

Leila und Luki auf dem Schrottplatz
Einstiegs Geschichte



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Bundesamt für Sport BASPO

Leila und Luki haben einen Lieblingsort. Es ist der Schrottplatz ganz in der Nähe ihres Hauses. Meistens gehen die Zwillinge dorthin, wenn ihre Mutter sie aus dem Haus scheucht: «Los, ihr Stubenhocker! Raus mit euch an die frische Luft!»

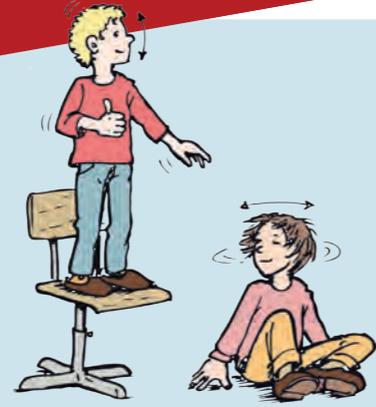
So ist es auch heute. «Komm, wir gehen zum Schrottplatz!», ruft Leila. Und schon rennen sie los. Auf dem Schrottplatz gibt es immer viel zu sehen. Die Zwillinge bestaunen ehrfürchtig die alten Rostbeulen und Kleinbusse. Jedes ausrangierte Gefährt hat seine eigene Geschichte. Eigentlich dürften Luki und Leila nicht hier sein. Der Schrottplatz gehört nämlich Vladimir Hugentobler. Er mag es gar nicht, wenn die Kinder bei ihm herumlungern. Er hat schon mehrmals gedroht, wenn er sie hier noch einmal erwische, würde er seinen Pitbull auf sie hetzen. Der Hund heisst Pitti – und sieht auch ohne Maulkorb gar nicht angsteinflössend aus.

«Luki, schau!», ruft Leila. Die Kinder bleiben vor einem ganz speziellen kleinen Gefährt stehen, das etwas abseits steht. Es ist blau und hat nur drei Räder. «Haha! Ein Motorrad mit Dach!», sagt Luki und grinst. «Ich hab' das doch schon mal in einem Trickfilm gesehen!» – «Ja, ich glaub', das heisst Tuk-Tuk und ist ein Taxi aus Thailand», erklärt Leila. Sie ist genau drei Minuten älter als ihr Zwillingenbruder Luki und deshalb weiss sie auch ein bisschen mehr. Findet sie jedenfalls. Flink steigt sie auf den Sitz des Tuk-Tuks. Der Schlüssel steckt im Schloss. Am Schlüsselbund hängt ein spezielles Amulett. «Luki, guck, da steht «Bon voyage» drauf. Was das wohl heisst?» – «Was, das weisst du nicht?», sagt Luki und macht dazu ein wissendes Gesicht. «Das heisst doch «gute Reise» auf Französisch!»

Luki setzt sich auf den hinteren Sitz und schliesst die Türbügel. Leila dreht am Schlüssel und drückt auf die Klingel. Wie von Zauberhand geht der Motor an. «Oh, oh, Luki... sollen wir wirklich losfahren?» – «Aber klar doch!», lacht Luki auf dem Rücksitz: «Gerne einmal um die Welt, bitte!», ruft er. «Und jetzt weiss ich auch, warum dieses thailändische Taxi Tuk-Tuk heisst. Weil es so komisch tuckert!» Der Motor stottert tatsächlich ein wenig, aber als Leila richtig Gas gibt, fährt das Tuk-Tuk mit Karacho direkt auf die Baracke von Herrn Hugentobler zu. «Oh nein», ruft Luki und kann gar nicht mehr hinschauen. Im letzten Moment gelingt es Leila, das Lenkrad noch herumzureissen.

Und plötzlich hebt das Tuk-Tuk ab! «He, wir fliegen!», ruft Leila. Herr Hugentobler kommt aus seiner Baracke gerannt und reckt seine Fäuste in die Luft. «Hey! Wenn ich euch erwische, dann könnt ihr aber was erleben!», schimpft er mit rotem Kopf. «Kommt sofort wieder runter! Das ist kein Spass hier!»

Leila und Luki schauen nach unten. Herr Hugentobler wird immer kleiner. Sie schweben über die Dächer der Stadt, vorbei an den farbigen Regenbogenhäusern. Weit unten erkennen sie den Ententeich, in dem sich die Sonne spiegelt. Der Motor brummt jetzt etwas kräftiger. Leila und Luki werden regelrecht in ihre Sitze gedrückt und bekommen fast keine Luft mehr, weil sie so schnell fliegen. «Fzzzzzzzz!» Plötzlich ertönt ein zischendes Geräusch – und das Tuk-Tuk verschwindet durch ein Loch im Himmel...



1 Wahr oder falsch

Ihr habt den Anfang der Geschichte gehört. Habt ihr gut aufgepasst? Die Lehrerin macht nun Aussagen über die Geschichte. Sind sie richtig, stellt ihr euch auf den Stuhl* und nickt. Sind sie falsch, setzt ihr euch auf den Boden und schüttelt den Kopf.

*Vorsicht: Bei Drehstühlen nur aufstehen.

Wahr

1. Der Lieblingsort von Leila und Luki ist der Schrottplatz.
2. Der Besitzer vom Schrottplatz ist Herr Hugentobler.
3. Der Hund von Herrn Hugentobler heisst Pitti.
4. Luki und Leila fliegen mit einem Tuk-Tuk davon.
5. Ein Tuk-Tuk ist ein thailändisches Taxi mit drei Rädern, das aussieht wie ein Motorrad mit Dach.
6. Leila und Luki sind Zwillinge.
7. «Bon voyage» ist Französisch und heisst «gute Reise».
8. Herr Hugentobler droht den Kindern den Pitbull auf sie zu hetzen.
9. Leila und Luki fliegen über einen Ententeich.

Falsch

1. Der Lieblingsort von Leila und Luki ist der Spielplatz.
2. Die Besitzerin vom Schrottplatz ist Frau Fröhlich.
3. Der Hund von Herrn Hugentobler heisst Wauwau.
4. Leila und Luki fliegen mit einem Flugzeug davon.
5. Ein Tuk-Tuk ist ein Spielzeug, das aussieht wie eine Eisenbahn.
6. Leila und Luki sind Freunde.
7. «Bon voyage» ist ein Bonbon für Zwillinge.
8. Herr Hugentobler verspricht Leila und Luki, dass sie mit seinem Hund spielen dürfen.
9. Leila und Luki fliegen über einen Fluss.

2 Adjektivsuche auf dem Schrottplatz

Geht den Text nochmals durch und sucht ein Adjektiv heraus, das ihr euch auf einen Zettel notiert. Nun geht ihr durch den Raum. Wenn ihr jemandem begegnet, schüttelt ihr euch die Hand und stellt euch einander vor: «Mein Name ist <Adjektiv>». Nach der Vorstellungsrunde in der Klasse notiert ihr alle Adjektive, die euch begegnet sind.

Variante: Ihr könnt auch Nomen, Verben, Präpositionen aussuchen.

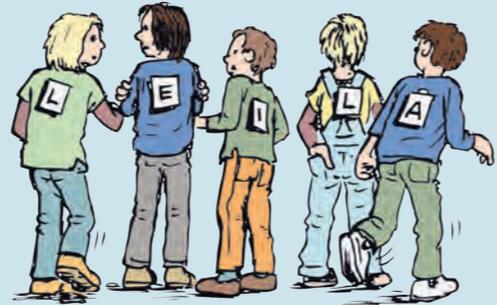


3 Chaos auf dem Schrottplatz

Material: Zettel mit Buchstaben, Klebeband

Die Lehrperson klebt einigen Kindern einen Buchstaben auf den Rücken. Diese müssen sich nun in der richtigen Reihenfolge aufstellen und so den Namen einer Figur aus der Geschichte schreiben. Sie dürfen dabei nicht miteinander sprechen. Die anderen beobachten und kontrollieren, ob es die Figur in der Geschichte auch gibt.

Mögliche Figuren sind: Luki, Leila, Hugentobler, Pitti, Mutter.



Ein- und Ausstiegsritual in die Geschichten

Das Ritual ist eine Bewegungsabfolge, die immer am Anfang und am Schluss der einzelnen Kurzgeschichten durchgeführt werden kann. Dadurch werden Beginn und Ende der Reise in die Fantasiewelt klar definiert. Mit dem Startritual tauchen die Kinder in die Geschichten ein und fliegen mit dem Tuk-Tuk in ein neues Abenteuer. Mit der Landung des Tuk-Tuks im Schlussritual wird der Wiedereinstieg ins normale Unterrichtsgeschehen erleichtert.

Einstiegsritual

Teil	Bewegung	Zählweise ^{a)} (1–8)
1	Das Tuk-Tuk ist ein Taxi aus Thailand. Kinder stehen rechts neben den Stuhl.	1, 2
2	Flink steigt Leila auf den Sitz des Tuk-Tuks. Kinder setzen sich auf den Stuhl.	3, 4
3	Luki setzt sich auf den hinteren Sitz und schliesst die Türbügel. • Kinder lehnen sich nach rechts und schliessen den rechten Türbügel. • Kinder lehnen sich nach links und schliessen den linken Türbügel.	5, 6 7, 8
4	Leila dreht am Schlüssel. Kinder drehen rechts 2 x den Zündschlüssel.	1, 2
5	Leila drückt auf die Klingel. Kinder drücken links 2 x auf die Klingel.	3, 4
6	Luki lacht und ruft: «Gerne einmal um die Welt, bitte!» Kinder drehen sich auf dem Stuhl mit den Füßen am Oberkörper angezogen einmal um die eigene Achse.	5–8 + 1–8
7	Das Tuk-Tuk tuckert. Kinder heben das Gesäss auf dem Stuhl schnell hoch und runter.	1–8
8	Leila gibt richtig Gas. Kinder lehnen mit dem Oberkörper nach hinten.	1–4
9	Das Tuk-Tuk rast direkt auf die Baracke von Herrn Hugentobler, die Zwillinge mögen kaum hinsehen. Kinder halten sich die Augen zu.	5–8
10	Im letzten Moment reisst Leila das Lenkrad herum. Kinder reissen die Arme hoch.	1–4
11	Und schon hebt das Tuk-Tuk ab. «He, wir fliegen», rufen die Zwillinge. Kinder stehen auf ein Bein, lehnen mit dem Oberkörper leicht nach vorne und strecken die Arme zur Seite. Das andere Bein ist nach hinten gestreckt (Bein bei jeder Ausführung abwechseln).	5–8
12	Leila und Luki schauen nach unten. Kinder führen ihre Hände an die Stirn und halten Ausschau.	1–4
13	Der Motor brummt kräftig. Kinder wippen auf einem Bein auf und ab (Bein bei jeder Ausführung abwechseln).	5–8
14	Leila und Luki werden regelrecht in ihre Sitze gedrückt. Kinder setzen sich wieder auf den Stuhl.	Ende

Die **fett gedruckten Zeilen** fassen die Handlung der Einstiegs- und Schlussgeschichte zusammen. Die Lehrperson liest die Zusammenfassung vor, die Kinder machen die entsprechende Bewegung dazu. Wenn die Abfolge bereits gut beherrscht wird, kann sie auch ohne Worte in rhythmisierter Form (z. B. mit der vorgeschlagenen Zählweise) durchgespielt werden.

Ausstiegsritual

Das Ausstiegsritual kann nach jeder Sequenz durchgeführt werden, auch wenn die Kinder die Schlussgeschichte noch nicht kennen.

Teil	Bewegung	Zählweise ^{a)} (1–8)
1	Leila ruft aufgeregt: «Warum rumpelt unser Tuk-Tuk so komisch?» Kinder heben das Gesäss auf dem Stuhl schnell hoch und runter.	1–8
2	Luki zuckt mit den Schultern. Kinder zucken mit den Schultern (4 x hoch und runter).	1–8
3	Leila ruft: «He Luki! Hast du die Regenbogenhäuser da vorne gesehen?» Kinder zeigen mit gestreckten Armen und Zeigefingern nach vorne und bewegen diese in Scherenbewegungen gegengleich nach unten und oben.	1–8
4	«Und da hinten, so einen Tümpel gibt es bei uns doch auch!» • Kinder zeigen mit nach vorne ausgestrecktem rechtem Arm von links nach rechts. • Kinder zeigen mit nach vorne ausgestrecktem linkem Arm von rechts nach links.	1–4 5–8
5	Von weitem sehen die Zwillinge einen Hund in riesigen Sätzen hin und her springen. Kinder hüpfen beidbeinig nach rechts und links (8 x).	1–8
6	Das Tuk-Tuk fliegt eine scharfe Kurve ... Kinder drehen sich einmal um die eigene Achse.	1–8
7	... und landet genau hinter Herrn Hugentoblers Werkstatt. Kinder setzen sich auf den Stuhl.	Ende

Auf www.schulebewegt.ch > Umsetzen > Module > Zusatzmaterial > Bewegungsgeschichten findet ihr eine Videoanleitung zum Ein- und Ausstiegsritual.

^{a)} Da ein Gebrauch von ¼-Takten beim Lernen von Tanzbewegungen üblich ist, wird hier eine Zählweise von 1–8 gewählt. Sie soll das Lernen und Rhythmisieren der Bewegungen in Teilschritten erleichtern.

Leila und Luki und die diebische Mumie



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra
 Bundesamt für Sport BASPO

«Pass auf Leila!», ruft Luki erschrocken. «Da vorne ist ein...!». Weiter kommt er nicht. Hui, das war knapp. Zum Glück konnte Leila gerade noch rechtzeitig bremsen. Das Tuk-Tuk landet mitten im Sand und wirbelt unzählige Sandkörnchen auf. Luki reibt sich die Augen: «Was ist denn das für ein komisches Haus?», wundert er sich. «Ohne Fenster und Dach?» – «Das ist eine Pyramide!», sagt Leila, die sich sehr gut mit alten Bauwerken auskennt. ❶ «Die hat sich vor langer, langer Zeit ein ägyptischer König als Gruft bauen lassen.» – «Du meinst ein Pharao», entgegnet Luki und macht dazu ein wissendes Gesicht. «Von denen habe ich auch schon gehört. Sollen wir das Tuk-Tuk hinter dem Löwen mit der lustigen Langhaarfrisur parkieren?»

«Das ist eine Sphinx!», ruft Leila. «Findest du nicht, dass sie ein bisschen aussieht wie Herrn Hugentoblers Hund?» – «Überhaupt nicht!», antwortet Luki. «Der hat doch keinen Menschenkopf! Komm, wir schauen uns in der Pyramide um. Dort drinnen ist es bestimmt schön kühl!»

Luki und Leila laufen zum Eingang der Pyramide. «So ein Kamelmist, der Eingang ist mit Steinen versperrt», stöhnt Leila. «Die müssen wir erst wegräumen! Los, einen Stein nach dem andern.» ❷ In der Pyramide ist es feucht. Es riecht muffig. «Schau mal, da hat es so komische Zeichen», sagt Luki. «Ich sehe einen Falken. Davor hat es ein Rechteck und dahinter einen Halbmond und zwei Trommelschlägel. Was das wohl heisst?» ❸ – «Das bedeutet Schatz. Hast du nicht aufgepasst, als wir das in der Schule gelernt haben?», prahlt Leila. – «Du meinst, hier gibt es einen Schatz?», flüstert Luki.

Die Kinder schleichen einen engen Gang entlang, der in einen nächsten Gang führt. An seinem Ende befindet sich eine dunkle Kammer. Plötzlich schreit Luki: «Leila, da liegt ein Verletzter! Schau mal, der Ärmste ist von Kopf bis Fuss in Verbandstoff eingewickelt.» – «Ach was, das ist eine Mumie!», erklärt Leila. «Der ist schon lange tot. Damit die Menschen nicht verwesen, hat man sie im alten Ägypten als Mumien konserviert.» Schnell verlassen sie die Kammer. Luki dreht sich nochmals um. Und erstarrt: «Leila, die Mumie ist davonspaziert. Dort! Siehst du, sie ist um die Ecke gerannt.» – «Komm, wir folgen ihr.» Luki zögert und bleibt stehen. «Du musst keine Angst haben», flüstert Leila. Weil sie genau drei Minuten älter ist als ihr Bruder, fühlt sie sich besonders stark und mutig. «Ich habe keine Angst vor

Mumien», entgegnet Luki trotzig. «Ich tu' nur so. He, Leila. Dort, ich sehe die Mumie wieder! Sie hat eine Papyrusrolle unter dem Arm! Das ist bestimmt eine geheime Grab-Schatzkarte.»

Plötzlich krächzt die Mumie: «Hehehe! Heute Nacht hole ich mir den goldenen Becher des Pharaos!», – «Die Mumie ist ein Dieb. Wir müssen sie unbedingt stoppen», ruft Luki. «Sie darf dem Pharao nichts klauen!» – «Ich habe eine Idee», sagt Leila. «Komm' mit!» Als die Mumie nicht mehr zu sehen ist, rennen Luki und Leila so schnell sie können zu ihrem Tuk-Tuk. Leila schraubt die Klingel vom Lenker ab. Dann eilen sie zurück zur Pyramide. Sie rennen durch alle Gänge, stecken ihre Köpfe in jede Kammer.

«Da vorne steht die Mumie!», ruft Luki. «Mach schnell!» Plötzlich ertönt ein schrilles «Riiiiiiiiingggg». Die Mumie zuckt zusammen und hält sich die Ohren zu. «Hilfe!», schreit sie. «Ein wildes Tier ist in der Grabkammer des Pharaos! Uhhhhh, das ist der Fluch des Pharaos!» Laut schreiend rennt sie davon. ❹ «Die wird sich hier sobald nicht mehr blicken lassen», grinst Leila. «Da hast du recht, Schwesterchen», freut sich Luki. Zum Abschied winken sie dem Hund mit der Langhaarfrisur. «Ich glaube, er hat uns zugeblinzelt», freut sich Leila.



1 Pyramide

Bildet mit euren Körpern zusammen eine Pyramide. Ihr findet dazu leichte, mittlere und schwierige Varianten.

Beim Bilden der Pyramide müsst ihr unbedingt auf folgende Punkte achten

- Die Wirbelsäule und der Bereich zwischen Becken und Schultern dürft ihr nicht belasten.
- Haltet genügend Sturzraum frei.
- Tragt keine harten Schuhe. Führt die Übung barfuss oder in Socken durch.
- Legt ein Kommando fest, mit dem die Übung sofort abgebrochen werden kann, falls jemand Schmerzen spürt oder es jemandem unwohl ist. Ein kontrollierter Abbau der Pyramide ist wichtig.
- Ein Kind in der Gruppe ist immer für das Helfen und Sichern zuständig.
- Achtet auf eine gute Körperspannung, dann geht es leichter.

Leicht

- **5 Kinder:** Drei Kinder machen den Vierfüßlerstand eng nebeneinander. Ein viertes Kind legt sich in Rücken- oder Bauchlage oben drauf. Das fünfte Kind sorgt für Hilfestellung.
- **3 Kinder:** Ein Kind macht den Vierfüßlerstand, ein anderes Kind legt sich in Rücken- oder Bauchlage oben drauf. Das dritte Kind sorgt für Hilfestellung.

Mittelschwer

- **4 Kinder:** Ein Kind macht den Vierfüßlerstand, ein anderes Kind stellt sich mit einer Grätsche über dessen Schulter. Ein drittes Kind steigt mit den Füßen auf die Beckenseiten des ersten Kindes und hält sich an der Schulter des zweiten Kindes fest. Das vierte Kind sorgt für Hilfestellung.

Schwierig

- **4 Kinder:** Zwei Kinder machen den Vierfüßlerstand eng nebeneinander, ein Kind macht den Vierfüßlerstand oben drauf. Die Hände legt es auf die Schultern und die Knie auf die Beckenseite von je einem Kind unter ihm. Das vierte Kind sorgt für Hilfestellung.
- **Alle Kinder:** Die Hälfte der Klasse macht den Vierfüßlerstand im Kreis, die andere Hälfte bildet vorsichtig den 2. Stock im Vierfüßlerstand oben drauf.

Quelle und weitere Ideen: www.mobilesport.ch > Partnerakrobatik



2 Transport

Um Pyramiden zu bauen, mussten die alten Ägypter viele Steine schleppen. Für unser Transportspiel müssen es ja nicht gleich Steine sein. Alle nehmen dafür einen anderen Gegenstand, zum Beispiel ein Etui. Macht zwei gleich grosse Gruppen. Jede Gruppe stellt sich in einen Kreis. Nun gebt ihr die Gegenstände im Rhythmus auf ein Kommando («Hau-ruck») im Kreis herum. Welche Gruppe schafft es schneller, dass wieder alle ihren eigenen Gegenstand bei sich haben?

3 Hieroglyphen raten oder Zeichen lesen

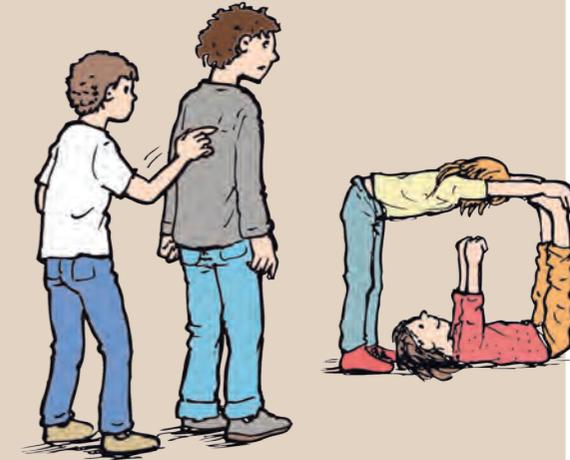
Findet ihr anhand der folgenden Hieroglyphen heraus, was die Zeichen in der Pyramide zu bedeuten haben?



Bildet Paare. Der eine schreibt die Zeichen aus der Hieroglyphen-Tabelle (Buchstaben, Bilder oder Hieroglyphen) und die andere versucht herauszufinden, was das Zeichen bedeutet. Eine geeignete Hieroglyphen-Tabelle findet ihr auf der Internetseite von «Blinde Kuh»: www.blinde-kuh.de/egypten/hieroglyphen > «Ein» Alphabet für Namen (Konsonanten und Vokale).

Probiert folgende Varianten aus

- Zeichen in die Luft schreiben.
- Zeichen auf den Rücken malen.
- Zeichen mit dem Körper darstellen (liegend oder stehend).
- Zeichen mit Schritten im Schulzimmer, im Gang oder auf dem Pausenplatz ablaufen.
- Zeichen als Gruppe darstellen (jeder ist ein Zeichen oder alle sind Teil eines Zeichens).



4 Ringring

Bildet Dreiergruppen und sucht euch einen ruhigen Ort mit etwas Platz. Stellt euch auf eine Linie. Die zwei äusseren sind Leila und Luki. Sie vertreiben die diebische Mumie in der Mitte, indem sie einen Klingelton von sich geben. Die Mumie hat Angst vor dem Klingeln und geht immer in die entgegengesetzte Richtung.

Varianten

- Hat die Mumie die Augen offen, ist das Spiel leicht, hat sie sie geschlossen, ist es schwieriger. Sagen Leila und Luki «Stopp» bleibt die Mumie stehen, damit sie nicht in etwas hineinläuft.
- Im Viereck mit einer Mumie in der Mitte.
- Im Kreis mit einer Mumie in der Mitte.

Leila und Luki im Dschungel



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

«Ich glaub', mich kämmt ein Orang-Utan!», kichert Luki. «Hier gibt es nichts als grüne Blätter!» – «Und die sind so gross wie Zeitungsseiten», sagt Leila. «Besser, wir lassen das Tuk-Tuk stehen», – «Zum Glück ist es nicht grün», sagt Luki. «Sonst würden wir es in diesem Dickicht womöglich nie mehr finden.» Plötzlich hören sie einen schrillen Schrei! Die beiden zucken zusammen. Da entdecken sie einen kleinen Affen, der auf Luki zurennt. «Wer bist denn du?», fragt Leila. «Uga, Uga!», ruft der Affe. «Auch einen schönen Uga!», sagt Leila.

In dem Moment duckt sich Luki. «Pst! Da vorne ist jemand.» – «Ich seh' nichts», flüstert Leila. «Uga!», tönt das Äffchen und zupft an Lukis Hose. «Hör auf!», flüstert Luki. «Siehst du denn nicht, da vorne sind zwei Männer! Wir müssen uns verstecken.» Die Männer bleiben stehen und schauen sich um. «Erst fangen wir die Viecher und dann stopfen wir sie aus», sagt einer der beiden. Der andere lacht grollend. «Und von der Kohle kaufe ich mir einen superluxuriösen, gut eingeregneten Schrottplatz am Ende der Welt.»

«Der Mann sieht aus wie Herr Hugentobler», flüstert Leila. Das Äffchen zittert am ganzen Körper. «Wollen sie dich auch ausstopfen?», fragt Luki. Das Äffchen nickt wie wild. «Uga ...» – «Pst», flüstert Luki. «Das sind Wilderer, wir müssen alle Tiere warnen, damit sie flüchten können!» ¹ Wenig später sind die Männer im Dickicht verschwunden.

Das Äffchen nimmt Luki an der Hand und zerrt ihn weg. Vor einer Höhle bleibt es stehen: «Uga, Uga!» – «Ich will da aber nicht rein», ruft Luki. «Nicht tausend kleine Affen bringen mich in diese Moderhöhle!» – «Ich glaube, er will uns etwas zeigen», sagt Leila. «Er will euch zur Zaubertrommel bringen», krächzt plötzlich eine Stimme. «Da!» Leila zeigt auf einen Papagei: «Der Vogel spricht mit uns.»

«Exakt, meine federlosen Freunde», sagt der Papagei. «Wir Papageien sprechen alle Menschensprachen. Und ihr holt jetzt gefälligst die Zaubertrommel aus der Höhle, damit die Tiere gewarnt werden können!» – «Und warum holst du sie nicht selbst?», fragt Luki. «Oh, nur so», krächzt der Papagei. «Ich bin zufällig ein bisschen allergisch auf die Giftspinne «Tarantulla», die in der Höhle hockt und ...» – «Wir sind auch allergisch auf Giftspinnen», ruft Leila dazwischen. Da beginnt das kleine Äffchen herzerweichend zu schluchzen. «Wir gehen ja schon», seufzt Luki. «Man sieht sich wieder», krächzt der Papagei. Und etwas leiser: «Hoffentlich!»

Die Kinder schleichen vorsichtig in die Höhle. ² Das Äffchen schnattert und plappert ohne Unterbruch. «Uga, Uga, Uga ...» – «Du musst ruhig sein», flüstert Leila. «Sonst weckst du «Tarantulla», die Giftspinne.» Am Ende der Höhle sehen die Kinder eine fette, grosse Spinne in einem Himmelbett aus Kokosshalen. Gleich daneben steht die Trommel. Noch bevor die beiden etwas sagen können, rennt das Äffchen davon und schnappt sich die Trommel. «Uga! Uga!»

«Wir müssen fliehen!», ruft Luki. «Die Spinne ist aufgewacht!» ³ So schnell sie können rennen die drei zum Ausgang der Höhle. Sie schaffen es gerade noch rechtzeitig, nach draussen zu kommen. Sofort beginnt das kleine Äffchen zu trommeln. ⁴ Und schon rennen alle Tiere davon. Erst die Tiger, dann die Gorillas, die Faultiere, die Papageien und zum Schluss noch zwei Schmetterlinge.

Wenig später treffen die Jäger mit ihrem Jeep ein. «Zum Glück konnten die Tiere alle rechtzeitig fliehen», flüstert Leila. «Ein Tier ist aber noch da», kichert Luki. «Schau mal, wer auf dem Rücksitz des Jeeps sitzt!» – ««Tarantulla», die fette Spinne», flüstert Leila. «Und sie sieht ziemlich schlechtgelaunt aus. Na, da können sich die Herren Wilderer aber auf etwas gefasst machen!»



1 Grosswildjagd

Setzt euch alle in einen Kreis und legt eure Hände vor euch auf den Boden oder auf die Knie. Nun wird ein Signal (Klopfen) im Kreis herumgegeben. Sobald der eine das Klopfzeichen mit der einen und dann mit der anderen Hand beendet hat, kann die nächste das Zeichen aufnehmen und nachklopfen. Das sind die Tiere, die im Dschungel herumrennen. Dann wird ein weiteres Signal hinterhergeschickt. Das sind die Grosswildjäger, welche die Tiere jagen. Holen sie die Tiere ein oder gelingt ihnen die Flucht?

Varianten

- Die eigenen Hände kreuzen.
- Die rechte Hand unter die linke Hand des rechten Nachbars schieben.
- Die Jäger in die Gegenrichtung losschicken.



2 Anschleichen

Bildet einen Kreis. Jemand von euch stellt sich mit verschlossenen Augen in die Mitte und spielt die «Tarantulla». Ein Kind aus dem Kreis versucht sich so leise wie möglich an die «Tarantulla» in der Mitte heranzuschleichen, ohne dass sie etwas bemerkt. Die «Tarantulla» in der Mitte lauscht aufmerksam und versucht herauszufinden, aus welcher Richtung sich jemand anschleicht.

Variante: Das Kind in der Mitte muss auch noch herausfinden, wer sich von der Klasse anschleicht.

3 Die giftige «Tarantulla»

Material: Springseile oder eine etwas dickere Schnur

Verknotet mehrere Seile zu einem grossen Ring. Bildet einen Kreis und haltet den Schnurring von aussen mit beiden Händen fest. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises und spielt die giftige «Tarantulla». Sie möchte aus ihrer Höhle ausbrechen und versucht euch zu beißen, indem sie euch an einer Hand berührt.



Ihr versucht die Spinne gefangen zu halten, ohne dabei gebissen zu werden. Dies erreicht ihr, indem ihr das Seil mit der Hand loslasst, wenn sie euch berühren will.

Wenn ein Kind gebissen wird, setzt es sich an seinen Platz und berührt abwechselungsweise das rechte Knie mit der linken und das linke Knie mit der rechten Hand. Es hat immer weniger Kinder, die das Seil unter Spannung und so die Spinne gefangen halten. Wenn das Seil den Boden berührt, kann «Tarantulla» entkommen. Wie lange schafft ihr es, die Spinne gefangen zu halten?

4 Bodypercussion

Wie das Äffchen im Dschungel möchtet ihr mit der Zaubertrommel die Tiere vor den Wilderern warnen. Dazu braucht ihr aber keine Zaubertrommel, sondern nur euren Körper.

Auf www.schulebewegt.ch > Umsetzen > Module > Zusatzmaterial > Bewegungsgeschichten findet ihr ein Video vom Affentanz und weitere Bodypercussion-Abfolgen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Versucht, verschiedene Rhythmen aneinanderzuhängen und im Kanon zu trommeln.



Körper-Trommeltöne

	Schnipsen	schni		Auf den Bauch klopfen	ba		Mit den Beinen stampfen	sta
	Klatschen mit den Handflächen gegeneinander	kla (1)		Auf die Brust klopfen mit der flachen Hand	bru		Mit den Händen auf den offenen Mund oder die Backe klopfen	mu
	Zweimal hintereinander schnell klatschen mit den Handflächen gegeneinander	kla (2)		Auf die Brust klopfen mit der Faust	bru fa		links	li
	Auf die Knie bzw. den Oberschenkel klopfen	kni					rechts	re

Affentanz

1	+	2	+	3	+	4	+	5	+	6	+	7	+	8
kni re	kni li	kni re		kla (1)		kla (1)		kni re	kni li	kni re		kla (1)		
bru	kla (2)	bru	kla (2)	bru	kla (2)	bru		schnelles mu						
bru re	bru li	bru re		kla (1)		kla (1)		bru re	bru li	bru re		kla (1)		
bru	kla (2)	bru	kla (2)	bru	kla (2)	bru		schnelles mu						

Leila und Luki im Gegenteiland



EDK | CDIP | CDPE | CDEP
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

1 «Pause! Pause! Ich will sofort eine Pause!» Leila zupft ihren Zwillingbruder ungeduldig am Ärmel. «Wenn's unbedingt sein muss...», seufzt Luki. Gerade jetzt wäre er gerne noch ein bisschen weitergeflogen. Lange genug musste er auf die Gelegenheit warten, um endlich wieder einmal das Steuer zu übernehmen. «Ich sehe einen Brunnen!», freut sich Leila. «Da können wir Wasser trinken!» Mit ihrem Tuk-Tuk landen die Kinder mitten auf einem grossen Platz. Leila rennt voraus. Plötzlich bleibt sie stehen. «He, schau mal Luki! Dieser komische Wasserhahn saugt das Wasser ein, statt es herausprudeln zu lassen! Ganz schön kompliziert, so zu trinken.»

Luki überlegt gerade, wo sie denn hier gelandet sind, da hat Leila schon die Antwort gefunden: «Wir sind auf dem 'Wolkenkratzerplatz' gelandet, Bruderherz! Dort steht's auf einem Strassenschild», ruft sie. «Aber wo, bitteschön, gibt es hier einen Wolkenkratzer?» Die Kinder schauen sich um. Doch alles was sie sehen, ist ein unendlich langes und flaches Haus. 2 «Das ist ein Bodenkratzer», kichert Leila. «Ich finde, das Haus sieht ein bisschen aus, wie unser altes Schulhaus», ruft Luki. «Komm, wir gehen rein! Ich war schon sooo lange nicht mehr in der Schule!»

Leila öffnet ein Tor. Im Flur hat es eine lange Reihe mit Spiegeltüren.

Zwischen den Türen hängen Zeichnungsblätter. «Die sind ja alle leer», wundert sich Leila. «Malen die Kinder hier nicht so gern?»

Luki rüttelt an einer Tür. Doch die Tür bleibt verschlossen. Dafür vernehmen sie eine leise säuselnde Stimme:

Mein liebes Kind, ich sage dir, dieses ist die falsche Tür.

Leila geht zur nächsten. Und wieder ertönt die Stimme, und auch bei der übernächsten und der überüberüber-nächsten.

«Komm, wir gehen zurück», sagt Luki. «Das bringt nichts!» – «Nur noch eine Tür», sagt Leila und rüttelt so fest sie kann.

Diesmal sagt die Stimme:

Komm zu mir ins Klassenzimmer, am besten jetzt und dann für immer. 3

«Siehst du», sagt Leila.

Aber Luki will immer noch umkehren. «Ich will nicht in ein so komisches Klassenzimmer reingehen.» Zu spät! Leila ist schon drin. So bleibt ihm wohl nichts anderes übrig, als ihr zu folgen.

Kaum sind die Kinder im Zimmer, kommt auch schon ein Lehrer hereinspaziert. «Er sieht aus wie Vladimir Hugentobler», flüstert Luki. «Und schau mal die Kinder. Die sehen auch aus wie er», kichert Leila. «Sogar die Mädchen.»

«Einen hässlichen, bösen Abend!», begrüsst der Lehrer die Kinder.

«Blöden Abend, Frau Rimidalv!», antworten die Kinder – und zwar so leise, dass man sie fast nicht hören kann.

«Steht bitte auf die Stühle!», befiehlt der Lehrer.

Alle Kinder setzen sich.

Der Lehrer schaut sich um. Dann verteilt er verschiedene Aufträge:

«Vludi, du isst den Goldfischen das Futter weg!»

Ein Junge holt sofort eine Dose mit Goldfischfutter und füttert die Fische.

«Vlodi, du verschmierst die Wandtafel, und Vlidi schlürft das Wasser aus den Blumenuntersätzen.» Vlodi holt einen Schwamm und putzt sorgfältig die Wandtafel, während Vlidi die Blumen giesst.

Der Lehrer gibt weitere Anweisungen. «Vledi und Vladi, ihr beiden schmeisst jetzt sofort eure Hefte weg und löst keine einzige Matheaufgabe. Und wenn ihr angefangen habt, könnt ihr den Pausenplatz verschmutzen.» –

«Hä?», wundert sich Leila. 4

«Komm, wir gehen wieder», drängt Luki. «Diese Schule ist voll doof!» – «Mir gefällt es hier auch nicht», flüstert Leila.

Die Kinder wollen aus dem Klassenzimmer schleichen. Aber je mehr sie in Richtung der Tür laufen, desto weiter entfernen sie sich von ihr.

«Wir müssen rückwärtsgehen!», ruft Luki. «Dann klappt's bestimmt!» Tatsächlich! Dank diesem Trick gelangen sie nach draussen. Sie rennen so schnell sie können den Flur entlang, zurück zu ihrem Tuk-Tuk.

Doch kaum fliegen sie los, erleben sie schon die nächste Überraschung: «Unser Tuk-Tuk fliegt auch schon rückwärts», jammert Luki.

«Sollen wir wieder eine Pause einlegen?», kichert Leila. «Bloss nicht!», ruft Luki, legt den Rückwärtsgang ein – und gibt Gas.



1 Entspannung

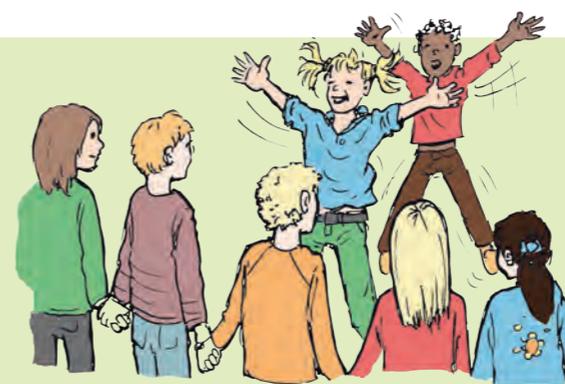
Dehnübungen entspannen die Muskeln und können auch durchgeführt werden, während die Lehrperson die Geschichte erzählt. Setz dich mit gestreckten Beinen auf den Boden und fass mit beiden Händen deine Füße. Verweile so und höre der Geschichte zu. Wechsle bei Bedarf die Dehnposition.



2 Unendlichkeit

Stellt euch in eine Reihe und haltet die Hände eurer Nachbarn. Schaut, wo die Mitte der Reihe ist. Das Kind am einen Ende der Kette geht nun von vorne zum Kind in der Mitte der Kette, ohne die Hand des Nachbarn loszulassen. Das Kind am anderen Ende der Kette geht von hinten zum Kind in der Mitte der Kette. Auch sie lässt die Hand ihres Nachbarn nicht los. Die beiden geben sich nun in der Mitte der Kette die Hand, so dass alle zusammen ein Unendlichkeitszeichen bilden. Versucht nun, alle auf dieser Unendlichkeitsschleife einander hinterherzugehen, indem ihr über die Mitte steigt, ohne die Hände loszulassen.

Schafft ihr es, dass beide Schlaufen gleich gross bleiben?



3 Türe

Bestimmt eine Leila und einen Luki, die kurz aus dem Zimmer gehen. Stellt euch in einer Reihe auf und haltet euch an den Händen. Die geschlossenen Hände sind die Türen. Ein Paar wird als richtige Türe bestimmt. Leila und Luki werden nun wieder ins Zimmer geholt. Sie bleiben vor einer Tür stehen und versuchen sie zu öffnen, indem sie drei Hampelmänner machen. Wenn sie vor der falschen Türe stehen, sagen alle in der Reihe den Spruch «Mein liebes Kind, ich sage dir, dies ist die falsche Tür». Dazu machen sie folgende Bewegungen, ohne dabei die Hände loszulassen:

Mein liebes	rechts ein Schritt nach vorne
Kind	links ein Schritt nach vorne
ich sage	rechts ein Schritt nach hinten
dir	links ein Schritt nach hinten
dieses ist	in die Hocke gehen
die falsche Tür	in die Luft springen

Wenn Leila und Luki vor der richtigen Türe stehen, sagen alle Kinder in der Reihe den Spruch «Komm zu mir ins Klassenzimmer. Am besten jetzt und dann für immer». Dazu machen sie folgende Bewegungen:

Komm zu mir	Arme heben
ins Klassenzimmer	Hände oben loslassen, ½-Drehung machen und die Hände der Nachbarn wieder oben fassen
am besten jetzt	in die Hocke gehen und Arme nach hinten Schwingen
und dann für immer	Arme nach vorne schwingen und loslassen

Jetzt schaut ihr in die andere Richtung. Leila und Luki können passieren und zwei andere Kinder als Leila und Luki bestimmen.



4 Irre Lehrerin

Macht – wie die Kinder in der Geschichte – immer das Gegenteil von dem, was die Lehrperson sagt.

Befehl	Gegenteil
Nimmt alle den Stuhl vom Pult	Stellt den Stuhl aufs Pult
Schaut mich an	Schaut von mir weg
Dreht euch zum Fenster	Dreht euch vom Fenster weg
Bewegt euch zwei Schritte zur Wandtafel	Bewegt euch zwei Schritte von der Wandtafel weg
Seid ganz laut	Seid ganz leise
Schreibt euren Namen vorwärts in die Luft	Schreibt euren Namen rückwärts in die Luft
Beugt euer rechtes Knie zur Nase	Beugt euer linkes Knie zur Nase
Macht euch ganz gross	Macht euch ganz klein

Leila und Luki und die Reise im Körper



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra
 Bundesamt für Sport BASPO

Es fühlt sich an, als wären Leila und Luki in einer Geisterbahn gelandet. Es ist dunkel und unheimliche Geräusche sind zu hören: Von überall her tost und gluckst es, dazu ertönt ein regelmässiges «Bodomm, Bodomm, Bodomm...». «Hörst du das, Leila?» – «Ja, hört sich an wie dumpfe Trommelschläge». ① – «Wie wenn Onkel Peter seine Technomusik im Auto laufen lässt», sagt Luki. «Und dazu dieses komische Blubbern», fügt Leila an. Das Tuk-Tuk fliegt nicht mehr, sondern schwimmt jetzt. «Ich hoffe nur, dass wir nicht auf einen Wasserfall zudriften», sagt Luki besorgt. «Jetzt stell' dir nur nicht gleich das Schlimmste vor. Wir sind einfach irgendwo in einer Höhle gelandet, in einem unterirdischen Fluss oder so», versucht ihn Leila zu beruhigen. Luki hält seine Hand ins Wasser und erschrickt: «Aber schau, dieses Wasser ist rot!» Leila kann nicht antworten, denn die Geschwindigkeit nimmt zu, das Tosen und die Trommelschläge werden lauter. Das Tuk-Tuk schwimmt auf ein grosses Ding zu, das sich zusammenzieht und wieder ausweitet. «Leila, ich glaub', das ist ein Herz!» – «Oh nein, wir werden angesogen. Wir müssen ausweichen, schnell!» schreit Leila. Das Tuk-Tuk vollführt ein paar Loopings, worauf eine scharfe Rechtskurve folgt. «Uhahhhh, mir wird schwindlig!», schreit Luki. «Halt dich fest!», schreit Leila zurück. Das Tuk-Tuk schleudert um eine Ecke – und kommt in etwas ruhigere Gewässer. «Phuu, das war knapp». Luki ist ganz weiss im Gesicht. ②

Auch die Geräusche sind jetzt anders. Es gurgelt, schmatzt, kratzt, ploppt, malmt – und knirscht. So als würde jemand so richtig fest die Zähne aufeinanderreiben. ③ Und es wird heller. «Super, wenn da vorne Licht ist, finden wir dort sicher einen Ausgang», sagt Luki. «Ja, wir müssen hier raus, in diesem komischen... Körper ist es viel zu gefährlich», pflichtet ihm Leila bei. Luki steuert das Tuk-Tuk durch verschiedene Gewebeschichten hindurch, immer näher auf ein helles Licht zu. «Wow!», staunt Leila. Die Zwillinge sehen durch zwei ovale Kreise hindurch eine wunderschöne Wiesenlandschaft. Sie spüren eine weiche, durchsichtige Schicht, die sie von dieser Kuhweide trennt. «Diese Schicht ist ja dehnbar, guck!», sagt Luki, der eine Hand ausgestreckt hat.

Jetzt wird es abwechslungsweise hell und dunkel. Immer wenn es hell wird, können die Kinder einen Blick auf die Landschaft erhaschen. «Leila, schau! Dort hinten ist eine Kuh!» Luki lacht. «Hihi, wir sind auf einer Kuhweide gelandet!» – «Nicht nur das, wir sind wohl

in einer Kuh drin und schauen ihr zu den Augen heraus», sagt Leila. – «Und immer, wenn ich gegen die Haut drücke, muss die Kuh blinzeln», sagt Luki. Er hat eine Idee: «Wenn wir sie zum Weinen bringen, können wir vielleicht mit einer Träne zum Auge herausfliessen und sind frei!» – «Hmmm, aber wie bringen wir sie zum Weinen?» Leila denkt scharf nach. «Wir könnten der Kuh eine traurige Geschichte erzählen», schlägt Luki vor. «Ach, sie versteht uns doch nicht», hält Leila dagegen.

Plötzlich werden die Kinder von einer Druckwelle erfasst und – schwupps – wirbeln Leila und Luki von der Stirnhöhle aus hinunter und landen in einem düsteren Tunnel. «Oje, hier stinkt's aber gewaltig. Luki! Wir sind in einem Darm!» Leila hält sich die Nase zu. «Und laut ist es auch!», schreit Luki. Es klingt wie ein gewaltiges Donnernrollen, begleitet von einem fauligen Geruch. «Die Kuh hat gefurzt!» Jetzt hält sich Leila mit der Schulter und einer Hand die Ohren zu, mit der anderen Hand die Nase. Luki macht es ihr nach. ④ «Lass uns hier schnell verschwinden, bevor...». Weiter kann er nicht sprechen, denn ein grünes Mus pflatscht direkt neben dem Tuk-Tuk hinunter. Luki bekommt auch ein paar Spritzer ab. «Igiittt... ist das Spinat?» – «Nein, das ist sicher Gras, welches die Kuh kaut und wiederkaut. Wusstest du eigentlich, dass eine Kuh vier Mägen hat?», fragt Leila. «Nein», antwortet Luki. «Aber du willst jetzt nicht jeden einzelnen besuchen, oder?» – «Auf keinen Fall! Los Luki! Fahr hoch, zur Nase!»

Nach einer wilden Fahrt landen die Zwillinge in der Nase. «Ich hab' eine Idee», sagt Leila. «Wir benutzen die Nase als Startrampe!» Leila steigt aus dem Tuk-Tuk aus, geht auf allen vieren und kratzt mit den Fingern auf dem Nasenboden herum. «Was machst du da?», fragt Luki. «Ich kitzle die Kuh!». Plötzlich zieht mehrmals ruckartig Wind durch die Nase. Leila springt wieder ins Tuk-Tuk und ruft Luki zu: «Halt das Steuer fest, es geht los! Die Kuh muss niesen!» «Ha... Ha... Hatschiiiiii!» Die Kuh muss so heftig niesen, dass die Zwillinge mit ihrem Tuk-Tuk hinausgeschleudert werden. «Juhuuu, wir haben's geschafft!», ruft Luki freudig. ⑤



1 Puls messen

Leila und Luki erfahren im Körper, dass jedes «Bodomm» ein Herzschlag ist. Finde heraus, wie oft dein Herz in der Minute schlägt. Dazu stehst du auf und legst deine Finger mit leichtem Druck rechts an deinen Hals (siehe Zeichnung). Spürst du die sachte Pumpbewegung, das heisst die Schläge unter der Haut? Zähle die Anzahl Schläge während 30 Sekunden. Auf welche Zahl bist du gekommen? Verdopple sie und du erfährst, wie oft dein Herz pro Minute schlägt. Kinder haben normalerweise einen Puls von rund 80 Schlägen pro Minute, bei einem Baby kann das Herz bis zu 130 Mal pro Minute schlagen.

Variante: Was passiert, wenn du dich vor dem Zählen viel bewegst? Hüpfе während einer halben Minute im Hampelmann und zähle dann wieder während 30 Sekunden deinen Herzschlag. Verdopple auch diese Zahl und vergleiche sie mit dem Resultat von vorhin. Was kannst du beobachten?



2 Achterbahnfahrt

Ihr setzt euch in euer eigenes Tuk-Tuk (Stühle hintereinander stellen) und wirbelt in einer wilden und rasanten Achterbahnfahrt in den «Blutbahnen» durch den Körper. Euer Lehrer gibt die folgenden Kommandos:

- Vom Herz angesogen: abrupt nach hinten lehnen.
- Vom Herz weggedrückt: abrupt nach vorne lehnen.
- An der Herzklappe/Venenklappe vorbei: ein «Päckli» machen (Beine auf dem Stuhl anziehen).
- Nach oben fahren: mit dem Gesäss auf dem Stuhl nach vorne und mit dem Oberkörper an der Stuhllehne nach unten gleiten.
- Nach unten fahren: Oberkörper nach vorne unten bewegen.
- Rechtskurve: nach rechts liegen.
- Linkskurve: nach links liegen.
- Looping: vom Stuhl hochspringen und Arme hoch werfen.
- Durch enge Blutgefässe (Kapillaren): Arme eng an den Körper legen, Schulter hochziehen und Wangen einziehen.

3 Geräusche des Körpers

Welche Geräusche macht dein Körper? Sammelt eure Ideen in der Klasse. Kannst du absichtlich Geräusche mit deinem Körper erzeugen? Probiert eure Ideen gleich aus und präsentiert sie euren Mitschülern.

Körpergeräusche: Niesen, Schluckauf, Schnarchen, Rülpsen, Magenknurren, Furzen, Gelenkknacken, Gähnen, Husten usw.

Körpergeräusche erzeugen: Zähne knirschen, Knacksen, Klatschen, Schnipsen, Reiben (Hände, Oberschenkel, Arm usw.), auf Brustkorb klopfen, Kratzen usw.



Variante: Steht in einem Kreis zusammen. Bestimmt ein Kind, das in die Mitte geht. Schliesst eure Augen und seid ganz leise. Das Kind in der Mitte erzeugt nun ein Körpergeräusch. Versucht ohne zu schummeln herauszufinden, wie das Körpergeräusch entstand. Wer findet es heraus? Macht es nach! Das Kind mit der richtigen Lösung darf nun in den Kreis stehen und das nächste Geräusch erzeugen.



4 Hier stinkt's!

Oje, Leila und Luki sind im Darm der Kuh gelandet, in dem es gewaltig stinkt und schrecklich laut ist. Doch Leila hat eine Idee, wie sie Nase und Ohren vor Gestank und Lärm schützen kann. Damit auch du für eine solche Katastrophe gewappnet bist, mach es ihr nach! Schaffst du es?

Leila hält sich mit der Schulter und einer Hand die Ohren zu – mit der anderen Hand die Nase. Versuch es auch auf die andere Seite.

5 Reise im Körper

Leila und Luki sind durch den Körper einer Kuh gereist. Aber wie sieht es in deinem eigenen Körper aus? Lege dich auf den Boden, schliesse, wenn du möchtest, deine Augen, entspanne dich und mach dich auf den Weg durch deinen Körper. Dein Lehrer gibt den Weg vor, versuche dich ganz bewusst auf den genannten Körperteil zu konzentrieren:

re Fuss – jede Zehe – re Fussgelenk – re Unterschenkel – re Knie – re Oberschenkel – Becken – Bauch – Herz – re Schulter – re Oberarm – re Ellbogen – re Unterarm – re Hand – jeder Finger – durch re Arm hochsauen zum Hals – Kopf – Augen – Stirn – Ohren – runter sausen zu li Schulter – li Oberarm – li Ellbogen – li Unterarm – li Hand – jeder Finger – hochsauen über den Hals zum Herz – Bauch – Becken – li Oberschenkel – li Knie – li Unterschenkel – li Fussgelenk – li Fuss – jede Zehe.

Stellt euch bei einem zweiten Durchgang folgende Fragen: Ist es warm, kalt, eng, klein, gross, hell, dunkel, weich oder hart in den verschiedenen Körperteilen? Stellt euch vor, mit einer Taschenlampe den Körper auszuleuchten.



Wenn ihr fertig seid, öffnet ihr die Augen, bewegt Zehen, Finger, Füsse und Hände. Dann steht ihr langsam auf, bewegt eure Schultern, kreist mit den Hüften und dem Kopf, atmet tief ein und aus und steht für einen letzten kurzen Moment ganz still da.

Leila und Luki im Märchenland



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

 Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

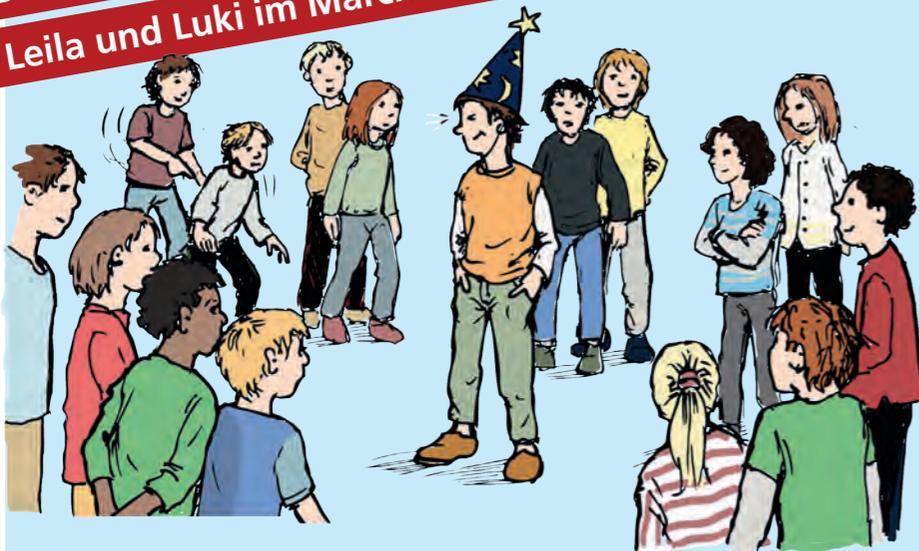
«Leila, schau das schöne Märchenschloss da vorne!», ruft Luki freudig. In einiger Entfernung prangt ein prächtiges Schloss auf einem grünen Hügelchen. «Ja, genau, dort treffen wir sicher die Prinzessin auf der Erbse!», spöttelt Leila. Am Strassenrand fuchelt eine junge Frau wild mit den Händen und ruft den Zwillingen zu. «He, ihr, mit eurem lustigen Gefährt, ich brauche eure Hilfe.» Leila und Luki gucken die Frau genauer an. Sie hat Dornen im Kleid, trägt einen Kranz aus Rosen im Haar und gähnt. «Ich bin das Dornröschen. Ich habe hundert Jahre geschlafen. Aber nachdem ich aufgewacht bin, wurde mein Prinz entführt», erzählt sie. ❶ «Aber die Geschichte geht doch ganz anders, du und der Prinz hätten doch heiraten müssen», sagt Leila nachdenklich. – «Eben! Und jetzt ist er weg», jammert die Prinzessin. «Ein böser Zauberer treibt sein Unwesen im Märchenland. ❷ Wir müssen etwas tun! Bitte, bringt mich zu Aschenputtel und Rapunzel!» Luki öffnet den Bügel des Tuk-Tuks. «Bitte, gnädige Dame, steigen sie ein», sagt er feierlich. «Danke.» Die Prinzessin lässt sich auf den Sitz plumpsen und springt sofort wieder auf. «Autsch, diese blöden Dornen! Jetzt hab' ich mich schon wieder draufgesetzt.» Sie büschelt ihr Kleid neu. Luki betrachtet die Prinzessin andächtig: «Und wo finden wir Aschenputtel?» – «Im Schuhgeschäft. Der Zauberer hat sie dazu verdonnert, dort zu arbeiten. Aschenputtel darf keinen einzigen Schuh mehr anprobieren, sie muss aber allen anderen Märchenfiguren helfen, die passenden Schuhe zu finden.» ❸

Durch die grosse Glasscheibe des Schuhgeschäfts können sie Aschenputtel sehen. Sie kniet barfuss vor einer Kundin. Neben ihr liegt ein Berg von Schuhen. Keiner will passen. Aschenputtel lässt sich die Anstrengung aber nicht anmerken und lächelt. Luki betritt das Geschäft und stellt sich neben das Aschenputtel. «Pssst... Aschenputtel! Wir helfen dir», flüstert er. «Komm einfach mit!» Er packt sie am Arm, dirigiert sie aus dem Schuhgeschäft raus und rein ins Tuk-Tuk. «Gib Gas, Leila!», ruft er, als hätte er gerade eine Bank ausgeraubt. Aschenputtel freut sich sehr, endlich Dornröschen kennenzulernen. Doch Dornröschen denkt schon über die nächsten Schritte nach. «Jetzt müssen wir Rapunzel aus dem Turm befreien. Ihre langen Haare sind futsch, der böse Zauberer hat sie abgeschnitten.» – «Das ist ja furchtbar!», ruft Aschenputtel. Dornröschen erzählt weiter: «Ich habe einen Plan. Rapunzel hat eine Gabe, von der sie selbst nichts weiss: Sie kann rappen! Und der Zauberer ist allergisch auf Rap.» – «Das heisst, wir müssen Rapunzel zum Rappen bringen», sagt Leila.

Der Turm steht einsam auf einem Hügel. Ganz oben hat es ein kleines Fensterchen. «Hey, Rapunzel, komm ans Fenster!», ruft Dornröschen nach oben. «Ich kann mich ohne Haare nicht mehr zeigen», antwortet Rapunzel schluchzend. «Komm schon, das spielt doch jetzt keine Rolle, wir helfen dir!» Dornröschen wird ungeduldig. Zögerlich kommt ein Strubbelkopf zum Vorschein. «Hier bin ich!» – «Rapunzel! Was immer passiert, sing, reim und sprich einfach drauflos – dann sind wir alle frei», ruft Dornröschen Rapunzel zu. Luki zeigt es vor: «Ich bin Luki, bin hier mit dem Tuk-Tuki. Alles, was du weisst, sing im Lied. Das heisst: Los Rapunzel! Rappen wie eine Pfunzel.» – «Wow, du kannst ja rappen!» Dornröschen guckt Luki anerkennend an. Leila verdreht die Augen.

«Also gut, ich kann's versuchen», sagt Rapunzel. Und plötzlich ertönt ein mächtiger Donnerschlag: «KAWUMM!» Und eine drohende Stimme sagt: «Was macht ihr Zwerge in meinem Garten?» Es ist der Zauberer. Er stellt sich mit verschränkten Armen vor der Gruppe auf. Leila ruft schnell nach oben: «Los Rapunzel, jetzt! Rappen!» Und Rapunzel legt los, als wäre sie die Berner Rapperin Steff la Cheffe. «Zauberer, du meinst, du seist ein Sauberer? Dabei kannst du nix, verdirbst das Märchenland mit bösen Tricks. Dich sollte man tricksen, knicken und kicken. Zauberer, ohne Hut bist du nicht halb so gut. Hast meine Haare abgeschnipst...». ❹ Der Zauberer hält sich die Ohren zu. «Aufhören! Sofort! Ich kann das nicht hören!» Er wird immer kleiner: «Oh nein! Ich schmeeeeelzeeee!» ... bis nur noch seine Kleider und sein Hut auf der Wiese liegenbleiben.

«Das ging aber schnell», sagt Luki. Auch der Turm zerbröseln langsam und Rapunzel kann auf den grossen Steinbrocken gemütlich nach unten laufen. Alle umarmen sich und jubeln. «Ich danke euch», sagt Dornröschen und drückt Luki einen Kuss auf die Wange. Sieht aus, als würde Luki auch gleich schmelzen. Aber da kommt der Prinz, umarmt das Dornröschen und sagt in die Runde: «Und wenn wir nicht gestorben sind, dann leben wir noch heute.» Leila flüstert Luki ins Ohr: «Schnell, lass uns aus diesem komischen Land verschwinden.»



1 Prinzen-Entführung

Bildet einen Innen- und einen Aussenkreis und steht hintereinander. Die inneren Kinder sind Prinzen, die äusseren Dornröschen. Der Zauberer steht in der Mitte. Er blinzelt einem Dornröschen den Prinzen weg. Sobald dem Prinzen zugeblinzelt wird, rennt dieser in die Mitte zum Zauberer. Das wache Dornröschen versucht ihn durch Berühren mit einem Dorn (Finger) zurückzuhalten. Es darf sich aber nicht vom Platz bewegen, weil es ja in seinem Zimmer eingesperrt ist. Spürt der Prinz den Dorn, bleibt er sofort stehen. Gelingt es dem Zauberer, den Prinzen zu sich in die Mitte zu holen, wechseln Zauberer und Prinz die Rolle.



2 Der Zauberer geht um

Ihr geht im Schulzimmer umher. Zwei Kinder sind Zauberer und verzaubern durch Berührung die anderen Kinder in Märchenfiguren. Diese ahmen eine Märchenfigur nach. Die verzauberten Kinder könnt ihr befreien, indem ihr erratet, welche Figur sie spielen.

Mögliche Märchenfiguren: Dornröschen, Rapunzel, Aschenputtel, Prinz, Schneewittchen, Hänsel und Gretel, der Wolf und die sieben Geisslein, Rumpelstilzchen, Rotkäppchen, Froschkönig, böse Hexe, Bremer Stadtmusikanten.

Varianten

- Der Zauberer verwandelt die Kinder in Tiere.
- Spielt mit und ohne Geräusche.



3 Schuhe sortieren

Material: Schuh- oder Finkenpaare der Kinder, Stoppuhr

Werft alle eure Schuhe auf einen Haufen. Dieser wird kräftig gemischt. Bildet zwei Gruppen. Die erste Gruppe fängt an und versucht, den Kindern der anderen Gruppe die Schuhe zuzuordnen. Danach werden alle Schuhe wieder auf einen Haufen geworfen und die andere Gruppe ist an der Reihe. Welche Gruppe ist das schnellere «Aschenputtel»? Bei welchem sind die Schuhe besser zugeordnet?

4 Märchen-Rap

Legt dem bösen Zauberer das Handwerk. Die ganze Klasse klatscht und stampft im Rhythmus. Dazu sagt sie den Märchenrap auf.

Luki: «Ich bin Luki, bin hier mit dem Tuk-Tuki. Alles, was du weisst, sing im Lied. Das heisst: Los Rapunzel! Rappen wie eine Pfunzel.»

Rapunzel: «Zauberer, du meinst, du seist ein Sauberer? Dabei kannst du nix, verdirbst das Märchenland mit bösen Tricks. Dich sollte man tricksen, knicken und kicken. Zauberer, ohne Hut bist du nicht halb so gut. Hast meine Haare abgeschnipst ...».

Varianten

- Bildet zwei Gruppen oder geht zu zweit zusammen und rappt als Luki oder Rapunzel die entsprechenden Sätze.
- Sammelt bekannte Märchensprüche und sagt diese zu einem Klatsch- oder Stampfrhythmus auf. Zum Beispiel: «Knusper, knasper, knäuschen. Wer knuspert an meinem Häuschen? Der Wind, der Wind, das himmlische Kind.»



Leila und Luki im Mittelalter



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

«Tatarataaa!»

Luki hält sich die Ohren zu! «Dieser Fanfarenspieler ist wirklich laut», sagt Leila. Die Zwillinge landen mit ihrem Tuk-Tuk mitten auf einem mittelalterlichen Marktplatz. «Schau mal Luki, wie lustig!», ruft Leila. «Diese Männer hier tragen alle Miniröcke und Strumpfhosen.»

«Das ist normal, Schwesterherz», erklärt Luki. «Wir sind im Mittelalter angekommen.»

Neugierig spazieren die Kinder von Marktstand zu Marktstand. Was es da alles zu sehen und zu kaufen gibt! Bunte Glasperlen, elegante Stoffe und sogar lebende Hühner.

«Ich kaufe mir am Stand da drüben einen spitzen Hut», grinst Leila. «Dann sehe ich aus wie ein Burgfräulein.» – «Und ich kauf' mir eine Ritterrüstung», freut sich Luki.

Die Zwillinge kleiden sich bei einem geschäftstüchtigen Händler ein. Der Mann überredet Leila nicht nur dazu, drei verschiedene Hüte zu kaufen, sondern schwatzt ihr auch noch eine Rüstung auf. «Ihr wollt doch sicher am grossen Turnier teilnehmen?», fragt er neugierig. Und ohne eine Antwort abzuwarten fügt er hinzu: «Dann braucht ihr also beide unbedingt eine Rüstung.» Und schon nimmt er ihre Masse. ❶ «Lasst mal sehen», murmelt er, «drei Fuss und eine Elle, und hier braucht es noch zwei Handbreiten mehr...» –

«Was redet er?», fragt Leila. «Er rechnet in alten Masseneinheiten», erklärt Luki. Kaum ist er fertig, kommt ein Ritter zum Stand gelaufen. «Bitte einmal Rüstung ölen», verlangt er mit tiefer Stimme. Die Kinder erstarren vor Ehrfurcht. Ob der Mann gefährlich ist? Doch der Ritter erweist sich als sehr freundlich und stellt sich als der kühne Kurt vor. Er erzählt Leila und Luki, dass er am Nachmittag am grossen «Zvieri-Turnier» unbedingt und endlich den gefürchteten Ritter Vladimir besiegen will. Der Sieger erhält als Preis nämlich die stolze Stute Rosmarie.

«Gar nicht auszudenken, wenn die arme Rosmarie in falsche Hände geraten würde», seufzt der kühne Ritter Kurt. Luki und Leila erfahren, dass die «falschen Hände» dem bösen Ritter Vladimir gehören. Denn Vladimir hat vor, die arme Rosmarie umgehend am Spiess zu braten.

«Bei den letzten drei Turnieren hat er jedes Mal gewonnen und zuerst die Stute Kinderi, dann Helga und schliesslich die arme Caroline gebraten», jammert Kurt. «Soweit kommt es diesmal nicht», rufen Luki und Leila. «Wir helfen dir!» Schnell ziehen sie ihre Rüstungen an. «Ich erkenne euch zu meinen Knappen», sagt der kühne Ritter Kurt feierlich. ❷ Kaum sind sie bereit, beginnt auch schon das Turnier. Der kühne Kurt kämpft ehrenhaft und mutig. Dann kommen plötzlich sechs weitere schwarze Ritter in die Kampfarena gestürmt. «Auf sie!», schreit Leila. Die beiden Kinder packen ihre Schwerter und kämpfen. «Ha! He! Hu!», rufen sie bei jedem Schwertstich. Zum Glück sind sie so flink und wendig, dass die schwerfälligen Ritter keine Chance haben. ❸/❹ «Gleich haben wir es geschafft!», keucht Luki. Aber da hat er sich zu früh gefreut! Vladimir kommt auf sie zugestürzt und will zustechen. Doch Leila ist schneller und schlitzt ihm mit ihrem Schwert die Strumpfhose entzwei. Vladimir ist entsetzt. Ein gefährlicher Ritter mit zerrissenen Strümpfen! So etwas ist nicht schön! Wutschnaubend stürzt er von dannen. Und siehe da: Ohne ihren bösen Anführer wollen auch die andern Ritter nicht mehr kämpfen.

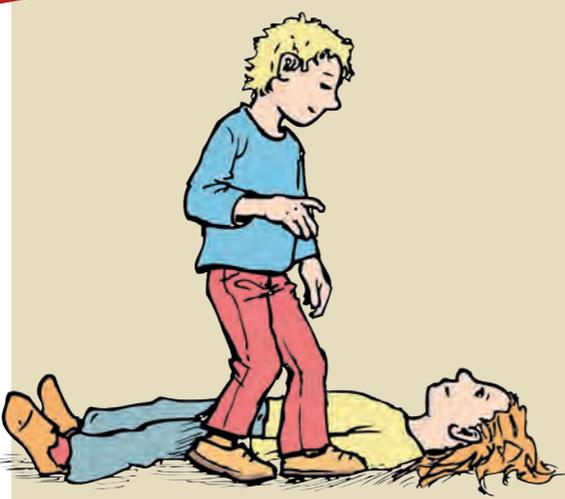
«Ihr habt meine Ehre gerettet», sagt der kühne Kurt. «Zum Dank schenke ich euch Rosmarie!» «Nicht nötig», sagt Luki. «Wir haben ja unser Tuk-Tuk». Rosmarie wiehert freudig. «Tschüss Ritter Kurt», ruft Leila und winkt den beiden zu. «Bis zum nächsten Turnier!», ruft Ritter Kurt. Aber das hören die Kinder schon nicht mehr.

«Bei den letzten drei Turnieren hat er jedes Mal gewonnen und zuerst die Stute Kinderi, dann Helga und schliesslich die arme Caroline gebraten», jammert Kurt. «Soweit kommt es diesmal nicht», rufen Luki und Leila. «Wir helfen dir!»

Schnell ziehen sie ihre Rüstungen an. «Ich erkenne euch zu meinen Knappen», sagt der kühne Ritter Kurt feierlich. ❷ Kaum sind sie bereit, beginnt auch schon das Turnier. Der kühne Kurt kämpft ehrenhaft und mutig. Dann kommen plötzlich sechs weitere schwarze Ritter in die Kampfarena gestürmt. «Auf sie!», schreit Leila. Die beiden Kinder packen ihre Schwerter und kämpfen. «Ha! He! Hu!», rufen sie bei jedem Schwertstich. Zum Glück sind sie so flink und wendig, dass die schwerfälligen Ritter keine Chance haben. ❸/❹ «Gleich haben wir es geschafft!», keucht Luki.

Aber da hat er sich zu früh gefreut! Vladimir kommt auf sie zugestürzt und will zustechen. Doch Leila ist schneller und schlitzt ihm mit ihrem Schwert die Strumpfhose entzwei. Vladimir ist entsetzt. Ein gefährlicher Ritter mit zerrissenen Strümpfen! So etwas ist nicht schön! Wutschnaubend stürzt er von dannen. Und siehe da: Ohne ihren bösen Anführer wollen auch die andern Ritter nicht mehr kämpfen.

«Ihr habt meine Ehre gerettet», sagt der kühne Kurt. «Zum Dank schenke ich euch Rosmarie!» «Nicht nötig», sagt Luki. «Wir haben ja unser Tuk-Tuk». Rosmarie wiehert freudig. «Tschüss Ritter Kurt», ruft Leila und winkt den beiden zu. «Bis zum nächsten Turnier!», ruft Ritter Kurt. Aber das hören die Kinder schon nicht mehr.



1 Mass nehmen

Bildet Zweiergruppen und messt, wie gross ihr seid. Dazu nehmt ihr wie damals im Mittelalter eure Füsse zu Hilfe. Einer von euch legt sich auf den Boden, der andere stellt sich neben die Füsse seines Partners und läuft dessen Körpergrösse ab. Dabei stellt er immer vorsichtig einen Fuss vor den anderen. Wie viele Fusslängen zählt ihr? Wechselt nun die Rollen. Wer von euch ist mehr Fusslängen gross?

Varianten

- Messt noch andere Kinder mit euren Füssen. Kommen alle Kinder immer auf die gleiche Anzahl Fusslängen? Was ist das Problem? Weshalb hat man wohl den Meter erfunden?
- Benutzt anstatt der Fusslänge...
 - den Abstand zwischen Ellbogen und Mittelfingerspitze (Elle), die Daumenbreite (Zoll), die Schrittlänge.
 - Messt auch Gegenstände im Schulzimmer (Pult, Bücher, Stifte usw.).



3 Ritterschlacht «Ha-He-Hu-Hu»

Die ganze Klasse stellt sich in einem Kreis auf. Ein Kind beginnt mit dem Schlachtruf, indem es «Ha» ruft und mit gefalteten Händen und gestreckten Armen auf ein anderes Kind im Kreis zielt wie mit einem Schwert. Dieses zieht die gefalteten Hände über den Kopf und ruft «He». Die beiden Kinder links und rechts zielen mit ebenfalls gefalteten Händen in Richtung Bauch vom Kind in ihrer Mitte (keine Berührung!) und rufen dabei laut «Hu». Daraufhin gibt das Kind in ihrer Mitte den Schlachtruf weiter. Es senkt die Arme auf Brusthöhe, zeigt auf ein anderes Kind im Kreis und ruft «Ha». Und so nimmt die Ritterschlacht ihren Lauf.

2 Ausbildung zum Ritter (Page – Knappe – Ritter)

Verteilt euch im Raum und krabbelt wie ein Kleinkind auf dem Boden. Wenn ihr auf ein anderes Kleinkind trifft, spielt ihr «Schere – Stein – Papier». Der Verlierer bleibt ein Kleinkind und krabbelt weiter. Der Gewinner steigt auf und wird zum Pagen. Er bewegt sich auf den Knien weiter. Der Page sucht sich nun einen anderen Pagen und spielt mit ihm wieder «Schere – Stein – Papier». Der Gewinner wird zum Knappen. Der Knappe stolziert mit grossen Schritten im Raum herum und sucht sich einen anderen Knappen für ein weiteres Spiel. Der Sieger wird zum Ritter und reitet auf seinem Pferd durch den Raum. Wer wird der erste Ritter? Dieser wird zum König erkorren und darf dann die anderen Kinder zum Ritter schlagen, indem er ihnen den Ritterschlag (rechts – links – rechts an der Schulter berühren) erteilt.



Variante: Alle dürfen mit allen «Schere-Stein-Papier» spielen und können so direkt auf- oder absteigen.



4 Schwertkampf bis 10

Material: Jeder nimmt sich ca. 5 bis 10 Zeitungsseiten und rollt sie zu einem Stock zusammen. Nehmt Malerleklebeband und umwickelt die Zeitungsrolle fest – fertig ist das «Kampfschwert».

Stellt euch zu zweit einander gegenüber auf. Beide halten die Zeitungsrolle wie ein Schwert in der Hand. Einer hält das Schwert gerade vor sich hin und der andere von euch schlägt oben drauf. Zählt dabei immer auf zehn und ruft dann Stopp! Wechselt dann die Rollen (nach jedem Durchgang die Hand wechseln).



Varianten

- Wechselt euch gegenseitig nach jedem Schwertstich ab. Vergesst nicht auf zehn zu zählen.
- Jemand spannt ein Zeitungspapier und der andere versucht es mit seinem Schwert oder der Hand mit einem Hieb zu zertrennen.
- Geht in grösseren Gruppen (zu dritt, zu viert) zusammen und denkt euch eine Kampfszene aus. Spielt sie den anderen vor.

Leila und Luki bei den Piraten



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

«Rruumps!» Das Tuk-Tuk landet mit einem lauten Knall. Die Sonne brennt, Luki reibt sich die Augen und Leila blickt nach oben. «Oje, hast du die Piratenflagge gesehen?» – «Wir sind auf einem Piratenschiff», sagt Luki ehrfürchtig. «Luki, ich hab kein gutes Gefühl. Wir sollten hier schnell wieder weg», sagt Leila. Doch ein Seemann hat die Zwillinge schon entdeckt. «He, ihr da! Was habt ihr hier zu suchen?» – «Äh, wir sind mit unserem kleinen, äh ... Boot hier gelandet», sagt Luki schnell und zeigt auf das Tuk-Tuk. «Komisches Boot habt ihr da», staunt der Seemann und ruft: «Käpt'n! Wir haben blinde Passagiere an Bord!» Ein grosser Mann mit rotem Bart humpelt mit seinem Holzbein auf die Kinder zu und beäugt sie argwöhnisch. «Soso. Ihr wisst schon, was wir mit blinden Passagieren machen, oder?» Der Käpt'n zückt seinen Säbel. «Wir schicken sie über die Planke!» Leila und Luki schauen sich erschrocken an. «Aber, aber ...», stottert Luki. «Los, da rauf!» Der Käpt'n zeigt auf einen Holzsteg, der an einer Bordwand des Segelschiffs wie ein Sprungbrett ins Meer hinaus ragt.

Leila und Luki zittern auf der Planke, während der Käpt'n sie vorwärts treibt. «Ui, der Käpt'n sieht wie ein ganz gefährlicher Hugentobler aus», flüstert Luki. Die Zwillinge versuchen verzweifelt die Balance zu halten. Unten sehen sie schon die Flossen der Haifische, die hungrig umherschwimmen. «Oh nein!», stöhnt Leila. ❶ Plötzlich erklingt eine junge Stimme: «Papa! Lass sie doch herunter! Die können uns vielleicht helfen, den Schatz zu finden!» Die Stimme gehört einem rothaarigen Jungen mit einem freundlichen Gesicht. «Hmmm», murmelt der Käpt'n in seinen Bart. «Also gut.» «Ich bin Tim, der Sohn vom Käpt'n Barbarossa», stellt sich der Junge vor und breitet eine grosse Schatzkarte vor ihnen aus. «Wir suchen den Schatz der Nebel-Inseln.» Tim zeigt auf ein Kreuz auf der Karte. Leila guckt sich die Karte etwas genauer an und entdeckt über dem eingezeichneten Schatz eine kleine Möwe. «Gibt es hier Möwen?» – «Etwa drei Seemeilen von hier ist die Möweninsel», sagt Tim und greift sich an die Stirn. «Na klar, DA müssen wir hinsegeln! Dort hat es manchmal auch Nebel.» Der Käpt'n reagiert sofort und feuert seine Befehle wie Schüsse ab: «Luken dicht machen! Alle Mann an Deck! Anker lichten! Wir segeln los!» Die Piraten rufen «Aye Aye, Käpt'n!» im Chor, stellen sich nebeneinander auf und ziehen an den Leinen die Segel hoch. «Und eins ... und zwei ... und drei ... und vier!» Der Wind rauscht durch die Segel, und das Schiff kommt schnell voran. «Leila, schau, da vorne fliegen schon einige Möwen», freut sich Luki. Eine Möwe landet auf dem Schiff und schaut Leila mit zur Seite

geneigtem Kopf an. «Wir nehmen Kurs auf die Insel», ruft der Käpt'n. «Backbord, backbord, ihr Dummköpfe! Nicht steuerbord!» Leila, Luki, Tim und der Käpt'n rudern mit dem Beiboot an Land. Am Strand beugen sie sich alle über die Schatzkarte. Plötzlich macht es «Pflatsch!» Eine Möwe hat direkt auf die Karte geschissen. «Oh nein!» Leila hält sich die Nase zu. «Ich glaub', die Möwe wollte uns damit etwas sagen. Wir sollten ihr hinterhergehen», sagt sie und zeigt in den Dschungel hinein. Trotz seines Holzbeins ist der Käpt'n der Schnellste der Gruppe und erreicht die Möwe als Erster. ❷ Diese pickt mit ihrem Schnabel ein Loch in die Erde. «Hier! Hier müssen wir graben, schnell! Bevor der Nebel und die Zombies kommen!», ruft der Käpt'n. Alle graben wie wild. Und plötzlich kommt eine goldene Schatztruhe zum Vorschein. «Wow!», rufen die Zwillinge wie aus einem Mund. Der Käpt'n und Tim tragen die Truhe zurück zum Strand. Leila und Luki müssen helfen, weil sie so schwer ist. Erst als sie alle wieder im Beiboot sitzen, bemerken sie den aufziehenden Nebel. «Das ist gar nicht gut», murmelt der Käpt'n. Er zeigt auf ein verlassenes Schiff mit zerschlissenen Segeln. Leila fröstelt: «Wie unheimlich.» – «Das Schiff der Zombies... das ist ein Geisterschiff», flüstert Tim. «Die Zombies wollen uns den Schatz klauen», sagt der Käpt'n und nimmt seinen Kompass hervor. ❸ «Schneller rudern, los! Und eins ... und zwei ... und drei!» Leila, Tim und Luki rudern um ihr Leben. ❹ Nach einiger Zeit lichtet sich der Nebel und Luki ruft ausser Atem: «Da hinten! Unser Schiff!» – «Juhuu. Wir haben es geschafft!», ruft Leila erleichtert. Zurück an Bord der Barbarossa, öffnen sie die Truhe und staunen nicht schlecht: Sie ist bis zum Rand mit Goldstücken gefüllt. Sie funkeln ihnen entgegen. Bis spät in die Nacht feiert die ganze Besatzung eine Piraten-Party. Alle singen Piratenlieder und schunkeln zur Musik.

**Schiff ahoi! An Bord der Barbarossa, ahoi!
 Wir sind Piraten, wir segeln alle Winde:
 Nord, Ost, Süd und West.
 Wir sind Piraten, heute wird gefeiert,
 haltet alles fest!
 Schiff ahoi! An Bord der Barbarossa, ahoi!** ❺

Als die Zwillinge am nächsten Morgen ein deftiges Piraten-Frühstück essen, klopft ihnen der Käpt'n auf die Schultern: «Danke, dass ihr uns geholfen habt.» Dann schenkt er ihnen je fünf Goldstücke.



1 Über die Planke gehen

Legt ein Seil auf den Boden. Dies ist die Planke. Bildet Zweiergruppen. Einer hält die Augen geschlossen und läuft nun über die Planke, ohne daneben zu treten. Seine Partnerin hilft ihm dabei. Könnt ihr das Gleichgewicht auf der Planke genauso gut halten wie Leila und Luki?

Varianten

- Schafft ihr es mit geschlossenen Augen in der Mitte umzukehren und wieder an den Start zu balancieren? Versucht es mit und ohne Hilfe.
- Balanciert über einen Balken, einen Baumstumpf oder über mehrere Stühle*, die ihr nebeneinander aufstellt.

*Vorsicht: keine Drehstühle

2 Hinkebein-Pirat

Ihr habt genau wie Käpt'n Barbarossa ein Holzbein und könnt euch nur hüpfend auf einem Bein bewegen. Stellt euch nebeneinander auf einer vorher definierten Startlinie auf und hüpfet so schnell ihr könnt auf einem Bein zu einer zweiten Linie. Dort wechselt ihr das Bein und hüpfet zurück zur Startlinie. Wer von euch ist der schnellste Holzbein-Käpt'n?

Varianten

- Sobald ihr die Ziellinie erreicht habt, versucht ihr, euch auf nur einem Bein auf den Boden zu setzen (Beidseitigkeit beachten und Bein bei jeder Ausführung abwechseln).
- Stellt bei der Ziellinie einen Gegenstand (= Schatz) hin, holt ihn und bringt ihn so schnell als möglich wieder zurück zur Startlinie. Auch hier hüpfet ihr nur auf einem Bein und wechselt es in der Mitte.



3 Piratenschatz

Material: Zahlenkarten von 1 bis 21, Würfel

Bildet Dreiergruppen und legt die Zahlenkarten in einer Linie von 1 bis 21 auf den Boden. Auf die mittlere Zahl (11) stellt sich ein Kind (= Schatz). An den beiden Enden steht jeweils ein weiteres Kind (= gegnerische Piraten) mit einem Würfel. Die beiden versuchen jetzt, mit Würfeln den Schatz auf die eigene Seite zu ziehen.

Jede Augenzahl des Würfels ist eine vorher definierte Bewegung. Der eine Pirat fängt an zu würfeln und führt die entsprechende Bewegung 3 x aus. Der «Schatz» in der Mitte macht die Bewegung nach und hüpfet anschliessend dem Piraten um die entsprechende Augenzahl entgegen. Die beiden Piraten würfeln jeweils abwechselnd. Gewonnen hat jener Pirat, bei welchem der Schatz zuerst (auf der 1 oder der 21) angekommen ist. Die beiden Endfelder müssen mit der genauen Würfelzahl erreicht werden.



Bewegungen für die Würfelzahlen:

- | |
|---|
| 1: Hampelmann |
| 2: Zum Himmel strecken und Zehen berühren |
| 3: Froschhüpfen |
| 4: Standwaage (nach jeder Ausführung das Bein wechseln) |
| 5: Schulterkreisen |
| 6: Joker (das Kind, das würfelt, darf die Bewegung bestimmen) |

4 Piraten-Kommando

Ihr seid mit Leila und Luki zusammen im Beiboot und versucht, so schnell als möglich mit dem Schatz zurück auf das Piratenschiff zu kommen. Käpt'n Barbarossa gibt euch die Kommandos. Setzt euch hintereinander hin und beginnt mit den Armen zu rudern. Bestimmt eine Person in der Klasse, die euch die Kommandos vorgibt. Bei jedem Kommando (s. rechts) führt ihr die entsprechende Bewegung aus und rudert dann wieder weiter – und zwar, was das Zeug hält!

Kommandos

- Deckung suchen (flach auf den Boden liegen)
 - Die Flut kommt (sich auf einen Stuhl retten)
 - Zielschiff nähert sich (auf Zehenspitzen stehen, mit der Hand über den Augen)
 - Geisterschiff (sofort in Starre verfallen, bis auf fünf zählen und weiter geht's mit Rudern)
 - Riesenwelle (denkt euch selber etwas aus)
- Erfindet weitere Kommandos!

5 Piratenlied

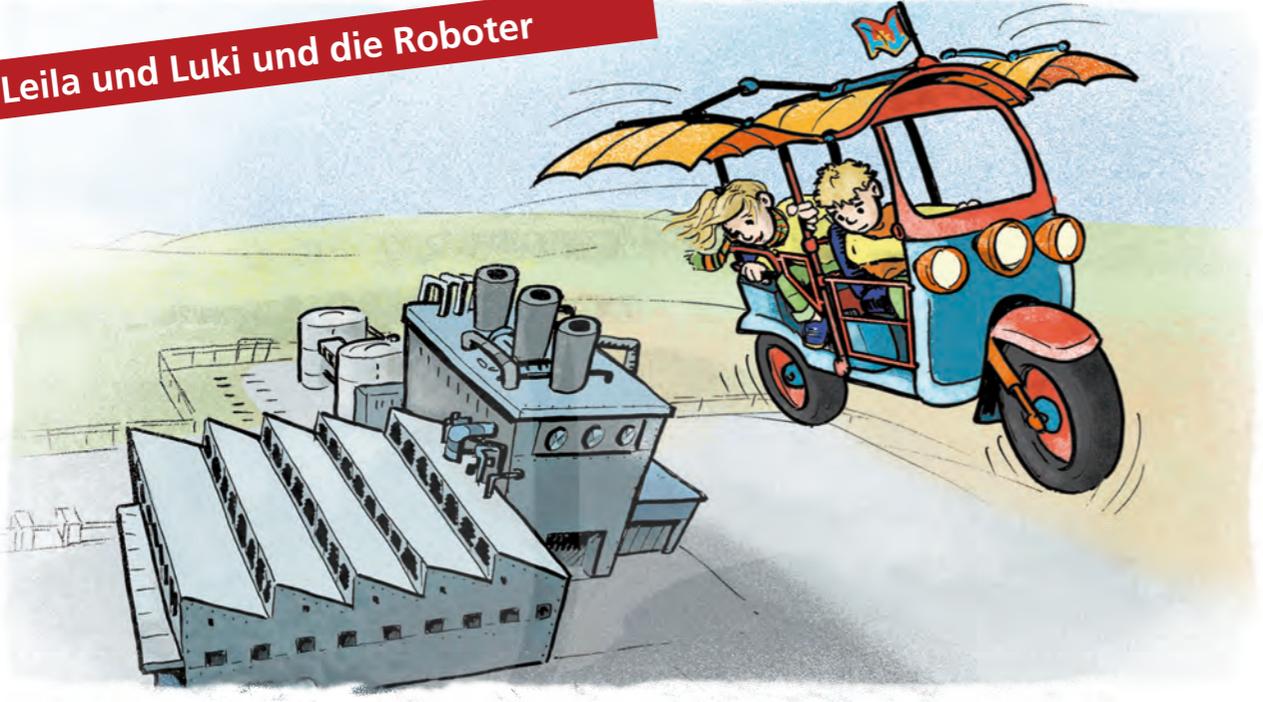
Ihr seid glücklich mit dem Schatz auf der Barbarossa zurück und feiert wild mit den anderen Piraten. Sie bringen euch das Piratenlied bei. Lernt das Lied auswendig und schunkelt Arm in Arm im Takt.

*Schiff ahoi! An Bord der Barbarossa, ahoi!
 Wir sind Piraten, wir segeln alle Winde:
 Nord, Ost, Süd und West.
 Wir sind Piraten, heute wird gefeiert,
 haltet alles fest!
 Schiff ahoi! An Bord der Barbarossa, ahoi!*

Info: Das Piratenlied als Audiodatei und das Notenblatt findet ihr im Internet unter: www.schulebewegt.ch > Umsetzen > Module > Zusatzmaterial > Bewegungsgeschichten



Leila und Luki und die Roboter



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra
 Bundesamt für Sport BASPO

«Leila, schau! Da drin ist alles aus Metall!», ruft Luki erstaunt. Die Kinder landen mit ihrem Tuk-Tuk auf dem Vorplatz eines supermodernen Fabrikgeländes. Alles glänzt und strahlt.

«Luki, sind das etwa Roboter, die da drinnen am Fließband stehen?», fragt Leila und schaut zu ihrem Zwilingsbruder. «Keine Ahnung», sagt Luki.

«Das müssen wir uns aus der Nähe anschauen!», sagt Leila. «Bist du sicher? Was ist, wenn sie uns sehen?», gibt Luki zu bedenken. «Sie sehen uns schon nicht. Komm jetzt, Angsthase!» Leila öffnet mutig eine Seitentür, die in die Fabrikhalle führt. «Pssst! Los, komm!» Luki zögert kurz, dann geht er hinterher. Die Zwillinge ducken sich hinter einem Gestell und linsen hervor. «Leila, kneif mich. Das kann doch nicht echt sein!» Auch Leila staunt und kneift Luki etwas heftiger als geplant. «Au! Nicht so fest», flüstert Luki.

Überall stehen Roboter, die an Fließbändern arbeiten. ① Sie sehen aus wie Menschen, die sich als Aludosen verkleidet haben. Mit ruckartigen Bewegungen legen sie kleine, runde Gegenstände in Schachteln. «Was tun sie da?», fragt Leila. Luki zuckt mit den Schultern. «Keine Ahnung. Sieht aus, als würden sie Eier abpacken...» Leila grinst. «Haha... meinst du, die feiern hier bald Roboter-Ostern?» – «Das sind keine Eier, sondern Bälle! Pssst! Siehst du den Mann dort oben, hinter der Glasscheibe?» – «Ja. Ich glaube, er steuert all diese Roboter!» ② Luki staunt. «So etwas will ich später auch einmal machen.» – «Aber dieser Mann sieht so grimmig aus wie Hugentobler. Willst du später etwa mal wie Hugentobler aussehen?» – «Auf gar keinen Fall!», schmunzelt Luki.

Die Zwillinge gelangen über eine Treppe nach oben und schleichen sich etwas näher an die Steuerzentrale heran. Jetzt sehen sie den falschen Hugentobler von hinten. Er steht an einem riesigen Pult, auf dem viele Knöpfe in allen Farben blinken. «Hehe! Ich werde euch die Ballspiele jetzt mächtig versauen. Wartet's nur ab», sagt der Mann am Pult grimmig. «Bälle! Wer mag denn schon Ballspiele?», lacht der Mann vor sich hin. Luki und Leila schauen sich an. «Leila, etwas stimmt hier ganz und gar nicht», flüstert Luki. Plötzlich drückt der falsche Hugentobler wahllos Knöpfe am grossen Pult. Die Zwillinge schauen gebannt zu...

Unten am Fließband sackt jetzt ein erster Roboter in sich zusammen und scheppert zu Boden. Ein zweiter Roboter fängt wie wild an zu rotieren. Er dreht sich

wie verrückt um sich selbst, und ein dritter Roboter beginnt andere Roboter mit Bällen zu bewerfen. Ein wildgewordener Haufen Roboter. ③ Am Ende des Fließbands fällt ein Ball nach dem andern zu Boden und die Roboter treten auf sie ein.

«Oje, Leila, wir müssen etwas tun!», flüstert Luki aufgeregt. «Aber was?» In dem Moment dreht sich der Mann am Pult um. Die Zwillinge können sich gerade noch rechtzeitig in einem angrenzenden Zimmer verstecken. Der Mann rennt an den Kindern vorbei und murmelt vor sich hin. «Hehe! Die Ballfabrik ist lahmgelegt. Bälle! Welcher Jockel mag schon Ballspiele?» «Luki, wir müssen zum Pult gehen und die Roboter stoppen!», sagt Leila und rennt in die Steuerzentrale. Ratlos steht sie am Pult. «Und welche Knöpfe müssen wir jetzt drücken?» – «Hier!», sagt Luki. «Ein Powerknopf.» Luki drückt, ohne viel zu überlegen. Die Roboter unten am Fließband stoppen abrupt. «Gut gemacht!» Leila strahlt erleichtert. «Jetzt müssen wir nur noch dem falschen Hugentobler das Handwerk legen.» Leila und Luki gehen vorsichtig die Treppe hinunter. Keine Spur vom falschen Hugentobler. Dafür hüpfen überall Bälle herum, und die Roboter liegen wie Altmetall neben dem Fließband. Einige zucken noch mit einzelnen Gliedern, andere stehen einfach so da. Ausgeschaltet.

«Oje, die armen Roboter», sagt Leila und versucht, die Roboter wieder aufzustellen. ④ Aber sie sind zu schwer. «Uff!» Auch als Luki hilft, schaffen sie es nicht. «Vielleicht sollten wir nochmals hoch in die Steuerzentrale gehen und versuchen, die Roboter wieder zum Laufen zu bringen?», schlägt Luki vor. «Ok!» Leila springt schon die Treppe hoch.

Am Pult angekommen, drückt Leila erst den Powerknopf. Das Fließband rollt an, die Roboter machen wieder unkontrollierte Bewegungen. Leila drückt schnell noch ein paar andere Knöpfe. «Ich drücke jetzt einfach auf die gleichen Knöpfe wie der Mann vorhin. Nur in der umgekehrten Reihenfolge. Den roten hier und zweimal den grünen und jetzt noch den gelben.» Es klappt: Die Roboter stehen auf und kicken die herumliegenden Bälle geschickt in die grossen Schachteln. Dann stellen sie sich wieder in einer Reihe ans Fließband und arbeiten weiter. «Toll!», ruft Luki. «Lass uns jetzt aber verschwinden, bevor der super-grimmige falsche Hugentobler wieder hier auftaucht.» – «Voll einverstanden», sagt Leila.

1 Roboterbewegungen

Wie bewegt sich ein Roboter? Sucht nach typischen Roboterbewegungen. Fangt in einer starren Position an. Bewegt nur einzelne Gelenke oder Körperteile (Handgelenk, Ellbogen, Schulter, Kopf, Hüftgelenk, Knie, Fussgelenk) und erstarrt dann wieder in einer Endposition.

Variante: Stellt euch in einen Kreis und nehmt eine Roboterpose ein. Ein Roboter fängt mit seiner Bewegung an. Am Schluss berührt er den nächsten Roboter links oder rechts neben ihm. Gebt so alle Roboterbewegungen im Kreis weiter. Könnt ihr auch mehrere Roboterbewegungen gleichzeitig im Kreis herum schicken?



3 «Crazy Roboter»

Erfindet einen eigenen «Crazy Roboter»-Tanz. Einen Vorschlag findet ihr unter www.schulebewegt.ch > Umsetzen > Module > Zusatzmaterial > Bewegungsgeschichten.

2 Kommandozentrale

Bildet eine Dreiergruppe. Zwei Roboter stehen Rücken an Rücken. Der Mechaniker versetzt die zwei Roboter durch Antippen in Bewegung. Folgende «Knöpfe» stehen zur Verfügung:

Brust	= gerade aus
Rücken	= rückwärts
Linke Schulter	= ¼-Drehung nach links
Rechte Schulter	= ¼-Drehung nach rechts
Kopf	= Stopp

Wenn dem Roboter ein Hindernis in den Weg kommt, läuft er an Ort und Stelle weiter. Ziel ist, dass der Mechaniker die beiden Roboter möglichst unfallfrei herumspazieren lässt und sie wieder zusammen und zum Stehen bringt.

Variante: Ein Roboter hat die Augen geschlossen. Ein Kind oder die Lehrperson gibt ihm Bewegungsanweisungen, um einen Gegenstand (z. B. Stift, Spitzer oder Etui) zu fassen und an eine bestimmte Stelle zu transportieren.



4 Roboter aufstellen

Bildet Dreiergruppen. Jemand von euch legt sich steif wie ein Roboter auf den Boden. Nun versuchen die beiden anderen den steifen Roboter aufzustellen. Dieser spannt dabei alle Muskeln an und bewegt keines seiner Gelenke mehr. Schafft ihr es, den Roboter aufzustellen? Wenn der Roboter zu schwer ist, kann ein weiteres Kind mitanpacken.

Leila und Luki und die Teufelsbrücke*



*frei erzählt nach der Schweizer Sage

EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

«Das ist ja grau hier.» Leila fröstelt und schaut an den hohen Felswänden hoch. Sie ragen am Rande eines Wegs in den Himmel, der neben einem tosenden Fluss verläuft. Weit und breit ist keine Brücke in Sicht. Weiter vorne sehen die Zwillinge ein paar Dorfbewohner. Sie tragen abgetragene, einfache Kleider und gestikulieren wild. Die Kinder fragen die Leute, was denn los sei. «Wir wollten eine Brücke über den Fluss bauen. Aber wir schaffen es nicht, die Felswände sind zu steil und der Fluss zu wild», erklärt eine alte Frau. «Es sind schon einige Leute ertrunken beim Versuch, auf die andere Seite zu kommen. Keiner traut sich mehr», fügt ein Bauer an. ❶ «Da kann nur noch der Teufel helfen!», sagt ein anderer Mann mit einem schiefen Grinsen. «Oha», sagt Leila. Denn plötzlich beginnt es zu stürmen. Der Wind reisst alle Blätter von den Bäumen und es scheint, als ob der Fluss noch lauter tose als zuvor. Leila und Luki schlagen die Hände vors Gesicht und versuchen sich so zu schützen. Plötzlich wird es wieder still und eine tiefe, donnernde Stimme ist zu hören. «Ihr habt mich gerufen?» Die Zwillinge trauen ihren Augen kaum. Vor ihnen steht ein grosses, rotes Wesen, ein Riese mit Ziegenbockbart und Ziegenfüssen. «Der Teufel!», ruft die alte Frau erschrocken. «Genau! Ich höre, ihr wollt eine Brücke über diesen wilden Fluss bauen – und ich soll euch dabei helfen?» Keiner der Dorfbewohner traut sich etwas zu sagen. Und auch Leila und Luki bringen keinen Ton heraus. Dann spricht der Bauer: «So ist es!» Er ertut ängstliche Blicke der anderen Dorfbewohner.

Der Teufel denkt einen Moment lang nach und kratzt sich am Ziegenbockbart. Leila flüstert Luki ins Ohr. «Ohne diesen Bart sähe der Teufel aus wie der Hugentobler vom Schrottplatz, findest du nicht?» Luki muss sich ein Lachen verkneifen, denn er spürt, dass die Situation sehr ernst ist. Er darf jetzt keinesfalls laut loslachen. «Also gut, liebe Dorfgemeinde. Ich werde euch die Brücke bauen. Morgen früh habt ihr sie», sagt der Teufel feierlich. Ein Raunen geht durch die Menschenmenge. «Als Gegenleistung fordere ich die erste Seele, welche die Brücke überquert.» Der Teufel macht eine Geste zum Fluss hin.

Die Dorfbewohner schlagen ein, teils freudig, teils ängstlich. Niemand möchte diese erste Seele sein, welche die Brücke überquert.

Am nächsten Morgen laufen Leila und Luki schnell zum Fluss. Tatsächlich: Der Teufel hat in nur einer Nacht eine stabile Brücke gebaut. ❷ Die Dorfbewohner stehen alle davor und staunen. Niemand hat bis jetzt auch nur einen Fuss auf die Brücke gesetzt. «Toll!», ruft ein Mann mit ironischem Unterton. «Jetzt haben wir eine Brücke und niemand traut sich rüber.» – «Und wer schenkt jetzt seine Seele dem Teufel, wer?», ruft eine Frau entrüstet. Die Dorfbewohner sind kurz davor, sich zu streiten. «Ich habe eine Idee!», ruft Leila, «Wie wäre es, wenn wir einfach einen Ziegenbock rüberschicken?» Die Dorfbewohner nicken. «Stimmt! Tiere haben auch eine Seele!», sagt einer. «Also los, das machen wir!» rufen alle begeistert. Und ein Bauer rennt schnell los, um in seinem Stall einen Ziegenbock zu holen. Eine Weile später lotst er seinen Ziegenbock über die Brücke. Alle lachen und umarmen sich. Der Ziegenbock hat es als Erster über den Fluss geschafft. Der Weg über die Brücke ist somit frei!

Doch dann erklingt wieder das laute Tosen des Flusses, begleitet von mächtigen Windstössen. Der Teufel erscheint auf der anderen Seite der Brücke. Er hebt den Ziegenbock auf und schleudert ihn den Dorfbewohnern vor die Füsse. «Das ist gegen unsere Abmachung! Ich wollte eine Menschenseele, keine Ziegenbockseele!» Seine Stimme donnert und bebzt. Er hebt einen grossen Felsen in die Luft. «Zur Strafe werde ich euch die Brücke zertrümmern!»

«Schnell, Luki, ins Tuk-Tuk!», ruft Leila und wirft Luki den Schlüssel zu. Er startet den Motor, hebt in die Luft ab und schwirrt dem Teufel mit dem Tuk-Tuk um den Kopf. Verwirrt versucht der Teufel, das Tuk-Tuk zu fangen, als wäre es eine lästige Fliege. Dabei fällt ihm der Stein aus den Händen. Der Felsen verfehlt die Brücke knapp und rollt ins Tal hinunter. Leila und Luki lachen. Und die Dorfbewohner klatschen in die Hände und freuen sich.

Am Abend feiern sie zu Ehren von Leila und Luki ein grosses Fest. ❸ Der Felsen liegt heute noch im Tal, und niemand vermag ihn dort wegzubewegen. ❹



1 Über den Fluss springen

Material: Malerklebeband (oder 2 Springseile)

Klebt auf den Boden parallel zueinander zwei Malerklebebandstreifen (je ca. 2 m lang, ca. 0,5 m voneinander entfernt). Das ist euer Fluss. Springt nun beidbeinig – ohne Anlauf – über den Fluss. Wer schafft es, ohne nasse Füße auf der anderen Seite zu landen? Versucht, über die ganze Flusslänge immer hin und her zu hüpfen.

Variante: Versucht, den Fluss mit nur einem Bein hüpfend zu überqueren (Bein bei jeder Ausführung abwechseln).

2 Brücke bauen

Material: 2 Zeitungsblätter pro Kind

Stellt euch auf der einen Seite des Schulzimmers auf. Durch das Schulzimmer geht ein reissender Fluss. Jedes Kind hat zwei Zeitungsblätter zur Verfügung. Versucht, so schnell wie möglich den Fluss zu überqueren, indem ihr die Zeitungen immer wieder vor euch hinlegt, bis ihr auf der anderen Seite angekommen seid.

Aber Achtung: Eure Füße dürfen dabei den Boden nicht berühren, ihr dürft nur auf den Zeitungen stehen. Berührt ihr trotzdem den Boden, müsst ihr wieder zurück an den Anfang. Wer hat den Fluss am schnellsten überquert?

Varianten

- Jeder von euch hat ein Zeitungsblatt zur Verfügung. Bildet zwei Gruppen und stellt euch in eine Reihe hintereinander auf euer Zeitungspapier. Findet einen Weg, wie ihr in der Gruppe am schnellsten von der einen auf die andere Seite des Flusses gelangt, ohne mit den Füßen den Boden zu berühren.
- Stellt Hindernisse (z. B. Stühle) in den Weg, denen ihr ausweichen müsst.



3 Dorftanz-Fest

Material: Tanzvideo

Musik: «Dr Seppel für diä Chlinä»

Luki und Leila haben es geschafft, den Teufel übers Ohr zu hauen. Jetzt wird ausgelassen gefeiert und getanzt. Lernt den Innerschweizer Tanz «Dr Seppel für diä Chlinä» und schwingt euer Tanzbein. Ein Video der Schweizerischen Trachtenvereinigung findet ihr hier: www.schulebewegt.ch > Umsetzen > Module > Zusatzmaterial > Bewegungsgeschichten. Dort ist auch der Link für den Download der Musik und der Schrittabfolge vermerkt (kostenpflichtig).



4 Felsen wegdrücken

Geht zu zweit zusammen und steht euch einander gegenüber. Legt eure Handflächen aneinander. Versucht, euren Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem ihr den Druck auf die Handflächen verringert oder verstärkt. Wer ist der stärkere Fels von euch beiden?

Achtung: Sorgt dafür, dass um euch herum nichts im Weg steht. Es muss genügend freien Sturzraum geben!

Varianten

- Versucht, die gleiche Übung auf nur einem Bein stehend zu machen (Beidseitigkeit beachten und Bein bei jeder Ausführung abwechseln).
- Bildet zwei Gruppen und stellt euch einander gegenüber auf. Auch hier legt ihr wieder eure Handflächen aneinander, allerdings so, dass jedes Kind die Handflächen von zwei Kindern berührt. Dazu müsst ihr euch ein wenig versetzt aufstellen. Welche Gruppe ist die stärkere Felsenkette? Wechselt bei einbeiniger Ausführung das Bein abwechselungsweise ab.

Leila und Luki unter Wasser



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Conférence suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

Eine ganze Weile schon schwebt das Tuk-Tuk über das offene Meer.

«So kommen wir nie nach Hause», jammert Luki.

«Das hat doch noch Zeit», beruhigt ihn Leila und schaut aufs Meer hinab. Wie es wohl unter Wasser aussieht?

Plötzlich macht das Tuk-Tuk einen Ruck und schnell, Nase voran, ins blaue Meer. Die Kinder müssen sich festhalten, so rasant geht die Fahrt. Immer tiefer taucht das Tuk-Tuk ins Wasser, bis es schliesslich vor einem riesigen Felsen zum Stillstand kommt. Luki und Leila steigen aus. Sie können sich jetzt nur noch schwebend fortbewegen. ❶

«Alles okay?», fragt Luki in der Tauchersprache.

«Schneller!», antwortet Leila und schwimmt voraus.

«Schau mal!», deutet ihr Luki.

Mit der Hand macht er das Zeichen für den Clownfisch. Leila wird ganz aufgeregt. Sie sieht einen frechen kleinen Hai, der einen anderen mit der Nase stupst. Doch leider hat sie das Zeichen für Hai vergessen – und so schwimmen die Haie weiter, ohne dass Luki sie entdeckt hätte. ❷

Luki zeigt Leila, in welche Richtung er jetzt schwimmen möchte. Übermütig macht er einen Purzelbaum. Doch, oh weh, durch den Wirbel wird eine kleine Krabbe angezogen.

«Pass doch auf!» Leila hebt die Hand.

Die kleine Krabbe zittert vor Angst mit allen ihren zehn Beinen.

«Wir müssen sie wieder nach Hause bringen», sagt Leila. Aber Luki kann sie nicht verstehen. Leila schwimmt voraus. Die kleine Krabbe sitzt auf ihrer Schulter und klatscht vor Freude mit ihren Scheren. Es scheint ihr zu gefallen, dass sie getragen wird.

Plötzlich zeigt Luki auf einen Felsen, auf dem eine Krabbenfamilie sitzt und wild mit den Scheren fuchelt. Da ist die kleine Krabbe zu Hause. Als sie sie abgesetzt haben, macht Luki Leila ein Zeichen, dass er zurück zum Tuk-Tuk möchte. Leila ist einverstanden. Doch kaum sind sie bei ihrem Gefährt angekommen, erleben die Kinder die nächste Überraschung. Ein riesiger Tintenfisch hat sich das Tuk-Tuk geschnappt und hält es mit seinen acht Armen fest. Dieser Tintenfisch guckt genau so energisch wie Herr Hugentobler, denkt Leila und versucht, einen Arm zu packen.

Doch alles Zerren und Ziehen nützt nichts. Der Tintenfisch will seine Beute nicht hergeben. Als die Kinder schon beinahe aufgeben wollen, kommt plötzlich die Krabbenfamilie angelaufen. Schnell zwicken und zwacken sie den Tintenfisch mit ihren Scheren. Der kitzlige Tintenfisch zuckt zusammen und kugelt sich vor Lachen. Endlich lässt er das Tuk-Tuk los. Leila verknüpft die Arme des immer noch lachenden Tintenfischs flink zu einem Knoten. ❸ Gerettet! Jetzt kann die Fahrt weitergehen.

«Danke!», ruft Luki und winkt der Krabbenfamilie zum Abschied zu. ❹

Bewegungsübungen

Leila und Luki unter Wasser



1 Stilles Land

- Es ist ganz still. Lauft im Klassenzimmer durcheinander als wärt ihr unter Wasser. Die Lehrperson macht eine einfache Bewegung. Kopiert sie. Dann zeigt die Lehrperson auf ein Kind, das seinerseits eine Bewegung vormachen soll, welche die ganze Klasse nachahmt. Das Kind bestimmt einen weiteren Kollegen ... usw.
- Viele Fische bewegen sich in einem Schwarm. Dabei nehmen die hinten schwimmenden Fische einen Richtungswechsel ganz schnell wahr und passen sich an. Probiert das zu zweit. Ein Fisch geht voraus und gibt Tempo und Richtung vor, der andere folgt ihm. Beginnt langsam und mit wenigen Richtungswechseln und steigert dann beides. Dann tauscht ihr die Rolle.

Varianten

- Versucht es auch zu dritt oder in einer grösseren Gruppe und schaut immer auf den vordersten Fisch.
- Versucht, neben dem Gehen noch andere Bewegungen im Schwarm zu machen (Drehen, Hüpfen usw.).



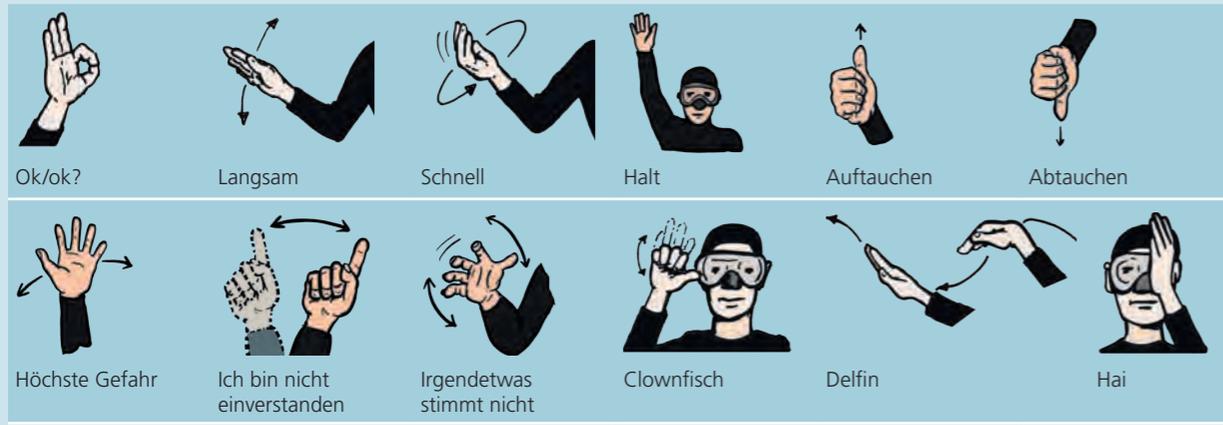
2 Tauchersprache

Unter Wasser wird mit Hilfe der Tauchersprache kommuniziert. Schaut euch die verschiedenen Zeichen an und übt sie zuerst gemeinsam in der Klasse. Bildet Zweiergruppen und versucht, den Dialog von Leila und Luki in der Geschichte nachzuspielen:

Luki: «Alles okay?»
 Leila: «Schneller!»
 Luki: «Schau mal! Ein Clownfisch!»
 ...

Varianten

- Wie kann Leila ihrem Bruder in der Tauchersprache mitteilen, dass sie Haie gesehen hat («Schau mal! Haie!»)
- Überlegt euch, was ihr eurem Tauchpartner sonst noch sagen möchtet. Erfindet selbst einen Dialog. Findet der Rest der Klasse heraus, worüber ihr sprecht?



3 Dem Tintenfisch das Handwerk legen

Material: 1 Springseil (oder Schnur) für zwei Kinder

Bildet Paare und knüpft den Fesselknoten nach folgender Anleitung:

	1. Leg das Seil vor dich hin. Überkreuze deine Arme und packe mit den Händen das Seil.		4. Lege die beiden Innenseiten der Ohren (die, welche unten in den Rüssel auslaufen) übereinander. So entsteht ein dritter Kreis: ein Elefantenkopf.
	2. Dreh deine Arme zurück in die Ausgangsposition (nicht mehr überkreuzen). Lass das Seil dabei nicht los.		5. Packe nun diesen «Kopf» und zieh ihn nach aussen, durch die Ohren hindurch. Zieh so fest wie möglich an.
	3. Lege das Seil vorsichtig ab: Du hast nun zwei Ohren und einen Rüssel.		Fertig ist dein Fesselknoten.

Nun kannst du – wie Leila beim Tintenfisch – die Handgelenke deines Partners durch die beiden Ohren stecken und vorsichtig an den zwei losen Schnüren zuziehen. Super gemacht, dein Tuk-Tuk ist gerettet!



4 Qualle Koralle

(Spiel der Gewinnerklasse des Jubiläumswettbewerbs aus Adelboden)

Bestimmt ein Kind zur Qualle (= Fänger; es können auch mehrere sein). Die Qualle steht auf einer Seite des Spielfelds. Alle anderen Kinder sind Fische. Sie stehen auf der anderen Seite des Feldes. Auf das Kommando «Qualle – Koralle» rennen sich die Fische und die Qualle entgegen. Wird ein Fisch von einer Qualle berührt, wird er zur Koralle und bleibt an Ort stehen. Beim nächsten Durchgang fangen die Korallen auch Fische, dürfen sich aber nicht von der Stelle bewegen. Die Qualle darf nur vorwärts rennen, die Fische dürfen in alle Richtungen rennen. Wer schafft es als letzter Fisch, den Quallen und Korallen zu entkommen?



Leila und Luki im Weltall



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

1 Leila und Luki fliegen und fliegen. Sehen können die beiden ... nichts. Einfach nichts. Dunkelheit umhüllt sie. Doch die Zwillinge haben keine Angst. Sie wissen: Sie sind sicher. Ihnen kann nichts passieren. Sanft werden sie in die Sitze des Tuk-Tuks gedrückt und fliegen immer weiter aufwärts. Und dann, plötzlich, schweben sie in der Schwerelosigkeit. Sie sind im Weltall angekommen. Sie können sogar für einige Sekunden das Steuer loslassen. Auch ihre Körper können sie ganz loslassen. Sie schweben. Leila und Luki schliessen für einige Zeit die Augen und geniessen dieses Gefühl im Körper. Jeder für sich, einfach schwerelos sein! Eine wohlthuende Ruhe breitet sich aus. Die Hände werden ganz weich und wohlig warm. Und auch die Füsse, der Kopf und die Schultern werden leicht. Um sie herum ist es ganz ruhig – fast so, als wäre man in einer verschneiten Landschaft, in welcher der Schnee jedes Geräusch dämpft.

Irgendwann öffnen Leila und Luki wieder die Augen. Und je länger sie so in der Dunkelheit schweben, umso mehr können sie erkennen. In der Ferne sehen sie ein paar Sterne. «Leila, siehst du das auch?» Die Sterne kommen immer näher. «Wir fliegen sehr schnell!», sagt Leila und lacht. Plötzlich vergeht ihr das Lachen, denn der Stern saust mit einer Riesengeschwindigkeit nur knapp am Tuk-Tuk vorbei. Die Zwillinge können gerade noch rechtzeitig ausweichen. 2 «Huaaaa! Das war knapp!», ruft Luki. «Das war gar kein Stern, das war ein Raumschiff!» Leila kneift die Augen zusammen. «Hey, und was schwebt da hinten?», fragt sie. «Nicht lachen, aber ich glaube, das ist ein Haarfön», schmunzelt Luki. Aber es ist nicht irgendein Haarfön. «Luki, das kann doch nicht sein, dieser Haarfön sieht ja genauso aus wie der, den wir bei uns zu Hause haben», wundert sich Leila. «Stimmt!» Auch Luki staunt. Immer mehr Gegenstände schwirren am Tuk-Tuk vorbei. Eine Kaktuspflanze, eine Kommode, sogar ein Kajütenbett tanzt in der Schwerelosigkeit! 3 Das Bett ist mit den gleichen Sticker beklebt wie dasjenige, welches bei den Zwillingen daheim steht. «Luki, denkst du manchmal auch an zu Hause?» – «Ja», gibt Luki zu. Einen Moment lang schweigen beide und denken an ihre Mutter und an ihren Vater. Ob sie sich Sorgen machen?

Doch dann werden die Kinder aus ihren Gedanken gerissen. In weiter Ferne sichten sie ein weiteres Flugobjekt. «Leila, siehst du auch, was ich sehe?», fragt Luki. Leila lacht. «Der sieht ja lustig aus!» Da kommt doch tatsächlich ein kleiner grüner Marsmensch auf sie zugeradelt. Ja! Er sitzt auf einem klapprigen Velo. Er tritt heftig in die Pedale, fährt nach oben und vollführt einen Looping. Dann sinkt er schnell nach unten. Und lächelt. 4 Er klopft höflich an die Windschutzscheibe des Tuk-Tuks. «Ähem, hallo! Ich bin Mars, der Marsmensch! Und ich habe ein kleines Problem. Vielleicht könnt ihr mir helfen?» Mars zeigt auf seinen Fahrradanhänger. Die Zwillinge erkennen einen riesigen Staubsauger. «Ich sollte den Müll im Weltall einsaugen, aber mein Staubsauger ist kaputt!» Leila und Luki sehen sich den Weltall-Staubsauger etwas genauer an. «Mit dem kannst du den Müll im ganzen Universum einsaugen?», fragt Leila bewundernd. «Ja, der Weltall-Staubsauger kann ganze Kommoden vertilgen, wenn er funktioniert», bestätigt Mars. 5 Luki schaut sich den Staubsauger etwas genauer an. «Wow, der ist ja kräftig! Und der Staubsack sieht ein bisschen aus wie Herr Hugentobler, findest du nicht, Leila?» Luki knufft Leila in die Rippen. «Wer ist Herr Hugentobler?», fragt Mars. «Ach, nur ein Schrottplatzbesitzer ...» Luki fällt Leila ins Wort: «... und der Besitzer dieses Tuk-Tuks! Aber das ist eine andere Geschichte.» Luki wendet sich wieder dem Staubsauger zu. «Wo klemmt's denn?» Er drückt auf einen grünen Knopf, worauf es einen lauten Knall gibt. Der Staubsauger «hustet» noch kurz, dann ist es wieder still. Doch etwas Kleines hat der Sauger ausgespuckt. Es ist ein wunderschöner Diamantring. Luki nimmt ihn heraus. «Guck, der hat dir vermutlich den Staubsauger verstopft.» – «Danke! Der ist ja schön», sagt der grüne Marsmensch bewundernd und streckt ihn Leila hin. «Den schenke ich Dir!» Leila guckt zur Seite und wird rot. «Danke.» – «Danke euch beiden! Ich muss jetzt aber wieder an die Arbeit», sagt Mars glücklich und fährt mit seinem klapprigen Fahrrad davon. «Der war ja nett.» Leila schaut ihm noch lange nach und steckt sich den Ring an den Finger. «Du hast dich jetzt aber nicht etwa in einen ausserirdischen Müllmann verliebt, oder?», schmunzelt Luki. «Sicher nicht!» Leila boxt Luki in den Oberarm. «Autsch!»



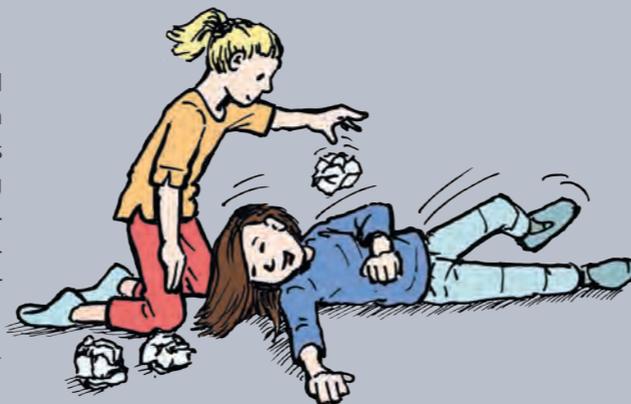
1 Fantasiereise

Euer Lehrer liest euch den Anfang der Geschichte vor. Schliesst dabei die Augen, entspannt euch und stellt euch vor, wie ihr mit Leila und Luki durch das Weltall schwebt.

2 Aufgepasst und ausgewichen!

Bildet Zweiergruppen und formt ein Stück Altpapier zu einem Knäuel (= Weltallmüll). Das eine Kind (A) legt sich mit dem Rücken auf den Boden. Das andere Kind (B) kniet sich neben den Kopf seines Partners und hält den Papierknäuel in der Hand. Kind B lässt nun so unauffällig wie möglich den Papierknäuel fallen. Kind A versucht, mit einer seitlichen* Drehung so schnell wie möglich dem Papierknäuel auszuweichen, so dass der Knäuel nicht seinen Kopf trifft. Tauscht die Rollen. Wer schafft es, dem ganzen Weltallmüll rechtzeitig auszuweichen?

***Achtung:** das Kind soll sich ganz seitlich abdrehen und nicht nur den Kopf zur Seite drehen.



3 Schwebende Stifte

Bildet Zweiergruppen und nehmt euch zwei Stifte. Stellt euch einander gegenüber auf und haltet die Stifte mit den Fingerkuppen eurer Zeigfinger. Versucht nun, die Stifte zusammen in der Luft zu führen, ohne dass sie zu Boden fallen. Sie sollen in der Luft «schweben».

Variante: Versucht auch im Schulzimmer herumzugehen, auf den Boden zu sitzen und wieder aufzustehen oder über einen Stuhl zu klettern, ohne dass die Stifte zu Boden fallen.



4 Velofahren

Stellt euch neben den Stuhl und imitiert mit euren Armen das Pedalen des Marsmenschen, indem ihr die Unterarme umeinander kreisen lasst. Nun fahrt ihr die Route des Marsmenschen ab:

Linkskurve – beugt euch nach links

Rechtskurve – beugt euch nach rechts

Ihr fahrt Slalom – Links- und Rechtskurve abwechselnd

Ihr fahrt mal langsam, mal ganz schnell

Varianten

- Im Sitzen auf dem Stuhl oder am Boden mit den Beinen pedalen. Der Marsmensch macht sogar einen Looping in der Luft: Könnt ihr das am Boden auch? **Vorsicht:** Genügend Platz schaffen!
- Zwei Kinder sitzen sich gegenüber und fahren zusammen Velo, indem sie die Fussflächen gegeneinander halten und pedalen.



5 Müllsauger

Vorbereitung: Viereckige Papierstückchen (z. B. aus Zeitungspapier) werden im Zimmer verteilt. **Vorsicht:** Die Papierstücke dürfen nicht zu klein sein, damit sie nicht verschluckt werden können.

Material: optional Trinkhalm

Ihr könnt Mars helfen, den Müll einzusammeln. Nehmt euch einen Trinkhalm. Zur Not geht es auch nur mit dem Mund. Wenn ihr ein Abfallpapierstückchen im Zimmer findet, saugt ihr es mit dem Trinkhalm an und transportiert es Richtung Mülleimer. Wenn die Puste nicht ausreicht, macht ihr dazwischen Pause. **Vorsicht:** Saugt keinen Staub am Boden ein, sondern nur die Papiere!



Leila und Luki und der schüchterne Geist Eberhard

schule bewegt



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

1 «Dong, Dong, Dong, Dong...!» – «Gleich ist Mitternacht», flüstert Luki. «Schau mal Leila, da unten steht ein riesiges Schloss!» – «Dort steht bestimmt ein komfortables Himmelbett für uns bereit!», freut sich Leila und gähnt. «Ich bin ja so müde.»

Die Kinder parkieren ihr Tuk-Tuk unter einer alten, knorrigen Linde. «Komisch, dass nirgends ein Licht brennt in diesem Schloss», sagt Luki. «Denkst du, es ist überhaupt bewohnt?» – «Das finden wir gleich raus», flüstert Leila. Vorsichtig laufen sie einen schmalen Weg entlang. Der Weg führt sie direkt zum Schloss. Wie von Zauberhand öffnet sich das Tor. «Ui», ruft Leila. «Die haben hier kein Licht, aber vollautomatische Türen.» – «Meinst du, hier gibt es Geister?», fragt Luki plötzlich und schaut sich vorsichtig um.

«Hallo Meister, klar gibt's hier Geister! Geister zäh wie Scheibenkleister!» Ein schauerliches Lachen erfüllt den Raum.

«Leila, hast du eben was gesagt?», fragt Luki.

Leila schüttelt den Kopf.

«Ich hab Angst», sagt Luki.

Wieder ertönt ein schauerliches Lachen. 2

«Siehst du, so erschreckt man die Leute. Kinder sind für uns Geister eine einfache Beute. Jetzt bist du an der Reihe, Eberhard!»

«Ja, Onkel Hugo! Ich will mir ganz fest Mühe geben», sagt eine zweite hellere und freundlichere Stimme. Und dann geht auch schon das Licht an.

«Ui!», ruft Luki. «Schau mal, wer da kommt.» Mit lautem Getöse stolpert ein Gespenst die Treppe runter. «Huhu! Ich bin der grausam fürchterliche Geist Eberhard, und ich erschrecke euch jetzt ganz fest! Huuuuuhhhhh! Fürchtet ihr euch schon? Oder muss ich weitergeistern? Ich sollte nämlich noch die Halle staubsaugen...» Luki und Leila müssen sich sehr anstrengen, um nicht einfach loszulachen.

Der fürchterliche Eberhard sieht alles andere als gefährlich aus. Mit seiner karierten Hose und seinem lila Hemd mit den hellgrünen Blümchen sieht er sogar richtig lustig aus. 3

Als die Kinder nicht reagieren, setzt sich Eberhard auf die Treppe und beginnt fast zu weinen. «Bitte, bitte, fürchtet euch vor mir», jammert er. «Nur ein wenig! Am liebsten ein wenig fest! Sonst wird Onkel Hugo böse. Und wenn er böse ist, hetzt er seinen gemeinen Schlosshund Bluti auf mich, und der ist aggressiver als eine Wespe im Hochsommer.»

«Eberhard! Mit wem redest du?», ruft die tiefe Stimme von oben.

«Du sollst ihnen Angst machen.»

«Ja, lieber Onkel Hugo!», ruft Eberhard. «Ich glaube, die Kinder fürchten sich schon ein wenig vor mir!» Flehend schaut er zu Leila.

«Hilfeeeeee!», schreit diese sogleich! «Luki, lass uns fliehen! Hier geht der fürchterliche Geist Eberhard um! Hast du auch so Angst?»

«Ja, Leila!», schreit Luki zurück. «Ich fürchte mich ganz schauerhaft! Komm, lass uns fliehen!» Und etwas leiser sagt er: «Am liebsten möchte ich in ein ganz abgelegenes Turmzimmer fliehen, wo es ein grosses Himmelbett gibt, in dem wir bequem schlafen können.» Eberhard strahlt und macht den Kindern ein Zeichen, dass sie ihm folgen sollen.

«Gut gemacht, Eberhard!», tönt die Stimme von Onkel Hugo. «Aus dir wird ja vielleicht doch noch ein brauchbarer Geist.» – «Dann muss ich morgen auch nicht staubsaugen?» – «Das sehen wir noch», sagt die Stimme.

Zusammen steigen sie eine steile Treppe hinauf. «Hier könnt ihr in Ruhe schlafen. Hierher kommt Onkel Hugo nie.» – «Danke, lieber Eberhard», sagt Leila. «Du bist das fürchterlich netteste Gespenst, dem wir jemals begegnet sind.» – «Schlaf gut, meine Lieben», sagt Eberhard. Und als sie am nächsten Morgen aufstehen, sehen die Kinder, dass Eberhard ihnen noch ein Picknick-Korb bereitgemacht hat.

«Tschüss, Ebi!», ruft Luki, als sie über das Schloss fliegen. Und Leila winkt ihm noch lange. 4



1 Entspannung

Dehnübungen entspannen die Muskeln und können auch durchgeführt werden, während die Lehrperson die Geschichte erzählt. Fass hinter dem Rücken mit der rechten Hand deine linke Hand und neige den Kopf zur rechten Seite, so als möchtest du mit dem linken Ohr die Decke berühren. Halte diese Position eine Weile und wechsle dann die Seite.

2 Geisterbahn

Ein Kind aus der Klasse schliesst die Augen. Alle anderen bilden eine Bahn durchs Schulzimmer und stellen sich dabei an die Tisch- und Stuhlkanten bzw. -ecken. Das Kind wird durch Geräusche von Gespenstern und Kreischlaute durch die Bahn geleitet. Die Kinder machen die Geräusche, sobald das Kind mit den geschlossenen Augen Gefahr läuft, sie oder die Möbel zu berühren.

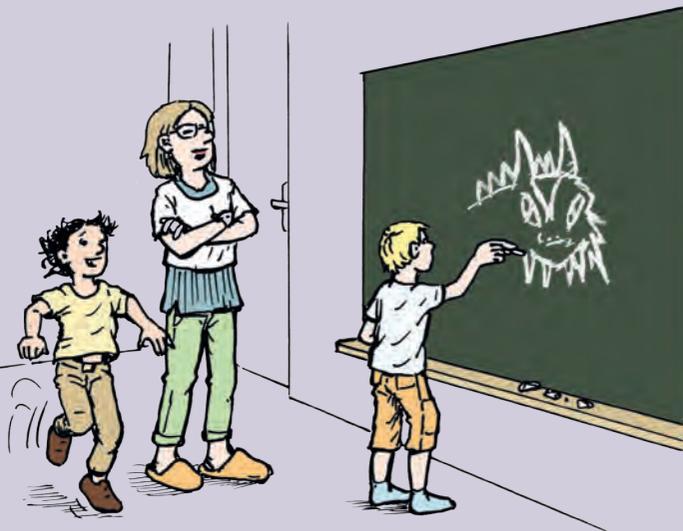


3 Unser Tafelgespenst

Zeichnet gemeinsam Eberhard an die Wandtafel. Die Lehrperson beginnt mit einem Strich und übergibt einem Kind die Kreide. Diese ergänzt Eberhard um einen weiteren Strich und gibt die Kreide an ein anderes Kind weiter. So geht es weiter, bis alle an der Reihe waren und Eberhard an der Wandtafel herumgeistert.

Varianten

- Weg zur Tafel auf einem Bein machen und zurück auf dem anderen Bein oder beidbeinig hüpfen.
- Die Kinder am Platz machen eine Bewegung, solange der Zeichner am Werk ist (z. B. auf einem Bein stehen, Hampelmann, die Füße berühren usw.).
- Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt und zeichnet je ihre eigene Version von Eberhard.



4 Besuch im Geisterschloss

Die Kinder sitzen in einem Kreis oder an ihrem Platz am Pult. Nun gehen sie selber auf eine Entdeckungsreise in ein Geisterschloss. Die Lehrperson erzählt folgende Geschichte (Anweisungen an die Kinder sind *kursiv*):

«Wir entdecken in der Ferne auf dem Feld ein dunkles, riesiges Schloss. Wir sind neugierig und gehen näher (*Schritte und Klatschen auf die Oberschenkel*). Wir betreten das Geisterschloss durch eine grosse Türe mit zwei Türflügeln (*Bewegung mit dem linken und dem rechten Arm, dazu ein quietschendes Geräusch machen*). Die Türe fällt hinter uns ins Schloss (*Türgeräusch nachahmen*). Im Schloss ist es sehr dunkel (*angestregtes Schauen*). Da bewegt sich doch etwas. Wir schauern leicht, aber wir gehen näher, um zu sehen, was es ist. Und wir trauen unseren Augen nicht. Es ist ...

Wir gehen weiter durch die grosse Eingangshalle (*Schritte und Klatschen auf die Oberschenkel*). Wir nähern uns langsam und vorsichtig einer weiteren Türe. Wir drücken die Türklinke runter und öffnen die Türe (*Bewegung mit dem linken und dem rechten Arm, dazu ein quietschendes Geräusch machen*). Auch diese Türe fällt hinter uns ins Schloss (*Türgeräusch nachahmen*). Wir suchen mit den Augen angestrengt den Raum ab. Und finden ...

So werden beliebig viele Räume durchschritten und immer harmlose Dinge entdeckt, die in Bewegung umgesetzt werden. Zum Beispiel: Pendeluhr, Staubsauger, Goldfischaquarium, hüpfende Pingpongbälle, Grossvater auf einem Schaukelstuhl, Toaster usw.

Hinter der letzten Türe aber taucht ein richtiges Schlossgespenst auf. Alle schreien laut und fliehen schnell durch alle Räume wieder ins Freie, indem sie die Bewegungen aller Räume in umgekehrter Reihenfolge machen.

Leila und Luki und das sprechende Mammut Almut

schule bewegt



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

«Lukiiiiiiii, wo bist du?» Leila springt nervös von einem Fuss auf den andern. Wo bleibt ihr Bruder nur so lange? Leila mag nicht warten. Und ausserdem ist es hier kalt wie in einem Kühlschrank. Ausgerechnet in der Steinzeit sind Leila und Luki gelandet. Dabei wollte Leila doch unbedingt baden gehen.

«Luki, bitte kommen ...!» Leila seufzt und reibt sich die Hände. Um sie herum stehen 26 Steinmännchen. Genauso viele, wie es Kinder in Luki und Leilas Klasse gibt. Die hat sie alle selbst gebaut. Bloss die Lehrerin fehlt noch. Aber die zu bauen ist Lukis Job, denn Frau Fröhlich misst mindestens 1 m 85 cm, und Leila hat genug vom Steineschleppen. ①

Sie läuft zu einem Steinbrocken. «Lukiiiiiiii, wo bist du?» Aber weit und breit ist kein Luki zu sehen.

Eigentlich wollte Luki ja nur schnell weg, um für sie beide etwas zum Essen zu suchen und um ein Feuer zu organisieren. Er hatte behauptet, er hätte vom Tuk-Tuk aus eine Feuerstelle und eine Rauchwolke gesichtet. Aber jetzt ist er schon mindestens seit zwei Stunden weg. Zumindest kommt es Leila so vor.

«Luki, wenn du nicht sofort zurückkommst, dann ...»

Leila überlegt. Fast hätte sie gerufen: «Dann spiele ich nie mehr ein Computerspiel mit dir!» Leila kichert bei dieser Vorstellung. Denn hier gibt es zwar Flüsse, Moore, Bäume und Gräser, aber sicher keine Computer. Ob es wohl Tiere gibt? Leila wird angst und bange. Was ist, wenn Luki von einem Höhlenbären gefressen wurde? Oder wenn er bei seiner Feuersuche einem unfreundlichen Neandertaler begegnet ist, der den armen Luki am Spieß braten möchte?

«Wäre ich doch nur mitgegangen», denkt Leila.

Plötzlich hört sie ein lautes Getrampel. Als sie sich umdreht, sieht sie ein braunes Tier, das auf sie zutrabt. «Stopp!», ruft Leila. «Renn mich nicht um! Und auch nicht meine schöne Steinmännchen-Schulklasse.»

Das Tier bremst knapp vor ihr. Ein bisschen sieht es aus wie ein langhaariger Elefant. «Bist du ein Mammut?», fragt Leila neugierig. Aber ziemlich sicher versteht das Mammut sie sowieso nicht, überlegt sich Leila. Doch da hat sie sich getäuscht. «Bingo!», ruft das Mammut. «Ich bin Almut, das Mammut. Und du bist ein Girl aus der Neuzeit!» – «Ganz genau!», ruft Leila erfreut.

Das Mammut senkt seinen grossen Kopf. «Ist dir kalt, dass du so zitterst?» Leila nickt. «Du musst ein Feuer machen, Kleine. Dann kannst du dich aufwärmen.» – «Aber das ist doch total kompliziert?» – «Quatsch mit Kräutern! Alles, was du machen musst, ist zwei Feuersteine aneinander reiben. Das kann jedes Neandertaler-Baby.»

Leila beginnt sofort mit der Arbeit. Wenn Luki zurückkommt, wird er mächtig staunen, dass sie bereits ein Feuer gemacht hat. Nach einer Weile schafft es Leila tatsächlich: Die ersten Funken sprühen.

«Ich hole dir ein paar trockene Äste!», ruft Almut und trabt davon. Kurze Zeit später schleppt Almut jede Menge trockenes Holz an. Leila macht ein Feuer. ②

«So, jetzt spielen wir <Steinschwindel> zusammen», freut sich Almut. «Das ist ein mega <chilliges> Steinzeit-Spiel.» Nach kurzer Zeit sind die beiden ganz darin versunken. ③

«Hallo! Ich bin wieder da!», ruft eine wohlbekanntere Stimme. «Das ist mein Zwillingbruder Luki!», freut sich Leila.

Luki kommt auf dem Tuk-Tuk angefahren. «Tut mir leid, ich habe kein Feuer gefunden, aber dafür hat mir ein sympathischer Neandertaler gezeigt, wie man es macht. Du musst nur ...»

«Das weiss ich schon längst», kichert Leila und zeigt auf die Feuerstelle. «Meine Freundin Almut hat es mir gezeigt. Hast du was zum Füttern?»

«Jede Menge Nüsse und Beeren», sagt Luki. Leila ist begeistert. ④

Zusammen spielen Luki, Leila und Almut noch eine Weile. Doch als es dunkel wird, möchten die Zwillinge weiterfliegen. «Wir sind auf dem Weg nach Hause», erklärt Leila.

«Aber bevor ihr geht, müsst ihr noch unbedingt ein <Steinzeit-Selfie> mit mir machen.» – «Und wie soll das gehen?», fragt Leila erstaunt. «Ganz einfach», erklärt Almut. «Wir gehen in die Höhle da drüben und malen ein Bild von uns dreien. Ist doch ganz einfach.»

1 Steinmännchen

Bildet Dreiergruppen und baut zusammen ein Steinmännchen im Freien. Wer schafft es, das grösste Steinmännchen zu bauen?

Variante: Baut ein x-Männchen im Schulzimmer (z. B. mit Magneten, Radiergummis, Etuis usw.).



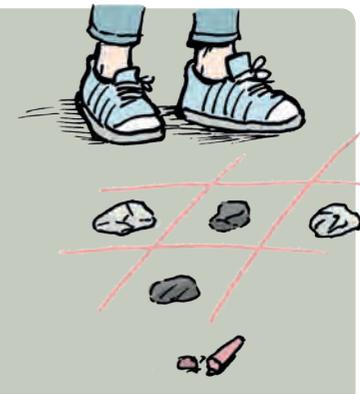
2 Feuer machen

Wie konnten die Menschen in der Steinzeit Feuer machen? Nehmt einen Bleistift zwischen die Handflächen und lasst ihn dort drehen, indem ihr die Hände hin und her bewegt. Was passiert mit den Händen und dem Bleistift?

3 Steinzeitspiele

In der Geschichte spielt Leila mit Almut «Steinschwindel». Probiert folgende Steinzeit-Spiele aus:

- **Steinschwindel:** In der Steinzeit konnten sich die Menschen in der Natur gut aus und hatten eine gute Beobachtungsgabe. Mit diesem Spiel kann das trainiert werden. Jedes Kind legt einen Stein in die Mitte. Alle schauen sich die Steine genau an und machen dann die Augen zu. Jemand darf einen Stein entfernen oder die Position von zwei Steinen tauschen. Die anderen müssen nun herausfinden, was verändert wurde.
- **Drei gewinnt:** Bildet Zweiergruppen. Malt auf dem Pausenhof ein Gitter mit 3×3 Feldern auf. Sucht euch je fünf Steine, die sich gut von den anderen fünf unterscheiden lassen. Setzt abwechselungsweise euren Stein in ein Feld. Wer zuerst drei seiner Steine in eine Linie, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt.



4 Jäger und Sammler

Jedem Kind wird der Name einer Frucht oder eines Tieres zugeteilt. Mehrere Kinder haben den gleichen Namen. Die Lehrperson ruft den Namen einer Frucht oder eines Tieres. Die entsprechenden Kinder tauschen schnell ihre Sitzplätze. Ruft die Lehrperson «Jäger!», tauschen alle Tiere die Plätze. Ruft sie «Sammler!», tauschen die Früchte die Plätze. Ruft sie «Jäger und Sammler!», suchen sich alle gleichzeitig einen neuen Platz.

Leila und Luki und die tickende Zeit



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |
 Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
 Conférence suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
 Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
 Conferenza svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
 Confédération suisse
 Confederazione Svizzera
 Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

1/2 Leila und Luki landen in einer riesigen Halle neben einem verlassenen Flugplatz. «Hier drin gibt's ja nichts als Uhren!», sagt Luki staunend. Anstelle von Flugzeugen, die auf ihren Abflug warten, ticken tausende Uhren in allen Grössen und Farben. «Was hast du gesagt? Ich höre dich so schlecht!», ruft Leila. Es ist so laut, dass sich die Zwillinge selbstgebastelte Ohrstöpsel in die Ohren stecken müssen. Vor allem, weil es jetzt gerade zur vollen Stunde schlägt. Es klingelt und bimmelt. Aus einer Kuckucksuhr spaziert ein weisser Hase heraus. «Hä? Da hätte doch eigentlich ein Kuckuck herauskommen müssen!», sagt Leila. Der Hase hüpf direkt auf die Kinder zu und ruft: «Ich habe keine Zeit, wir haben keine Zeit, wir werden keine Zeit haben, wir hatten keine Zeit. Schnell folgt mir!»

Der Hase düst fast mit Lichtgeschwindigkeit an den Kindern vorbei. Die Zwillinge versuchen, dem Hasen so schnell wie möglich nachzurennen. Sie müssen höllisch aufpassen, denn tausende Zeiger und Zifferblätter versperren ihnen den Weg. Ein richtiger Zeiten-Dschungel! Die Zwillinge klettern über Wecker, alte Sonnenuhren und riesige Standuhren. In der Mitte des Raumes können sie den Hasen wieder sehen, der ratlos vor einer grossen digitalen Zeitanzeige steht und murmelt: «Die Zeit bleibt gleich stehen. Ich habe keine Zeit, wir haben keine Zeit, wir werden keine Zeit haben, wir hatten keine Zeit.» Die Uhr zählt die Sekunden rückwärts. – «Sieht aus wie in einem James-Bond-Film!», sagt Leila. «Oh nein, ist das ein Countdown?», fragt Luki. «Was hat der Hase gerade gesagt? Die Zeit bleibt gleich stehen? Dann bleibt alles stehen, auch wir. Wir werden erstarren, einfrieren. Wenn das stimmt haben wir noch 3 Minuten, um das zu verhindern!»

Der Hase schaut verzweifelt auf seine Armbanduhr und sagt zu den Zwillingen: «Ich habe keine Zeit, wir haben keine Zeit, wir werden keine Zeit haben, wir hatten keine Zeit. Ihr müsst den Countdown stoppen! Ich kann das mit meinen Pfoten nicht machen.»

Leila und Luki schauen wie gebannt auf die Uhr, während die digitale Zeitanzeige weiter rückwärts läuft. «00:02:03, 02, 01, ...» – «Noch zwei Minuten», sagt Luki. Ein blaues, ein rotes und ein gelbes Kabel führen zur digitalen Uhr. «Los, wir müssen einen der drei Drähte durchschneiden!», ruft Leila. «Welches Kabel müssen wir durchschneiden, Hase?», fragt Luki. Der Hase antwortet: «Ich habe keine Zeit, wir haben keine Zeit, wir werden keine Zeit haben, wir hatten keine

Zeit, einer der drei Drähte muss nicht durchgeschnitten werden!» – «Oh, Mann. Dafür, dass die Zeit langsam knapp wird, redest du ganz schön viel», sagt Leila zum Hasen. «Ich habe keine Zeit, wir haben keine Zeit...». Doch Leila beachtet ihn nicht mehr. «Schnell, Luki, wir müssen vorwärtsmachen. Schneide das rote Kabel durch. In Agentenfilmen ist es meistens das rote Kabel.» – «Ok!» Luki zückt sein Sackmesser und setzt die Klinge an den roten Draht. Da ruft der Hase entsetzt: «Nein, so werden wir nie mehr Zeit haben! Rot ist kein Grün!» – «Ist der Hase farbenblind? Es gibt hier keinen grünen Draht!», kreischt Luki verschwitzt. «Danke Hase, du bist uns wirklich eine grosse Hilfe», seufzt Leila ironisch. Doch dann hat sie plötzlich eine Idee: «Ich hab's, Luki! Der Hase sagte doch, eines der Kabel muss nicht durchtrennt werden! Das heisst, wir müssen zwei Kabel durchschneiden! Und wenn der Hase uns sagt, Grün sei richtig, dann musst du Gelb und Blau durchtrennen! Grün ist die Mischfarbe von Gelb und Blau!»

Der digitale Countdown ist inzwischen bei 8 Sekunden angekommen. Luki scheint noch zu zweifeln, doch was bleibt ihm anderes übrig? Er hört auf seine Schwester, hält die Luft an und trennt das gelbe und das blaue Kabel auf einen Schnipp durch. Alle schauen gespannt auf die Zeitanzeige.

Die digitale Uhr stoppt bei 3 Sekunden. «Wuah, das war knapp!», ruft Leila erleichtert. «Wir haben es geschafft!» 3 – «Eine Minute kann ganz schön kurz sein!», seufzt Luki. «Aber nur, wenn es einem nicht gerade langweilig ist», lacht Leila. 4

Der weisse Hase schaut noch immer auf seine Armbanduhr. Dann sagt er zu den Zwillingen: «Jetzt habe ich wieder mehr Zeit. Ich danke euch!» Schnell verschwindet er hinter einem Berg von Armbanduhr. «Der hüpf so schnell wie Hugentobler vom Schrottplatz, wenn er aufs Klo muss», sagt Luki und Leila lacht. «Tja, irgendwann ist es Zeit, das Tuk-Tuk dorthin zurückzubringen. Was denkst du, Luki? Ist zu Hause jetzt Sommer- oder Winterzeit?» Luki zuckt mit den Schultern. «Ich bin zwar kein Hase, weiss aber trotzdem von nichts!» Beide lachen.



1 1, 2, oder 3: Zukunft, Gegenwart, Vergangenheit – Jetzt ist's vorbei!
 Die Geschichte wird vorgelesen. Der Raum wird aufgeteilt in die drei Zeitformen Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit. Bei jeder Zeitform müssen die Kinder das entsprechende Feld auswählen.



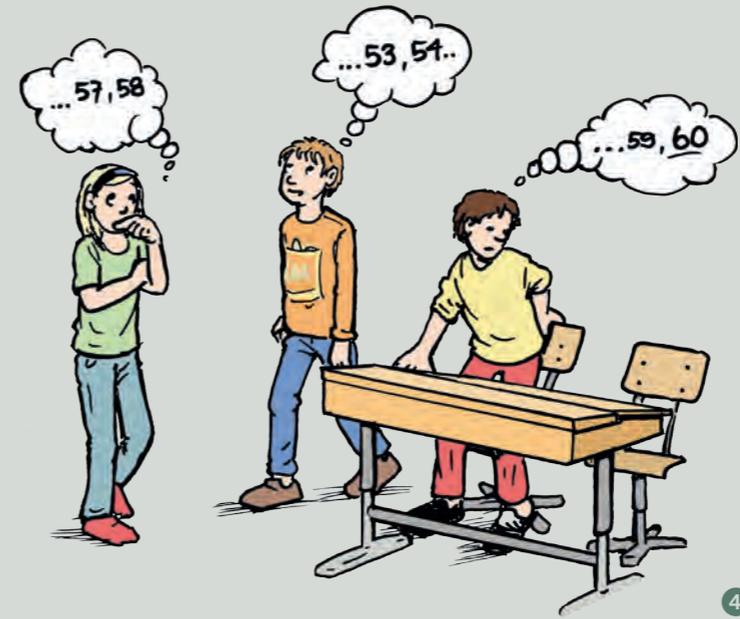
2 Zielwörter
 Die Geschichte wird vorgelesen. Die Lehrperson bestimmt vorher Zielwörter. Wenn die Kindern sie hören, machen sie eine einfache Bewegung (z. B. eine ganze Drehung, auf den Boden sitzen und wieder aufstehen, einen Strecksprung usw.).

Geeignete Zielwörter können sein: Leila, Luki, Hase, Zeit, Uhr, Kabel.

- Varianten**
- Eine Gruppe reagiert auf ein bestimmtes Zielwort, eine andere Gruppe auf ein anderes.
 - Anspruchsvoller: Mehrere Zielwörter werden auf die einzelnen Kinder verteilt.



3 Der Countdown läuft: Die Zeit bleibt stehen
 Stellt euch in einen Kreis. Zählt in der ersten Runde den Countdown von 10 rückwärts bis 0 und hüpfst dazu auf beiden Beinen. Bestimmt vorher ein Kind, das auf 0 eine Pose einnimmt. Die anderen Kinder im Kreis imitieren diese Pose. Sobald alle in dieser Position eingefroren sind, zeigt das erste Kind auf ein anderes, welches in der nächsten Runde die Pose vorgibt. Nun zählt ihr von 9 rückwärts bis 0. So geht es weiter, bis der Countdown bei 0 abgelaufen ist und alle Kinder in einer eingefrorenen Position stehenbleiben.



4 Zeit schätzen
 Die Kinder laufen im Raum herum und haben die Aufgabe, die Zeit zu schätzen. Nach einer bestimmten Zeit (z. B. 1 Minute) setzen sie sich an ihren Platz. Wer hat ein gutes Zeitgefühl?

Leila und Luki fliegen nach Hause
Ausstiegsgeschichte



EDK | CDIP | CDPE | CDEP
Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Bundesamt für Sport BASPO

«Ratter, knatter, quietsch!» – «Luki! Warum rumpelt unser Tuk-Tuk so komisch?»

Luki zuckt mit den Schultern. «Vielleicht ist irgendwo eine Schraube locker. Soll ich mal nach einem Schraubenzieher suchen?» Anstatt zu antworten, beugt sich Leila nach vorne. «He, Luki! Hast du die Hochhaus-siedlung da vorne gesehen? Findest du nicht, dass die Häuser ganz ähnlich aussehen wie die Regenbogen-häuser bei uns zu Hause?» – «Stimmt, die Häuser haben sogar die gleichen Farben: Orange, Gelb, Rot und Grün!», ruft Luki. – «Und da hinten, schau mal, so einen Tümpel gibt es bei uns doch auch!». Leila kichert. Das Tuk-Tuk fliegt über einen grossen Enten-teich. Zwei Enten schnattern aufgeregt. «Und da, der Schrottplatz!», ruft Luki erfreut. «Der sieht genauso aus wie der Schrottplatz von Herrn Hugentobler! Fehlt nur noch...». Weiter kommt er nicht, weil Leila noch etwas entdeckt hat: «Ich sehe einen Hund. Und der sieht aus wie Herrn Hugentoblers Pitbull Pitti! – Pitti-lein!» Von weitem sehen sie, wie der Hund in riesigen Sätzen hin und her springt. Dazu bellt er wild. Ein Mann kommt über den Platz gelaufen.

«Ui, der sieht auch ein bisschen aus wie...». Luki stöhnt dazwischen: «Oh, nein! Die Ähnlichkeit ist sehr gross. Zu gross! Dieser Mann ist Herr Hugentobler persönlich!» – «Hurra!», ruft Leila. «Das heisst, wir sind wieder zu Hause! Endlich!»

Das Tuk-Tuk fliegt eine scharfe Kurve und landet genau hinter Herrn Hugentoblers Werkstatt.

Leila springt vom Trittbrett. «Meinst du, er hat uns ge-sehen?», fragt Luki. Doch noch bevor Leila antworten kann, kommt Herr Hugentobler im Eilschritt auf die Bei-den zugelaufen! «Wie oft habe ich euch schon gesagt, dass das hier kein Spielplatz ist!», japst er wütend. Sein Kopf ist rot wie eine reife Tomate kurz vor dem Platzen. «Wenn ihr nicht sofort verschwindet, hole ich die Poli-zei!» Herr Hugentobler rudert aufgebracht mit seinen dicken Armen. Er ist nur noch wenige Meter von den Kindern entfernt.

«Nichts wie weg hier, Bruderherz!», ruft Leila. Pitti knurrt böse. «Schon gut, Pitti», beruhigt ihn Herr Hugentobler.

«Bitte nicht mehr ärgern! Wir sind schon so sehr weg, dass wir gar nicht mehr da sind!», ruft Leila und grinst. «Tschüss, Herr Hugentobler!», ruft Luki.

So schnell sie können, rennen die Kinder zum hinteren Tor hinaus. Herr Hugentoblers Hund bellt immer noch. «Braver Pitti! Du hast sie in die Flucht geschlagen», lobt ihn Herr Hugentobler und lacht laut. Dann tätschelt er dem Hund den Kopf. Pitti trottet zufrieden in seine Hundehütte.

Luki und Leila rennen schnell nach Hause.

«Wir sind wieder daheim!», ruft Leila so laut sie kann, nachdem Luki die Wohnungstüre aufgeschlossen hat. Ihre Mutter kommt aus dem Wohnzimmer gelaufen. Unter ihrem Arm klemmt ein dickes Buch.

«Luki! Leila! Wieso seid ihr schon da? Wolltet ihr nicht noch draussen spielen?»

Leila sieht ihre Mutter erstaunt an. «Aber Mama, wir waren doch die ganze Zeit draussen!» Luki holt tief Luft. Dann legt er los: «Wir waren bei den Robotern, im Dschungel, unter Wasser, im alten Ägypten, bei den Piraten und im Mittelalter und...» – «Du glaubst gar nicht, was wir alles erlebt haben!», unterbricht ihn Leila. «Habt ihr uns denn gar nicht vermisst?»

Die Mutter lächelt und schüttelt den Kopf. «Was ihr euch alles einfallen lasst...», seufzt sie. Dann schaut sie auf die Uhr: «Um 7 gibt es Abendessen. Bis dahin könnt ihr ruhig noch draussen spielen.» – «Aber...» Luki will protestieren, aber seine Mutter unterbricht ihn: «Ab an die frische Luft mit euch Stubenhockern!»

Luki und Leila schauen sich verwundert an. «Komm, wir gehen Enten füttern», sagt Luki schliesslich. «Gute Idee!», kichert Leila. «Für heute bin ich definitiv genug geflogen! Aber morgen...» – «...gehen wir wieder auf den Schrottplatz!», beendet Luki den Satz. Und grinst zufrieden.



1 Wahr oder falsch

Ihr habt viele Abenteuer mit Luki und Leila erlebt. Habt ihr immer gut aufgepasst? Die Lehrerin macht nun Aussagen zu den Geschichten. Sind sie richtig, stellt ihr euch auf den Stuhl* und nickt. Sind sie falsch, setzt ihr euch auf den Boden und schüttelt den Kopf.

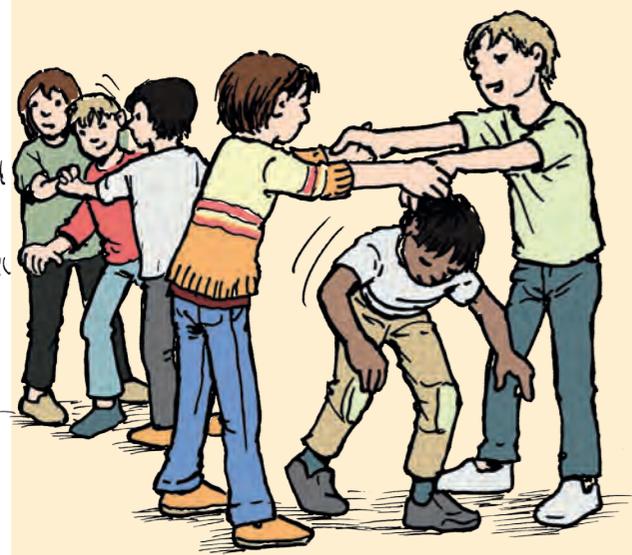
***Vorsicht:** Bei Drehstühlen nur aufstehen.

Wahr

1. Leila und Luki waren bei den Piraten.
2. Herr Hugentobler schimpft mit Leila und Luki als er sie entdeckt.
3. Leila und Luki wollen am nächsten Tag wieder auf den Schrottplatz.
4. Herr Hugentobler heisst Vladimir zum Vornamen.
5. Luki kann rappen.
6. Leila ist mutig.

Falsch

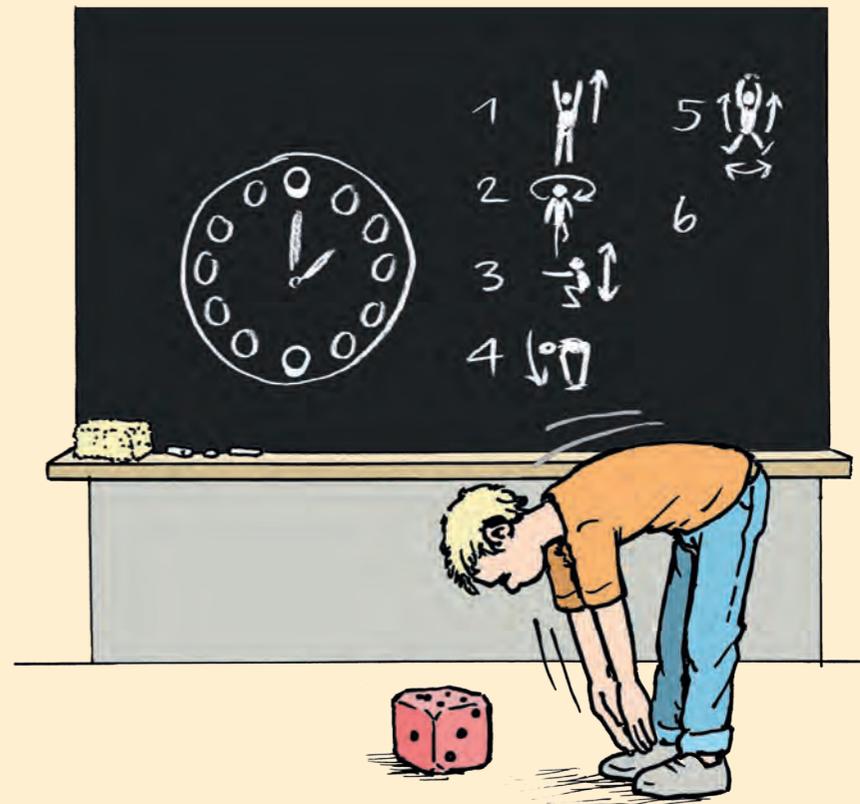
1. Leila und Luki waren in China.
2. Herr Hugentobler bietet Leila und Luki etwas zu trinken an.
3. Leila und Luki wollen nie wieder auf den Schrottplatz.
4. Herr Hugentobler heisst Tomas zum Vornamen.
5. Luki kann Auto fahren.
6. Leila ist schüchtern.



2 Ententeich

Geht zu dritt zusammen und bildet einen Ententeich mit einer Ente in der Mitte. Dazu halten sich zwei von euch an den Händen und bilden einen Kreis (= Teich). Der Dritte ist die Ente und stellt sich in die Mitte des Teichs. Wenn die Lehrerin «Ente» ruft, fliegen alle Enten aus und suchen sich einen neuen Teich. Die Teiche bleiben stehen. Auf den Ruf «Teich» lösen sich die Teiche auf und suchen sich eine neue Ente. Die Enten bleiben dabei stehen. Auf das Kommando «Ententeich» bewegen sich alle im Raum und dürfen nach Belieben die Rolle wechseln.

Variante: Das gleiche Spiel funktioniert auch mit anderen zusammengesetzten Wörtern aus der Geschichte (z. B. mit Hundehütte [Hunde und Hütten] oder Schrottplatz [Schrott und Plätze]).



3 Luki und Leila auf der Flucht vor Hugentobler und Pitti

Material: Würfel, 2 oder 4 Magnete in verschiedenen Farben

Zeichnet eine Uhr an die Wandtafel mit Kreisen für die Ziffern. Auf 12 Uhr und auf 6 Uhr werden zwei verschieden farbige Magnete gesetzt. Macht zwei Gruppen, eine für Luki und Leila, eine für Hugentobler und Pitti. Definiert für jede Würfelzahl eine Bewegung (z.B. 1 = Strecksprung, 2 = ganze Drehung, 3 = Kniebeuge, 4 = Zehen berühren, 5 = Hampelmann, 6 = auf einem Bein hüpfen) (Beidseitigkeit beachten und Bein bei jeder Ausführung abwechseln). Die erste Gruppe würfelt und wiederholt die entsprechende Bewegungsübung gemäss der Würfelzahl. Dann rückt ihr mit eurem Magneten im Uhrzeigersinn um die gleiche Anzahl vor. Wer eine 3 würfelt, darf als Gruppe wählen, ob sie im Uhrzeigersinn weiterfahren möchte – oder die Richtung wechselt und das Spiel dann gegen den Uhrzeigersinn weitergeht. Euer Ziel ist es, die andere Gruppe einzuholen (beide auf der gleichen Ziffer) oder zu überspringen. Habt ihr das geschafft, gibt es einen Punkt. Wer fängt den anderen zuerst ein?

Variante: Es können auch vier Gruppen gebildet werden (Leila, Luki, Hugentobler, Pitti). Luki und Leila spielen zusammen gegen Hugentobler und Pitti und umgekehrt. Wenn eine Gruppe gewürfelt hat, darf sie entscheiden, ob sie den eigenen Spielstein oder den Spielstein der Mitspielergruppe bewegen will und so dem Gegner entkommt bzw. ihn einholt.