

Ziel der Lektion: diverse Grundtätigkeiten an Grossgeräten

Einleitung:



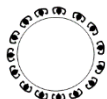
Ritual:

Muki-Anfangsritual

Neugierde:

heute sind wir mit Urmeli bei den Rittern und den Burgen gelandet. Was wir da wohl alles gemeinsam erleben werden?

Finger Vers:



fünf Ritter

Die fünf Ritter an meiner Hand - wohnen in einer Burg miteinander(er).

Der erste sagt:

«was ist den das?»

Der zweite meint:

«kein Fuchs und auch keine Haas.

Der dritte sagt:

«ich glaub das wohnt im Turm!»

Der vierte meint:

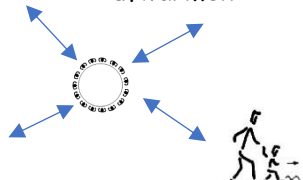
«es ist sicherlich ein Wurm!»

Doch der kleinste Ritter lacht....

«Ach wo ein Wurm, der wohnt sicher nicht im Turm.

Es wohnt nur etwas in unserem Haus - eine kleine Fledermaus!»

Aufwärmen:



Rittersuche

Urmeli wundert sich, vor der Burg sind gar keine Ritter zu sehen - wo die wohl alle stecken.

Urmeli sucht sie im Burghof.

- Alle laufen in eine Ecke und wieder zurück

Doch da ist niemand und deshalb sucht Urmeli sie im Zimmer. Wir öffnen die Türe und schauen hinein.

- Kind liegt auf dem Rücken und hält die Beine in die Höhe.
- Erwachsene halten die Kinder an den Füßen fest und ziehen das Kind in die Höhe - Kind hilft dabei kräftig mit.
- Kind stützt sich mit den Armen am Boden ab und läuft dann durch die gegrätschten Beine der Erwachsenen durch.

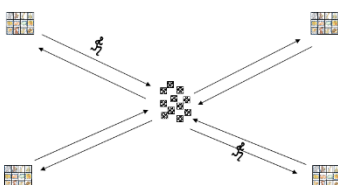
Ob sie sich wohl im Burgturm verstecken.

- Erwachsene kniet - ein Bein rechtwinkelig aufgestellt.
- Kind steigt mit Hilfe der Erwachsenen auf das aufgestellte Bein.
- Wenn es geht ohne Hilfe der Erwachsenen auf dem Bein balancieren.

Vielleicht finden wir sie ja im Burgarten, schnell laufen wir den Burgturm runter und hüpfen in den Garten. Dort entdecken wir die Ritter - sie müssen die Burgmauer flicken den diese weist ganz viele Löcher auf.

- Eine grosse Hallenrunde laufen.

Stafette:

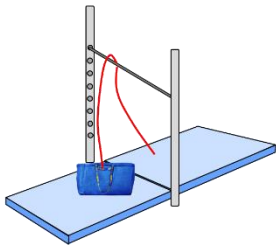


Burgmauer flicken (4 Malstäbe, lam. Mauervorlage/Gruppe, lam. Mauersteine)

Beim letzten Ritterkampf ist die Burgmauer zu Schaden gekommen und muss nun wieder geflickt werden - wir helfen den Rittern dabei! (4 Gruppen bilden)

- Immer ein Mukipaar läuft in die Mitte und holt sich einen Mauerstein, läuft mit diesem zurück und legt in an den richtigen Ort bei der Mauervorlage.
- Das nächste Paar läuft um sich den nächsten Mauerstein in der Mitte zu holen, usw.
- Welche Gruppe hat zuerst die Burgmauer wieder geflickt?

Hauptteil:



gemeinsam erleben wir einen Tag bei den Rittern. (Reif, Keule, Zahlen 1 - 6)

- *Kinder drehen an der Keule.*
- *Die Keule zeigt uns an, welchen Posten wir als nächstes erleben dürfen.*

1. Ziehbrunnen

(Reck, Stange auf Kopfhöhe, 2 dünne Matten, IKEA-Tasche, Seil)

Auf der Ritterburg gibt es auch einen Ziehbrunnen, da ziehen die Ritter mit einem Eimer Wasser hoch - das ist aber anstrengend.

- Kinder sitzen in die IKEA-Tasche und halten sich an dieser fest.
- Erwachsene ziehen sie mit Hilfe des Seils hoch und wieder runter - Achtung auf die Haltung!

2. Schatztruhe auf der Burg

(Schwedenkasten-Oberteil, viele Bälle, Bündel, Edelsteine, Tuch)

Die Ritter haben eine Schatztruhe, welche reich gefüllt mit ihren ergaunerten Sachen, gefüllt ist - sogar Edelsteine befinden sich darunter!

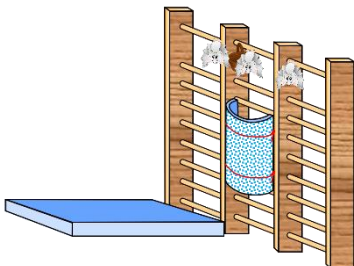
- Erwachsene sitzen an Wand (Oberschenkelkräftigung), solange bis die Kinder drei Edelsteine in der Schatztruhe gefunden haben.
- Währenddessen wühlt das Kind in der Schatztruhe (Schwedenkasten-Oberteil) und sucht drei Edelsteine raus.

3. Fledermäuse im Burgturm

(Sprossenwand, 1 dünne Matte, 1 16-er Matte, 2 Seile, Fledermäuse, Korb)

Urmeli darf mit den Rittern in den Burgturm, um den Schatz zu verstecken. Da hausen aber auch viele Fledermäuse, den diese lieben die Dunkelheit im Turm.

- Alle klettern durch den Mattentunnel die Sprossenwand hoch.
- Oben nehmen sie eine Fledermaus und lassen diese vom Turm fliegen.
- Danach klettern wir aus dem Turm und ein paar Sprossen nach unten - springen dann auf die 16-er Matte runter.

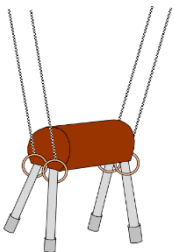


4. Ritter und sein Pferd

(4 Schaukelringe, 2 Pferdböcke, Springseile)

Urmeli darf auf dem Pferd der Ritter reiten - das macht richtig Spass.

- Erwachsene helfen den Kindern auf den Pferdbock zu sitzen - diese halten sich an den Seilen fest.
- Erwachsene geben den Kindern leicht an, danach springen sie Seil solange bis das Pferd wieder stillsteht.

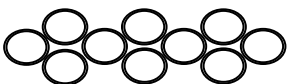


5. Farbmäuse im Keller

(10 Reifen, Farb- und Formenwürfel, Farben- und Formenkärtchen)

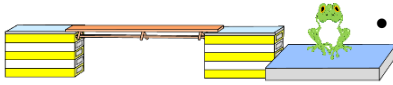
Im Keller raschelt es und piepst - was ist den da los? Der ganze Keller ist voller unterschiedlicher Farbmäuse

- Alle würfeln mit dem Farb- und Formwürfel
- gemeinsam hüpfen sie durch die Reifen.
- Kind sucht das entsprechende Kärtchen mit der richtigen Form und Farbe.



6. Froschteich (2 Schwedenkästen, 1 Langbank, 1 dicke Matte, Reisfrösche)

Dem kleinen Ritter ist es langweilig. Er klettert auf die Mauer um den Teich und sieht den quakenden Fröschen zu.



- Alle klettern auf den Schwedenkästen und balancieren über die Langbank auf den anderen Schwedenkästen.
- Dort nehmen alle einen Reisfrosch und werfen diesen in den Teich (dicke Matte).
- Alle hüpfen «plitsch-platsch» genau zum Frosch.

Ausklang:

Spiel:



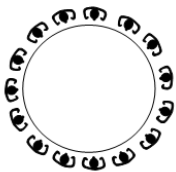
Fledermaus-Fangen

1 - 2 Fledermausfänger bestimmen. Alle anderen sind Fledermäuse.

- Wird eine Fledermaus gefangen (Mukipaare), stellen sie sich mit gegrätschten Beinen an Ort und Stelle hin.
- Sie können von anderen Fledermäusen befreit werden, indem diese unter den Beinen der gefangenen Fledermäuse durchkriechen.
- Während dem eine Fledermaus befreit wird, kann weder sie noch die sie befreiende Fledermaus, gefangen werden.

Urmeli hat einen intensiven und anstrengenden Tag bei den Rittern verbracht. Diese kochen eine feine Kürbissuppe und lassen Urmeli davon kosten.

Vitamin Z:



Kürbissuppe (Massage Vers)

Zwiebeln hacken, Zwiebeln hacken.

- mit der Handkante leicht auf Rücken klopfen.

Kürbis schälen

- Mit flachen Händen von oben nach unten über den ganzen Körper fahren.

Kürbis in kleine Stücke schneiden.

- Mit Handkante quer gegeneinander über den Rücken fahren.

Peterli zupfen,

- Leicht am T-Shirt zupfen.

Alles in der Pfanne mischen.

- Kreisend über den ganzen Rücken fahren.

Mmh, dass schmeckt gut! Lasst uns sie Suppe kosten, aber Achtung die Suppe ist noch heiss.

- Unter T-Shirt blasen.

Jetzt ist sie gut, voller Heisshunger machen sich die Ritter über die Suppe her.

- Kind in Arme nehmen und daran knabbern.
- Rollentausch

Ritual:

Muki-Schlussritual