



Ziel der Lektion: Familienabschluss mit Spiel und Spass

Einleitung:

Ritual:



Muki-Anfangsritual

Neugierde:



Was ist denn da los, denkt sich Abraxas? So viele Leute hat er noch nie gesehen. Es ist laut und viele grosse und kleine Menschen scheinen Riesenspaß zu haben. Abraxas schaut gespannt hin, und siehe da, er entdeckt auch einige bekannte Gesichter. Genau die waren ja alle mal im Muki Turnen.

Finger Vers:



Der Daumen sagt: die Muki Saison ist vorbei!
 Der Zeigfinger meint: das kann nicht sein!
 Der Mittelfinger meint: Heute geben wir aber nochmals Gas.
 Der Ringfinger lacht: ja sicher, und haben Megaspas!
 Der Kleine ruft: Auf was noch warten - ab an die Sommernachtsparty!

Spielablauf erklären und Resultatblätter verteilen.

- Jede Familie (bestehend aus 4 Mitglieder) erhält ein Resultatblatt.
- Pro Posten dürfen immer 4 Familienmitglieder mitmachen, oder es zählen nur die Resultate von 4 Familienmitglieder.
- Immer zwei Familien treten gegeneinander an (nicht immer die gleiche Familie gegen die Gleiche, sondern anhand der Reihenfolge bei den Posten.
- Auf dem Resultatblatt wird die Zeit oder die erzielten Punkte eingetragen.
- Diejenige Familie, welche die bessere Zeit oder mehr Punkte erreicht hat, erhält 3 Punkte die Verlierer 1 Punkt.

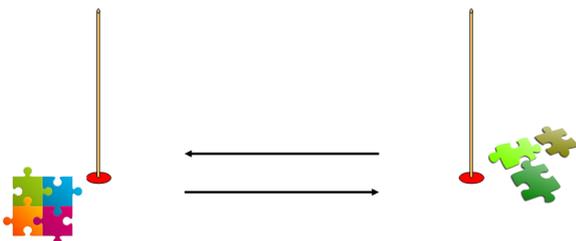
Hauptteil:

Parcours gegen Puzzle

2 Gruppen treten gegeneinander an - eine Gruppe macht das Puzzle, während die andere Gruppe einen Parcours absolviert.

Puzzlegruppe: (2 Malstäbe, Puzzle, Glocke)

- Malstäbe ca. 10 - 15 m auseinander hingestellt.
- Puzzleunterlage befindet sich bei einem Malstab - die Teile beim anderen Malstab.
- Die ganze Familie (Vier) läuft zum Malstab und holt je ein Puzzleteil, mit welchem sie wieder zurücklaufen.
- Dort werden die Teile zum Puzzle zusammengefügt.
- Pro Familienlauf dürfen immer nur vier Teile geholt werden.
- Haben sie das Puzzle zusammengefügt, läuten sie mit der Glocke und die Familie auf dem Parcours muss sofort ihren Lauf beenden.





Parcours-Gruppe: (2 Malstäbe, 3 Langbänke, 3 dünne Matten, 1 Schwedenkasten, 1 dicke Matte, viele Bälle, 2 Kisten)

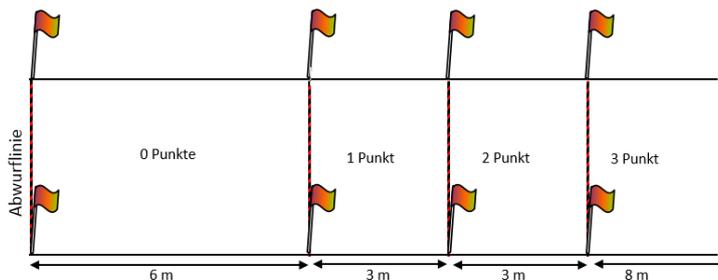
- Jedes Familienmitglied (Vier) darf einen Ball nehmen und damit den Parcours absolvieren.
- Zuerst schlüpfen sie durch den Tunnel durch.
- Danach laufen sie die Langbank hoch und springen auf die dicke Matte runter.
- Denn Ball legen sie in den Ballwagen und springen wieder zurück, wo sie die nächsten Bälle nehmen.
- Wie viele Bälle konnten gesammelt werden?



Schuhweitwurf (Strasse, Kreide, Messband)

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jede Gruppe hat vier Versuche, davon müssen drei von Kindern sein.

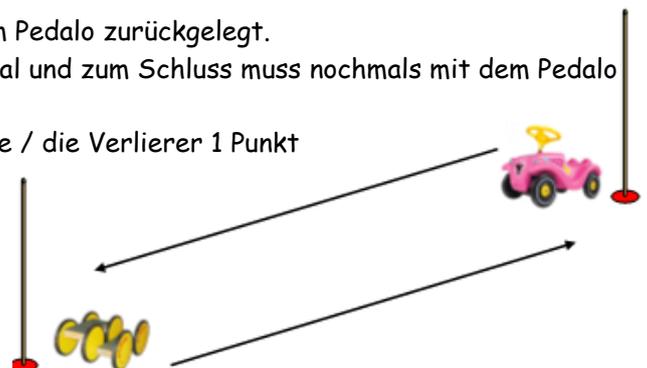
- Die Teilnehmer lösen einen Schuh so, dass sie ihn danach mit dem Fuss fortschleudern können
- Jeder Teilnehmer hat nur einen Versuch (Kinder einen Probeversuch)
- Der Schuh muss in der vorgegebenen Zone landen
- Bis zur ersten Linie gibt es 0 Punkte
- Bis zur zweiten Linie gibt es 1 Punkt
- Bis zur dritten Linie gibt es 2 Punkte
- Über die dritte Linie gibt es 3 Punkte
- Die Punkte werden zusammengezählt!
- Die Siegergruppe erhält 3 Punkte / die Verlierer 1 Punkt



Pedalo & Bobycar Rennen (4 Malstäbe, 2 Pedalo, 2 Bobycar, Stoppuhr)

jede Gruppe hat 1 Pedalo und 1 Bobycar mit welchem die vorgegebene Strecke viermal absolviert werden muss.

- Zuerst wird die Strecke mit dem Pedalo zurückgelegt.
- Danach folgt der Bobycar zweimal und zum Schluss muss nochmals mit dem Pedalo gefahren werden.
- Die Siegergruppe erhält 3 Punkte / die Verlierer 1 Punkt





Schwämme werfen (8 Schwämme, 1 Wassereimer, 5 Reifen oder Seile zu Kreis gelegt, Punkteblätter oder Malkreide)

Jede Gruppe darf vier Schwämme werfen, wovon nur einer von einem Erwachsenen.

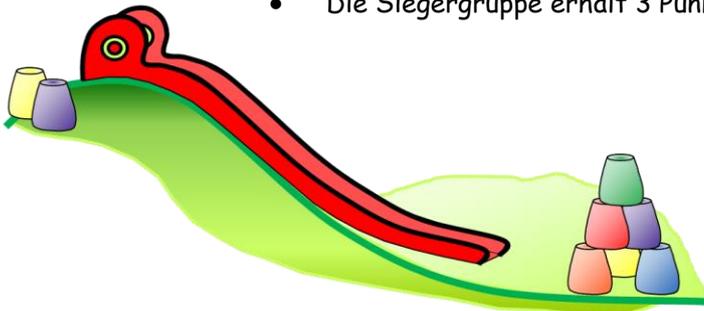
- Die Schwämme werden in den Wassereimer getunkt.
- Danach sofort in einer der Reifen geworfen, welche unterschiedliche Anzahl Punkte erzielen.
- Die Punktzahl wird zusammengezählt.
- Die Siegergruppe erhält 3 Punkte / die Verlierer 1 Punkt.



Turmbauen (Rutschbahn, 30 IKEA-Becher, 2 Reifen)

Welche Gruppe baut den höheren Turm? Dabei müssen alle IKEA-Becher verbaut werden!

- Die Becher befinden sich oben bei der Rutschbahn, die Reifen unten als Bauplatz.
- Erster der Gruppe springt los, nimmt einen IKEA-Becher und rutscht damit die Rutschbahn runter.
- Nächster startet, sobald der Becher auf dem Bauplatz (im Reif) steht.
- Wartende aus der Gruppe dürfen mit dem Turmbau beginnen so bald, die ersten Becher unten sind.
- Sobald es keine IKEA-Becher mehr hat, ist das Spiel beendet und diejenige Gruppe hat gewonnen, welche zu diesem Zeitpunkt den höheren Turm hat.
- Der letzte Becher darf noch auf den eigenen Turm aufgesetzt werden.
- Der Turm muss jedoch selber stehen und darf nicht gehalten werden.
- Wie viele IKEA-Becher wurden verbaut?
- Die Siegergruppe erhält 3 Punkte / die Verlierer 1 Punkt.



Ritual: Muki-Schlussritual