
























Lektionsblatt







Thema: Bewegung macht Spass			Datum:		
Ziel: Einführung Coop Mukihit Leiterlspiel			Leiterin:		
Ziel: Einführung Coop Mukihit Leiterlspiel			Material zum Mitnehmen: Leiterlspiel, Würfel, Wasserflaschen/TN-Paar, Bildkarten Jamadu		
	Ziel	Inhalt	Organisation/Skizze	Material	Zeit
Einstimmung	Ritual	<p>Guete Tag liebi Chinde wie gahts wie stahts? Es gaht eus guet, es gaht eus guet, es gaht eus würrklich guet. Guete Tag liebi Mamis wie gahts wie stahts? Es gaht eus guet, es gaht eus guet es gaht eus würrklich guet.</p> <p>Heute sind ganz viele Freunde aus dem Dschungel bei uns auf Besuch und haben uns ein Spiel mitgebracht.</p>			2'
	Kennenlernen der Jamadutiere Sprachentwicklung	<p>Fingervers: Das isch es Nlipferd, es häts gärrn nass Am Chamäleon mached Farbe riesig Spass D Schildchrot hät ganz viel Chraft S Affli trink am liebschte Saft. Und de Tukan hät ganz viel Muet Will er Muki-Turne tuet.</p>  			3'
	Aufwärmen austoben	<p>Fangis; Die Memorykarten liegen verdeckt in der Mitte im Kreis. Alle Paare dürfen sich 3 Karten holen und ansehen. Drei Paare die einen Affen auf einem Kärtchen haben beginnen. Wenn sie jemanden gefangen haben, müssen die Gefangenen ihnen eine Karte abgeben. Falls es eine Affenkarte ist wird das neue Paar zu Fängern, falls nicht fängt das gleich Paar weiter. Schluss wenn nur noch die Fängerpaare Karten haben oder die Leiterin das Spiel beendet. Wer hat welche Karten?</p>	Freier Betrieb 	Memory-Karten	8'


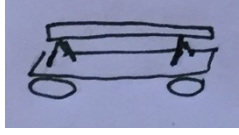
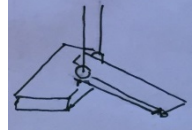

	Ziel	Inhalt	Organisation/Skizze	Material	Zeit																												
Hauptteil	Balancieren	<p>Nun wird das Leiterlenspiel in der Mitte ausgelegt. Die Ki dürfen ihre Coop-Trinkflasche holen und die Mu stellen die notwendigen Posten auf.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Tier</th> <th>Variante 1</th> <th>Variante 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>  Tukan </td> <td>Wackelbrücke</td> <td>Wackelsteg</td> </tr> <tr> <td></td> <td>  Chamäleon </td> <td>Memory</td> <td>Sortieren/Muster legen</td> </tr> <tr> <td></td> <td>  Nilpferd </td> <td>Wassertransport</td> <td>Wassermusik</td> </tr> <tr> <td></td> <td>  Papagei </td> <td colspan="2"> Joker Papagei wählt aus wenn er besuchen möchte oder fliegt (läuft) eine Runde durch den Dschungel um zu sehen was seine Freunde tun. </td> </tr> <tr> <td></td> <td>  Schildkröte </td> <td>Stark sein/Kämpfen</td> <td>Drehen</td> </tr> <tr> <td></td> <td>  Affe </td> <td>Kokosnuss knacken</td> <td>Kokosnuss ernten</td> </tr> </tbody> </table>		Tier	Variante 1	Variante 2		 Tukan	Wackelbrücke	Wackelsteg		 Chamäleon	Memory	Sortieren/Muster legen		 Nilpferd	Wassertransport	Wassermusik		 Papagei	Joker Papagei wählt aus wenn er besuchen möchte oder fliegt (läuft) eine Runde durch den Dschungel um zu sehen was seine Freunde tun.			 Schildkröte	Stark sein/Kämpfen	Drehen		 Affe	Kokosnuss knacken	Kokosnuss ernten	<p>Das Leiterlenspiel liegt in der Hallenmitte die Stationen werden darum herum verteilt.</p> <p>Die Paare benutzen ihre Trinkflaschen als „Töggeli“ und würfeln mit dem Farbenwürfel.</p>	<p>Siehe auch Beiblatt</p> <p>Leiterlenspiel Trinkflaschen od. Spieltöggeli Farbwürfel</p> <p>Variante 1: Langbank, Mobilo Memory-Karten</p> <p>2 Becken, Hand- & Duschtuch, 2 Schwämme, 1.5L Petflasche mit Wasser</p> <p>4 Malstäbe mit Papagei Symbolen</p> <p>Kl. Matte</p> <p>Schwedenkasten, 2 Reifen, 4 Bälle, Schachtel für Bälle</p>	25'
		Tier	Variante 1	Variante 2																													
		 Tukan	Wackelbrücke	Wackelsteg																													
		 Chamäleon	Memory	Sortieren/Muster legen																													
		 Nilpferd	Wassertransport	Wassermusik																													
		 Papagei	Joker Papagei wählt aus wenn er besuchen möchte oder fliegt (läuft) eine Runde durch den Dschungel um zu sehen was seine Freunde tun.																														
		 Schildkröte	Stark sein/Kämpfen	Drehen																													
	 Affe	Kokosnuss knacken	Kokosnuss ernten																														
		<p>Kognitive-fähigkeiten fördern, laufen</p>																															
		<p>Rhythmisierung, Motorik, Kraftdosierung</p>																															
		<p>Selbständigkeit</p>																															
		<p>Kraft, Selbstwert Drehen, Schaukeln</p>																															
		<p>Klettern, werfen, laufen</p>																															
		<p>Genauere Anleitung siehe Beiblatt Stoffsammlung Leiterlenspiel.</p>																															

Ausklang	Selbständigkeit	Mü aufräumen Ki. klebt Kleber in Mukihit-Büechli Ki. kommen in den Kreis zur Leiterin und suchen sich ihr Lieblingstier aus. (Memory-Karten)		Kreis	Kleberli, Büechli Memory-Karten	5'
	Darstellen, Spannung, Mut	Mu sitzt vor Ki Kind versucht der Mu ohne Worte zu zeigen welches Tier es gewählt hat. Rollenwechsel.		Doppelter Kreis		
	Sprach- entwicklung	Fingervers wiederholen.				2'
	Ritual	Mir klopfäd mit de rächte Hand Biblblblb (die Zunge turnt) Mir chlopfäd mit de linke Hand Biblblblb (die Zunge turnt) Mit beidne säged mär guet hämers gmacht mitenand Biblblblb (die Zunge turnt) Tschüss zäme.	Re Arm n. v. und mit der Hand auf den Boden klopfen Re Hand geht wieder zurück hinter den Rücken li Arm n. v. und mit der Hand auf den Boden klopfen re Hand geht wieder zurück hinter den Rücken beide Hände klopfen Hände gehen wieder zurück hinter den Rücken	Alle knien im Kreis, Hände auf dem Rücken.		1'
Bemerkungen / Nachbereitung:						

Anhang: Anleitung Leiterlispiel

Anleitung Leiterlispiel

Tier	Variante 1	Variante 2
	Posten 1a	Posten 1b
	Wassertransport	Wassermusik
	<p>Wasser in ein Becken giessen, mit dem Schwamm das Wasser vom einen ins andere Becken schöpfen.</p> <p>Material 2 Becken , 2 Schwämme, 1Hand- und 1 Duschtuch, 1,5L Petflasche mit Wasser</p>	<p>Mu + Ki schütteln die Fläschchen, Muster (Rhythmus) schütteln.</p> <p>Material 6 Kl. Petfläschli halbgefüllt mit Glitterwasser</p>
	Posten 2a	Posten 2b
	Stark sein, kämpfen	drehen
	<p>1. Übung; Ki kniet auf der Matte, Hände unter der Brust aufgestützt, Mu legt beide Hände auf seinen Rücken, nun versucht das Ki die Mu wegzudrücken. 2. Übung; Mu + Ki sitzen mit angezogenen Beinen, Rücken an Rücken auf der Matte, auf Kommando drehen sich beide rasch um das Ki steht auf, die Mu bleibt im Kniestand nun wird versucht den anderen auf die Matte zu legen.</p> <p>Material kl. Matte</p>  	<p>Ki setzt sich in ein Bilibo und wird von der Mu gedreht oder geschaukelt.</p> <p>Material Gr. Bilibo</p> 
Posten 3a	Posten 3b	
Memory	Sortieren/Musterlegen	
 <p>Spielen mit den Memory-Karten Evtl. kleine Transportstrecke zwischen die Karten einfügen.</p> <p>Material Memory-Karten</p>	<p>Karten holen und nach Farben/Formen sortieren evtl. damit Muster legen</p> <p>Material 2 Reifen, Spielkarten</p>	

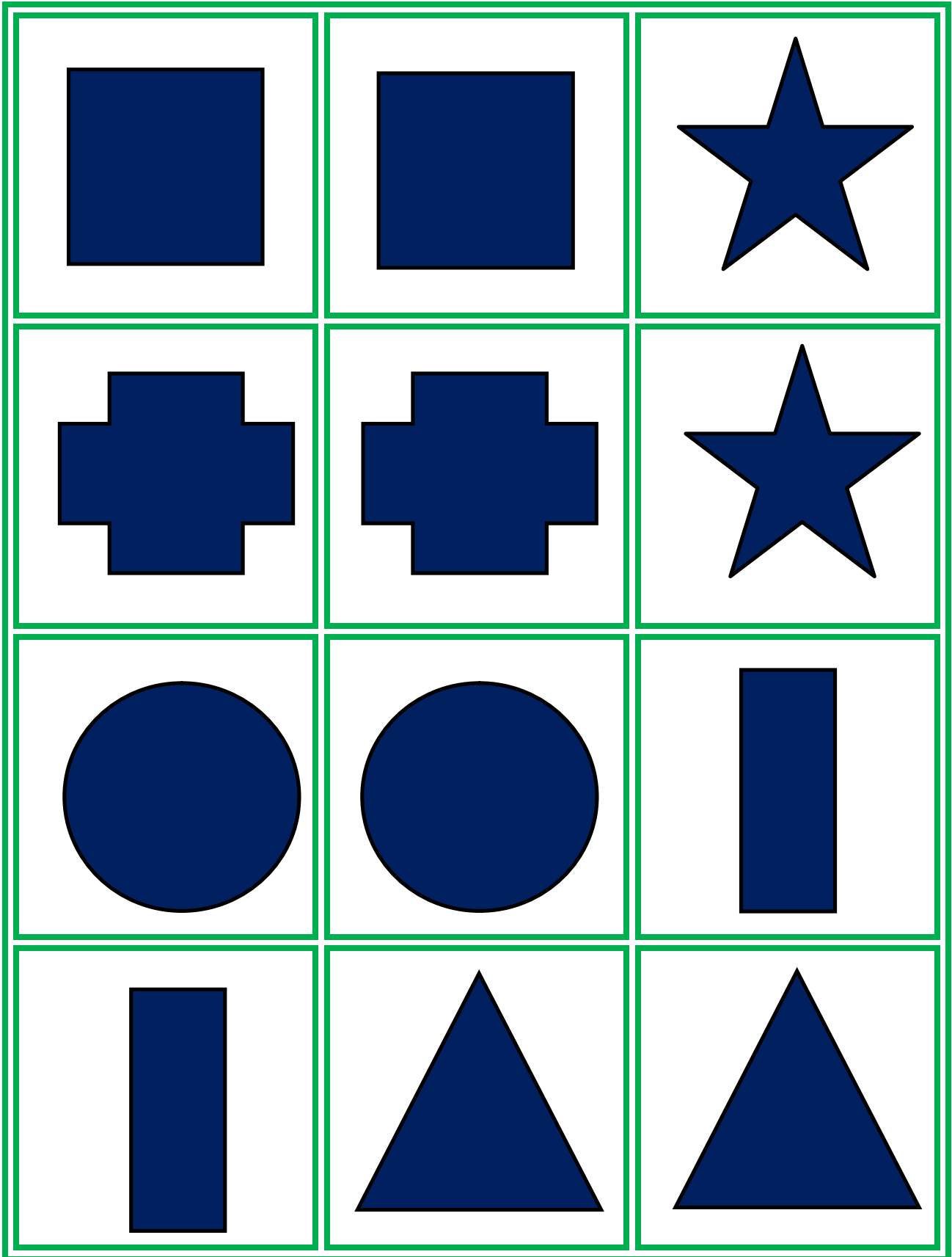
Tukan	Posten 4a	Posten 4b
		Wackelbrücke
	<p>Ki + Mu balancieren über die Wackelbrücke. Evtl. Federn transportieren (auf der Hand, auf dem Kopf usw.)</p>	<p>Ki + Mu nehmen eine Feder, steigen damit auf den Wackelsteg und lassen sie auf die Matte fliegen --- springen ihr nach.</p>
	<p>Material Langbank, 2 Mobilo evtl. Federn</p> 	<p>Material 16er Matte, Langbank, 1 Seil Federn</p> 
Affe	Posten 5a	Posten 5b
	Kokosnuss knacken	Kokosnuss ernten
	<p>Ki klettert die Sprossenwand hoch, steigt auf den Schwedenkasten, nimmt eine Kokosnuss (Ball) und wirft sie auf den Stein (Reif) damit sie aufspringt. Mu sammelt die Überreste (Bälle) wieder ein und legt sie zurück.</p>	<p>Ki Nimmt Ball aus dem Korb und legt ihn auf die an der Sprossenwand eingehängte LB. (auf der Seite der Bank sind Seili angeklebt, damit die Bälle auf der Bank bleiben). Ein SK-oberteil vor die Sprossenwand legen damit die LB etwas steiler gemacht werden kann. Mu sitzt auf der kl M und fängt den Ball auf.</p>
	<p>Material Sprossenwand, Reif, 4 Bälle, Schwedenkaste n, Schachtel für Bälle</p>	<p>Material Langbank, 4Seili. Klebeband, Bälle, Korb Kl. Matte</p>



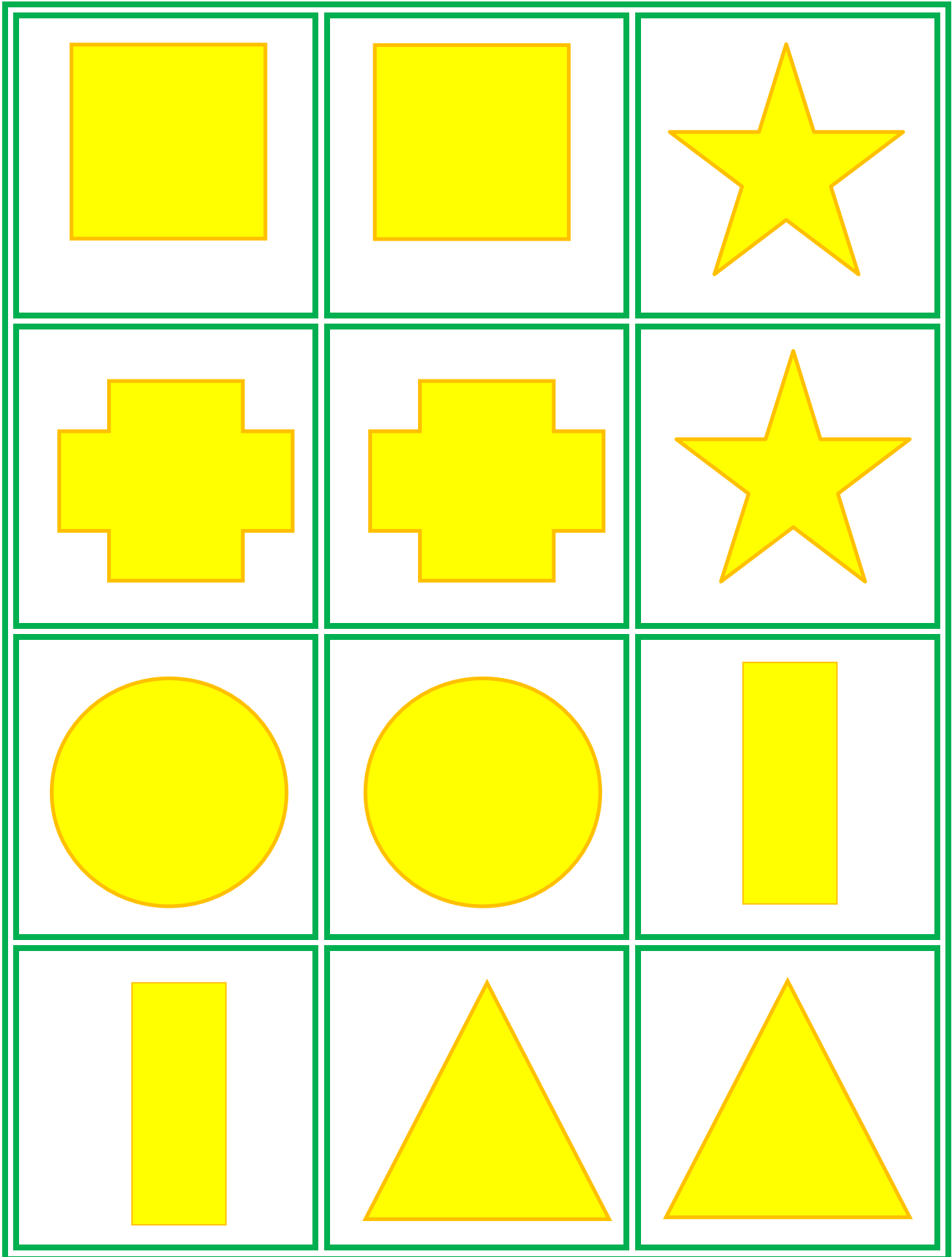




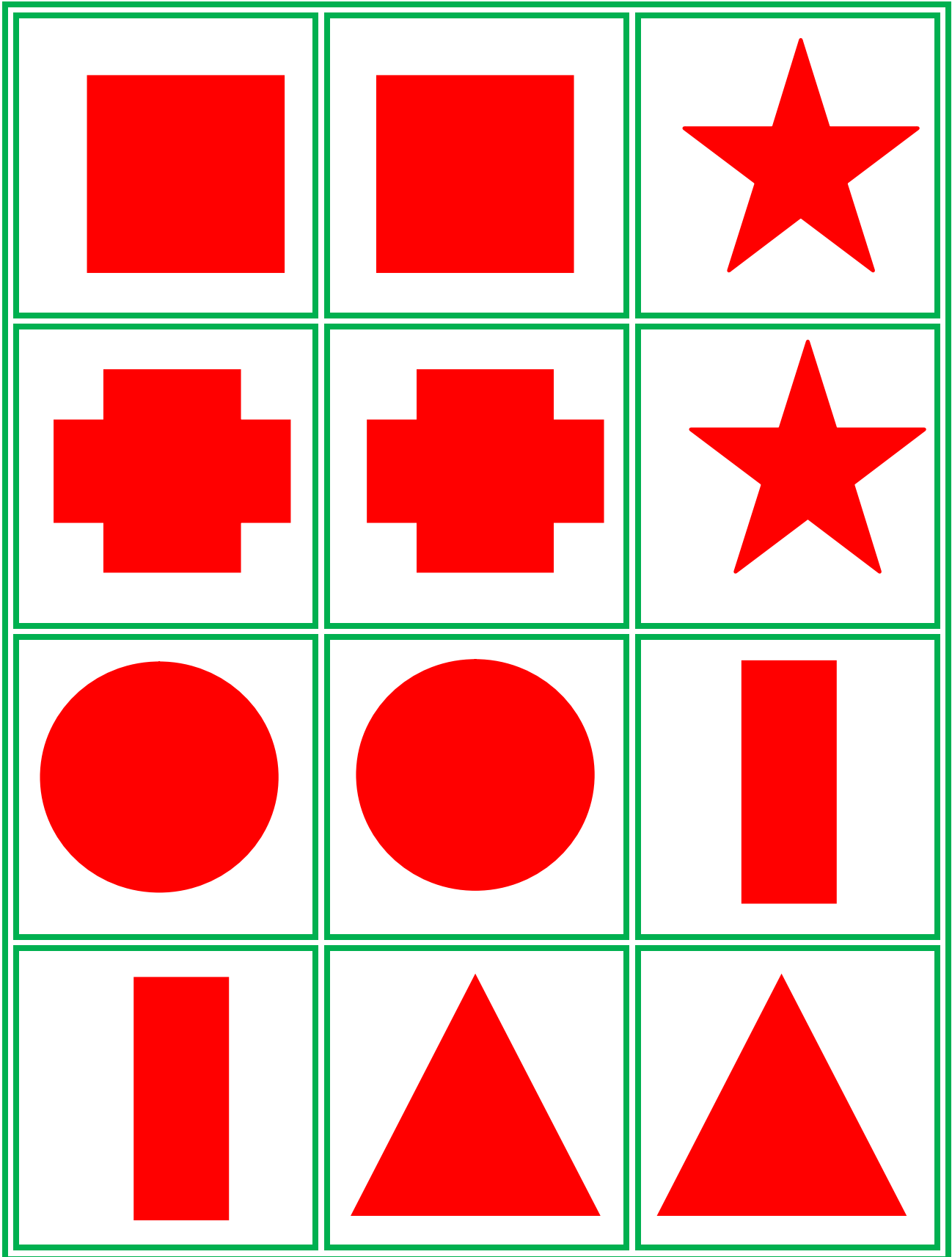
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



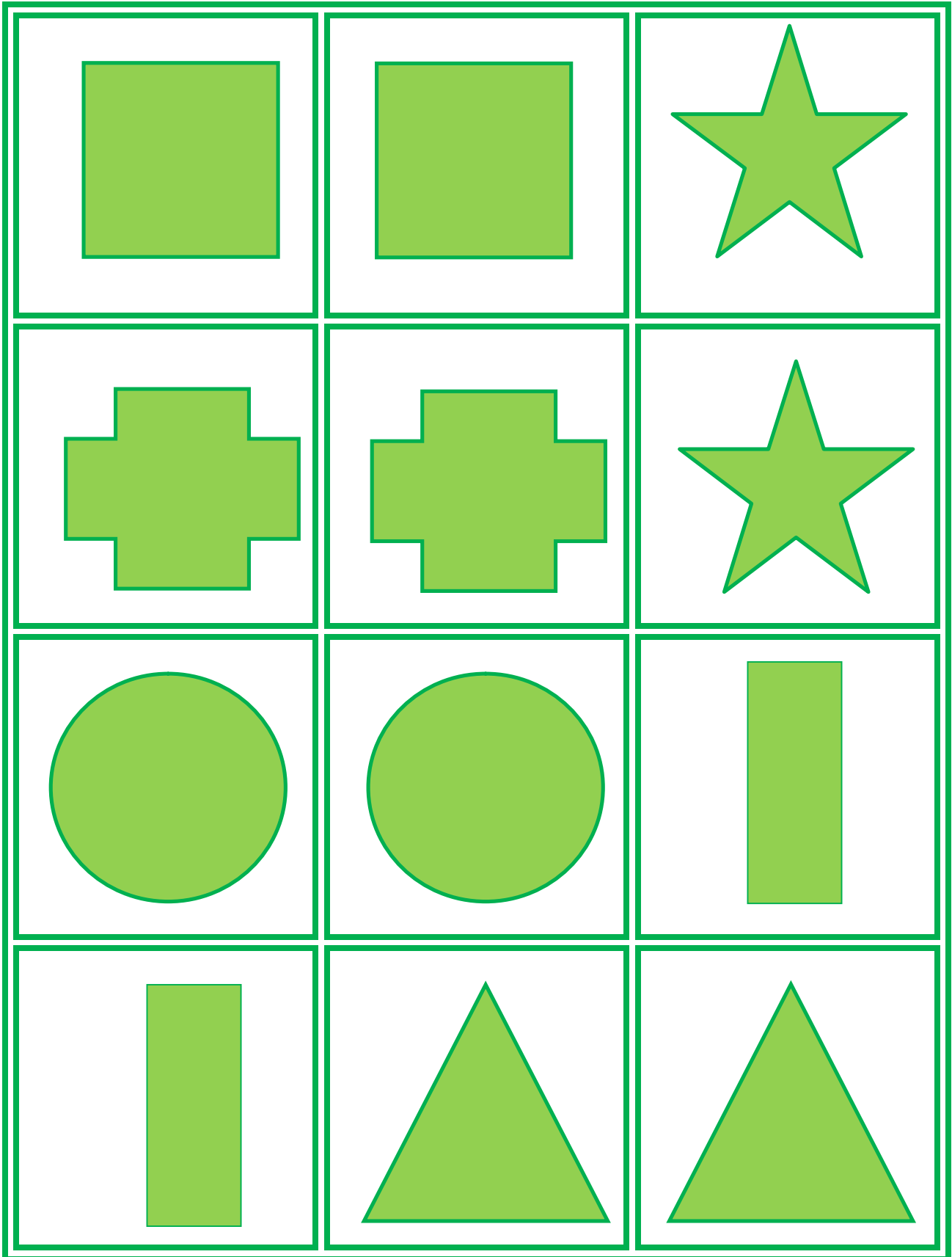
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



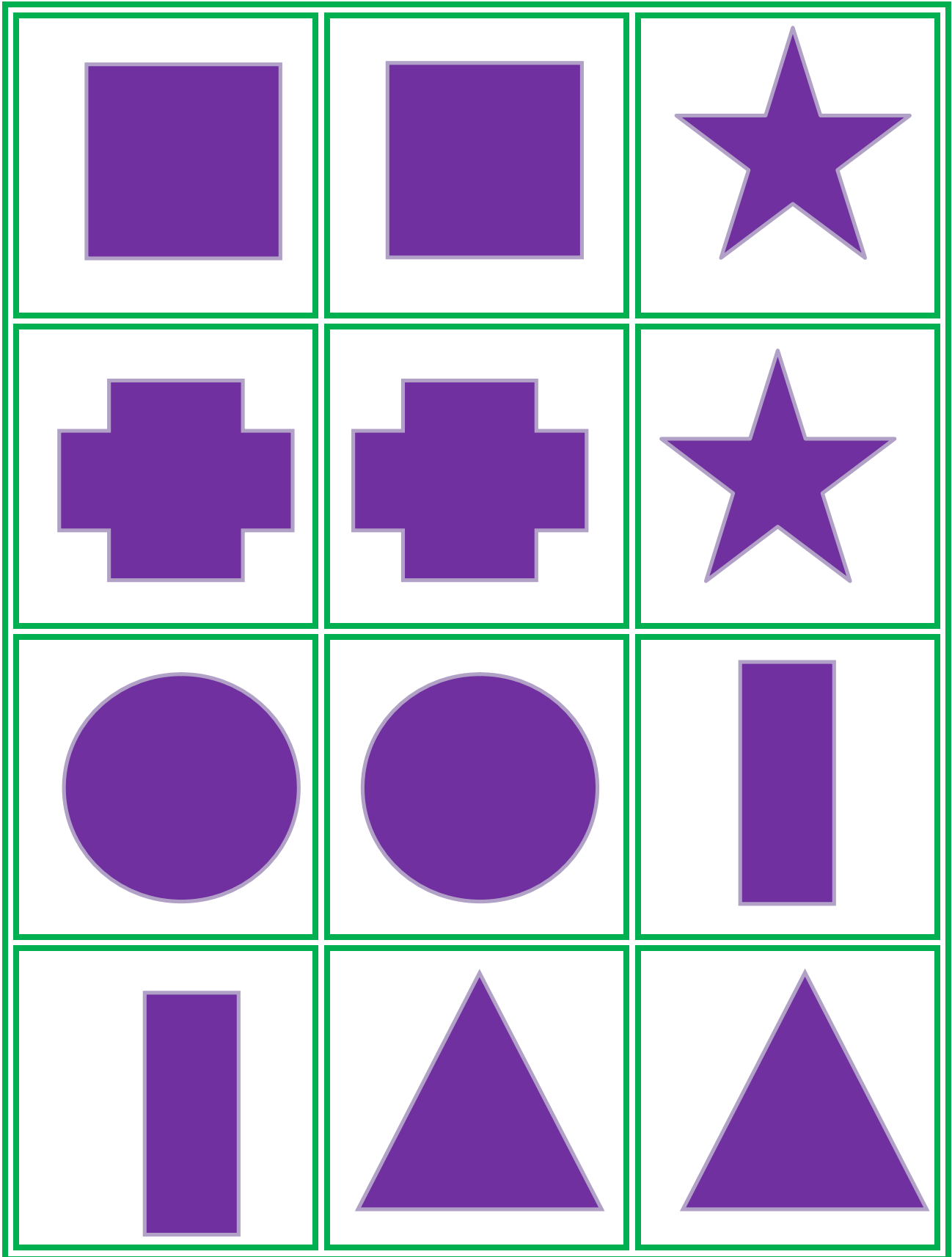
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



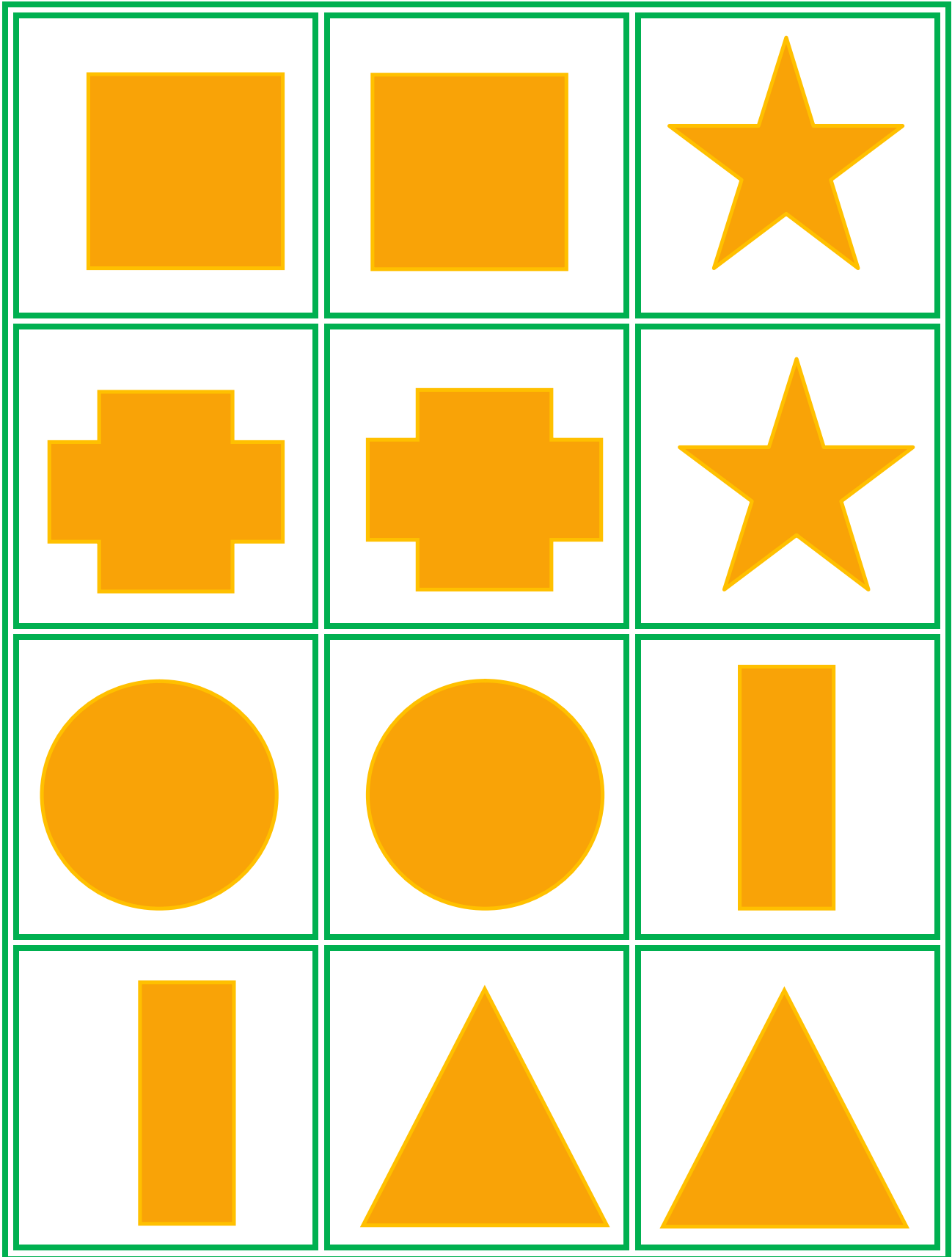
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



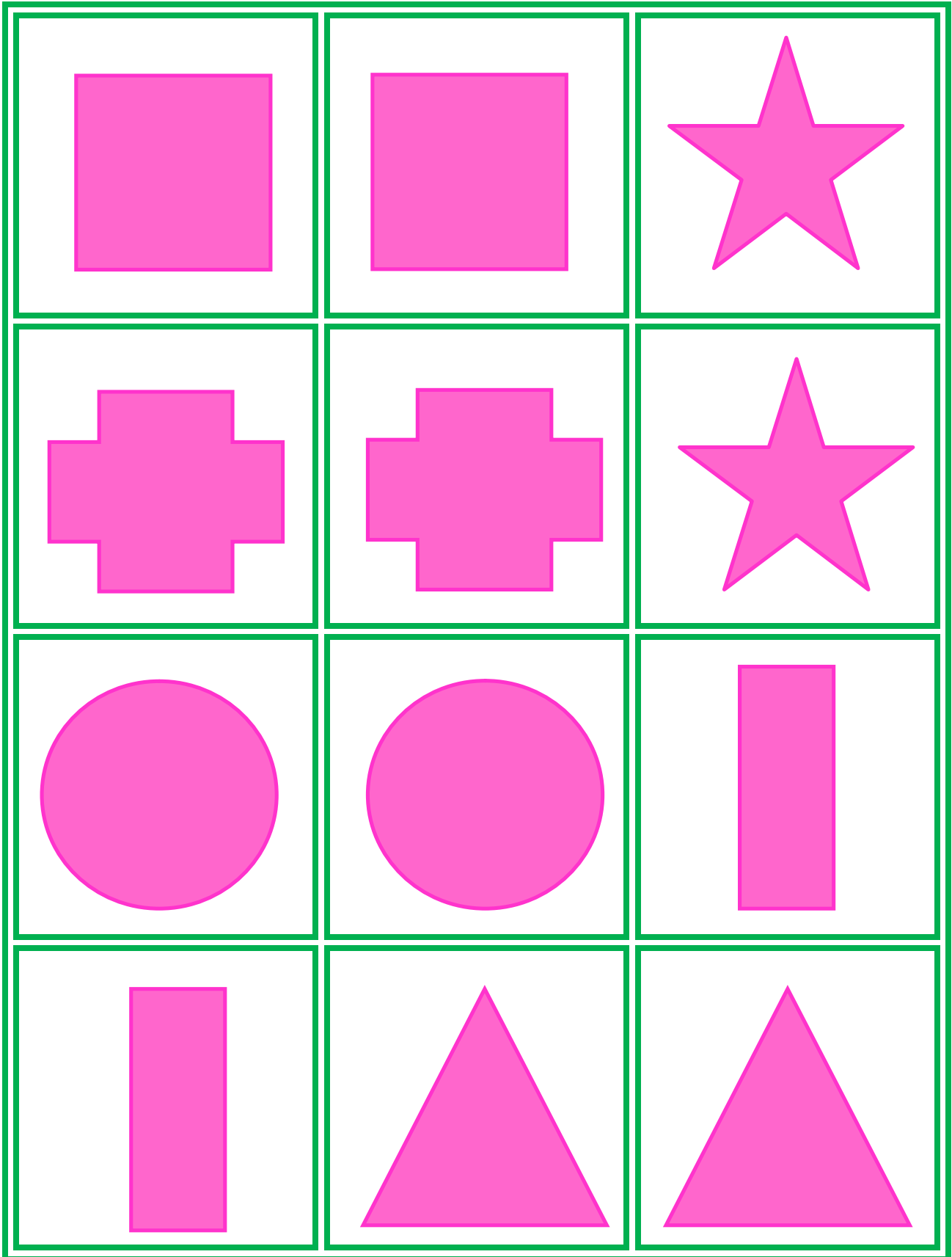
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



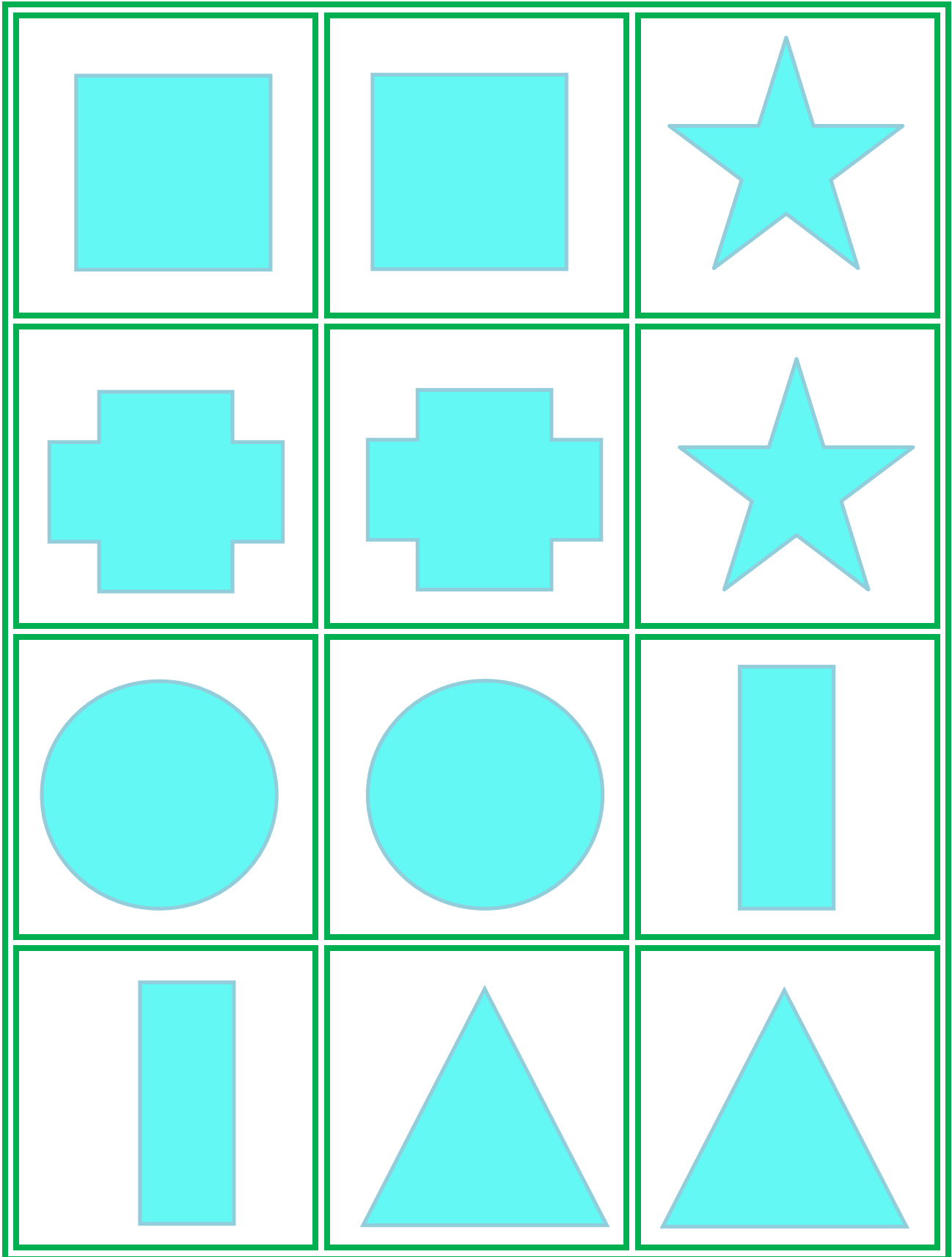
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



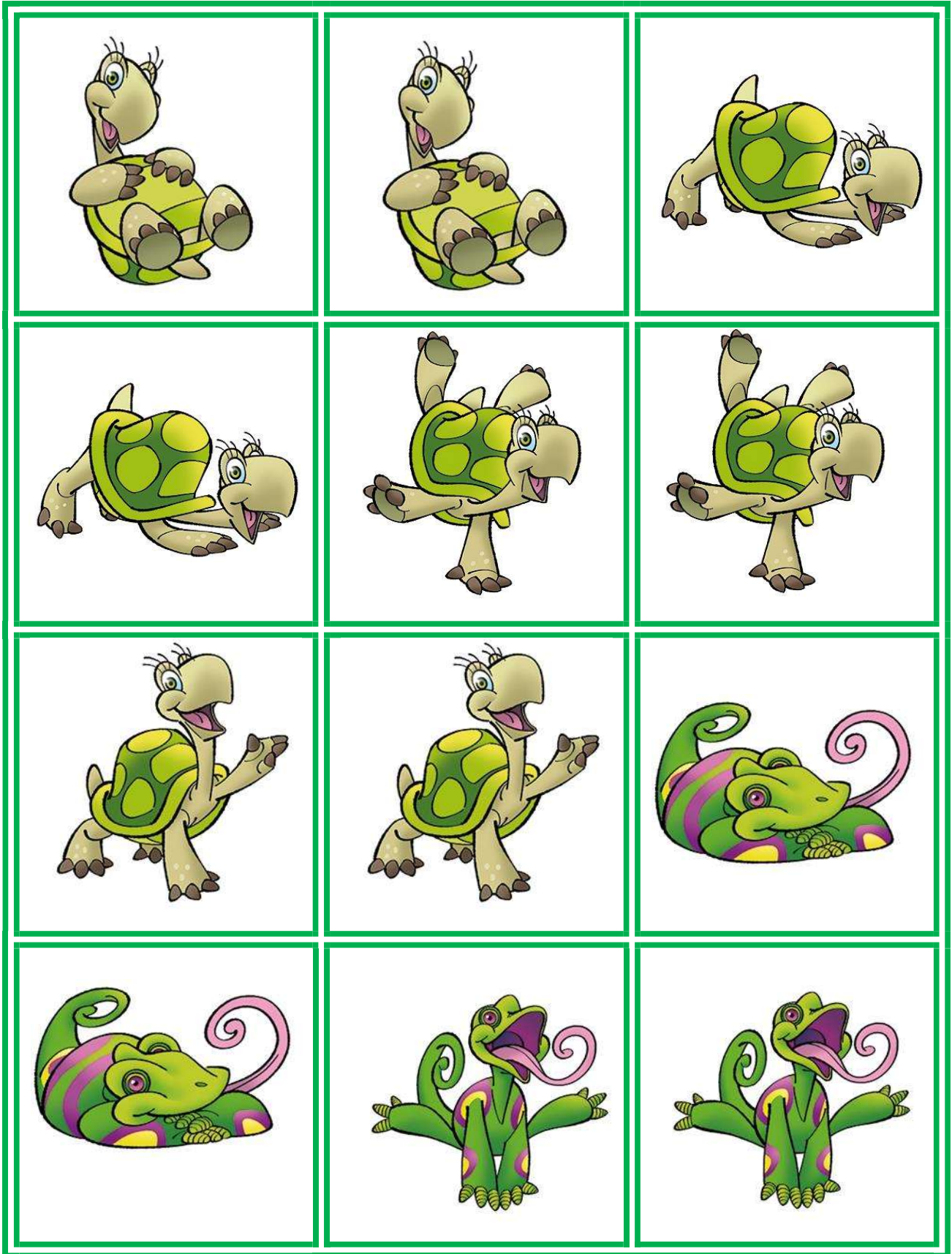
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



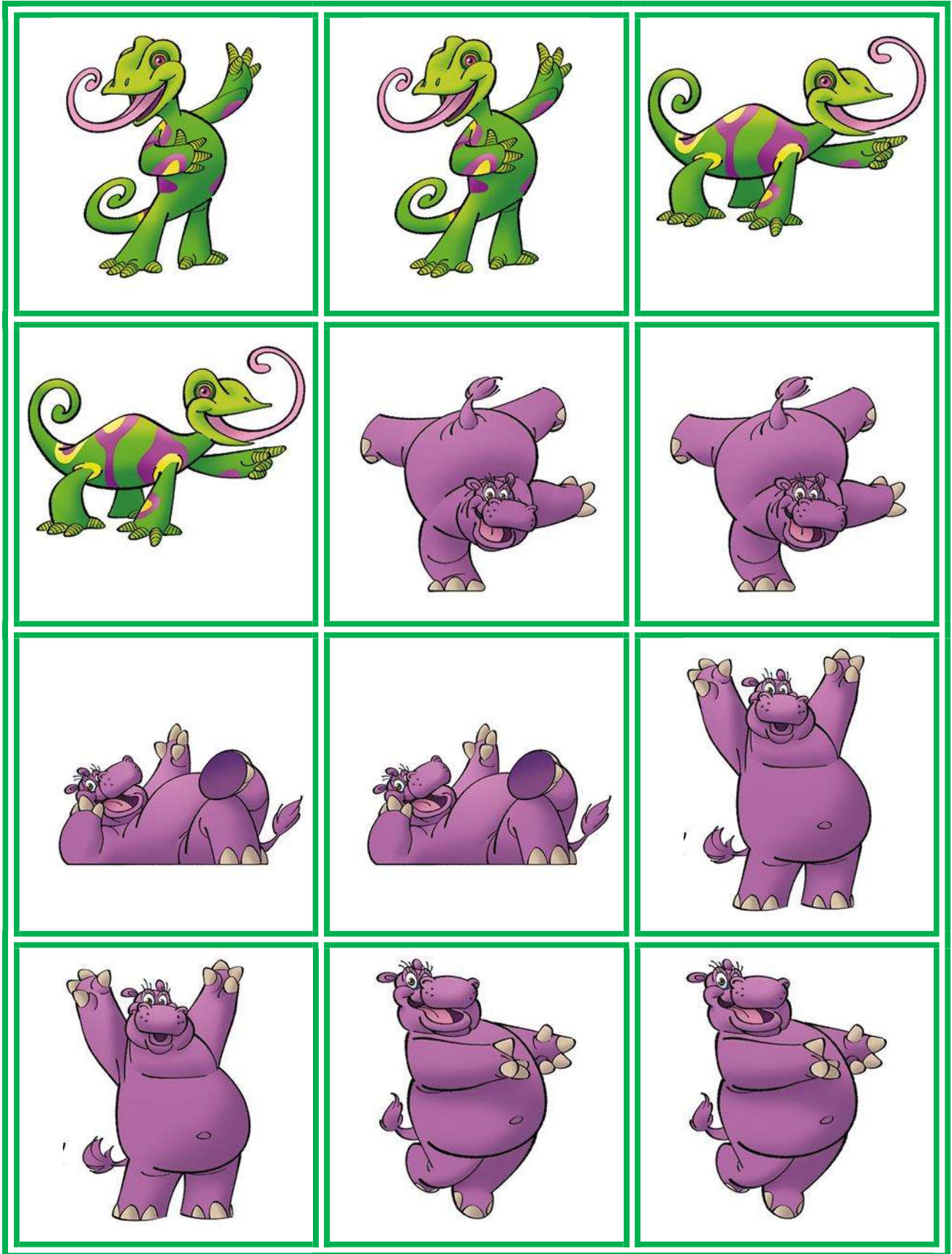
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!

