

Praxistipp



Das verfluchte Dorf Lenratin

Grundsätzliche Tipps:

- Bitte die Spielregeln noch einmal genau erklären. Manche Kinder kennen Abwandlungen der Spiele oder unterschiedliche Regeln, so dass sich vor dem Spiel auf einheitliche Regeln verständigt werden sollte.
- Sofern Mannschaften gebildet werden: Es sollte immer abwechselnd ein Junge und ein Mädchen gewählt werden.
- Ausreichende Sicherung durch Turnmatten und Übungsleiter/innen.

Viel Spaß wünscht das Kinderturn-Club Team!



Die Bewegungslandschaft soll das Dorf Lenratin darstellen. Es wurde von einem bösen Zauberer verflucht und seitdem lauern dort viele Gefahren. Um das Dorf zu retten, müsst ihr euch auf den Weg nach Lenratin machen. Dort werdet ihr verschiedenen Gefahren und Rätseln ausgesetzt werden, um Puzzleteile im Dorf zu sammeln. Erst wenn alle Puzzleteile gesammelt und zusammengesetzt sind, wird der Fluch des bösen Zauberers aufgelöst und das Dorf gerettet.

Als Erstes müsst ihr durch den Zeittunnel um in das Dorf zu gelangen.

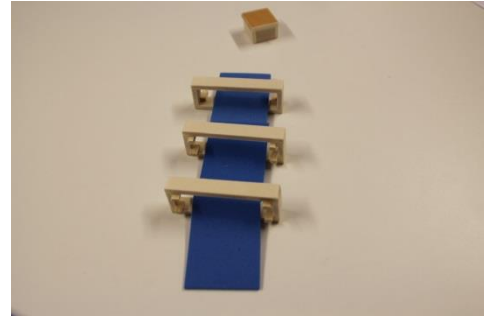
Dann werdet ihr direkt zur dunklen Schlucht kommen. Um sie zu überqueren müsst ihr an der Steinwand herüberklettern (flache Bank auf dem Bauch hochziehen, an der Sprossenwand (=Steinwand) entlang zur anderen Bank klettern und diese hinunterrutschen). Nach dieser ersten Prüfung findet ihr auch schon die ersten Puzzleteile.

Anschließend werdet ihr am Sumpf vorbeikommen, welchen ihr auf gar keinen Fall betreten dürft. Um ihn zu überqueren lauft ihr über den Baumstamm, aber passt auf, dass ihr nicht herunterfallt (über, ggf. umgedrehte, Langbank balancieren). Hinter dem Baumstamm liegen weitere Puzzleteile die ihr für später braucht. Um den Sumpf komplett hinter euch zu lassen, klettert ihr über die Steine (kleine Kästen) weiter. Hier befinden sich weitere Teile für euer Puzzle.

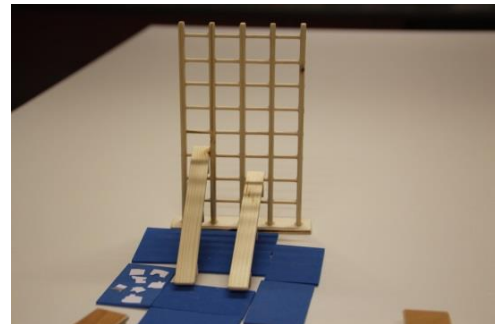
Nun seid ihr an der Festung des bösen Zauberers angekommen. Auch an ihr müsst ihr vorbei. Aber damit ihr nicht von ihm entdeckt werdet, müsst ihr über das Dach seiner Festung klettern. Wenn ihr dies gemeistert habt, findet ihr die nächsten Puzzleteile. Jetzt habt ihr es fast geschafft. Springt mit Hilfe des verzauberten Steins (Minitrampolin) in das heilige Wasser (Weichboden-/Niedersprungmatte) um das Böse von euch zu waschen und setzt dann das Puzzle zur Rettung des Dorfes zusammen. Jedes Kind darf nur ein Puzzleteil mit sich tragen, da diese auch verflucht sind. Nach jeder Gefahr wartet ihr auf den Letzten eurer Gruppe um niemanden zu verlieren. Niemand darf alleine gehen, da er sonst vom Fluch erwischt wird und sich nicht mehr bewegen kann. Ihr könnt es nur gemeinsam schaffen. Das ganze Dorf Lenratin zählt auf euch!

Aufbau des verfluchten Dorfes Lenratin

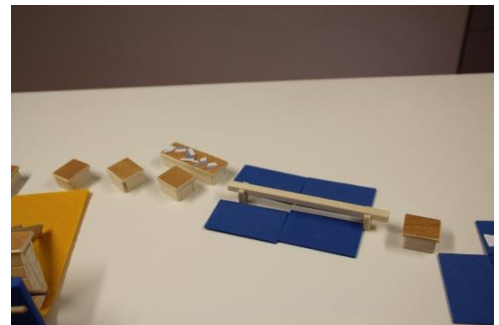
Die komplette Bewegungslandschaft ist in einem Dreieck aufgebaut (siehe Bild ganz unten). Am Start sind kleine Turnmatten in die Kastenteile gesteckt, dieser Aufbau bildet den Tunnel ins Dorf.



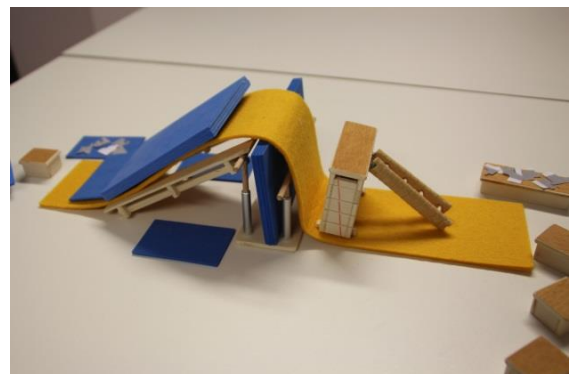
Die nächste Station ist die Steinwand, diese wird mit einer Sprossenwand und zwei Bänken aufgebaut. Die vordere Bank muss tiefer eingehängt werden als die hintere, da sie zum Aufsteigen genutzt wird. Die hintere Bank muss höher eingehängt sein, damit man wieder runterrutschen kann. Zwischen den beiden Bänken bleibt eine kleine Lücke, damit man von einer Bank zur anderen klettern kann/muss. Anschließend noch mit Matten sichern und einen Platz für die Puzzleteile finden.



Nun kommt der Sumpf. Der Sumpf ist aufgebaut mit einem kleinen Kasten, einer ggf. umgedrehten Bank und drei sich anschließenden kleinen Kästen. Nahe der Bank ist ein Platz, um Puzzleteile auszulegen.



Jetzt kommt der große Aufbau: Die Festung des bösen Zauberers. Diese kann nur überquert werden, indem man über sie klettert. Der Aufbau der Festung: ein Barren, dessen einer Holm höher eingestellt ist als der andere. Zwischen die Holme kommt eine quergelegte ausranqierte! Weichbodenmatte. Am höheren Holm werden zwei Bänke eingehängt. Über Barren und Bänke kommt ein Läufer. Vor dem Barren wird ein großer Kasten auf den Läufer gestellt. In den Kasten wird nun noch eine Leiter eingehängt. Auf die beiden Bänke mit Läufer legt man eine weitere Weichbodenmatte (siehe Bild). Nun sichert man den Aufbau noch mit Turnmatten ab. Auf den Matten findet man wieder eine Stelle für die Puzzleteile.



Jetzt kommt die letzte Station: der Sprung in das heilige Wasser. Vor die Weichbodenmatte, die das heilige Wasser darstellen soll, wird ein Minitrampolin gestellt. Die Kinder sollen vom kleinen Kasten herunter in das Minitrampolin und von dort auf die Weichbodenmatte springen und sich danach schütteln, da es sein könnte, dass sie verhext wurden.



Zuletzt muss jedes Kind, alleine oder im Team sein Puzzle lösen um das Dorf Lenratin zu retten. Alle Stationen sollen zur Sicherheit mit Turnmatten gesichert werden.

Der Aufbau im Überblick:

