



Ziel der Lektion: rutschen, gleiten, balancieren an Grossgeräten

Einleitung:

Ritual: Muki-Anfangsritual



Neugierde:

Urmeli erlebte ganz viele spannende Epochen, doch etwas fehlt noch. Wie wird es wohl in der Zukunft aussehen. Ganz aufgeregt macht es nochmals eine Reise mit der Zeitmaschine.



Finger Vers:

Zeitreise



Daumen: Urmeli reist durch die Zeit.
 Zeigefinger: von der Eiszeit in die Steinzeit.
 Mittelfinger: bei den Dinosauriern, war er auch kurz vorbeischauen.
 Ringfinger: auch wie die Ägypter Pyramiden bauen.
 Kleiner Finger: Aber in der Zukunft waren wir nie, darum fliegen wir jetzt noch schnell dahi(n).

Aufwärmen:

Koffer für die Zukunft packen

(3 - 4 Schwedenkasten-Teile, Tücher, Bälle, Spielbänder, etc.)

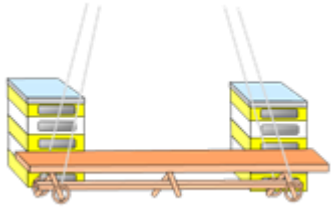
Für unsere Reise in die Zukunft packt Urmeli alles was es finden kann in den Koffer ein. Hoffentlich hat alles Platz darin.

- 3 - 4 Schwedenkasten-Teile auf einer Hallenseite hinstellen. In der ganzen Halle verteilt befinden sich die verschiedenen Gegenstände.
- 3 - 4 Gruppen bilden, welche sich auf der gegenüberliegenden Hallenseite aufstellen.
- Nun sammeln die Mukis einen Gegenstand und bringen ihn zum Koffer (Kastenoberteil).
- Danach laufen sie schnell wieder zurück und das nächste Mukipaar startet.
- Solange laufen lassen, bis alle Gegenstände im Schwedenkasten-Teil liegen.
- Welche Gruppe hat das meiste Gepäck in seinem Koffer?

Uff, geschafft! Die Koffer sind gepackt und die Reise in die Zukunft kann beginnen. Wie wird sie wohl aussehen?

Hauptteil:

Urmeli staunt nicht schlecht, Autos fliegen umher und die Menschen lassen sich auf Förderbänder durch die Stadt transportieren. Urmeli entdeckt einen schwebenden Weg und plötzlich flitzt ein Doppelflugzeug an ihm vorbei. Hier gibt es aber ganz viel Neues zu entdecken - kommt doch alle mit.



Schwebender Weg (2 Schwedenkasten, 2 Schaukelringe, 1 Langbank)

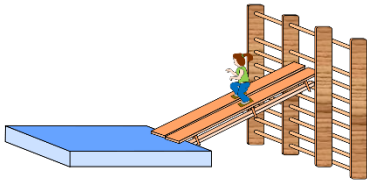
In der Zukunft fliegen verschiedene Verkehrsmittel durch die Luft und die Menschen schweben von Gebäude zu Gebäude.

- Alle klettern auf den Schwedenkasten und steigen auf den Steg (Langbank).
- Nun balancieren sie kriechend oder laufend auf die andere Seite, steigen auf den Schwedenkasten und klettern Diesen wieder runter.

Lichtgeschwindigkeits Taxi (Sprossenwand, 2 Langbänke, 1 dicke Matte, Teppichresten)

Mit dem Lichtgeschwindigkeits-Taxi geht's rasant vorwärts! Wer getraut sich damit zu fahren?

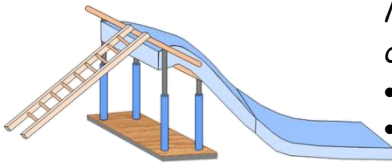
- Kinder klettern Sprossenwand hoch - nehmen einen grossen Teppichresten unters Gesäss und rutschen die Langbank auf die dicke Matte runter.
- Erwachsene sichern Kinder, klettern danach die Sprossenwand hoch und legen sich je einen Teppichresten unter jeden Fuss.
- Nun versuchen sie in Hockstellung die Langbank runter zulegen.



Wunsch Rutschbahn (Stufenbarren, 2 dicke Matten, Leiter)

Mit der Wunschrutsche kann Urmeli sich einen Ort wünschen und wird danach zielgenau an Diesen gebracht.

- Alle klettern die Leiter hoch.
- Danach rutschen sie gemeinsam die Mattenrutsche runter.



doppelter Flieger (Schaukelringe, 2 dünne Matten, Seile)

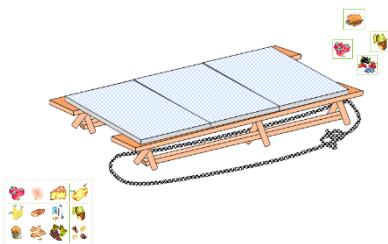
Urmeli sieht ein Flugzeug am Himmel, ... doch nein, es sind gleich zwei Flugzeuge übereinander! In welches Flugzeug steigt Urmeli wohl ein?

- Kind entscheidet in welchen Flieger (untere oder obere Matte) es einsteigen möchte.
- Erwachsene legen sich in den anderen Flieger.
- Gemeinsam gleiten (schaukeln) sie durch die Lüfte.

Lebensmittel Drucker (2 Langbänke, Tau-Seil, 3 dünne Matte, 2 Rollbrett, Lebensmittel-Lotto)

Urmeli kann es kaum glauben. Es wünscht sich etwas zu essen, gibt dies im Drucker ein und schon spuckt Dieser das Essen auf der anderen Seite aus.

- Kind sucht sich eine Lebensmittelkarte aus, liegt auf das Rollbrett und hält sich am Tau-Seil fest.
- Erwachsene ziehen das Kind mithilfe des Tau-Seils durch den Drucker (Tunnel) durch.
- Auf der anderen Seite legen die Kinder das Kärtchen auf die richtige Lotto-Vorlage.



Förderband (1 Langbank, viele Gymnastikstäbe, 2 dünne Matten, Frisbee mit Murmel)
In der Zukunft gibt es überall Förderbänder und die Leute benutzen Diese, um schneller von einem Ort zum anderen zu gelangen.



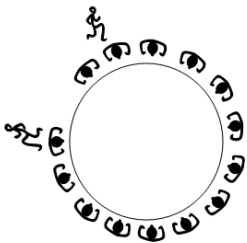
- Alle balancieren über die Langbank.
- Erwachsene legen sich einen Frisbee mit einer Murmel, auf die geöffnete Handinnenseite und lassen die Murmel kreiseln.
- So versuchen sie über die Langbank zu balancieren.

Ausklang:

Spiel:

Sternschnuppen

Der Tag geht zu Ende und Urmeli begibt sich in seine Zeitmaschine, wohin führt ihn wohl die weitere Reise? Da entdeckt es eine Sternschnuppe am Himmel - jetzt darf es sich etwas wünschen.



- Leiterin ist Sternschnuppe.
- Andere Mukis halten sich mit den Händen und stehen im Stirnkreis.
- Sternschnuppe läuft um den Kreis und schlägt zwischen zwei Mukipaaren ein - leicht auf Hand klopfen - und bleibt an Ort und Stelle stehen.
- Danach springen die Mukis, je in entgegengesetzter Richtung, um den Kreis.
- Wer ist zuerst in der Lucke?
- Anderes Mukipaar wird zur neuen Sternschnuppe.

Vitamin Z:

Rückkehr ins Jetzt (Massage Vers)

Kind liegt auf dem Bauch vor Erwachsene.

Mit der Zeitmaschine haben wir viel erlebt. Ab und zu hat es uns richtig durchgeschüttelt.

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

Wir lernen Nepomuk bei den Drachen kennen - am Schluss konnte er Feuerspeien.

- **Von der Mitte aus auf alle Seiten mit der flachen Hand ausstreichen.**

Die Pfahlbauer schlugen Pfähle ein, um ihre Häuser zu bauen.

- **Mit hohler Hand auf Rücken klopfen.**

In der Steinzeit begegneten wir Manny dem Mamut - der stampfte übers Eis.

- **Mit flachen Händen über ganzen Körper laufen.**

Dann waren wir bei der Entdeckung vom Rad dabei.

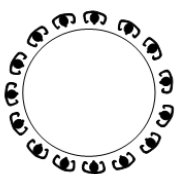
- **Mit kreisenden Bewegungen über den Rücken massieren.**

In Ägypten brannte die Sonne heiss vom Himmel.

- **Hände aneinander Reiben und auf Rücken legen.**

Doch jetzt träumt Urmeli von der Rückkehr ins Jetzt und kuschelt sich in seiner Zeitmaschine ein.

- **Erwachsene und Kinder kuscheln miteinander.**



Ritual:

Muki-Schlussritual