

Lektionsblatt

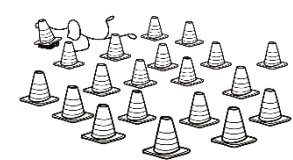


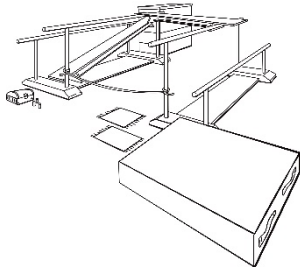
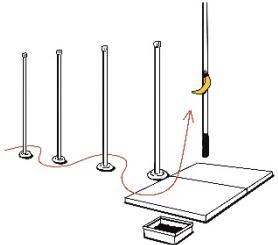
Thema Willi im Wurmdschungel

2025
Annette Pecar

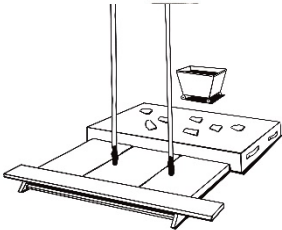
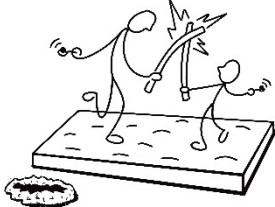
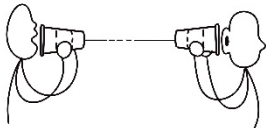
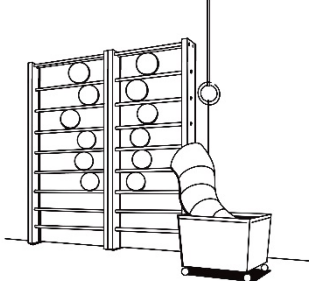
Ziel der Lektion
Wahrnehmung und
Bewegungsgrundformen

Material zum Mitnehmen: siehe Anhang

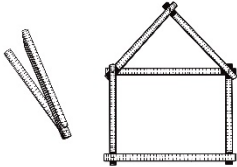
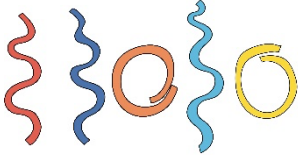
Fokus	Inhalt	Organisation / Skizze	Material	Dauer
Einstimmung				
Atmosphäre des Vertrauens schaffen	Begrüßungsritual Die Leiterperson (L) erzählt, dass wir heute mit Willi dem Wurm in den Wurmdschungel gehen. Willi möchte dort seine lustigen Wurmfreunde besuchen.	Stirnkreis	Bild von Willi	
Psychische und Physische Einstimmung Rhythmisieren	Zusammen sagen wir das Wurmsprüchlein auf und machen die entsprechenden Bewegungen dazu. Siehe Anhang.	Stirnkreis		5'
Wahrnehmungsspiel Sehsinn Merkfähigkeit	Spiel: Wurm-Memory Innerhalb des Kreises stellen wir Pylonen auf und verstecken verschiedene Würmer darunter. Je 1 Wurm unter 1 Pylone und von jedem Wurm mindestens ein Paar verstecken. Die Würmer spielen gerne Verstecken. Wir versuchen jeweils ein Paar zu finden. Zusammen wiederholen wir das Sprüchlein und die Ki dürfen in dieser Zeit unter die Pylonen schauen, indem sie diese einen Spalt hochheben und danach den Wurm wieder zudecken. Ist das Sprüchlein zu Ende, dürfen sie 2 Pylonen, von denen sie denken, dass die gleichen Würmer darunter liegen, aufdecken. Wenn richtig geraten wurde, gibt das Ki das Wurm-Paar dem Erw. Wiederholen, bis keine Würmer mehr unter den Pylonen liegen. Es gibt die Fadenwürmer (Schnurstückchen oder Schnürsenkel)	Stirnkreis 	Eine gerade Anzahl Pylonen 2-6 Schnurstückchen oder Schnürsenkel 2-6 Kapla Hölzchen oder Äste Spielbänder von jeder Farbe 2-4 Stück 2-6 Gummibänder	10'

	Holzwürmer (Kapla Hölzchen oder Äste) Bandwürmer (Turnbänder) Gummiwürmer (verschiedenfarbige Gummibänder aufgeschnitten) Farbwürmer (Turnbänder zusammengeknüpft, damit sie Platz unter Pylone haben)			
Hauptteil	Wir machen uns mit Willi auf den Weg in den Dschungel und entdecken noch mehr spannende Dschungelwürmer Dschungel-Schloss und das Kochgeheimnis Auf der Wurm-Burg leben verschiedene Würmer. Ritterwürmer, Burgdiener und Mägde-Würmer und ein Koch. Zusammen mit Willi erkunden wir das Schloss. Über die Brücke (LB in SK eingehängt) an den Ritterwürmern (Holmen vom Barren) vorbei bis zum Schlossturm. Kriechend oder auf Bauch liegend über LB ziehend, überqueren wir den mächtigen Holzwurm (LB eingehängt an Holmen von 2 Barren). Entlang auf einem Wurm-Diener (Holm tief) stehend und an der Wurm-Magd (Holm hochgestellt) haltend, gehen wir bis an das andere Barrenende und springen von dort in den Schlossgarten (auf die 40er Matte). Auf Teppichresten od. Rollbrett sitzend ziehen wir uns am Koch (Tau oder Seile) bis zum anderen Ende (Kopf von Koch). Dort hat der Wurm-Koch schon fleissig gekocht. Es riecht wunderbar. An den dort bereitstehenden Döschen riechen und versuchen herauszufinden, wonach es riecht. Der König hat eine Geheimzutat, die er in viele Gerichte streut. Ki darf Schatzkistendeckel öffnen und nachschauen, was diese Geheimzutat ist. Ki schliesst die Augen und Erw gibt ihm etwas aus der Kiste in den Mund. Ki versucht zu erraten, was es ist. Bei einem Essverbot in der Halle können zum Beispiel Spielbänder im Kräutergarten (auf der M40) für den Koch gesammelt und in der Küche in einen Topf gelegt werden.	Stationsbetrieb 	2 SSB 1-2 SK 2 LB M40 1 Tau oder Seile 2 Teppiche oder Rollbrett Behälter, je 1x gefüllt z.B. mit Käse, Schokoladenpulver, Vanille, Salami Schatzkiste gefüllt mit diversen kleinen Fruchtstückchen oder Gummibärchen, Smarties, Weinbeeren, Maispuffs oder Ähnlichem	30'
Klettern Rutschen Tastsinn	Spaghetti-Würmer und Affen Im Slalom um Kletterstangen oder Malstäbe (Spaghetti-Würmer) schlängeln. An der letzten Stange oder am Klettertau versucht Ki mit Hilfe von Erw zu den Bananen (gelbe Spielbänder oder Magnet mit Bananenbildchen) hochzuklettern und Banane runterzuholen. Ki hält sich an Stange (Wurm) und rutscht an dieser hinunter. Im Tausch gegen die Banane darf das Ki in der Wühlkiste des Äffchens nach einem Edelstein (Glasstein), einem Goldtaler oder einer Perlenkette tasten.		Kletterstangen oder 6 Malstäbe und ein Klettertau Gelbe Spielbänder Schachtel mit Glasperlen, Goldtalern, Perlenketten und Zeitungskugeln 2 Matten	



<p>Schwingen Werfen (Zielwurf)</p>	<p>Tau-Würmer und Wunschbrunnen (Wurm- Schwinge) Wir schwingen uns an den dicken Tau-Würmern über den Fluss von der Langbank zur M40. Auf dieser liegt Zaubersand abgefüllt in Säckchen (Sand-säckchen). Wir nehmen ein Säckchen und werfen es in den Wunschbrunnen (Materialwagen od. grosser Behälter). Wenn das Säckchen drinnen ist, dürfen Ki und Erw sich etwas wünschen. Was sie sich wünschen, bleibt ein Geheimnis.</p>		<p>Tau M40 3 Matten 1 LB Sandsäckchen Materialwagen od. grosser Behälter</p>
<p>Ringen Raufen Gleichgewicht</p>	<p>Kampf-Würmer und Tukan Auf dem weichen Waldboden (Matte unterlegt mit Gummiringen) kämpfen Willi (Ki) und der freche Eierdieb (Erw) darum, wer zuerst sein Tukan-Ei verliert. Erw steht beim Kampf auf einem Bein, Ki auf beiden Beinen. Beide halten einen Löffel, auf dem ein Plastikei liegt und kämpfen gleichzeitig, indem sie die Poolnudeln (Kampfwürmer) gegeneinanderschlagen. Zum Glück ist beim Kampf kein Ei kaputt gegangen! Behutsam legen wir die Eier ins Tukan-Nest. Zum Dank zeigt uns der Tukan sein Dschungelgeheimnis. Wir dürfen in seinem Nest unter das Nestmaterial schauen.</p>		<p>1 Matte 2 halbe Poolnudeln Gummiringe 2 Löffel 2 Plastikeier Für das Nest: Schälchen gefüllt mit kleinem Tuch oder Serviette Schneckenhäuschen oder Murmel</p>
<p>Hörsinn</p>	<p>Geheimnisvolle Geräusche im Dschungel Durch das Buschtelefon (2 Joghurtbecher an Schnur) mimt Erw das Geräusch eines Tieres. Ki versucht zu erkennen, um welches Tier es sich handelt. 4 Tierkarten liegen am Boden. Danach Rollentausch.</p>		<p>2 Joghurtbecher an Schnur 4 Tierbilder, z.B. Affe, Papagei, Frosch, Raubkatze</p>
<p>Klettern Werfen (Zielwurf)</p>	<p>Fress-Wurm Der Fresswurm hat immer Hunger. Wir füttern ihn mit Früchten aus dem Dschungel. L fragt, ob jemand weiss, welche Früchte im Dschungel wachsen. Wir holen eine Frucht vom Baum (Ball eingeklemmt in Sprossenwand) und werfen sie dem hungrigen Fress-Wurm ins Maul. Die Erw haben Angst vor dem Fresswurm und wagen sich nicht so nah an ihn heran wie die Ki. Diese füttern den Wurm, indem sie den Ball in den Kriechtunnel werfen.</p>		<p>Kriechtunnel Seil 1x SR Materialwagen Softbälle SPW</p>



Sehsinn Feinmotorik	<p>Knick- und Zauberwurm Horst Der Knick- und Zauberwurm Horst (Klappmeter) kann sich zu verschiedenen Formen knicken. Zum Beispiel zum Zick-Zack, zum Quadrat, zum Stern, zum Dreieck oder zu einer Fantasieform. Versucht diverse Formen zu «knicken». Horst mag das sehr! Erw und Ki formen zusammen eine Form. Ki (Willi) versucht selbst eine Form zu gestalten und Erw versucht diese Form nachzuformen. Rollentausch</p>		2 Klappmeter (Zollstäbe)	
Hüpfen Springen	<p>Regenbogen-Würmer Verschiedenfarbige Würmer (Seile) liegen wellen- und kreisförmig auf dem Boden. Bei den wellenförmigen Würmern springen wir über den Wurm, ohne ihn zu berühren. Bei den Kreisförmigen Würmern hüpfen wir in den Kreis und wieder hinaus.</p>		Verschiedenfarbige Seile	
Ausklang				
Reaktion Laufen	<p>Schluss-Spiel Idee 1 Wurm-Fangen Erw stellt sich auf Linie beim Hallenende und steckt sich ein Seil in den Hosensack. Ki stellt sich hinter Erw. Auf «Sigg, sagg, sugg, de Wurm de rennt ruckzuck» läuft Erw los zum anderen Hallenende. Ki läuft hinterher und versucht, auf das Seilende zu treten, so dass sich das Seil aus dem Hosensack löst, bevor Erw das andere Hallenende erreicht. Rollentausch.</p>	Linie	Pro Paar 1 Seil	10'
Laufen Springen Reaktionsspiel	<p>Schluss-Spiel Idee 2 Der König geht durch den Dschungel Der König (Tau) des Wurmdschungels ist riesig. Wenn er sich bewegt, muss man ihm aus dem Weg gehen. Wir springen über ihn hinweg, damit er uns nicht umschubst. 3-4 Erw halten das Tau und laufen von einer Hallenseite zur anderen. Ki stehen in der Mitte der Halle und springen jedes Mal, wenn der König ihnen entgegenkommt über das Seil.</p>	Paralleler Betrieb	Tau	
Rhythmisieren	<p>Zum Schluss sagen wir nochmals unser Wurmsprüchlein auf. Siehe Anhang. Danach verabschieden wir uns mit dem gewohnten Ritual.</p>	Stirnkreis		5'



Bemerkung / Nachbereitung:

Bei einer kleinen Gruppe und/oder einer kleinen Halle lässt sich der Inhalt dieser Lektion auf zwei Lektionen aufteilen.

Bei den Stationen «Dschungel-Schloss und das Kochgeheimnis» sowie «Spaghetti-Würmer und Affen» kann das Zusatzmaterial weggelassen werden. Dann entfällt die spezifische Schulung von Geruch-, Geschmack- und Tastsinn und der Fokus wird auf die Bewegungsgrundformen gelegt.



Anhang

Wurmsprüchlein

«Sigg, sagg, sugg»

Ki und Erw. halten sich an den Händen und schwingen Arme hin und her

«De Wurm de isch e Brugg»

Arme in die Höhe halten (Brückenform)

«Vo mir zu dir»

Ki und Erw schauen sich an und tippen sich mit den Händen erst auf die eigene Brust und strecken dann die Arme zum Gegenüber

«Vo dir zu mir»

Armbewegungen in umgekehrter Reihenfolge

Wurmsprüchlein 2-3 x wiederholen

Material zum Mitnehmen

- Bilder der Tiere und von Willi
- Kapla Hölzchen ca. 6 Stück
- Gümmele ca. 6 Stück
- Schnurstückchen ca. 6 Stück
- 3-4 Behälter gefüllt mit Esswaren zum Riechen
- Behälter mit Fruchtstücken/Esswaren
- Schachtel mit Glasperlen, Goldtalern, Perlenketten und Zeitungskugeln
- 2 Löffel
- 2 Plastikeier
- 2 halbe Poolnudeln
- Schälchen mit Serviette, Schneckenhäuschen oder Murmel
- 2 Joghurtbecher an Schnur
- Kriechtunnel
- 2 Klappmeter (Zollstäbe)

