

## Pinguinturnen

Vorbereitung:

- zwei Matten in die Mitte des Raumes zusammengeschoben
- für jedes Kind einen Reifen um die Matten herumlegen
- Bälle
- Rahmentrommel oder Musikkassette

Einleitung:

Kinder sitzen am Rand des Turnraumes oder auf einer Bank.

Gespräch: Wiederholung - Winter (evtl. Bilderbuch)

Es gibt ein Land, dort ist immer Winter.

Wer kennt das Land, wo immer Schnee liegt?

Welche Tiere leben dort? (Pinguinstellung üben: gerader Stand, Fersen aneinander, Fußspitzen auseinander, Bauch und Brust rausdrücken, Arme gestreckt, leicht seitlich abgehoben, Handflächen zeigen nach unten)

Wo sind die Pinguinkinder, wenn ihre Eltern auf Fischfang sind? (im Kindergarten)

Zauberspruch: Hokus, pokus, Balduin, heut seit ihr ein Pinguin!

Durchführung:

1. Alle Kinder verwandeln sich in einen Pinguin (Pinguinstellung).
2. Alle Pinguine sammeln sich im "Pinguinmarsch" (Reihe) und gehen gemeinsam in den Pinguinkindergarten (Kinder laufen bzw. "watscheln" um die Reifen herum bis zu den Matten).
3. Dort werden die Kinder von der Erzieherin mit einer Verbeugung begrüßt. Dann erklärt die Erzieherin, dass alle Pinguine das "Eisschollenspringen" üben müssen.  
Pinguine springen in Schlusssprüngen von Reifen zu Reifen (Schollen). Auf akustisches Signal dürfen die Pinguine baden gehen (neben den Reifen am Boden toben), wenn sie unterwegs einem anderen Pinguin begegnen, dürfen sie miteinander tanzen (ein Pinguin hat die Arme über Kreuz, Handfassung, Paare drehen sich hüpfend).
4. Auf akustisches Signal: Wiederholung des Eisschollenspringens (kann beliebig oft abgewechselt werden).
5. Endlich sind die Pinguine müde geworden. Sie suchen sich einen Freund und gehen mit ihm auf die Rieseneisscholle, den Kindergarten (große Matten) und schlafen ein.

6. Langsam werden die Pinguine wieder munter, müssen sich aber noch gegenseitig helfen aufzustehen:

Pinguinenaufstand: Pinguine sitzen Rücken an Rücken, haken sich gegenseitig die Arme ein und drücken sich gegenseitig hoch (auf Wunsch dürfen sie es mehrmals versuchen).

7. Das macht Spaß! Dadurch sind die Pinguine richtig übermütig geworden und wollen sich gegenseitig ins Eismeer schubsen.

Flügeldrücken: Die Pinguine versuchen sich gegenseitig mit den „Flügeln“ von der Rieseneisscholle zu schieben. Wer ins Wasser fällt, muss sich auf eine Scholle retten ( es dürfen auch zwei Pinguine gegen einen "kämpfen"). Ein Pinguin ist Sieger! Dieser darf dann mit dem neuen Spiel beginnen:

8. Wechselt die Scholle: (ein Reifen weniger als Kinder) Ein Pinguin steht auf der Rieseneisscholle und ruft: "Wechselt die Scholle".

Daraufhin "schwimmt" jeder Pinguin zu einer anderen Scholle. Jeder muss eine neue Scholle finden, auch der Pinguin ohne Scholle! (Vorsicht! Schlaue Kinder wechseln nur zum Nachbarn!) Pro Scholle ist nur ein Pinguin erlaubt. Wer übrig bleibt, darf neu rufen.

9. Nach mehrmaligen Spielen können sich alle Pinguine wieder im "Kindergarten" treffen. Dort müssen sie sich Rücken an Rücken gegenseitig ins Meer drücken. An dieser Stelle kann man das Spiel "Wechselt die Scholle" wiederholen oder:

10. Lied nach der Melodie „Alle meine Entchen“:

Alle meine Pinguine schwimmen in dem Meer  
spielen mit dem Ball und freuen sich gar sehr.

Alle Pinguine sitzen auf einer Scholle (genauso viel Reifen wie Kinder) und werfen sich einen Ball zu. Pinguine können auch stehen. Wichtig ist das genaue Werfen. Wer nicht gut wirft oder fängt, muss zurück in den Kindergarten.

11. Spiel: "Eisbär und Pinguin":

(Drei Kinder sind die Eisbären und werden mit einer Pudelmütze oder ähnlichem gekennzeichnet, ein Reifen weniger als Pinguine.) Die Eisbären haben schrecklichen Hunger. Da sie keine Fische mehr finden, machen sie Jagd auf kleine, langsame Pinguine. Diese können sich nur auf einer Scholle retten. Auf einer Scholle hat leider nur ein Pinguin Platz. Hüpfte ein neuer Pinguin auf eine bereits besetzte Scholle, muss der alte Pinguin diese verlassen. Die Eisbären versuchen, die freilaufenden und schutzlosen Pinguine zu fangen. Gelingt es einem Eisbären, werden die Rollen getauscht.

13. Nun ist der Vormittag im Pinguinkindergarten zu Ende. Alle Pinguine verabschieden sich auf Pinguinenart (Grundstellung, Verbeugung) und gehen im Pinguinenmarsch nach Hause.

Zusatz: Wenn noch genügend Zeit ist, kann vor der Verabschiedung noch das Spiel "Fischfang" eingefügt werden. Dazu werden die Reifen weggeräumt. Die große Eisscholle wird in zwei kleine Eisschollen geteilt.

Fischfang: Es werden zwei Pinguinengruppen gebildet. Ins Meer kommen viele Fische (Bälle, verschiedene Größen sind auch möglich).

Auf ein akustisches Signal müssen die Pinguine schnell so viele Fische wie möglich fangen. Sie dürfen diese auch von der gegnerischen Eisscholle holen. Auf ein weiteres akustisches Signal muss jeder Pinguin wieder zurück auf seine Eisscholle. Dann werden die Fische gezählt. Sieger ist die Gruppe, welche die meisten Fische gefangen hat. Lustig wird es, wenn man zusätzlich Luftballons als Fische ins Spiel bringt.