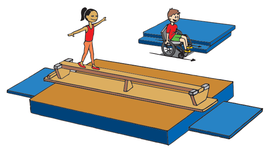
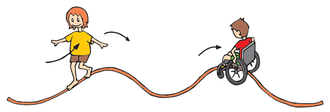
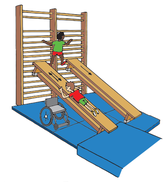
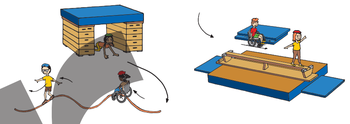
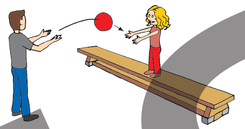
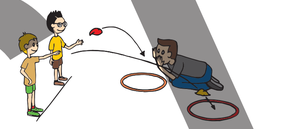
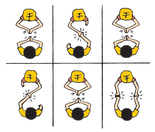
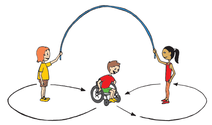
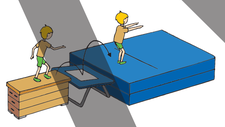
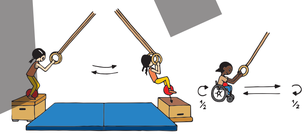
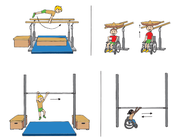
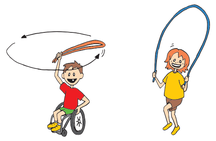
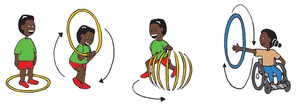
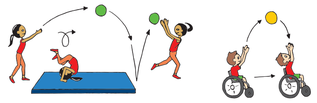
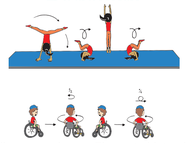
Kinderturnen ABZEICHEN

Mach‘ mit beim Kinderturn-Abzeichen

DTJ DEUTSCHE TURNERJUGEND IM DTB

	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte	5 Punkte	6 Punkte
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**  Durchquere den Parcours mit einem Sandsäckchen auf dem Kopf.
Sinne	**Stille Post** Gebe die Berührung weiter.	**Drück mich** Fühle, was im Beutel ist.	**Duft-Quiz** Rieche, was in den Behältern ist.	**Ballkonzert** Erkenne, um welchen Ball es sich handelt.	**Blind Date** Lotst euch gegenseitig durch den Parcours ohne das Feld zu verlassen.	**Sinne-Chaos** Fühle, was im Beutel ist. Rieche, was in dem Behälter ist. Erkenne, um welchen Ball es sich handelt.
Handgeräte	**Fliegendes Tuch** Wirf das Tuch drei Mal hintereinander hoch und fange es mit deinem Körper wieder auf. Versuche es jedes Mal mit einem anderen Körperteil zu fangen.	**Bandwurm** Finde drei verschiedene Möglichkeiten das Band zu bewegen.	**Fang mich**  Fang den Ball.	**Zielwasser getrunken?**  Triff zwei Mal in einen Gymnastikreifen. Du hast vier Würfe.	**Transportweg** Transportiere das Sandsäckchen auf deinem Kopf und wirf es am Ende in den Gymnastikreifen.	**Pass auf!** Kreise das Band, bewege dich anschließend in der Schritt-/Schubfolge und fange am Ende mit der Pylone drei von fünf Bällen.
Teamarbeit	**In Schwung bleiben** Halter den Ball auf dem Tuch in Bewegung bis zum Stopp-Signal.	**Pferd & Kutscher** Zieht euch gegenseitig um die Hütchen.	**Magnet** Fahrt / 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.
Rhythmus	**Klatsch mit** Klatsche den Rhythmus nach.	**Rhythmusprellen** 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**  Lauft / 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**  Schwinge 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**  Werfe 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.

MUSTER