geputzt.
- Bei Musik-Stopp gibt es eine neue Ansage, z. B. die Wände, die Schuhe.
- „Wer hat noch eine Idee?“ Die Vorschläge der Kinder werden direkt aufgenommen und umgesetzt.

Tanzen zum Lied „Weihnachtsputz“

„Frühjahrs-„Weihnachtsputz“ Text und Mitmachbewegungen



Die Kinder halten in beiden Händen einen Schwamm.

Intro

Im Rhythmus mit den Schwämmen auf den Boden trommeln.

Refrain

Heute ist **Weihnachtsputz**
heute jagen wir den Schmutz.
Auf dem Schrank,
unterm Bett,
hat er sich versteckt.

Putzbewegungen in der Luft ausführen.
Auf der Stelle rennen.
Arme nach oben strecken und hin und her bewegen.
In die Hocke gehen und am Boden wischen.
Stirn in die Ellbogenbeuge legen.

1. Strophe

Dicker Staub auf dem Regal,
ist uns heute nicht egal.
Wischen hin, wischen her,
das ist gar nicht schwer.

Zeigefinger waagrecht hin und her bewegen.
Mit dem Kopf und dem Zeigefinger „verneinen“.
Schwämme waagrecht vor dem Körper hin und her bewegen.

2. Strophe

Schaut euch mal die Fenster an,
da sind viele Flecken dran.
Putzen wir mit Wasser weg,
auch den letzten Fleck.

Guck-Geste,
mit dem Zeigefinger auf „Flecken“ zeigen.
Mit den Schwämmen „Flecken“ wegputzen.

3. Strophe

Auf dem Boden liegt viel Dreck,
sagt, wie kriegen wir den weg?
Mit den Füßen schrubben wir,
alles sauber hier.

Auf den Boden zeigen, in die Hocke gehen
und Boden putzen.
Auf die Schwämme stehen und Boden putzen.

Schlussrefrain

Heute ist **Weihnachtsputz**
heute jagen wir den Schmutz.
Auf dem Schrank,
unterm Bett,
aller Schmutz ist – weg!

Schwämme vom Boden aufheben
und wieder Putzbewegungen in der Luft ausführen.
Arme nach oben strecken und hin und her bewegen.
In die Hocke gehen und am Boden wischen.
bei: „weg“, beide Schwämme hochwerfen.

Tolly bringt einen Brief vom Weihnachtsmann



Meine lieben Weihnachtswichtel,

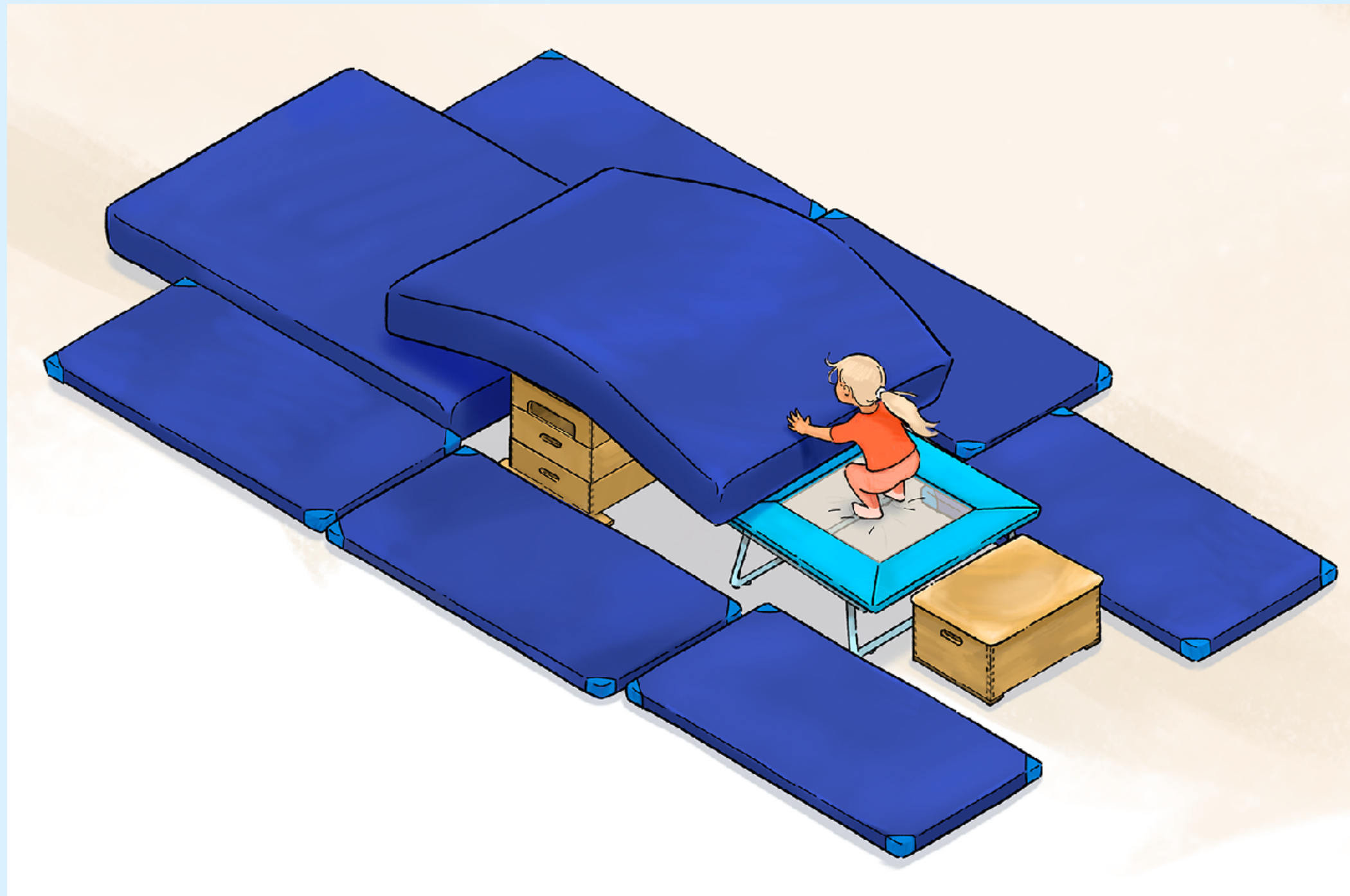
hier schreibt euch der Weihnachtsmann vom Nordpol.
Wie jedes Jahr gibt es vor Weihnachten wieder alle Hände voll zu tun und wie immer schaffe ich es nur mit eurer Hilfe, dass alles rechtzeitig fertig wird.
Es müssen ja noch so viele Plätzchen gebacken, Weihnachtsbäume geschmückt und Geschenke verpackt werden!
Heute fliegen meine Rentiere bei euch vorbei und holen euch ab. Sie warten auf der großen Wolke und bringen euch zu den Menschen.
Ich zähle auf euch!
Ach ja, bitte treibt keinen Schabernack und passt auf, dass die Menschen euch nicht sehen!

**Mit glitzernden Grüßen, euer
Weihnachtsmann**



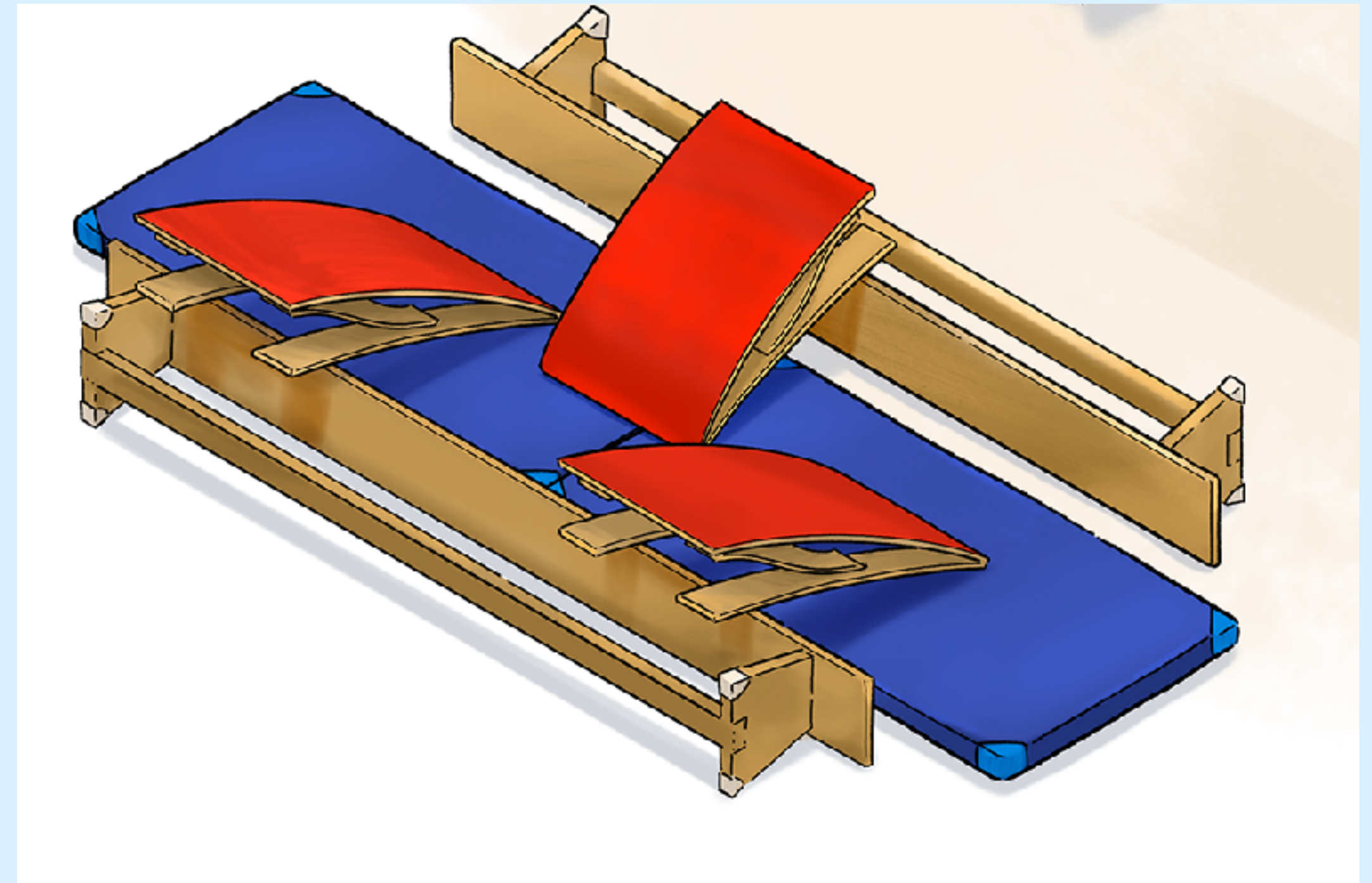
1 Rentier-Start

Geräte: Kasten 3-teilig, Mini-Tramp, kleiner Kasten, Weichboden, 6 Turnmatten
„Startet mit den Rentieren.“



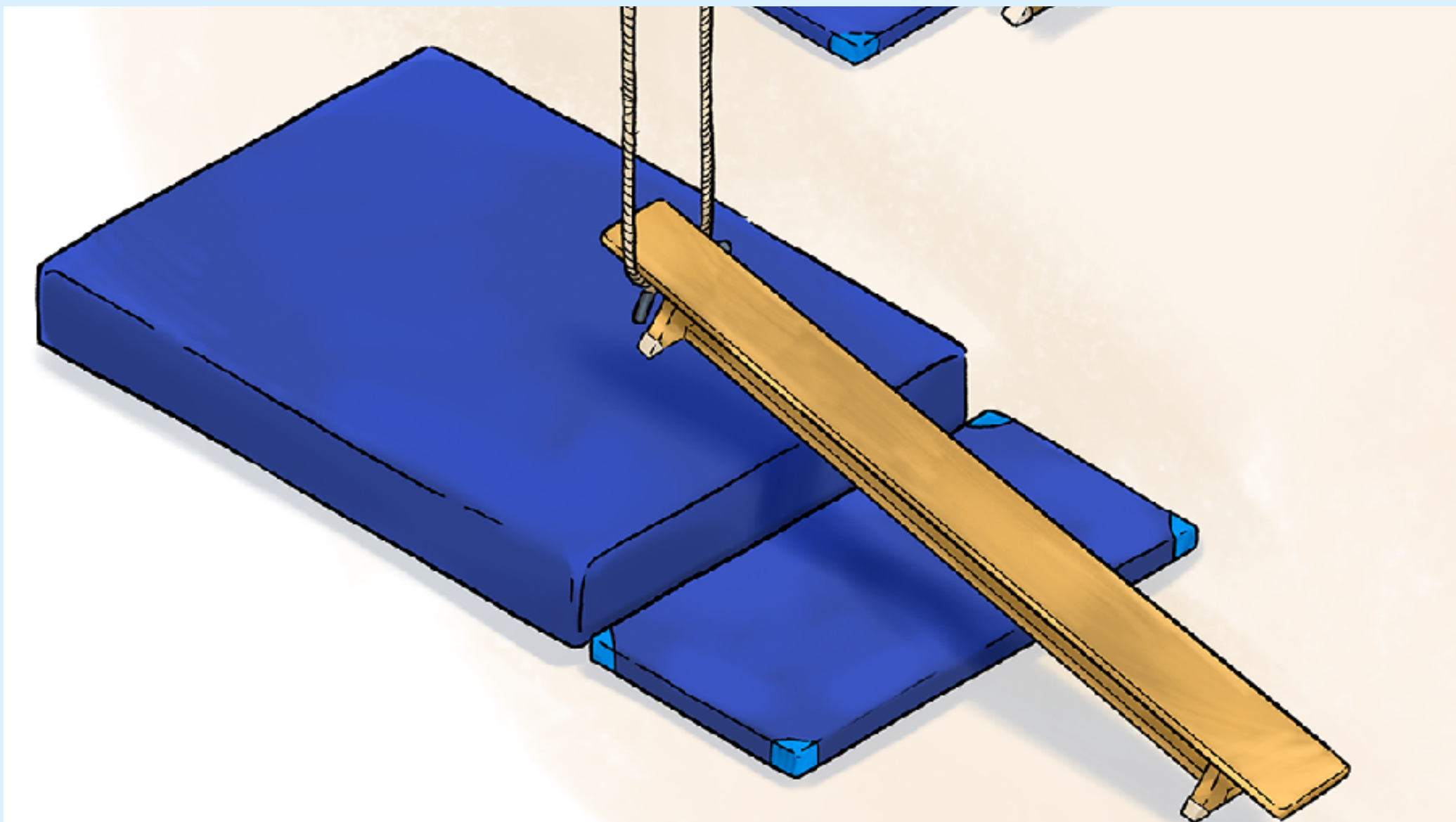
2 Von Wolke zu Wolke

Geräte: 2 Turnbänke, 2 Turnmatten, 3 Sprungbretter
„Springt von Wolke zu Wolke.“



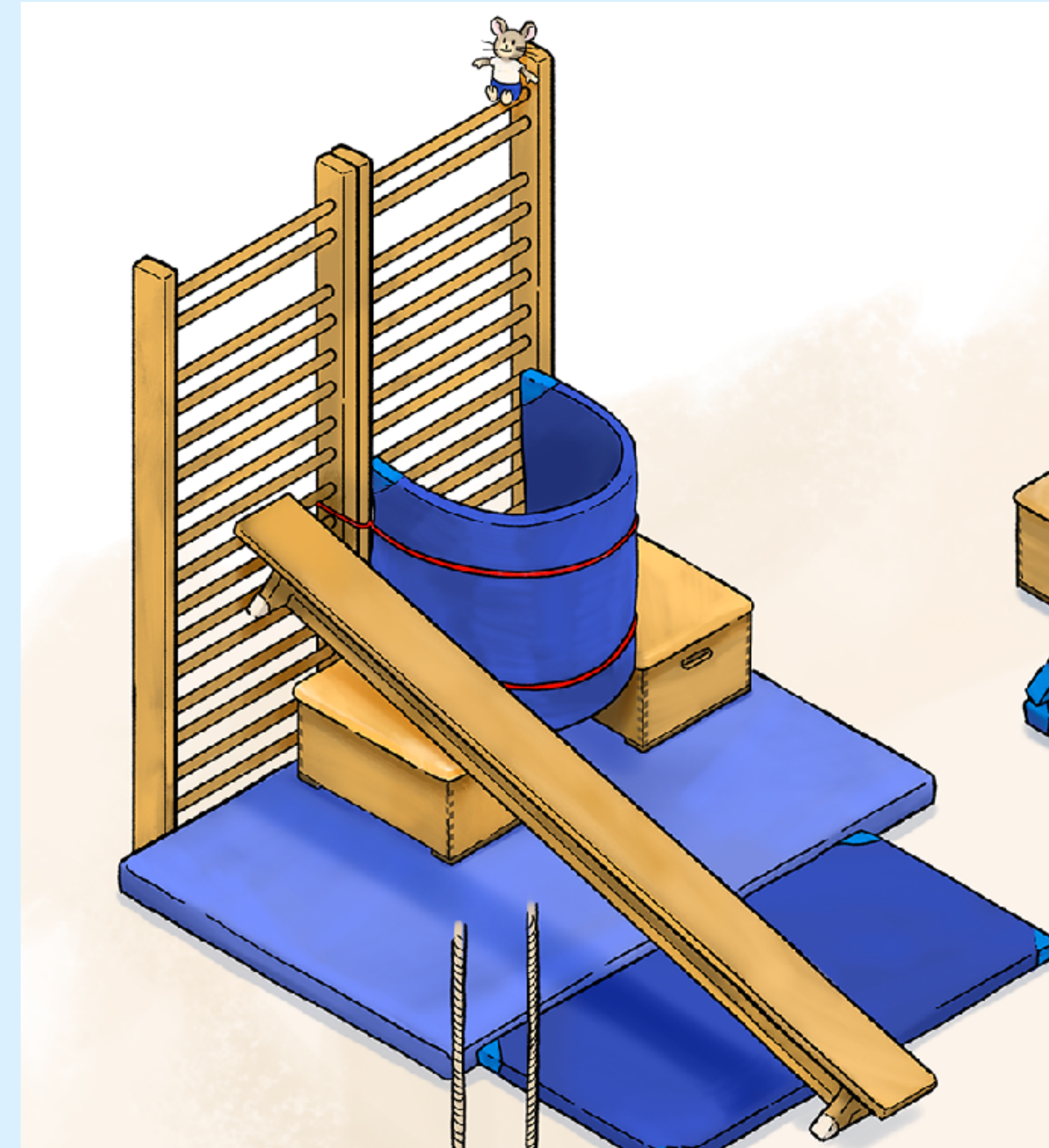
3 Wolken-Absprung

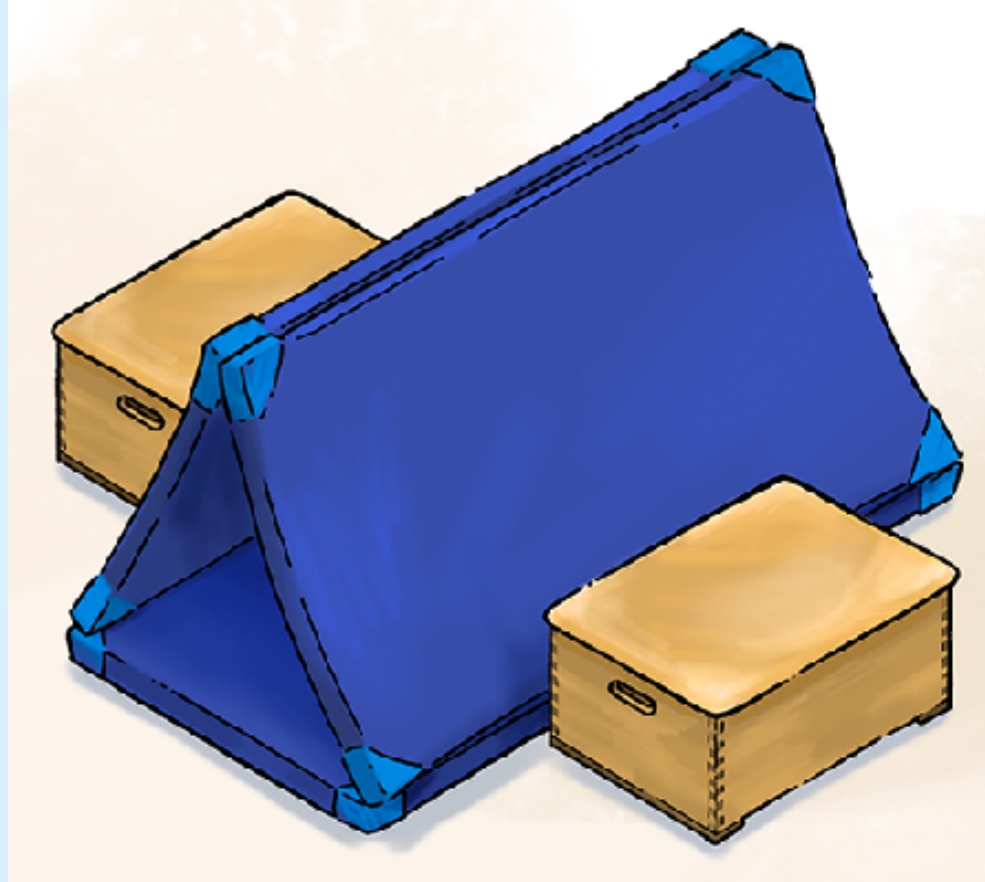
Geräte: Trapez, Turnbank, Weichboden, Turnmatte
„Springt von der Wolke runter zu den Häusern.“



4 Über das Dach und durch die Regenrinne

Geräte: Sprossenwand, Niedersprungmatte, 2 kleine Kästen, Turnmatte, 2 Seile, Stoff-Tolly
„Balanciert über das Dach und klettert die Regenrinne hinunter.“





5

Wichteltür

Geräte: 2 kleine Kästen, 3 Turnmatten
„Geht durch die Wichteltür ins Haus.“

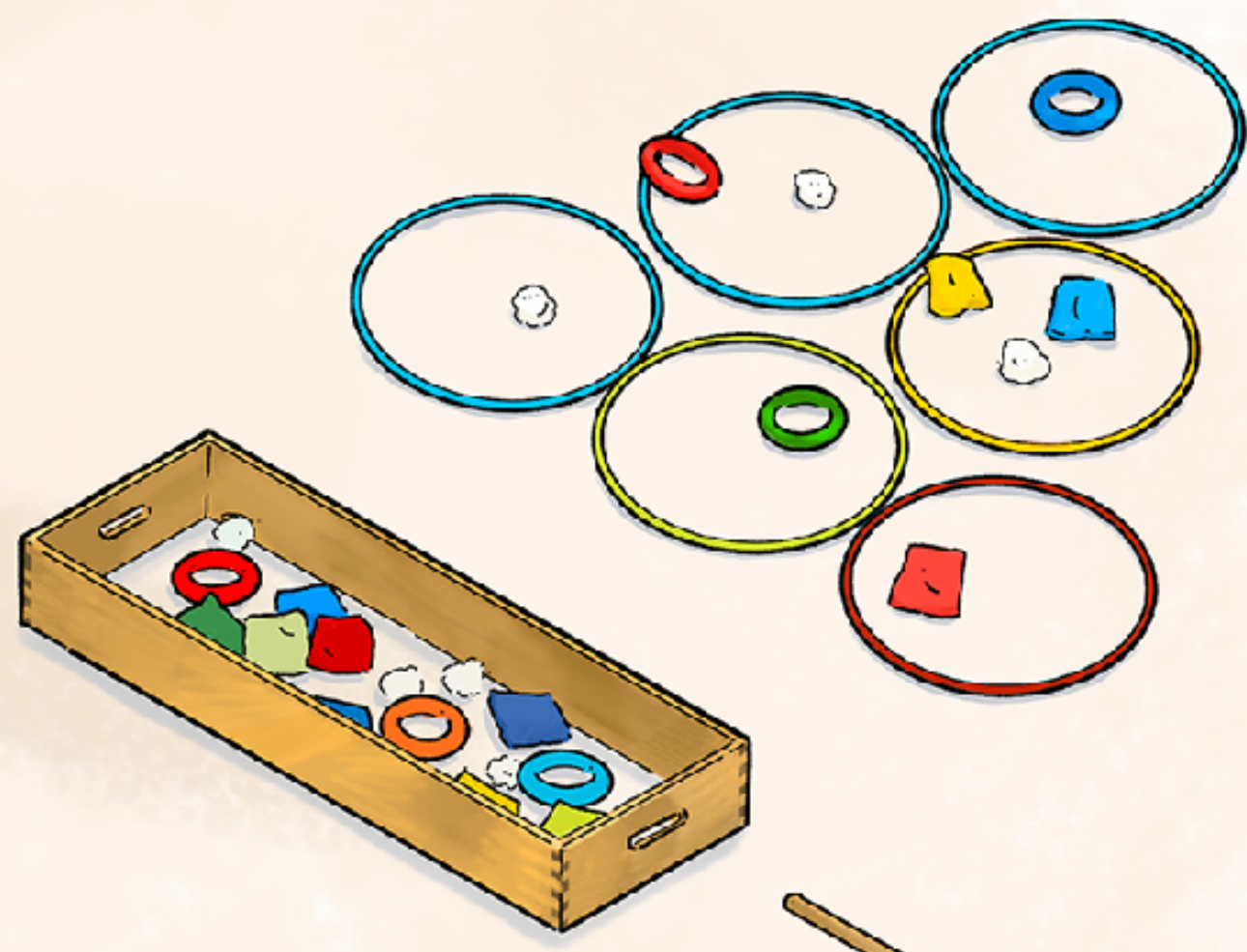
6

Plätzchen backen

Geräte: Weichboden, 4-8 Seile, Maler-Klebeband, 2 Kästen 3-teilig, kleiner Kasten, Turnbank, Turnmatte

„Rollt den Teig aus (über die Matte rollen), stecht Formen aus (über die Seile balancieren) und bringt sie in den Backofen (bäuchlings über die Bank ziehen).“





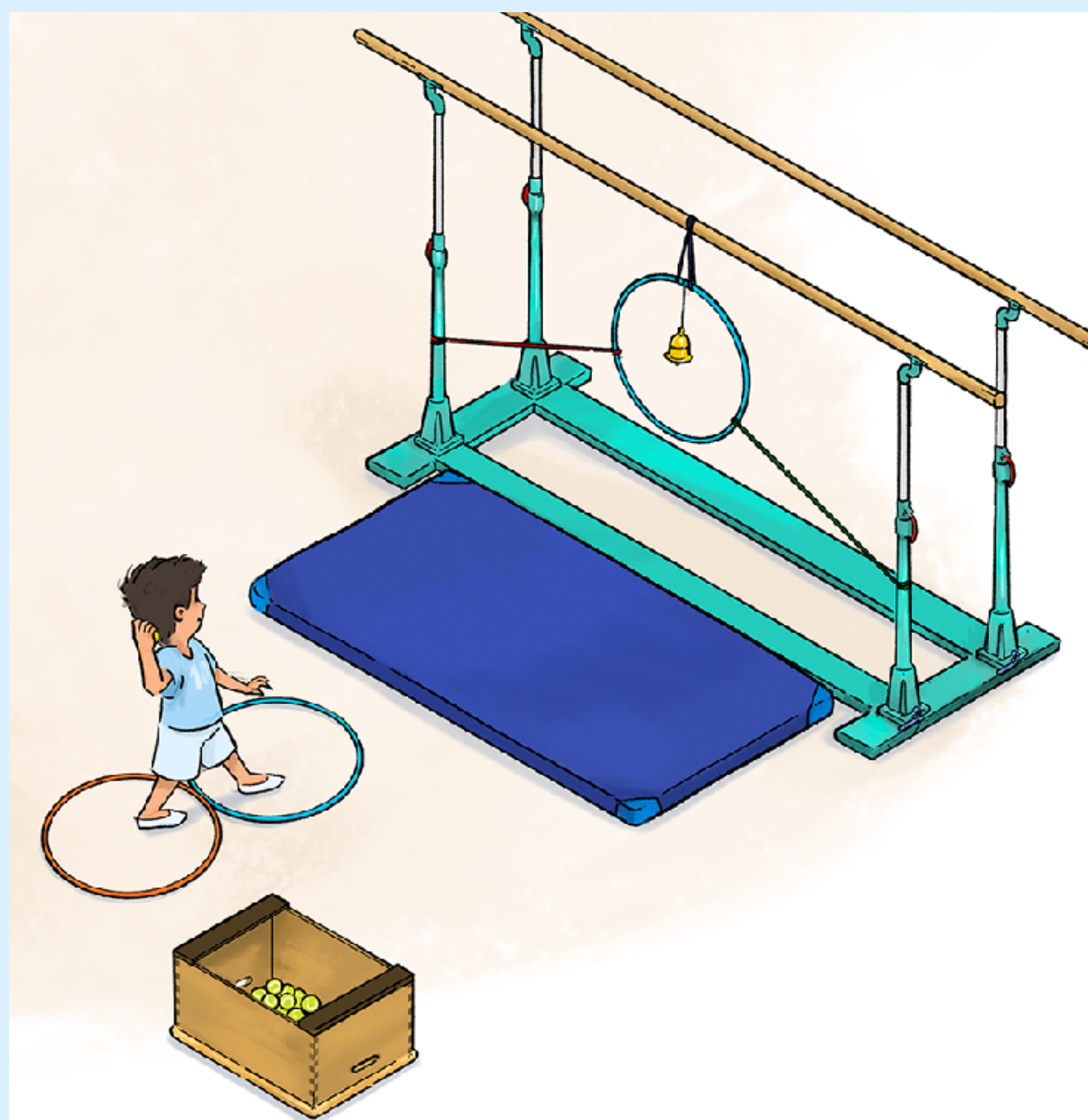
7 Baum schmücken

Geräte: 6 Reifen, Kastenelement, Kleinmaterial, z. B. Tennisringe, Säckchen, Wattebällchen, Seile
„Werft den Schmuck vorsichtig in den Baum.“

8 Geschenke verpacken

Geräte: 4 Reifen, Kastendeckel, Turnmatte, Bälle und Säckchen als „Geschenke“, Zeitungen, Chiffontücher und Wäscheklammern als „Verpackungsmaterial“

„Nehmt ein Geschenk, packt es sorgfältig ein und ladet es auf den Rentierschlitten (Kastendeckel).“



9 Glöckchen läuten

Geräte: Barren, 1 Metallglöckchen, 3 Seile, Tennisbälle, kleiner Kasten, Turnmatte, 2 Reifen
„Stellt euch in Schrittstellung in die beiden Reifen und versucht mit dem Ball das Glöckchen zum Klingen zu bringen.“





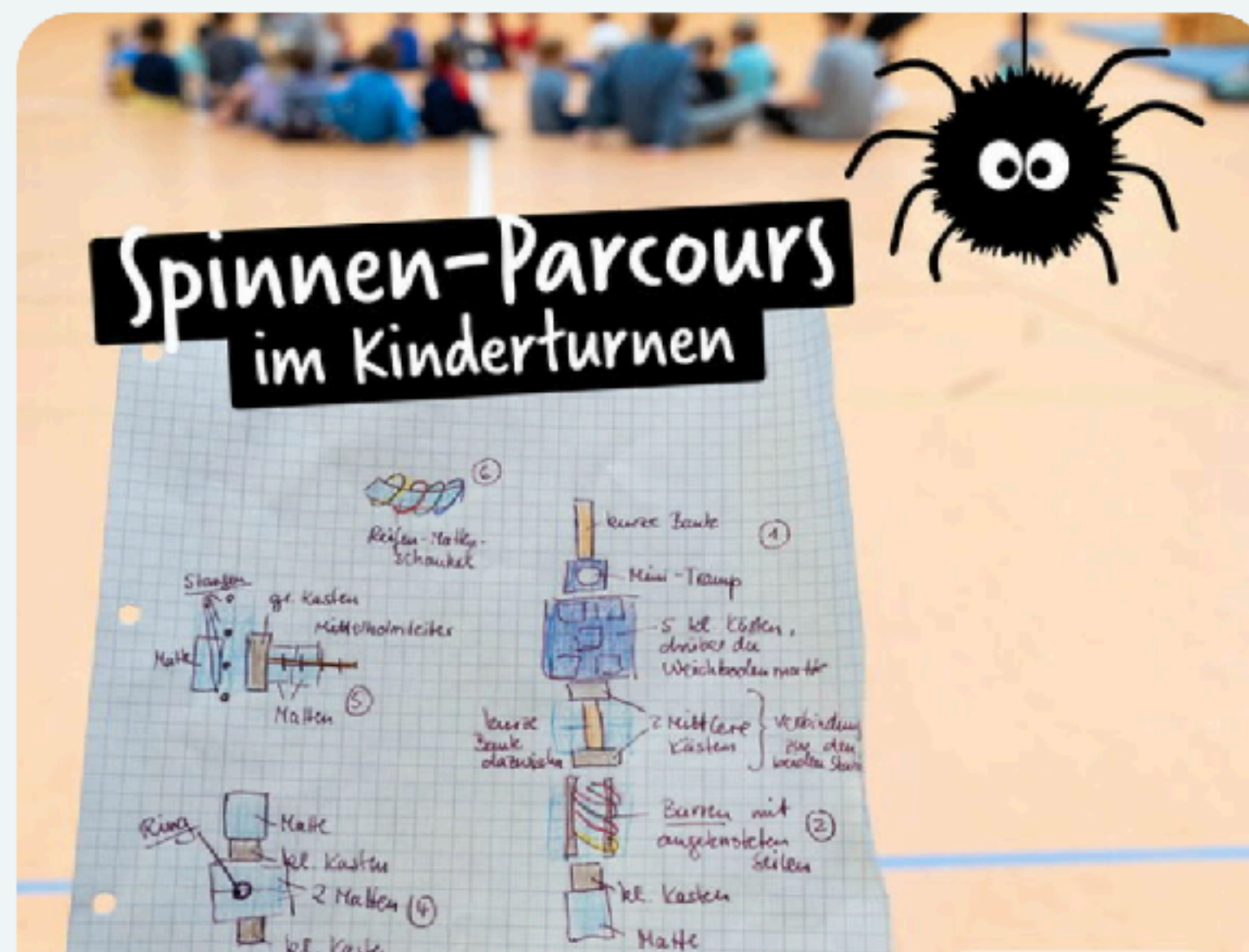
Musikstopp-Spiel.

Das Treffen der Tierfreunde.

Musikstopp-Spiel

Ein einfaches Musikstopp-Spiel.

[Weiterlesen ...](#)



Spinnen-Parcours im Kinderturnen

Eine Turnstunde die gut zu Halloween passt.

[Weiterlesen ...](#)



Seifenblasen Fangspiel

Blasen-Platzer - Das Seifenblasen Fangspiel für Kinder ab 5 Jahren.

[Weiterlesen ...](#)



Webinar-Anhang

- ✓ **Link zur Aufzeichnung**
- ✓ **Folien der Präsentation als Pdf**
- ✓ **5 Liederturnen-Lieder**
 - Wir turnen durch das Jahr
 - Der wilde Herbst
 - Eine kleine Fledermaus
 - Eiszeit
 - Weihnachtsputz
- ✓ **Tolly Abenteuer-Postkarte**
- ✓ **Herbst-Ausmalbild mit Tolly**





10 % Rabattcode: Tolly

- ✓ Gilt für alle Bücher, Hefte, CDs, Spielmaterialien und Aufzeichnungen (ausgenommen Online-Fortbildung).

Laufzeit von Samstag, 19.09.26 - Sonntag, 27.09.26



Viele Ideen für das Kinderturnen und die Kita bekommst du auch mit unserem Newsletter.

Melde dich am besten gleich an. Wir freuen uns auf Dich!

www.liederturnen.de





Liederturnen Online-Akademie

- > Fortbildung zur Liederturnen-Fachkraft
- > Laufzeit: 6 Monate
- > Praxisaufgabe & Zertifikat



Liederturnen Online-Akademie

Extras

- > Zugang zu Liederturnen-Webinaren
- > Einladung zu Community-Treffen (alle 6 Monate)

Liederturnen mit **Tolly Turnmaus**

Die Bewegungs- und Sprachförderung für Kita, Verein und Grundschule

„**Liederturnen**“ ist ein erlebnisorientiertes Bewegungs- und Sprachförderkonzept, bei dem Mitmachlieder den Ausgangspunkt für die Umsetzung fantasievoller Turnstunden und Bewegungsangebote bilden.

Eine besondere Rolle nimmt **Tolly Turnmaus**, das Maskottchen von Liederturnen ein. Mit Tolly als Begleitung und Identifikationsfigur erweitern die Kinder spielerisch ihr Bewegungsrepertoire. Sie lädt die Kinder nicht nur zu spannenden Mäuseabenteuern ein, sondern auch zum Sprechen, Mitdenken und Entspannen.

Liederturnen bewährt sich bereits seit acht Jahren in Kitas, Vereinen, Sprachfördergruppen, Grund- und Förderschulen.



Du bist Erzieher:in, Sonderpädagog:in oder Übungsleiter:in im Kinderturnen?

Du möchtest Kinder spielerisch in Bewegung bringen? Dann ist unsere Fortbildung genau das Richtige für dich! Sie bietet eine fundierte Einführung in das Liederturnen-Konzept und zeigt dir vielfältige Möglichkeiten, wie du es in der Praxis umsetzen kannst – mit dem Ziel, die Motorik, Wahrnehmung, Sprache und das Gemein-



Danke für Eure Aufmerksamkeit!

