

Pippi Langstrumpf

Ein Klassiker der Kinderliteratur als Turnstunde

Pippi Langstrumpf begeistert Kinder seit Jahrzehnten. Sie fasziniert und bietet eine großartige Projektionsfläche typischer Kinderträume vom Groß- und Stark-, Tapfer- und Selbstbestimmt-sein. Im Spiel schlüpfen die Kinder in die „Pippi-Rolle“ und erleben so spannende und lustige Abenteuer, in denen gekämpft, balanciert, gesprungen, geklettert und gelaufen wird.

Praktische Umsetzung für Kinder im Alter von 4-9 Jahren

Das Konzept: In dieser Turnstunde werden Szenen aus der Gesamtausgabe „Pippi Langstrumpf“ von Astrid Lindgren zusammengefasst erzählt und in Bewegung umgesetzt.

Die Örtlichkeit: Der Ort der Turnstunde ist flexibel. Sie kann in der Sporthalle, auf dem Spielplatz oder im Wald stattfinden. Der Ort muss die Möglichkeit zum Laufen, Klettern und Balancieren bieten.

Das Material: Auch das Material kann sehr beliebig sein. Es sollte zum Bewegen in unterschiedlicher Form animieren. Getränkekästen, Baumstämmen und klassische Sportgeräte: alles ist einsetzbar.

Der Verlauf:

1. „Kennt Ihr Pippi?“

„Pippi war ein sehr merkwürdiges Kind. Das allermerkwürdigste an ihr war, dass sie so stark war. Außerdem hatte sie einen Affen, der Kleidung trug und „Herr Nilson“ hieß und ein Pferd mit dem Namen „Kleiner Onkel“. Ganz allein lebte sie in der „Villa Kunterbunt“. Ihre Mama war bei den Engeln und ihr Papa Häuptling auf einer Südseeinsel. Neben der Villa Kunterbunt lebten Thomas und Annika, zwei sehr liebe und wohlzogene Kinder“

Spielidee:

Fünf Begriffe zum Thema „Pippi“ werden vorgestellt. Jeder Begriff wird von drei Kindern durch eine bestimmte Körperhaltung dargestellt.

Zum Beispiel:

Pippi: Das Kind in der Mitte zeigt eine lange Nase, die Kinder rechts und links bilden mit der äußeren Hand einen Zopf am Kopf.

Kleiner Onkel: Das Kind in der Mitte bildet mit den Händen am Kopf Ohren, die Kinder rechts und links von ihm scharren mit dem äußeren Fuß.

Herr Nilson: Das mittlere Kind fletscht die Zähne, die rechts und links von ihm „

Villa Kunterbunt: Das mittlere Kind öffnet die Arme (Fenster), die anderen Zwei bilden mit den Armen ein Dach über dem Mittleren.

Geschwister: Das Kind in der Mitte lächelt, die zwei Äußeren winken.

Spielverlauf:

Die Kinder stehen im Kreis, eines in der Mitte. Das Kind in der Mitte zeigt auf eines der im Kreis Stehenden und nennt einen der vereinbarten Begriffe. Daraufhin nimmt dieses Kind die dementsprechende Haltung des mittleren Kindes ein, die direkt rechts und links von ihm Stehenden die dementsprechende Haltung der äußeren Kinder. Reagiert ein Kind falsch oder zu langsam, tauscht es den Platz mit dem in der Mitte Stehendem.

2. „Pippis Spezielschritt“

„Als Thomas und Annika das erste Mal Pippi begegneten, wunderten sie sich sehr. Wie merkwürdig sich dieses komische Mädchen bewegte. Zunächst lief sie nicht wie alle anderen Menschen mit beiden Beinen auf den Gehsteig, sondern der eine Fuß trat oben auf dem Gehweg, der andere unten im Rinnstein auf der Straße.“

Spielidee: Passend dazu an einer Langbank gehen

3. „Konrads Spezialkleber“

„Auf einem ihrer Ausflüge begegneten Pippi und ihre Freunde Konrad dem Landstreicher. Er hatte etwas ganz Tolles im Angebot: Konrads Spezialkleber. Nichts klebt so gut.“

Spielidee: Stopp and go zu Musik, Musikstopp Körperteile zusammenkleben

4. „Flugstunde“

*„Ich möchte wissen, ob es schwierig ist, zu fliegen. Nach unten könnte es schon gehen, nach oben ist es schwieriger.“
„Nein, Pippi, mach das nicht“, rief Annika. Doch schon machte Pippi einen Schritt vom hohen Felsen nach vorne in die Luft.
„Flieg, Du faule Fliege, flieg und die faule Fliege flog.“ Plumps landete Pippi auf dem Bauch. „Ich habe vergessen, mit den Flügeln zu schlagen und zu viel Eierpfannkuchen gegessen“*

Spielidee: Sprung mit Spruch

5. „Ringkampf“

„Pippi und ihre Freunde besuchen den Zirkus. Am allerliebsten hätte Pippi überall mitgemacht. Gegen Ende der Vorstellung erschien der „Starke Adolf“. Einen Hundertkronenschein konnte der gewinnen, der ihn im Ringkampf besiegen konnte. Natürlich forderte Pippi ihn zum Kampf heraus und natürlich gewann die bärenstarke Pippi und Adolf lag auf dem Boden. Ihren Gewinn, den Geldschein, wollte Pippi nicht annehmen. „Was soll ich mit dem Papierlappen? Den kannst Du behalten und Heringe einwickeln“.

Spielidee: Ringkampf

6. „Nicht den Boden berühren“

*„Nach einem langen, spannenden Tag kamen die drei Freunde abends an der Villa Kunterbunt an. „Lasst uns nicht den Boden berühren spielen,“ schlug Pippi vor.
Und so bewegten sich die drei Kinder über Tische, Stühle, Schränke durch den Raum. Und das ohne den Boden zu berühren.“*

Spielidee: Zu Musik über Hindernisse bewegen

Material: Tische, Stühle, Getränkekästen, Bretter, Turngeräte, Musik: „Hey Pippi Langstrumpf“

7. „Lüge oder Wahrheit“

„Lügen ist hässlich,“ sagte Annika. „Ja, Lügen ist hässlich,“ sagte Pippi noch trauriger, aber ich vergesse es hin und wieder.“

Spielidee: Lügengeschichten oder Wahrheiten erzählen

Literatur

Pechlof-Brutscher S.(2019). Bilderbuchturnen-Klassiker der Kinderbuchliteratur in Bewegung. Gerlingen: KiKo/aktiv Verlag.

Lindgren A.(1967). Pippi Langstrumpf. Hamburg: Friedrich Oetinger GmbH.

Zimmer R.: Bewegung und Sprache Verknüpfung des Entwicklungs- und Bildungsbereichs Bewegung mit der sprachlichen Förderung in Kindertagesstätten. Deutsches Jugendinstitut. Verfügbar unter <http://www.dji.de/bibs/384> Expertise Bewegung Zimmer.pdf (01.05.2019)

Workshop-Titel: Geschichten tanzen
Referent/in: Sabine Pechlof-Brutscher

KINDERTURN-KONGRESS
6. – 8. MAI 2022
SPORT STUTTGART