



Ziel der Lektion: Familien Abschluss Turnstunde, Geschicklichkeit & Spass

Einleitung:

Ritual: Muki-Anfangsritual

Neugierde:

noch ein letztes Mal sind wir bei der kleinen Hexe und Abraxas im Hexenwald, bevor wir uns dann von ihr verabschieden müssen, und die Heimreise aus dem Hexenwald antreten.



Finger Vers:

Reise in den Hexenwald

Die fünf Finger an meiner Hand, gehen in den Hexenwald miteinand(er).

Daumen dieser kommt als erster an.

Zeigfinger der muss noch eine kleine Stärkung ha(ben).

Mittelfinger dieser rennt schon mal los,

Ringfinger der findet dies einfach famos.

Doch der kleine der hat Angst und sagt:

„oh, ich bin glaub noch nicht bereit“.



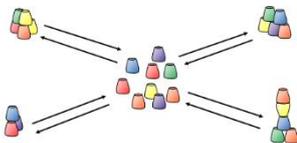
Aufwärmen:

wir begleiten die kleine Hexe und Abraxas in den Hexenwald. Doch der Weg ist beschwerlich - überall gibt es noch nicht fertige Baustellen. Die Bauarbeiter sind so müde, dass ihnen ständig Steine runterfallen. Da hat die kleine Hexe eine Idee und hilft mit einem kleinen Zauber nach.

Stafette:

wir helfen beim Bauen (IKEA-Becher)

3 - 4 Gruppen bilden - in jeder Turnhallenecke eine. IKEA-Becher in der Hallenmitte verteilen.



- Erstes Mukipaar startet und holt sich ein IKEA-Becher in der Turnhallenmitte und läuft damit zu seiner Gruppe zurück.
- Nächstes Mukipaar startet.
- Hat die Gruppe einige Bausteine (IKEA-Becher) gesammelt, wird gebaut.
- Welche Gruppe hat am Schluss das grösste Gebäude gebaut?

Abraxas wird ungeduldig und möchte mit uns und der kleinen Hexe endlich in den Hexenwald. Doch vor dem Hexenwald ist eine dichte Dornenhecke, welche kein Durchkommen zulässt. Wie kommen wir da nur rein?



Sudoku (Sudoku-Kärtchen, Sudoku-Vorlage)

3 - 4 Gruppen bilden, welche sich auf einer Hallenseite mit der Sudoku-Vorlage befinden. Auf der anderen Turnhallenseite werden die Sudoku-Kärtchen (Bild nach oben) ausgelegt.

Die kleine Hexe lässt uns noch ein Rätsel lösen, ...



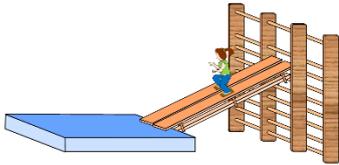
- Erstes Mukipaar startet und holt sich ein Kärtchen - dieses legt es dann auf die Vorlage.
- Das nächste Mukipaar startet und holt sich ein weiteres Kärtchen.
- Achtung: es darf in jeder Linie (waagrecht und senkrecht) immer nur ein gleiches Sujet vorkommen.
- Pro kleines Viereck müssen alle vier Sujets vertreten sein.
- Welche Gruppe löst als Erste das Rätsel richtig?



Hauptteil:

Vereiste Äste (1 Sprossenwand, 2 Langbänke, 1 dicke Matte, Teppichresten)

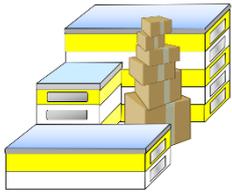
Plötzlich wird alles eisig im Wald und wir rutschen auf den eisigen Ästen aus. Doch das macht Spass - gemeinsam mit der kleinen Hexe rutschen wir die vereisten Äste runter.



- Alle klettern die Sprossenwand hoch.
- Kind sitzt auf den Teppichresten und rutscht damit die Langbänke runter.
- Erwachsene sitzen auf den Holm der Sprossenwand, nehmen je einen kleinen Teppichresten unter jeden Fuss und rutschen in der Hockposition die Langbänke runter und springen auf die dicke Matte.

Wackeliger Wegweiser-Pfosten (3 Schwedenkästen, viel Kartonschachteln)

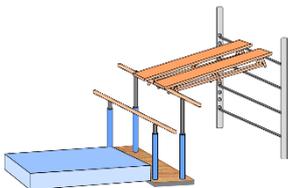
Im Wald gibt es ganz viele Wegweiser, einer davon ist ganz wackelig und fällt fast um. Die kleine Hexe hext ihn wieder fest.



- Abwechselnd stellt das Kind und die Erwachsenen eine Schachtel auf die Andere.
- Derjenige, bei dem der Kartonturm einstürzt hat verloren.

Der Hexenturm (Reck mit vier Stangen, 2 Langbänke, 1 Stufenbarren, 1 dicke Matte)

Im Hexenwald steht ein Hexenturm, der ist ganz schön hoch. Vorsichtig erkunden wir diesen hohen Turm.



- Gemeinsam klettern wir die Reckstangenleiter hoch.
- Kriechen oder laufen über die Langbänke zum Barren.
- Erwachsene stehen auf unteren Barrenholmen und sichern Kind.
- Gemeinsam springen wir auf die dicke Matte.

Fliegende Schafe (2 Mobilos, 2 Fischernetze, Softbälle)

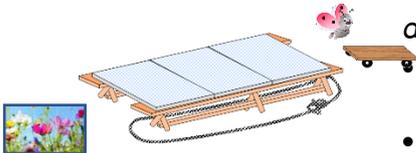
Jetzt wird es etwas ungeheuer im Wald, die kleine Hexe hat sich verhext darum fliegen überall Schafe umher.



- Erwachsene stehen mit dem Fischernetz auf dem Mobilo.
- Kinder stehen etwas entfernt und werfen den Erwachsenen die Schafe (Softbälle) zu.
- Die Erwachsenen versuchen die Schafe mit dem Fischernetz zu fangen, ohne vom Mobilo zu fallen.
- Drei Versuche - wie viele Schafe konnten gefangen werden?

Hexenhöhle (2 Langbänke, 3 dünne Matten, Tauseil, 2 Rollbretter, Marienkäfer-Spiel)

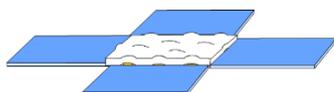
Wir kriechen in eine enge Höhle was finden wir da? Ganz viele Marienkäfer, doch alle sehen etwas anders aus.



- Kind sucht sich einen Marienkäfer aus und legt sich auf das Rollbrett und hält sich am Tauseil fest.
- Erwachsene kriechen durch die enge Höhle (unter Matten) durch und ziehen dann das Kind auf die andere Seite.
- Dort suchen sie auf der Vorlage den Marienkäfer mit der genau gleichen Anzahl Punkte und legen ihren darauf.

Sumpf im Hexenwald (4 dünne Matten, 1 16-er Matte, viele Bälle)

Upps, wir sind im Sumpfgebiet gelandet. Ganz wackelig waten wir durch den Sumpf.



- Kinder und Erwachsene balancieren auf dem wackeligen Untergrund.

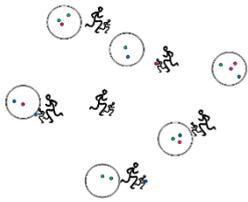


Ausklang:

Spiel:

verhexte farbige Vogeleier (1 Reif und 4 farbige Bierdeckel/Mukipaar)

Im Hexenwald sind die Vogeleier plötzlich farbig. Es gibt rote, gelbe, grüne und blaue Eier. Die Vögel sind aufgeregt - welches sind jetzt unsere Eier.



- Mukis (Vögel) fliegen (laufen) gemeinsam zu einem anderen Nest und nehmen daraus ein Ei (Bierdeckel).
- Dieses Ei (Bierdeckel) legen sie in ihr Nest (Reif) und holen ein neues Ei.
- Eine Zeitlang spielen lassen. Welche Vögel haben am Schluss die meisten Eier in ihrem Nest?

Variante:

Jetzt merken die Vögel, dass sie Kuckuckseier in ihrem Nest haben. Diese möchten sie so schnell als möglich wieder loswerden.

- Wir nehmen ein Ei (Bierdeckel) und legen diesen in ein anderes Nest (Reif).
- Eine Zeitlang spielen lassen. Welche Vögel haben am Schluss die wenigsten Kuckuckseier in ihrem Nest?

Damit wir uns gestärkt auf den Nachhauseweg aus dem Hexenwald machen können, backen wir mit der kleinen Hexe und Abraxas noch eine feine Pizza.

Massage Vers:

Pizza backen

Kinder liegen auf den Bauch vor die Erwachsenen.

Teig kneten, Teig kneten,

- **Mit Händen den Rücken durchkneten.**

den Teig ausrollen, den Teig ausrollen.

- **Den Rücken mit den flachen Händen auf alle Seiten ausstreichen.**

Pizzasauce darauf verteilen und verstreichen.

- **Kreisförmig über den Rücken fahren.**

Beilagen (Salami, Schinken, Pilze, Peperoni, etc.)

- **Auf Rücken verschiedene Fingerknetmassagen anwenden.**

Mozzarella oben drauflegen,

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

dann würzen wir die Pizza noch.

- **Mit Händen Fäuste formen und leicht auf dem Rücken drehen.**

Pizza in den Ofen schieben,

- **Kind in Kreismitte schieben.**

dort backen wir die Pizza im heißen Backofen.

- **Hände aneinander reiben und auf den Rücken des Kindes legen.**

Wir haben den Ofen auf Umluft gestellt.

- **T-Shirt hochheben und Wind machen oder unter T-Shirt blasen.**

Die Pizza ist gebacken und wir nehmen sie wieder aus dem Ofen und verschneiden sie in Stücke!

- **Kind aus Kreismitte ziehen und mit Handkante über Rücken fahren.**

Nun essen wir die feine Pizza.

- **Dem Kind schmeicheln**

Ritual:

Muki-Schlussritual

wir sagen der kleinen Hexe auf Wiedersehen!



Heimreise aus dem Hexenwald - Familien OL mit Quiz!

Doch nun müssen wir leider von der kleinen Hexe und Abraxas Abschied nehmen. Der Weg aus dem Hexenwald stellt uns noch vor eine kleine Herausforderung.

Familien-OL mit Quizfragen:

- Die Teilnehmer sollen als ganze Familie gemeinsam eine vorgegebene Strecke durch den Wald oder ums Schulhaus spazieren und Fragen über unser Thema vom Mukijahr beantworten.
- Zur Hilfe bekommen sie eine OL-Karte (können bei den Örtlichen OL Clubs bestellt werden) oder eine Strassenkarte mit eingezeichneten Posten (in unserem Falle mit Startposten, 8 Frageposten und einem Zielposten)



- Findet die Familie den Posten, Stempeln sie ihn ab und beantworten die Frage die wir zum Muki-Jahr und unserem Thema (die kleine Hexe) stellen.
- Zum Abknipsen können richtige OL-Posten (bei Schule oder OL Club anfragen) oder auch selbstgemachte OL Posten, mit Motivlocher versehen, eingesetzt werden.
- Am Schluss wird die gelaufene Zeit gestoppt und die Fragen ausgewertet! Hat eine Familie alle Posten richtig angelaufen und alle Fragen beantwortet, zählt die gelaufene Zeit. Hat sie einen Posten nicht angelaufen erfolgt ein Zeitzuschlag (ca. 1 - 3 min).
- Gewonnen hat diejenige Familie, welche am meisten Fragen richtig beantworten konnte und die schnellste Zeit gelaufen ist.
- Als Siegerpreis erhielt die Siegerfamilie das Buch «die kleine Hexe».