

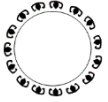
Ziel der Lektion: schaukeln und schwingen an Grossgeräten

## Einleitung:

Ritual: Muki-Anfangsritual

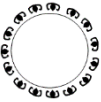


Neugierde:



Plötzlich rüttelt und schüttelt die Zeitmaschine ganz wild. Urmeli erwacht ganz erschrocken, was ist den nun los, und öffnet die Augen. «wo bin ich dann jetzt gelandet», denkt es sich, denn es ist auch ganz schön laut. Urmeli befindet sich im Frachtraum eines Flugzeuges, lasst uns erleben, wie man fliegen lernt.

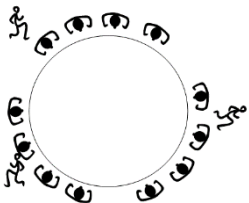
Finger Vers:



## wir wollen fliegen

Daumen am Himmel fliegt ein Flieger ganz allei(n).  
 Zeigfinger schau, nun sind es bereits zwei.  
 Mittelfinger dieser Flieger landet auf der Landebahn,  
 Ringfinger findet das der reine Wahn!  
 Kleiner Finger s'Urmeli möchte auch gerne fliegen und seit  
 «seid ihr alle bereit?»

Aufwärmen:



## auf dem Flughafen (Aufwärmgeschichte)

Mukis stehen im Kreis und erhalten Symbolkärtchen (Doppeldecker, Propellerflugzeug, Helikopter, Düsenflugzeug). Jedes Mal, wenn in der Geschichte ihr Symbol vorkommt, laufen die Mukis eine Runde um den Kreis bis sie wieder an ihrem Platz sind. Dabei Achten, dass die Kinder den kürzeren Weg als die Erwachsenen laufen.

Urmeli schläft friedlich in seiner Zeitmaschine. Es ist dunkel und ab und zu rüttelt es ein wenig. Plötzlich wird er abrupt geweckt - er ahnt noch nicht, dass er bald in einem **Flugzeug** am Flughafen landen wird.

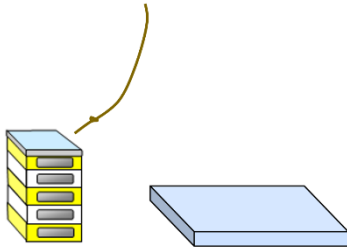
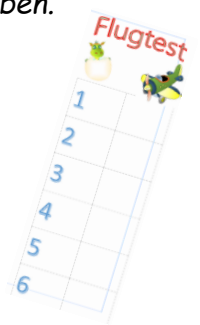
In der Warteschlange sind ein **Doppeldecker**, ein **Propellerflugzeug**, ein **Helikopter** und ein **Düsenflugzeug** der Rega. Es herrscht reger Flugverkehr. Vorrang hat natürlich das **Düsenflugzeug** der Rega, es eilt, ein verletzter Passagier ist an Bord. Es darf vor dem **Helikopter**, dem **Doppeldecker** und dem **Propellerflugzeug** landen. Vom Tower ertönt im Lautsprecher eine Durchsage. Landebahn frei für das **Düsenflugzeug** der Rega. Dieses landet und rollt in den Hangar, in dem schon ein Krankenwagen auf den Verletzten wartet. Vom altmodischen **Doppeldecker** kommt ein Hilferuf: „Hallo Tower, wir haben bald keinen Treibstoff mehr, bitte um Erlaubnis zu landen“. Der Tower reagiert und lässt den **Doppeldecker** noch vor dem **Propellerflugzeug** landen. Auch der **Helikopter** macht sich zur Landung auf. Er kann auf der nahegelegenen Wiese landen. So sind **alle Flugzeuge** sicher gelandet.

Wir docken uns am Gate an, (legen uns der Länge nach auf den Rücken).

Wir kontrollieren das Ruder des Flugzeugs (Arme ausstrecken und mit den Füßen wackeln), den Tank auffüllen (den Bauch reiben), und die Knöpfe im Cockpit testen (auf Nase, Augen Ohren und Mund tippen).

## Hauptteil:

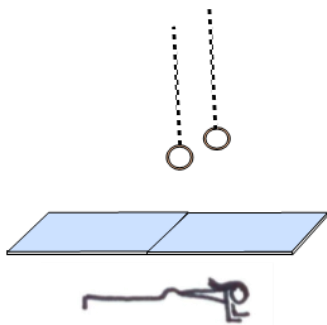
Alle erhalten eine Flugtest-Karte. Haben sie die gestellte Aufgabe erfüllt, dürfen sie am richtigen Ort auf der Karte einen Aufkleber aufkleben. Erwachsene müssen die Aufgaben ebenfalls erfüllen!



### 1. Flugtraining (Schwedenkasten, Tau, 16-er Matte)

Als erstes muss Urmeli lernen mit dem Flugzeug zu gleiten und sauber zu landen.

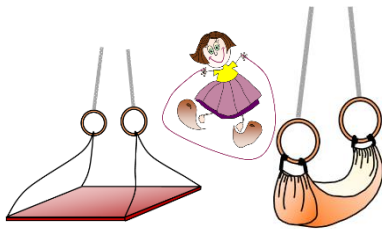
- Kinder klettern auf den Schwedenkasten und halten sich am Tau fest und umklammern es mit den Beinen.
- Erwachsene schwingen das Tau mit den Kindern leicht hin und her.
- Wer sich getraut, darf auf die Matte runterspringen.



### 2. Höhentest (2 Schaukelringe, ev. dünne Matten)

Auch ein Höhentest muss absolviert werden - den beim Fliegen sollte man keine Höhenangst bekommen.

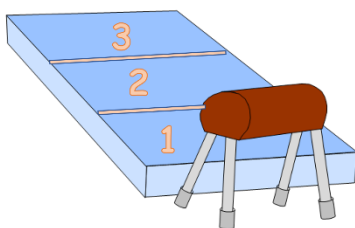
- Kinder sitzen in die Schaukelringe.
- Erwachsene geben den Kindern an, damit diese leicht schaukeln können.
- Kinder dürfen so lange schaukeln, wie Erwachsene sich in Brettposition halten können.



### 3. Flugsimulator (2 Schaukelringe, 1 Tragetuch, 1 Schaukelbrett, Springseile)

Jetzt muss sich Urmeli im Flugzeugsimulator behaupten.

- Kinder liegen ins Tragetuch oder setzen sich aufs Schaukelbrett.
- Erwachsene geben den Kindern an und springen so lange Seil wie Kind schaukelt.



### 4. Starttraining (Pferdbock, 1 dicke Matte, Klebeband, lam. Nummern)

Urmeli ist beim Starttraining. Es ist aufgereggt und hofft, dass es auch diese Hürde gut meistert.

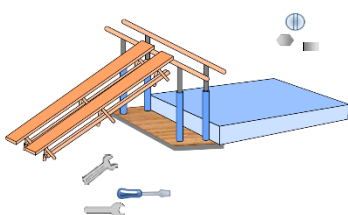
- Kinder klettern auf den Pferdbock (Erwachsene helfen falls nötig).
- Danach springt das Kind so weit es geht auf die dicke Matte runter.
- Wie viele Punkte konnte es erreichen?
- Erwachsene machen es den Kindern nach.

Variante: beide springen gemeinsam auf die dicke Matte.

### 5. Werkzeugkunde (2 Langbänke, Barren, dicke Matte, Werkzeugbilder)

Urmeli muss die richtigen Werkzeuge zu den unterschiedlichsten Schrauben und Muttern finden.

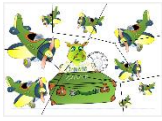
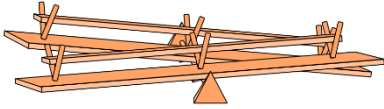
- Gemeinsam nehmen sie die drei Werkzeuge und steigen die Langbank hoch.
- Erwachsene stehen mit einem Fuss auf den vorderen Barrenholm.
- Kinder stehen danach mit beiden Füßen auf den vorderen Barrenholm.
- Gemeinsam springen sie auf die dicke Matte runter und versuchen die richtigen Werkzeuge zu den Schrauben und Muttern zuzuordnen.



**6. Theorietest** (Doppelwipp-Vorrichtung, 2 Langbänke, Flieger Puzzle)

Zum Schluss wird Urmeli nochmals geprüft in einem Theorietest. Meistert es auch diesen?

- Alle nehmen ein Puzzleteil und balancieren gemeinsam über die Doppelwippe.
- Dort legen sie die Puzzleteile an die richtige Stelle.

**Ausklang:**

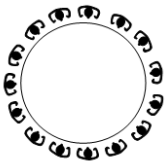
Spiel:

**Flugzeug raten** (Grosses Leintuch, ev. CD mit Fliegerlied)

Alle haben den Test bestanden und fliegen jetzt in der Luft. Am Abend müssen aber alle Flugschüler wieder in den Hangar zurück. Doch ein Flugschüler fehlt, wer ist es?

- Alle laufen mit Handfassung in der ganzen Halle und machen dazu mit den Armen Flugbewegungen.
- Auf Zeichen der Leiterin (oder bei Musikstopp), landen die Flieger (Mukis knien sich hin und halten die Augen geschlossen).
- Leiterin versteckt ein Paar unter dem Leintuch.
- Alle öffnen wieder die Augen und erraten wer unter dem Leintuch versteckt ist.

Vitamin Z:

**Am Flughafen gelandet** (Massage Vers)

Urmeli landet mit der Zeitmaschine am Flughafen.

(Kind liegt auf dem Bauch)

Flugzeug landen auf der Landebahn,

- **Ausgestreckte Arme ausschütteln.**

und rollt ganz sanft über die Rollbahn,

- **Mit Händen vom Kopf bis zu den Füßen über Körper streichen,**

und dockt am Gate an.

- **Mit flachen Händen leicht auf Rücken drücken.**

Die Zeitmaschine mit Urmeli wird aus dem Flugzeug geladen und mit dem

Paketwagen zum Förderband transportiert.

- **Mit Finger über Rücken laufen.**

Urmeli schlüpft aus der Zeitmaschine,

- **Kind leicht hin und her drehen.**

und schaut den Fliegern zu, welche gerade Landen.

- **Mit Fäusten leicht auf Rücken drücken.**

Urmeli ist stolz, dass es nun selber durch die Lüfte fliegen kann.

- **Erwachsene nehmen Kinder in die Hände und kuscheln mit ihnen.**

Ritual:

Muki-Schlussritual