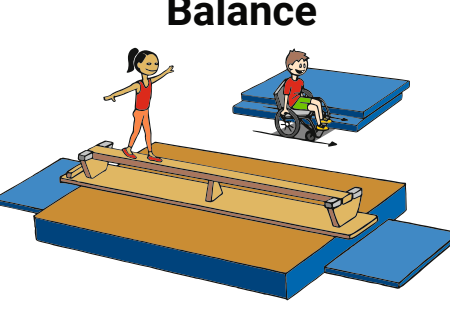
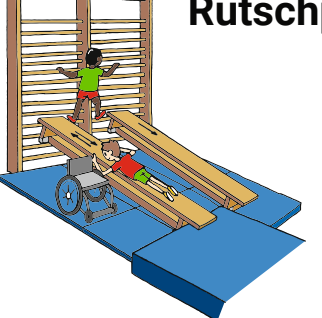
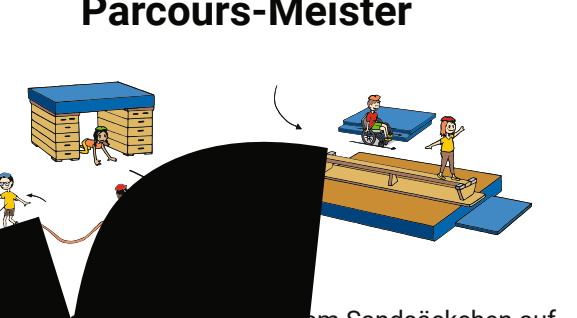
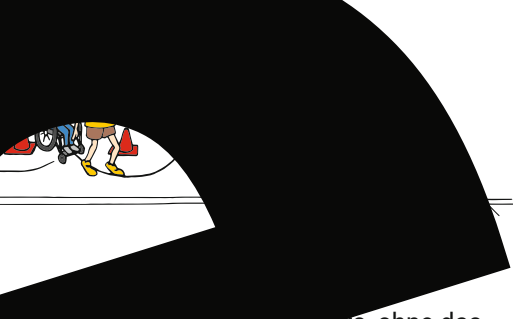
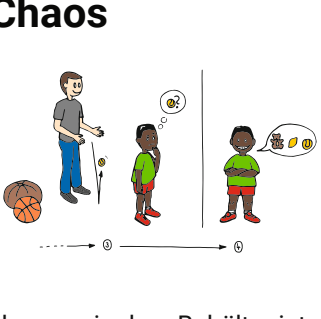
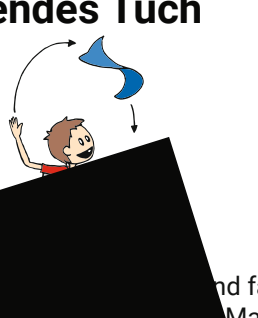
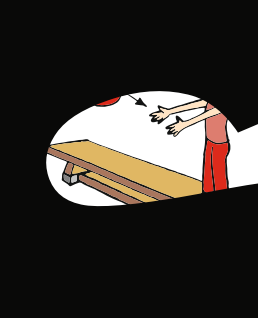
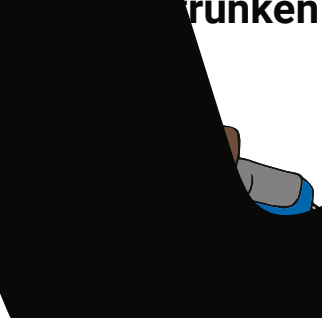
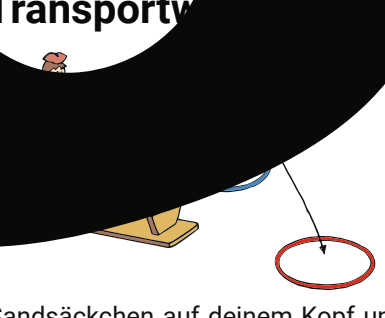
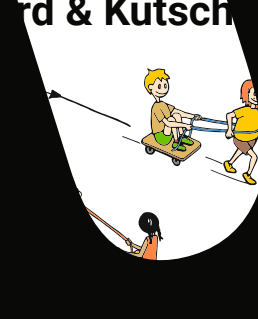
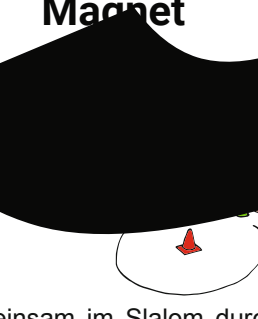
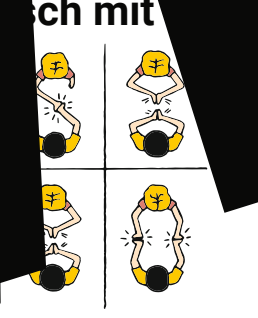
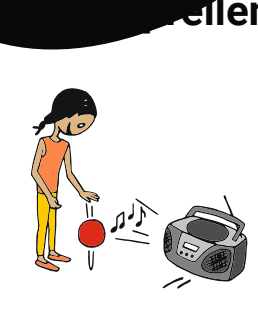
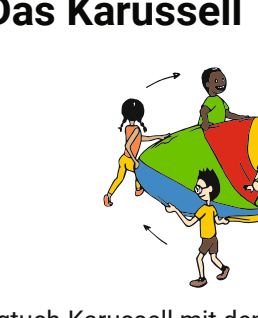
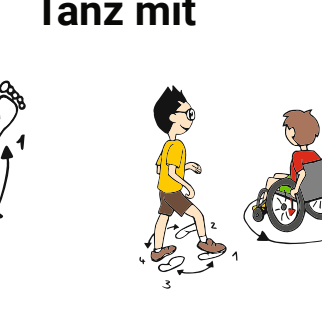
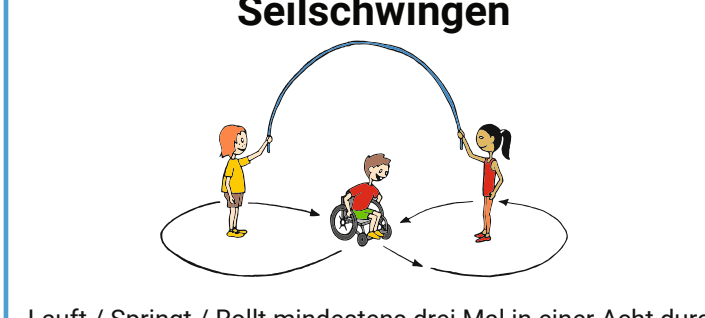
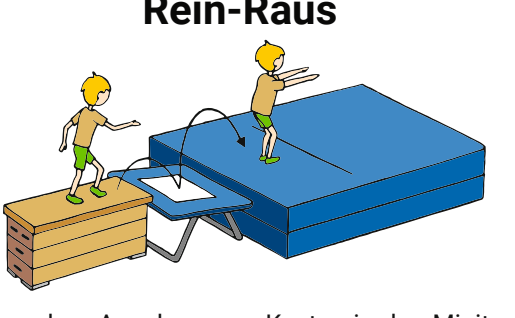
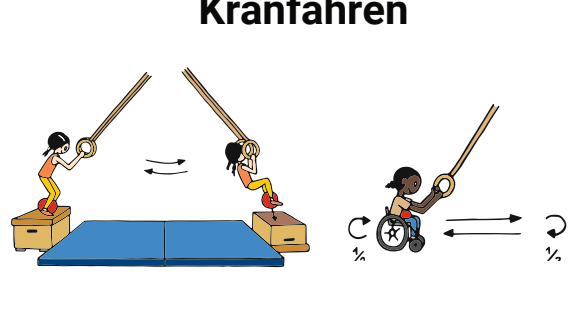
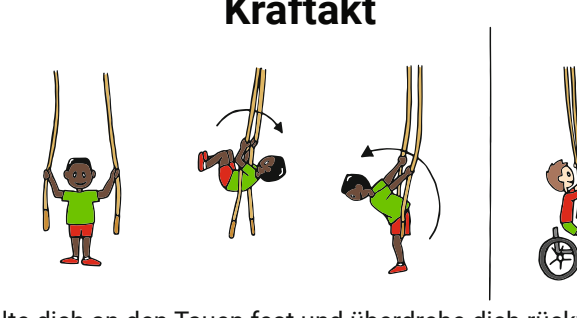
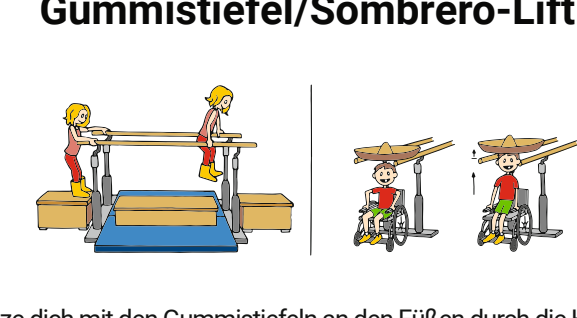
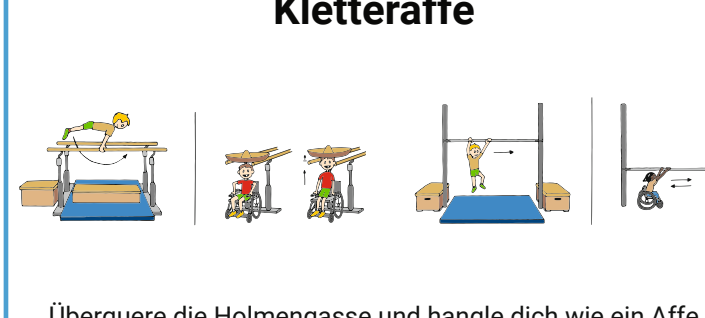
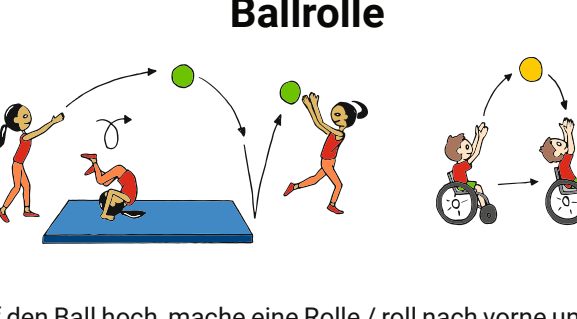
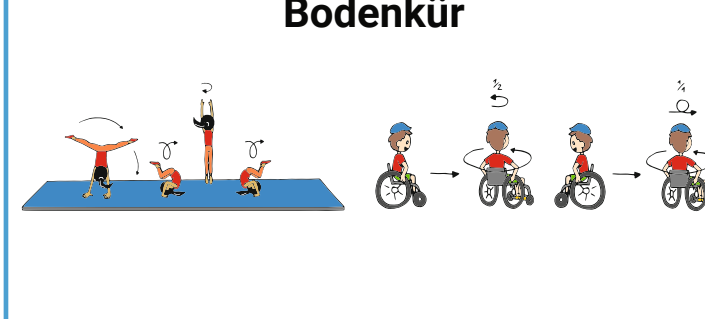


Mach mit beim Kinderturn-Abzeichen

Punkte:	1	2	3	4	5	6
Rollen Gehen Rutschen	Lkw-Ziehen  Ziehe dich mit dem Seil an die Sprossenwand heran.	Balance  Erreiche das Ziel ohne umzukippen oder herunter zu rutschen.	Sondertransport  Fahre im Slalom um die Hütchen, hebe einen der Gegenstände auf und fahre damit im Slalom wieder zurück. Zum Anschieben darfst du nur deine Hände benutzen. Der Gegenstand darf nicht den Boden berühren.	Seiltanz  Bewege dich rückwärts über das Seil von einem Ende zum anderen.	Rutschpartie  Bewege dich auf der einen Bank hoch und wieder herunter.	Parcours-Meister  Führe ein Sandsäckchen auf dem Kopf.
Sinne	Stille Post  Gib die Berührung weiter.	Drück mich  Fühle, was im Beutel ist.	Duft-Quiz  Rieche, was in den Behältern ist.	Ballkonzert  Handelt es sich um einen Ball? Wie handelt er sich?	Parcours-Meister  Führe ein Sandsäckchen auf dem Kopf.	Sinne Chaos  Führe ein Sandsäckchen auf dem Kopf.
Handgeräte	Fliegendes Tuch  Wirf das Tuch in die Luft und fange es mit deinem Kopf.	Bandwurm  Bewege dich mit dem Band wie ein Wurm.	Druck & Kutsch  Drücke den Ball mit deiner Hand.	Druck & Kutsch  Drücke den Ball mit deiner Hand.	Transportwurm  Transportiere das Sandsäckchen auf deinem Kopf und wirf es am Ende in den Gymnastikreifen.	Pass auf!  Kreise das Band, bewege dich anschließend in einer Schritt-/Schubfolge und fange am Ende mit der Pylone drei von fünf Bällen.
Teambau	Fliegendes Tuch  Wirf das Tuch in die Luft und fange es mit deinem Kopf.	Druck & Kutsch  Drücke den Ball mit deiner Hand.	Magnet  Geht gemeinsam im Slalom durch den Parcours hin und wieder zurück.	Faxgerät  Errate, welches Symbol dir auf den Rücken gemalt wird.	Allez Hopp  Gebt den Gegenstand auf das Signal weiter.	Kellnern  Fahrt/Geht gemeinsam durch den Parcours, ohne die Gegenstände auf dem Tablett zu verlieren.
Rhythmik	Klatsche mit  Klatsche den Rhythmus nach.	Ball im Rhythmus  Prelle den Ball im Rhythmus der Musik.	Das Karussell  Dreht das Schwungtuch-Karussell mit dem Spruch zuerst langsam und dann schnell.	Tanz mit  Drehe dich zur Musik im Kreis oder tanze den V-Schritt.	Klatschvers  Sprecht den Vers und klatscht dabei im Rhythmus eure Hände aneinander.	Seilschwingen  Lauf / Springt / Rollt mindestens drei Mal in einer Acht durch das schwingende Seil ohne es zu berühren.
Hängen Stützen Springen	Rein-Raus  Springe aus dem Angehen vom Kasten in das Minitrampolin und mache einen Strecksprung.	Kranfahren  Schwinde mit dem Ball auf die andere Seite.	Kraftakt  Halte dich an den Tauen fest und überdrehe dich rückwärts und vorwärts / ziehe dich hoch.	Gummistiefel/Sombrero-Lift  Stütze dich mit den Gummistiefeln an den Füßen durch die Holmengasse. Du darfst einmal Pause machen. / Hebe den Hut hoch.	Korkenzieher  Springe aus dem Anlauf von der Bank ins Minitrampolin und mache einen Strecksprung mit halber Drehung.	Kletteraffe  Überquere die Holmengasse und hangle dich wie ein Affe auf die andere Seite.
Turn- und Zirkuskünste	Seilspringen  Springe/Laufe acht Mal durch das Seil bzw. bewege das Seil.	Reifenzwirbel  Bewege dich mit dem Reifen, zwirble den Reifen und fange ihn auf, bevor er umfällt.	Jonglage  Jongliere mit den Tüchern.	Ballrolle  Wirf den Ball hoch, mache eine Rolle / roll nach vorne und fange den Ball, nachdem er einmal aufgesprungen ist, wieder auf.	Lauf-Lauf-Hopser-Rad  Turne ein Rad mit zwei Anlaufschritten und einem Hopser/Rolle, mit einem Sandsäckchen auf dem Kopf, drei Schübe vorwärts und mache eine ganze Drehung.	Bodenkür  Turne die vorgegebenen Elemente hintereinander.

Musik