



Ziel der Lektion: Spielstunde, kleine Spiele fürs Mukiturnen

Einleitung:

Ritual: Anfangsritual

Geschichte:



Yakari lernt den Pelikan kennen. Dieser möchte Yakari und seinen Freunden seine Lieblingsspiele vorstellen. Darum kommt Yakari heute gar nicht mehr aus dem Spielen hinaus.

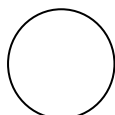
Fingervers:



Dieser Pelikan sagt: „Ich bin ganz schlau!“
 Dieser meint: „und ich bin ganz grau.“
 Der ruft: „ich esse gerade einen Fisch.“
 Dieser meint: „ein Fisch muss sein ganz frisch!“
 Der Kleinste stolziert umher und ruft:
 „kommt rasch -
 Wir wollen spielen miteinander eben so
 rasch!“

Aufwärmen:

Kreis-Spiele



Chumm mit, gang wäg

Alle stehen im Kreis - ein Mukipaar ist der Pelikan

- Das Pelikanpaar läuft um den Kreis und tippt ein anderes Mukipaar an den Schultern an.
- Dann ruft es laut: „Komm mit“ oder „geh weg“.
- Bei „komm mit“ folgt das angetippte Mukipaar dem Pelikanpaar um den Kreis - bei „geh weg“ springen sie in die entgegengesetzte Richtung.
- Welches Paar ist zuerst wieder am freien Platz?
- Das langsamere darf danach das Pelikanpaar sein.

Der Platz neben mir ist leer - ich wünsche mir Sandra und Jamin her.

Alle Mukis sitzen im Kreis - die Leiterin beginnt und ruft ein Mukipaar auf.

- Dieses setzt sich dann links neben die Leiterin.
- Nun wurde ein neuer Platz frei.
- Dasjenige Mukipaar welches rechts vom leeren Platz sitzt ruft sich nun ein neues Paar her.

Lueged nid ume, de Pelikan goht ume (Material: 1 Chiffontuch)

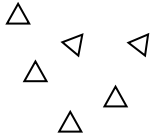
wie: de Fuchs goht um.

Alle Mukis sitzen im Kreis. Ein Mukipaar ist der Pelikan welcher einen Fisch (Chiffontuch) in der Hand hält.

- Nun laufen sie um die anderen Mukis und lassen den Fisch (Chiffontuch) hinter einem anderen Paar fallen und läuft weiter.
- Dasjenige Mukipaar bei welchem der Fisch (Chiffontuch) fallengelassen wurde springt nun dem Pelikan hinterher - wer ist zuerst wieder am Platz?
- Hat ein Mukipaar nicht gemerkt das bei ihnen der Fisch (Chiffontuch) fallengelassen wurde bis der Pelikan eine Runde gedreht hat, erholen sie sich in der Mitte für die nächste Runde.



Hauptteil:

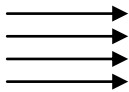


Pelikan flieg aus in ein anderes Haus. (1 Reif/ Mukipaar)

Alle Mukis verteilen sich mit ihrem Nest (Reif) in der ganzen Halle. Leiterin ist ohne Reif.

- Nun ruft die Leiterin: „Pelikan flieg aus in ein anderes Haus!“
- Alle Mukis müssen sich nun ein neues Nest suchen.
- Die Leiterin sucht sich ebenfalls ein Nest.
- Dasjenige Mukipaar, welches kein Nest gefunden hat, darf die nächste Runde rufen.

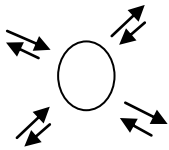
Stafette:



Sonnenstafette (Material: 4 Malstäbe, Sonnen (gelbe Papierkreise) und gelbe Wäscheklammern)

4 Gruppen bilden welche hintereinander in der Kolonne stehen – jede Gruppe erhält gelbe Wäscheklammern (Sonnenstrahlen). Auf der anderen Seite stehen die Malstäbe mit den Sonnen.

- Die ersten Mukipaare nehmen sich eine Wäscheklammer laufen zur Sonne und klammern die Wäscheklammer daran – Sonne erstrahlen lassen.
- Die Stafette während einer gewissen Zeit laufen lassen – welche Sonne strahlt am Schluss am meisten?



Pelikan-Lotto (Material: Pelikan-Lotto)

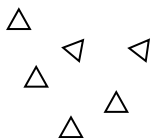
4 Gruppen bilden welche hintereinander in der Kolonne in je einer Ecke stehen – jede Gruppe erhält eine Lottokarte. In der Mitte befinden sich die Lottokärtchen.

- Immer je ein Mukipaar läuft in die Mitte und holt sich ein passendes Lottokärtchen.
- Hat ein Mukipaar ein falsches Lottokärtchen mitgenommen, müssen dieselben wieder zurückspringen und es in die Mitte legen – es darf dabei kein neues Kärtchen mitgenommen werden.

Information:

Pelikane können 24 Stunden, also einen ganzen Tag und eine ganze Nacht ohne Pause fliegen und dabei bis 500 km zurücklegen (also 1 mal quer über die ganze Schweiz), die Fluggeschwindigkeit kann 56 km/h betragen (wenn wir mit einem Auto durch ein Dorf fahren), die Flughöhe über 3000 m (so hoch wie ein Segelflieger).

Jetzt haben wir wieder neue Energie getankt und möchten weiter spielen.



Schattenbewegung

- das Kind macht verschiedene Bewegungen vor wie z.B. gehen, sitzen und aufstehen, Galopp usw.
- die Erwachsenen machen die Bewegungen nach.
- Rollentausch.



Fangspiel

Pelikan, Pelikan was machst du in meinen Teich?

Leiterin ist auf einer Hallenseite, Mukis auf der gegenüberliegenden.

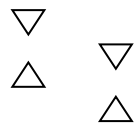
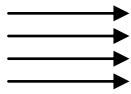
Leiterin fragt: Pelikan, Pelikan was machst du in meinen Teich?

Mukis antworten: Fische essen!

Leiterin fragt: und wenn ich dich versuche zu erwischen?

Mukis antworten: Dann fliegen wir schnell davon.

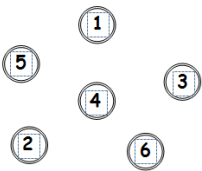
- Nun laufen die Mukis ganz schnell auf die andere Seite ohne von der Leiterin gefangen zu werden.
- Werden sie erwischt – dürfen sie in der nächsten Runde der Leiterin helfen die Pelikane zu fangen.



Ping-Pong-Spiel (Material: Ping-Pong-Bälle, Pappteller)

Das Kind und die Mutter haben je einen Pappteller.

- Nun versuchen sie einander den Pingpongball mit dem Pappteller zuzuwerfen.
- Wem gelingt dies?

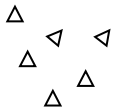


Pelikan -Würfel-Spiel (Material: 6 Reifen, 6 Würfel, Zahlenkarten 1-6)

Reif mit je einer Zahlenkarte in der Halle verteilen.

- Leiterin ist Fänger und fängt die Pelikane.
- Wer gefangen wird begibt sich in einen der 6 nummerierten Reifen und darf dort einmal würfeln.
- Würfelt das Muki-Paar die Zahl seines Reifens sind sie erlöst.
- Würfeln sie eine andere Zahl, bleiben sie im Reifen stehen, bis ein anderes gefangenes Muki-Paar diese Zahl würfelt.

Ausklang:



Pelikanische Küssenschlacht (viele Kissen)

Wir werfen uns die Kissen an und haben dabei unseren Spass bis wir



Vom Spielen so müde geworden sind, das wir von den grossen Pelikanen (Erwachsene) in unser Nest (Kreis) getragen werden (1 Runde Huckepack).

Fingervers:



Dieser Pelikan sagt:

„Ich bin ganz schlau!“

Dieser meint:

„und ich bin ganz grau.“

Der ruft:

„ich esse gerade einen Fisch.“

Dieser meint:

„ein Fisch muss sein ganz frisch!“

Der Kleinste stolziert umher und ruft:

„kommt rasch -

Wir wollen spielen miteinander eben so rasch!“

Vitamin Z:

Am Pelikan sin Service (Massage)

Erwachsene massieren die Kinder am ganzen Körper.