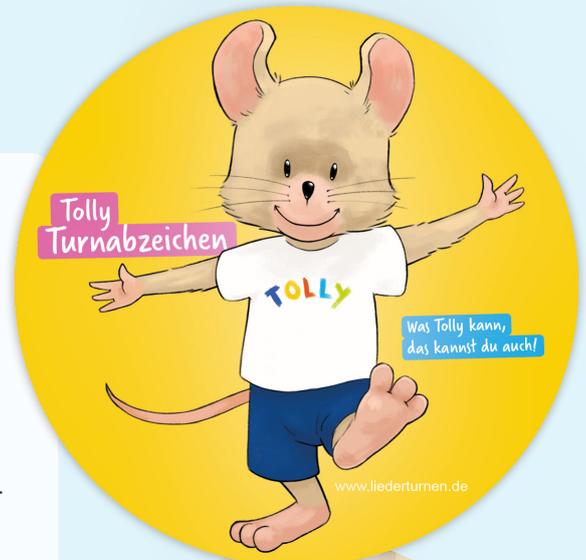


Tolly Turnmaus Turnabzeichen

Und so geht's

- Aus den vorgeschlagenen **Tolly-Spielen** und den **Tolly-Abenteuerstationen** eine oder mehrere Tolly-Turnstunden zusammenstellen. Natürlich dürfen weitere Spiele und Stationen erfunden werden.
- Zum Einstieg die **Postkarte** von Tolly (siehe unten) vorlesen und anschließend durch das „magische Mäuseloch“, dargestellt mit einem Reifen oder Kriechtunnel, in Tolly's Turnwelt krabbeln.
- Aufwärmen mit dem Tolly Turnmauslied.
- Am Ende der Stunde oder nach der letzten Stunde das **Tolly-Turnabzeichen** und die Urkunde an die Kinder verleihen! Danach die Tolly-Turnwelt durch das „magische Mäuseloch“ wieder verlassen.



Turn mit Tolly Turnmaus Hallo liebe Kinder!

Hier schreibt euch Tolly, die Turnmaus.

Ich heiße so, weil ich am liebsten den ganzen Tag herumtolle, turne und spiele. Ich habe gehört, dass ihr auch so gerne turnt und spielt, ist das wahr? Dann besucht mich doch einfach mal in meiner Tolly-Turnwelt. Da könnt ihr viele Mäuseabenteuer erleben und mein Tolly Turnmauslied kennenlernen.

Ihr müsst nur das magische Mäuseloch finden und heineinkrabbeln. Wenn ihr die Abenteuer erfolgreich bestanden habt, seid ihr richtige Turnmäuse und bekommt mein Tolly-Turnabzeichen!

Habt ihr Lust die Abenteuer zu bestehen?

Dann wünsche ich euch viel Spaß und Erfolg, eure

Tolly Turnmaus



Was Tolly kann,
das kannst du auch!



Text: Tolly Turmmaus

Refrain:

Tolly, Tolly Turnmaus.

Tolly, turn mit Tolly, der Maus.

Tolly, Tolly Turnmaus.

Was Tolly kann, das kannst du auch!

Bewegungen

Kreislaufstellung mit Handfassung:

Gehen, laufen oder hüpfen nach links.

Evtl. die Richtung wechseln.

Alternative: frei im Raum bewegen.

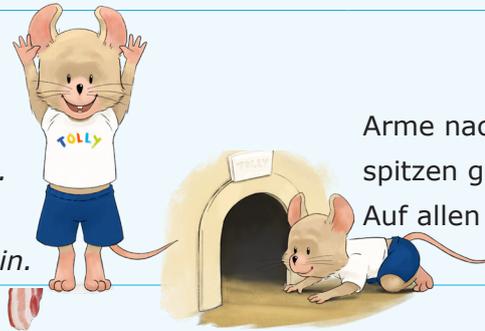
1. Strophe:

Tolly macht sich groß,

tippelt auf Zehenspitzen los.

Tolly macht sich klein,

krabbelt ins Mäuseloch hinein.



Arme nach oben strecken und auf Zehenspitzen gehen.

Auf allen Vieren bewegen.

2. Strophe:

Tolly greift nach dem Speck, springt ganz hoch und schnappt ihn weg!

Tolly muss rückwärts gehn, dann kann die Katze sie nicht sehn.



Arme nach oben strecken und mit den Händen abwechselnd nach oben greifen, dann dabei hochspringen.

Einige Schritte rückwärts schleichen.

3. Strophe:

Tolly will hoch hinauf,

klettert die Mäuseleiter rauf.

Tolly nimmt kräftig Schwung

und macht einen großen Sprung.



Mit dem Zeigefinger nach oben zeigen.

Kletterbewegungen mit Beinen und Händen ausführen.

Im Stand mit den Armen Schwung holen und einen Sprung (Sprünge) ausführen.

4. Strophe:

Tolly macht Hampelmann, toll, was Tolly alles kann!

Tolly hebt ein Bein

und steht ganz still, so wie ein Stein.



Hampelmänner machen.

Auf einem Bein das Gleichgewicht halten und möglichst stillstehen.

Schluss:

Tolly, Tolly Turnmaus. Tolly, Tolly ruht sich jetzt aus. Tolly kuschelt sich ein, im Mäusebett schläft sie gleich ein.

Im Kreis zum Sitzen kommen, sich hinlegen und einrollen, Augen schließen und Schlafgeräusche machen.



Katz & Maus

Material: Springseile oder Chiffon-Tücher

Spielablauf: Ein oder zwei Kinder sind die Katze und alle anderen sind die Mäuse. Die Mäuse ziehen ihr Springseil als Schwänzchen hinter sich her. Gelingt es einer Katze auf ein Schwänzchen zu treten, bekommt sie das Seil und wird zur Maus, während die Maus zur Katze wird.

Variante: Die Kinder spielen paarweise, dabei ist ein Kind die Maus und das andere die Katze. Nun läuft die Maus vor der Katze weg und zieht dabei ihr Schwänzchen, das Seil, hinter sich her. Die Katze verfolgt die Maus und versucht auf ihr Schwänzchen zu treten. Hat die Katze es geschafft, wechseln die Kinder die Spielrolle.

„Katz & Maus“ kann auch mit Chiffon-Tüchern gespielt werden. Dafür stecken sich die Mäuse ihr Tuch in den Hosenbund und die Katzen versuchen das Tuch zu ergreifen und rauszuziehen.

Liebe, kleine Katze

Material: Mehrere Gymnastikreifen, 1 Turnmatte

Vorbereitung: Die Reifen als „Mäuselöcher“ an den zwei gegenüberliegenden Raumseiten in einer Reihe nebeneinander legen. Die Turnmatte in der Mitte platzieren.

Spielablauf: Ein Kind ist die Katze und „schläft“ in der Mitte des Raumes auf der Turnmatte. Die anderen Kinder sind die Mäuse und nähern sich der Katze langsam mit dem Spruch:

„Liebe, kleine Katze, schlaf auf deiner Tatze.

Zeig uns deine Krallen, weil sie uns gefallen!“

Ist der Spruch zu Ende, entscheidet die Katze wann sie aufspringt und versucht eine Maus zu fangen. Die Mäuse rennen weg und versuchen sich in die Reifen (Mäuselöcher) zu retten, dabei dürfen auch mehrere Mäuse in einem Reifen stehen. Fängt die Katze eine Maus, tauschen sie die Spielrolle oder sie hilft der Katze in der nächsten Runde beim Fangen.

Ist Tolly Turnmaus zu Haus?

Die Kinder stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Zwei freiwillige Kinder sind Katze und Maus. Die Maus stellt sich in die Kreismitte, die Katze steht außerhalb des Kreises. Sie stellt nacheinander drei Mal die Frage: „Ist Tolly Turnmaus zu Haus?“ Die Kinder, die den Kreis bilden, antworten wie folgt:

1. Antwort: „Sie ruht sich gerade vom Spielen aus.“

2. Antwort: „Sie trinkt gerade ihre Milch aus.“

3. Antwort: „Sie ist gerade zum Tor hinaus!“

Nach der dritten Antwort läuft die Maus aus dem Kreis heraus, dazu strecken zwei Kinder ihre Arme nach oben und bilden das Tor. Das Tor muss offen bleiben, damit die Maus sich nach einer Laufrunde wieder in den Kreis retten kann. Die Katze versucht die Maus nun zu fangen, dabei müssen beide die Kreisbahn und die Richtung beibehalten. Gelingt es der Maus sich durch das Tor in den Kreis zu retten, schließen die Kinder sofort das Tor und die Maus hat den Durchgang gewonnen. Schafft die Katze die Maus vorher zu fangen, hat die Katze gewonnen. Das Spiel kann mit Rollentausch oder anderen freiwilligen Kindern von vorn beginnen.

Ran an den Speck

Material: 1 Turnbank, 1 Gymnastikreifen, 1 kleiner Kasten, kleine Gegenstände wie Säckchen, Wäscheklammern, Bierdeckel, Schwämme.

Spielidee: Die Mäuse haben sich in die Speisekammer geschlichen und versuchen den Speck und andere Leckereien an den Katzen vorbei in ihr Mäuseloch zu transportieren.

Vorbereitung: An der Startlinie die Turnbank als „Speisekammer“ aufstellen. Darauf die Gegenständen als „Speck und Leckereien“ legen. An der Ziellinie den Reifen als „Mäuseloch“ auslegen und in der Mitte des Spielfeldes den kleinen Kasten umgedreht platzieren.

Spielablauf: Zwei Kinder sind die Katzen und dürfen sich nur rechts und links des Kastens auf der Mittellinie bewegen. Die Mäuse stellen sich an der Bank auf und versuchen nun mit einem Gegenstand in der Hand an den Katzen vorbei zu kommen, ohne von ihnen berührt zu werden. Wurden sie berührt, müssen sie die den Gegenstand, die „Leckerei“, in den Kasten hineinlegen und können einen neuen Versuch starten. Mäuse, die es schaffen an den Katzen vorbei zu kommen, bringen ihre Beute im Mäuseloch-Reifen in Sicherheit. Sie dürfen an den Katzen vorbei gehen und erneut etwas in der Speisekammer stibitzen. Haben am Ende die Katzen oder die Mäuse mehr Leckereien gesammelt?

Tolly's Abenteuerstationen

Tolly spielt Fledermaus

Mäuseleiter

Die Mäuse schwingen an den Ringen von Kasten zu Kasten.





Speisekammer

Die Mäuse schleichen vorwärts im Slalom zur „Speisekammer“ (Kasten) wo die Katze wacht, stibizen einen „Speck“ (Säckchen), schleichen rückwärts im Slalom zurück und legen den Speck ins „Mäuseloch“ (Reifen).



Springmaus



Mäusetunnel



Mäusefalle

Die Mäuse bewegen sich durch die Bankgasse und dürfen die Seile nicht berühren.



Mäuse-Purzelbaum



Mäusewippe



Mäuse-Hüpfkästchen

Liederturnen

Musik & Bewegung für Kinder.



Mail: info@liederturnen.de
Web: www.liederturnen.de