

KITUHIT

2020/2021

GYMA UND GYMO ENTDECKEN DIE SCHWEIZ



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Reisewege	4
Auf und rund um den See	6
Schweizer Nationalgestüt, Avenches	8
Schloss Chillon	10
Ausflug in den Zolli (Zoo in Basel)	12
Augusta Raurica, bei den Römern	14
Rheinfall	16
Erlebnistag auf dem Titlis	18
Die Olma	20
Verkehrshaus in Luzern	22
Sechseläuten	24
Maislabyrinth	26
Schoggifabrik	28
Papiliorama, Kerzers	30

Legende

SK =	Schwedenkasten
SR =	Schaukelringe
LB =	Langbank
Ki =	Kind
LP =	Leiterperson
p.G. =	pro Gruppe
p.Ki =	pro Kind

Herausgeber: Schweizerischer Turnverband

Mitarbeit: Fachbereich Kinderturnen

Illustration: Janine Manns, Aarau

Ausgabe: Januar 2020

Reproduktion: Für STV-Mitglieder unter Quellenangabe erlaubt

Einleitung

Zusammen mit Gyma und Gympo entdecken wir mit den Kindern im Kinderturnen die Schweiz. Wir lernen Sehenswürdigkeiten sowie Bräuche kennen und Entdecken die Vielfalt unseres Landes.

Ziel

Der Kituhit 2020/2021 beinhaltet viele Übungs- und Spielevorschläge zum Thema, aus denen Lektionen zusammengestellt werden können. Die Stoffsammlungen sollen dazu dienen, vielseitige Lektionsinhalte zu planen und umzusetzen, Erfolgserlebnisse zu ermöglichen und motivierende Lektionen zu gestalten. Die Stoffsammlungen helfen, die Bewegungsgrundformen zu erwerben, vielseitig und spielerisch anzuwenden.

Durchführung

- 1. Die Leiterperson meldet die Gruppe mit dem Anmeldeformular «Kituhit» unter www.stv-fsg.ch an und erhält den Zugangscode zum Downloadbereich.**
2. Mindestens sechs Sehenswürdigkeiten oder Bräuche (müssen nicht hintereinander sein) werden aus den Inhalten der Stoffsammlungen vermittelt. Die Themen «Reisewege» und «auf und um den See» können für Einleitungen, Übergänge und Ausklänge verwendet werden und zählen nicht zu den sechs Sehenswürdigkeiten und Bräuche.
3. Nach der Durchführung wird das Postenblatt an die Geschäftsstelle des Schweizerischen Turnverbandes gesendet. Alle Kinder von STV-Vereinen, die den Kituhit mitgemacht haben, erhalten ein kleines Präsent.

Lektionsgestaltung

Zur Gestaltung der Turnstunden ist folgender Aufbau hilfreich:

- Einleitung und Aufwärmen (physisch und psychisch)
- Hauptteil (vertiefen der Bewegungsgrundformen)
- Ausklang/Lektionsschluss

Reisewege

Unterwegs sein in der ganzen Schweiz kann man mit vielen verschiedenen Verkehrsmitteln.
Mit der Bahn, dem Auto, dem Velo, dem Schiff, dem Postauto, dem Sportflieger oder zu Fuss.

	Übung/Spiel/Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Gruppenübung	Bewegungsgeschichte Die LP erzählt den Weg und alle stellen diesen mit Bewegungen dar. Wir laufen von zu Hause an die Bushaltestelle: laufen, gehen Wir gehen auf den Bus, alle einsteigen: alle hintereinander in einer Reihe, LP ist Chauffeur. Wir nehmen den Helikopter: alle fliegen durch die Halle mit einem Propeller. Usw.	laufen	
	Lied Interpretationen CD «Reisefieber» Andrew Bond Hat diverse Lieder von verschiedenen Verkehrsmitteln.	rhythmisieren	Musik
	Mit dem Zug Eine LB auf den Radwägeli ist der Zug. Die Ki setzen sich darauf und die LP zieht und/oder stösst den Zug.		LB
	Mit dem Zug Der Zug fährt auf den Gleisen (Linien auf dem Hallenboden). Immer ein Ki ist eine Lokomotive und gibt den Weg vor, weitere Ki sind die Wagen und hängen sich an die Lok (an den Schultern halten) und alle fahren als Zug, ein Zug oder mehrere Züge.	laufen	
	Tunnelfahrt Die ½ Gruppe bildet paarweise einen Tunnel, indem sie sich vis-à-vis stehen und die Hände oben zusammen halten. Die anderen Ki bilden Züge und fahren durch die Tunnels.	laufen	
Partnerübung	Mit dem Zug Immer zwei Ki stehen hintereinander und halten sich seitlich einen Stab. Sie laufen kreuz und quer durch die Halle als Zug (Lok und Wagen). <i>Variante:</i> das hintere Ki (Wagen) kann die Augen schliessen und sich führen lassen.	laufen	Gym. Stab p. G.
Gruppenübung	Mit dem Auto Jedes Ki bekommt ein Gymnastikring als Steuerrad. Alle fahren in der Halle kreuz und quer. Motorengeräusche nachmachen. Wenn «rot» gezeigt wir müssen alle stehen bleiben und bei «grün» dürfen alle fahren. Auf der Autobahn schnell fahren, Innerorts langsam fahren.	laufen	Gym. Ring p.Ki rote Signal grünes Signal

Spiel	<p>Mit dem Taxi 3–4 Ki sind Taxifahrer und haben ein Taxi (Reif). Der Reif ist auf Hüfthöhe. Die anderen Ki sind Passagiere. Die Taxifahrer fahren zu einem oder mehreren Ki und laden diese ins Taxi (Reif) ein. Die Passagiere sagen wohin sie wollen, das Taxi fährt los und bringt sie zum Endpunkt (kann auch zwischen einem Geräteaufbau gespielt werden).</p>	laufen	Reifen
	<p>Taxi und Bus Alle stehen auf dem grossen Kreis. Taxi (Ki im grünen Reifen) und Bus (Ki im blauen Reifen) laufen um den Kreis herum. Die Bus- und Taxifahrer dürfen immer ein Ki, das auf dem Kreis steht, einladen und mit ihm zusammen eine Runde fahren (beide Ki im Reif). Nach einer Runde steigt der Fahrer aus und der Passagier wird zum Fahrer und es beginnt wieder von vorne.</p>	laufen	Reifen
Posten	<p>Mit dem Postauto Immer 3–4 Ki steigen in ein Postauto (SK-Zwischenteil) und fahren zusammen.</p>	laufen heben tragen	SK-Zw
Gruppen- übung	<p>Zu Fuss Musikinterpretation «Chliini Schritt und grossi Schritt»</p>	laufen rhythmisieren	CD «Chrüsümüsi Chräbs» Andrew Bond
Posten	<p>Fussweg Einen Weg über schon aufgestellte Geräte suchen. Balancieren über LB = über eine Brücke, Klettern über einen SK = über einen Berg/Hügel wandern, etc.</p>	balancieren klettern	Grossgeräte
Gruppenübung	<p>Mit dem Velo Alle liegen auf dem Rücken und fahren mit den Beinen in der Luft Velo. LP erzählt wo wir durchfahren. Berg auf = langsam, Berg ab = schnell.</p>		
Einzelübung	<p>Mit dem Sportflieger Papierflieger basteln. Den Papierflieger von einem Flugplatz (Hallenseite) zum anderen Flugplatz (andere Hallenseite) werfen. Immer wo er landet stehen bleiben und von dort wieder werfen. Mit wie vielen Zwischen-Stopps kommt der Sportflieger an sein Ziel?</p>	werfen	Papier für Papierflieger
Posten	<p>Landeanflug Den Papierflieger so werfen, dass er auf dem Flugplatz (Reifen/Matte) landen kann.</p>	werfen	Papierflieger Reifen Dünne Matte
Spiel	<p>Musik-Stopp Verkehrsmittel Zur Musik durch die Halle rennen bei Musik-Stopp zeigt die LP ein Kärtli, dies erfüllen dann die Ki. Bild Velo: alle liegen alleine auf den Rücken und fahren in der Luft Velo mit den Beinen. Bild Auto: immer zwei Ki zusammen, setzen sich nebeneinander wie in einem Auto. Bild Zug: die ganze Gruppe bildet eine Kolonne.</p>	laufen	Bilder (Velo, Auto, Zug)

Auf und rund um den See

Es gibt rund 1'500 Seen in der Schweiz, die grössten liegen am Jura-Nordfuss (Genfersee, Neuenburgersee, Bielersee), im Mittelland (Bodensee, Zürichsee), in den Voralpen und am Alpennordhang (Thunersee, Brienersee, Zugersee, Vierwaldstättersee) sowie am Alpensüdhang (Luganersee, Langensee).

Auf allen grossen Seen werden Seerundfahrten angeboten.

www.schweizersee.ch

	Übung/Spiel/Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Posten	<p>Passagierschiff Ein Kasten-Oberteil wird umgedreht auf Gymnastikstäbe gelegt und ist das Schiff. Immer zwei Ki setzen sich hinein. Ein Ki schiebt das Schiff vorwärts auf den Stäben, ein zweites Ki holt hinten die Stäbe, die nicht mehr gebraucht werden, und legt sie vorne wieder hin.</p>	stossen laufen	SK-Oberteil Gym. Stäbe
Gruppenübung	<p>Segelschiff Alle sitzen im Grätsch-Sitz hintereinander. LP vorne als Kapitän. Alle singen «Schiffifahre uf em See, cha me schöni Sache gse, chunnt dr Wind und chunnt dr Sturm, fällt das schöne Schiffli um». Dazu hin und her (re/li) schaukeln und beim Sturm zur Seite fallen.</p>	schaukeln	
Posten	<p>Motorboot Das Ki sitzt auf dem Rollbrett und stösst sich mit den Händen vorwärts. Kann auch von einem anderen Ki (Motor) geschoben werden</p>	gleiten schieben	Rollbrett
Stafette	<p>Ruderboot Immer 4–5 Ki sitzen im Grätsch-Sitz auf deinem Leintuch (Ruderboot). Durch Rutschbewegungen auf dem Po sich als Gruppe vorwärts bewegen.</p>	rutschen	Leintuch
Posten/Partnerübung	<p>Wasserski fahren Auf Teppiche stehen und sich an einem langen Seil vorwärts ziehen.</p>	ziehen rutschen	Teppich langes Seil
	<p>Wasserski mit Boot Ki steht auf den Teppichen und wird von einem anderen Ki an einem Seil oder Reifen gezogen.</p>		Teppich Seile oder Reifen
Posten	<p>1 m/3 m Sprungbrett Vom SK auf die 40er-Matte springen. Sprung nach Wahl (kein Kopfsprung oder Salto). 3 m Brett, von der Sprossenwand auf die 40er-Matte springen, nur gerade mit den Füßen voraus.</p>	springen	SK 40er-Matte Sprossenwand
Posten	<p>Sprungbrett Vom SK mit drei Elementen auf das Minitramp springen und auf der 40er-Matte landen.</p>	springen	SK Minitramp 40er-Matte

Posten	Schwimmen Bäuchlings auf ein Rollbrett liegen und mit den Armen auf der Seite vorwärts stossen.	rollen	Rollbret
Spiel	Fisch-Fangis 1–2 Ki sind die Fischer (Fänger) alle anderen Ki sind die Fische. Wer gefangen wurde wird in einen Kessel (gekennzeichneten Platz) gebracht. Die gefangenen Fische können erlöst werden, indem ein freier Fisch vorbei schwimmt und diesen mitnimmt (berührt oder Handklatsch).	laufen	Spielbändel
	Fischer (analog «schwarzer Mann») Ein Ki beginnt als Fischer, die anderen Ki rufen «Fischer, Fischer wie tief isch s'Wasser?», der Fischer ruft zurück (Antwort kann sich der Fischer selber ausdenken) z.B. «20 Meter», Ki rufen «und wie chömme mir über dr See?» Fischer z.B. «ruckwärts schwimme». Alle (auch der Fischer) versuchen so zur anderen Seeseite zu kommen, ohne vom Fischer berührt zu werden. Wer berührt wurde wird auch zum Fischer.	laufen	

Schweizer Nationalgestüt, Avenches

Das Schweizer Nationalgestüt befindet sich in Avenches im Kanton Waadt. Es wurde 1899 gegründet und wird seit dem Jahr 2000 als Kompetenzzentrum für die Haltung und Zucht von Pferden geführt. Es dient auch der Unterstützung und Förderung der Freibergerpferde sowie der Aus- und Weiterbildung und der Forschung.

Quelle: de.wikipedia.org/wiki/Schweizer_Nationalgestüt

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungs- grundform	Material
Spiel	<p>Die wilden Pferde fangen 2–4 Ki sind die Angestellten des Gestüts. Jedes hat einen Spielbündel einer anderen Farbe. Sie müssen die Pferde einfangen, indem sie diese mit dem Spielbündel berühren. Die eingefangenen Pferde müssen in ein Gehege (Matte auf der ein Spielband der Farbe des Pferdefängers liegt) gebracht werden. Welcher Angestellte fängt am meisten Pferde? <i>Variante:</i> Sobald zwei Pferde im Gehege sind, wird das erste wieder befreit</p>	laufen	Spielbündel 4 dünne Matten
Stafette	<p>Die Pferde sind hungrig Gruppen von 3–4 Ki bilden. In der Halle sind Bilder (Bild nach unten) von Nahrungsmitteln für Pferde (Karotten, Heu, Äpfel...) sowie Bilder von verschiedenen Pferden, Eseln usw. verteilt. Alle Ki laufen und drehen eine Karte um. Ist auf der Karte etwas abgebildet, was die Pferde essen, nehmen sie die Karte mit und legen diese in die Futterkrippe (Reifen) ihrer Gruppe und suchen eine nächste Karte. Finden sie ein Pferd, drehen sie die Karte wieder um, lassen diese an Ort und Stelle und machen eine Übung (Sprung über eine Bank oder Hockwende über eine Bank). Welche Gruppe hat ihre Pferde am besten gefüttert?</p>	laufen springen stützen	Bilder Reifen 1–2 LB
	<p>Pferderennen Zu zweit, ein Ki (Reiter) sitzt auf einem Putzlappen (Sulky) und hält sich am Reifen (Zaumzeug) fest. Das zweite Ki ist das Pferd und zieht den Sulky. <i>Variante:</i> Zu dritt, zwei Ki ziehen das dritte auf einem Leintuch sitzend durch die Halle.</p>	ziehen ziehen	Putzlappen Reifen Leintücher
Gruppen- übung	<p>Heuwagenfahrt Die Ki müssen das Heu an einen anderen Ort bringen (umgedrehte 16er-Matte). Je zu zweit nehmen sie Anlauf um die Matte bis zu einer vorgegebenen Linie zu stossen.</p>	stossen	16er-Matte
Posten	<p>Heuballen verschieben Zu zweit oder zu dritt müssen die Ki Heuballen verschieben (Medizinball auf Rollbrett legen) in dem sie diese auf einer geraden Linie oder im Slalom stossen.</p>	stossen	Rollbretter Medizinbälle
Gruppenübung	<p>Training der Rennpferde Um zu gewinnen, muss man immer schneller laufen können. Die Ki drehen laufend in der Halle Runden. Bei jeder Querseite laufen sie schneller. Mehrmals trainieren, jedes Ki sollte sein Alter in Minuten rennen können. <i>Variante:</i> kleine Hindernisse aufstellen (Slalom, kleine Hürden)</p>	laufen	Dünne Matten Malstäbe Pylonen Hürden

Parcours	<p>Das Reitturnier Hindernisse (Böckli, Bänke, hohe und niedrige Kasten, dünne Matten, niedriges Reck, Hürde usw.) werden in der Halle aufgestellt. An jedem Hindernis wird ein farbiger Punkt befestigt. Jedes Ki erhält eine Karte mit einer Farbfolge (3–5). Die Hindernisse müssen auf verschiedene Weise überwunden werden: überspringen, darüber steigen, unter dem Hindernis usw. Die Reihenfolge der Farben auf der Karte muss befolgt werden. <i>Variante:</i> zu zweit, ein Ki zeigt den Parcours, das andere macht ihn nach.</p>	laufen springen	Geräte der Halle Farbkarten
Gruppenübung	<p>Die Springkonkurrenz (Pferderennen) Im Kreis sitzend</p> <p>Folgende Szenen: Startbox: Ungleichmässig auf Oberschenkel patschen Start: Hände ruhig auf Oberschenkel legen Uns los/galoppieren: Schnelles, regelmässiges patschen auf Oberschenkel Hürden: Pantomimisch mit beiden Händen über imaginäre Hürden springen Wassergraben: Das Geräusch von ausspritzendem Wasser mit den Fingern zwischen den Lippen mit Zischlaut imitieren Holzbrücke: Mit den Fäusten auf die Brust klopfen Tribüne (Kinder): Kreischen und zujubeln Tribüne (Erwachsene): Klatschen Tribüne (General): Militärisch grüssen Kurve: Normal galoppieren und in Kurve liegen (rechts oder links) Kamerateam: Filmen nachahmen ... etc. Schlussspurt: Schneller trab Zieleinlauf: Hände zur Siegerpose hochziehen Tiere belohnen und loben: Pantomimisch «klopfen» und Zucker geben</p> <p><i>Variante:</i> in einem grossen Kreis stehend. Traben und galoppieren an Ort. Hohe Sprünge an Ort, weite Sprünge ein Sprung nach vorn. Am Ende sind alle in der Mitte des Kreises und man klopft auf die Schulter seines Nachbarn um ihm zu gratulieren.</p>	laufen springen	

Schloss Chillon

Das Schloss Chillon befindet sich am Ufer des Lac Léman in Veytaux (Gemeinde zwischen Villeneuve und Montreux). Das längliche Schloss ist 110 Meter lang und 50 Meter breit, der Wachturm erreicht eine Höhe von 25 Metern. Das Schloss ist eine wichtige touristische Sehenswürdigkeit. Zuerst war es im Besitz der Savoyen, danach, zwischen 1536 und 1798, waren die Berner die Burgherren. Heute ist das Schloss im Besitze des Kantons Waadt und ist als historisches Denkmal eingestuft. Jedes Jahr besuchen mehr als 300'000 Personen das Schloss.

www.chillon.ch

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Tanz	<p>Willkommenszeremonie Die LP spielt ein Musikstück (sur le pont d'Avignon). Die Ki laufen im Rhythmus durch die Halle. Sobald die LP die Musik unterbricht (nach dem Text comme ça), bilden die Ki im Zentrum einen Kreis und jedes Ki führt die vorgezeigte Übung aus (z.B. in die Augen sehen, ihm die Hand drücken, seinen Namen nennen, sich verbeugen usw.).</p>	tanzen rhythmisieren	Musik
Spiel	<p>Ritter und Pferde Die Hälfte der Ki sind Ritter. Je zwei dieser Ritter versuchen zusammen, die Pferde mit Lassos (Handfassung der beiden Ritter) zu fangen. Ist ein Pferd eingefangen, wird es zum Ritter (Rollentausch) und ein Ritter wird zum Pferd.</p>	laufen	
Stafette	<p>Das Turnier Es werden kleine Gruppen gebildet, jeder dieser Gruppen wird ein Teil der Sprossenwand zugeteilt. An verschiedensten Orten und verschiedenen Höhen der Sprossenwand werden Spielbündel angebracht. Die Ki klettern auf die Sprossenwand und lösen jedes Mal ein Spielbündel. Welche Gruppe hat als erste alle Spielbündel seiner Sprossenwand entfernt? <i>Variante:</i> Die Übung in die andere Richtung ausführen, d.h. die Spielbündel an der Sprossenwand festmachen anstatt sie zu entfernen.</p>	klettern laufen	Sprossenwand Spielbündel
Posten	<p>Prinzessinnen- und Prinzen-Schule Jedes Ki bekommt eine Krone oder ein Sandsäcklein. Mit diesen auf dem Kopf müssen sie unter, über oder durch Hindernisse (LB, SK-Teile...) gehen.</p>	balancieren	Sandsäckli
	<p>Verteidigung Mit Kanonenkugeln (Bällen) auf Pylonen welche auf einem SK stehen, zielen und diese runter werfen.</p>	werfen	Bälle Pylonen SK
	<p>Späher Auf den Aussichtsturm (Sprossenwand) klettern und Umgebung beobachten. Nach Gefahren Ausschau halten. Wieder runter klettern oder springen.</p>	klettern springen	Sprossenwand 40er-Matte
	<p>Schatztruhe aufräumen In der Schatztruhe (Reifen) liegen viele Edelsteine und Diamanten (PET-Flaschendeckel, Knöpfe usw.). Diese nach Art, Form und Farbe sortieren (Laufwege einbauen).</p>	laufen	Reifen Gegenstände

Partner- übung	Übergabe des Zepters Zwei Ki stehen sich gegenüber. Ein Ki hält ein Gymnastikstab. Wenn es den Stab loslässt muss das andere ihn fangen bevor er auf den Boden fällt.	fangen	Gymnastikstäbe
Tanz	Prinzessinnen- und Prinzen-Tanz Mit Krone oder Sandsäcklein auf dem Kopf führen die Ki einen eleganten Tanz aus.	tanzen rhythmisieren	Sandsäckli Musik
Spiel	Drachenfangen Die Ki stehen sich auf zwei Linien gegenüber. Die einen sind Drachen, die anderen sind Prinzen. Die LP erzählt eine Geschichte. Wenn das Wort «Drachen» vorkommt, müssen die Drachen die Prinzen fangen, wenn «Prinz» ausgesprochen wird, müssen die Prinzen die Drachen fangen.	laufen	Geschichte
	Die Hexe lebt im Wachturm Die Ki bilden einen Kreis in dessen Zentrum sich die Hexe mit ihrem Stab (zusammengerollte Zeitung) befindet. Die LP nennt den Namen eines Ki und die Hexe versucht, dieses an den Beinen zu berühren, bevor das Ki seinerseits einen Namen rufen kann. Gelingt es der Hexe, das Ki an den Beinen zu berühren, tauschen die beiden Ki ihre Rollen.	laufen	Zeitung

Ausflug in den Zolli (Zoo in Basel)

Der «Zolli» ist der zoologische Garten in Basel. Er befindet sich im Stadtquartier Basel-Bachletten am Fluss Birsig. Er wurde 1874 eröffnet und ist somit der älteste Zoo der Schweiz. Mit 6060 (2018) Tieren in 513 Arten (57 Säugetierarten, 87 Vogelarten, 31 Reptilienarten, 6 Amphibienarten, 214 Fischarten und 118 Arten an wirbellosen Tieren) besitzt er auch mit Abstand den grössten Tierbestand. Aufgrund von Züchterfolgen wie bei Panzernashorn, Zwergflusspferd oder Westlichem Flachlandgorilla wurde der Stadtzoo weit über die Landesgrenzen hinaus bekannt und gilt daher, trotz seiner relativ kleinen Fläche von rund 11 Hektaren, als einer der bedeutenden Zoos von Europa. Im Jahr 2018 zählte er 928'239 Besuchende.

Quelle: www.zoobasel.ch

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungs- grundform	Material
Spiel	<p>Der Bär ist los Alle Ki stehen beisammen und es werden 3–4 Bären (Fänger) bestimmt. Die LP erzählt eine Geschichte von einem Bär. Jedes Mal, wenn der Bär erwähnt wird, laufen die Ki los und die Bären versuchen je ein Ki zu fangen. Wer gefangen worden ist, wird auch ein Bär.</p>	laufen springen	Bären- geschichte
	<p>Der Löwe ist ausgebrochen Die Ki in 3er-Gruppen einteilen. Sie bestimmen selbst, einen Löwen und zwei Wärter. Der Löwe springt los, während die Wärter auf drei zählen und danach versuchen den flüchtenden Löwen einzufangen. Die Rollen werden getauscht, bis jedes Kind einmal der Löwe war.</p>	laufen springen	Evtl. Spiel- bündel
Posten	<p>Affenschaukel Die Ki schwingen vom SK am Klettertau durch die Luft und landen auf einem weichen Untergrund.</p>	schwingen	Klettertau SK 16er-Matte
	<p>Eine Hängematte für die Affen Die Ki (max. zwei) steigen in die Matte und setzen oder legen sich hinein. Ein anderes Ki stösst die Matte an.</p>	schaukeln	SR Dünne Matte 4 Seile
	<p>Auf dem Affenberg Mit zwei SK und div. Matten (40er, 16er usw.) einen Mattenberg bauen. Die Ki können sich nun austoben.</p>	klettern rollen	2 SK div. Matten
	<p>Frösche auf Seerosenblättern 8–10 Medizin- oder Basketbälle unter eine 16er-Matte legen. Auf jeder Seite mit je zwei Matten (aufeinanderliegend) begrenzen.</p>	balancieren	Medizinbälle / Basketbälle 8 dünne Matten 16er-Matte
	<p>Bei den Ziegen im Stall Im Zolli hat es auch Ziegen die besonders gerne über alte Baumstämme klettern und vom Dach ihrer Hütte oder von Felsen springen. Mit div. Geräten eine kleine Bewegungslandschaft aufstellen (siehe Bild im Download).</p>	klettern stützen	div. Geräte

Partnerübung	<p>Kräftemessen bei den Löwen Die Ki drücken ihre Hände zusammen und versuchen sich aus dem Gleichgewicht zu bringen.</p>	kämpfen	Dünne Matten
	<p>Balgende Löwenkinder Immer zwei Ki versuchen sich gegenseitig den hinten im Hosenbund befestigten Spielbündel zu klauen.</p>	raufen	Spielbündel
Spiel	<p>Fütterung der Seelöwen 2/3 der Ki sind Seelöwen stehen auf dem Innenkreis und warten auf ihr Fressen. Die restlichen Ki sind Wärter, stehen auf dem Aussenkreis, und füttern die Seelöwen mit Fischen (Bällen). Die Seelöwen fangen die Fische und legen sich einen Fischvorrat (im Ballwagen) in der Kreismitte an.</p>	werfen fangen	div. Bälle Ballwagen
Gruppenübung	<p>Futter für die Fische Die Ki dürfen heute bei der Fütterung der Fische mithelfen. Die Ki werfen von einer Linie Fischfutter (div. Gegenstände) in verschiedene Aquarien (Kastenteile, Reifen, Eimer, Matten).</p>	werfen	div. Wurfgegenstände div. Auffangbehälter
Gruppenspiel	<p>Die lange Riesenschlange Die Ki halten sich in einer Kolonne an den Schultern und bilden eine Schlange. Diese balanciert über die Hallenlinien. Dabei sprechen die Ki den Text:</p> <p>«E Schlange gnüsst dä Sunneschy chrücht am grosse Fells verbie fangts dänn mit em Räge a verschwindet sie, so schnell sie cha.»</p> <p>Am Ende des Textes springen alle Ki möglichst schnell auf die Sprossenwand oder einen anderen höheren Teil.</p>	laufen klettern	Sprossenwand

Augusta Raurica, bei den Römern

Die Blütezeit der Römer in Augusta Raurica war um 240 n. Chr. Augusta Raurica im Gebiet der Dörfer Augst und Kaiseraugst ist heute eine Ausgrabungsstätte, ein Forschungszentrum sowie ein Museum mit eindrücklichen Ruinen und reichen Funden, mit Workshops und Führungen.

www.augustaurica.ch

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Stafette	<p>Tic tac toe mit Münzen Die Ki erhalten zu zweit einen Zettel auf welchem das Spielfeld für Tic tac toe eingezeichnet ist und einen Stift. Sie laufen nun nacheinander zum Zettel und zeichnen entweder ein o oder x auf den Zettel. Wer zuerst drei x oder drei o in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) hat, hat gewonnen (dieses Spiel kann auch mit 2 x 3 verschiedenen Knöpfen gelegt werden).</p>	laufen	Vorlage Stifte
Posten Gladiatoren	<p>Münzspiel, Himmel und Hölle Reifen Hüpfmuster (Himmel und Hölle) auf den Boden legen. Einen Knopf (Münze) in den ersten Reif werfen und hüpfend (Beine abwechseln) zurückholen. Spiel wiederholen, bis alle Reifen erreicht wurden (einbeinig oder Beidbeinig springen)</p>	springen	6–10 Reifen Knöpfe
	<p>Gladiatoren bezwingen Ki stehen sich auf einer Bank (jüngere Ki Breitseite oben) gegenüber und versuchen sich von der Bank zu schubsen. Ein Kissenbezug, gefüllt mit einem aufgeblasenen Wasserball dient als Hilfsmittel. Es gelten nur «Schläge» von der Hüfte abwärts bis zu den Füßen. Wer kann sich länger auf der Bank halten? <i>Variante:</i> Schwertkampf mit halbiertes Wassernudel.</p>	raufen	1–2 LB 2 Wasserbälle 2 Kissenbezüge Wassernudeln
	<p>Gladiatorenkampf Zwei Gladiatoren stehen sich auf einer Matte gegenüber und versuchen sich, mit den Händen von der Matte zu stossen. <i>Variante:</i> Mit den Schultern, der Hüfte oder Rücken an Rücken stossen.</p>	kämpfen	Dünne Matte
	<p>Treffen An der Sprossenwand Reifen aufhängen und versuchen Sandsäckli durch die Reifen zwischen den Sprossen hindurchzuwerfen.</p>	werfen	Sprossenwand Reif Sandsäckli
	<p>Steinstossen Mit beiden Händen versuchen die Ki einen Medizin- oder Basketball auf eine Matte oder in ein Kastenteil zu werfen.</p>	werfen	Medizin- / Basketball dünne Matte / SK-Teil
	<p>Hufeisenwerfen Malstab und grosse Pylone in einer Turnhallenecke aufstellen und Reifen versuchen darüber zu werfen.</p>	werfen	Malstab grosse Pylone Reifen

Spiel	<p>Wildschweine fangen 2–3 Fänger fangen die Wildschweine ein und bringen sie ins Gehege (2–4 Langbänke, je nach Standort). Die Wildschweine können durch beidhändiges Abklatschen wieder erlöst werden.</p>	laufen	2–4 LB Spielbündel
Stafette	<p>Schweinchentreiben 2–3 Gruppen bilden. Langbank auf die erste Linie stellen. Jede Gruppe steht hinter einer Langbank. Mit Sandsäckli zielen sie nun auf eine Kartonschachtel und versuchen diese über die nächste Linie zu «schieben». Sobald die Schachtel eine weitere Linie erreicht hat, trägt die gesamte Gruppe die Langbank zur nächsten Linie und beginnt von neuem. <i>Variante:</i> In der Mitte eines Papierblatts einen kleinen Schnitt machen und den Knoten eines aufgeblasenen Ballons durchziehen und ankleben (Schweinchen). Nun erhalten die Ki Zeitungseiten und versuchen durch wedeln mit den Zeitungen das Säuli durch die Halle zu treiben.</p>	werfen	2–3 LB 2–3 Schachteln Sandsäckli Papier Ballone Klebestreifen Zeitungen
	<p>Wasserleitung legen Ki bilden eine Kolonne. Einen blauen Ball von vorne nach hinten zwischen den Beinen hindurch geben. Das hinterste Ki nimmt den Ball, rennt zum Beginn der Kolonne. Welche Gruppe hat zuerst einen Weg von A nach B zurückgelegt? <i>Variante:</i> Denn Ball über den Köpfen durchgeben.</p>	laufen	Bälle
Gruppen- übung	<p>Münzen sortieren (analog Flohspiel) Mit einem grösseren Knopf verschiedene Knöpfe in den Reif spicken. Evtl. als Wettkampf, welche Gruppe hat am meisten Münzen gesammelt?</p>		Reifen Knöpfe
Partner- übung	<p>Römisches Bad Eine Schaummassage auf dem Rücken des vor sich liegenden Ki.</p>		Evtl. mit Schwamm

Rheinfall

Der Rheinfall, gehört zu den drei grössten Wasserfällen in Europa. Der Rheinfall befindet sich auf dem Gebiet der Gemeinden Neuhausen am Rheinfall im Kanton Schaffhausen (rechtsufrig) und Laufen-Uhwiesen im Kanton Zürich (linksufrig), rund vier Kilometer westlich unterhalb der Stadt Schaffhausen.

Der Rheinfall hat eine Höhe von 23 Metern, eine Breite von 150 Metern und in der Mitte des Wasserfalls eine Tiefe von 13 Metern. Bei mittlerer Wasserführung des Rheins stürzen im Rheinfall 373 Kubikmeter Wasser pro Sekunde über die Felsen (mittlerer Sommerabfluss: etwa 600 m³/s).

Quelle: Wikipedia

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungs- grundform	Material
Gruppenübung	<p>Vom Bahnhof Schaffhausen zum Rheinfall Wir fahren mit dem Bus von Schaffhausen ins Zentrum von Neuhausen. 3–4 Ki bilden eine Kolonne (die Ki fassen sich an den Schultern, das Vorderste erhält einen Gynastikring als Steuerrad). Das vorderste Ki ist der Chauffeur und läuft los. Die Fahrt führt durch Malstäbe und zwischen SK durch und LB entlang. Regelmässig den Chauffeur auswechseln.</p>	laufen	Malstäbe SK LB Gym. Ring
	<p>Elektrobus Neu gibt es in Neuhausen Zentrum einen selbstfahrenden Elektrobus. Dieser wird von einem Computer gesteuert. Das hinterste Ki ist nun der Computer (GPS-System) und lenkt den Bus mit «Druckzeichen» auf den Schultern des vorderen Ki. Das Signal wird von den Ki weitergegeben und so der Bus vom hintersten Ki gesteuert. <i>Variante:</i> Nur zu zweit und das vordere Ki hat die Augen verbunden.</p>	laufen	Augenbinden
Spiel	<p>Spiel Fährmann (analog weisser Hai) Im Rheinfallbecken kann man verschiedene Bootsfahrten buchen: Fahrt zum Rheinfallfelsen, Rundfahrten oder eine Fährfahrt von einem Ufer an die gegenüberliegende Uferseite. Der Bootsmann entscheidet wer und unter welchen Voraussetzungen mitfahren darf. Ein Ki ist der Fährmann. Alle anderen fragen den Bootsmann: «Fährimaa dörfed mir mit dir fahre?» Der Fährmann teilt uns nun mit, wie wir zu ihm kommen müssen: Auf allen Vieren, hüpfend, kriechend usw.</p>	springen robben kriechen	
Posten	<p>Bootsfahrt zum Rheinfallfelsen Ein Ki sitzt in einem Boot (Teppich) und wird von einem anderen Ki gezogen vom Rheinfallbecken bis zum Rheinfallfelsen. Auf der Fahrt müssen sie der Gischt vom Wasserfall ausweichen (um Pylonen).</p>	ziehen gleiten	Teppichresten Seile

Posten	<p>Rheinfallfelsen Angekommen am Fusse des Rheinfallfelsens geht es nun sehr steile Treppenstufen empor zur Aussichtsplattform des Felsens. Sprossenwand hoch klettern. Oben angekommen durchs Fernrohr schauen (zwei zusammengeklebte WC-Papierrollen mit Bändel) die Aussicht an. Den anderen Ki in der Halle zuwinken. Auf der anderen Sprossenwandseite klettern wir wieder auf den Boden und warten aufs Boot.</p>	klettern	Sprossenwand (ausgeklappt) Fernrohr 4 dünne Matten
	<p>Eisenbahn-/Fussgängerbrücke über den Rheinfall Über den Rhein, ganz kurz vor dem Wasserfall führt eine Brücke für die Eisenbahn und die Fussgänger über den Rhein. Auf den SK klettern, über LB gehen (evtl. Schmalseite oben) vom zweiten SK runter springen.</p>	balancieren springen	2 SK LB 40er-Matte
	<p>Seil-Park Über Hängebrücke gehen. Seile in Barren einbinden und von Seil zu Seil gehen. Evtl. LB in Barren einbinden (Breit- oder Schmalseite oben).</p>	balancieren	Barren Seile LB
	<p>Spielplatz mit Rutsche Vor das Reck einen SK stellen, LB an Reck einhängen. Auf SK steigen, aufs LB sitzen und runter rutschen.</p>	rutschen	SK LB Reck 1–2 dünne Matten
	<p>Slackline Von einem Reck-Gestell zum anderen (evtl. eines dazwischen auslassen) eine Slackline spannen. <i>Variante:</i> Reckstange so tief wie möglich einspannen.</p>	balancieren	Slackline Reck 2–4 dünne Matten
	<p>Angler am Rheinfallbecken Mit einer Angel Fische (Klötze mit Haken versehen) angeln. Unten an den Klötzen sind Bewegungsaufgaben (mit Bildern) angeklebt. Wer einen Fisch geangelt hat, führt die Aufgabe aus (springen auf einem Bein, gehen im Vierfüssler, Baumstammrollen auf dem Boden usw.).</p>	springen kriechen drehen	Angelruten Klötze mit Aufgaben
	<p>Rückblick Sehenswürdigkeiten OL Sehenswürdigkeiten: Ki schliesst Augen und wird von zweitem Ki zu einen Ort geführt. Dort darf es kurz die Augen öffnen und sich das «Bild» einprägen. Danach geht es weiter, 2–3 Mal wiederholen. In die Mitte des Raumes führen. Nun soll Ki mitteilen, wo es überall war.</p>	laufen	Aufbauten der oben erwähnten Posten
Gruppenübung	<p>Einstieg in Neuhausen oder Schloss Laufen in den Zug Wir haben viel zu viel Zeit am Rheinfallbecken verbracht und müssen uns nun beeilen den Zug zu erreichen. Wir rennen so schnell wie möglich auf den Bahnhof (evtl. um Malstäbe und Pylonen).</p>	laufen	

Erlebnistag auf dem Titlis

Der Titlis liegt zwischen der Gemeinde Engelberg im Norden und dem zum Sustenpass hin ansteigenden Gadmertal im Süden, auf der Grenze zwischen den Kantonen Obwalden, Bern und Nidwalden.

Der Erlebnisausflug zum Titlis, dem höchsten Aussichtspunkt der Zentralschweiz auf 3020 m ü. M. sorgt für viel Spass und Action auf Wanderwegen, im Schnee, Eisenbahn, Bus und Seilbahn.

Quelle: Wikipedia

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Gruppenübung	<p>Trainingsvorbereitung für unsere Wanderwoche Ein Plakat mit den Bewegungsaufgaben vorbereiten.</p> <p>Eine festgelegte Strecke laufen, hüpfen, rückwärts gehen, krabbeln. Wie eine Spinne laufen Auf dem Po eine festgelegte Strecke rutschen Hampelmann-Sprünge machen Auf beiden Beinen hüpfen Riesenschritte machen... Jedes Ki darf 1x würfeln. Alle müssen nun die Aufgaben in der durch die Würfel vorgegebenen Anzahl ausführen.</p>	<p>laufen</p> <p>rutschen springen</p>	<p>Plakat 2–3 Würfel</p>
Partnerübung	<p>Seilbahn Die Ki sitzen auf einem Teppich und werden von einem anderen Ki gezogen.</p>	<p>rutschen gleiten</p>	<p>8–10 Teppiche 8–10 Seile</p>
Posten	<p>Hängebrücke Zwischen zwei Barren ist eine Langbank mit Hilfe zweier Seile, eingehängt. Mutig klettern wir über diese Hängebrücke und springen auf den Boden.</p>	<p>balancieren stützen</p>	<p>2 Barren LB 2 Seile</p>
	<p>Aufstieg zum Gletscher Die Ki klettern die Felswand hoch zum Gletscher und rollen oder rutschen über den Gletscher runter. Zwei LB in der Sprossenwand einhängen und mit zwei 40er-Matten abdecken. Matten zusammenbinden und sichern.</p>	<p>rutschen klettern rollen</p>	<p>2 LB Sprossenwand 2 40er-Matten Seile</p>
	<p>Gletscherspalte Mutig steigen alle über die Gletscherspalte. Auf die LB steigen und bis zur Gletscherspalte gehen. Über die Gletscherspalte (Parallelbaren) zur zweiten LB bewegen und wieder runter rutschen oder gehen.</p>	<p>klettern stützen rutschen</p>	<p>Barren 2 LB Dünne Matten</p>
	<p>Eishöhlenforscher Eishöhle erkunden, indem die Ki sich auf einem Rollbrett liegend durch den Mattentunnel hinter der Kletterleiter oder Kletterstange fortbewegen.</p>	<p>rollen</p>	<p>3 dünne Matten Rollbrett</p>
	<p>Felswand klettern 40er-Matte längs an Sprossenwand binden (evtl. leicht schräg stellen). Seile oben an der Sprossenwand als Kletterhilfe anbinden. Die Ki klettern mit Hilfe der Seile die Felswand hoch und wieder runter.</p>	<p>klettern</p>	<p>40er-Matte 5–7 Seile 2 dünne Matten</p>

Spiele	<p>Die frechen Eichhörnchen</p> <p>Jetzt sind wir aber müde und hungrig. Wir finden einen schönen Picknickplatz, wo wir es uns gemütlich machen. Wir haben aber nicht lange unsere Ruhe. Einige freche Eichhörnchen klauen unser Essen.</p> <p>Die Ki in zwei Gruppen teilen. Die eine Gruppe sind Eichhörnchen und verteilen sich in den vier Ecken bei einem Reifen. Die andere Gruppe sind die picknickenden Ki, stehen in der Hallenmitte und bewacht das Essen (Spielbündel).</p> <p>Auf ein Signal springen alle Eichhörnchen los und versuchen an das Futter zu kommen. Es darf immer nur etwas geklaut werden. In welcher Ecke liegt am meisten Futter?</p>	laufen	Spielbündel 4 Reifen
	<p>Achtung Adler</p> <p>Am Himmel kreisen hungrige Adler und halten Ausschau nach den Murmeltieren. Die Murmeltiere sind sehr aufmerksam und bringen sich vor den Raubvögeln in ihren Bodenlöcher schnell in Sicherheit.</p> <p>Die Matten in den vier Ecken sind die Bodenlöcher der Murmeltiere.</p> <p>Ein Ki ist der Adler. Der Adler darf durch die ganze Halle fliegen und versucht die Murmeltiere zu fangen. Diese können sich retten, wenn sie in ihre Höhle flüchten können. Alle Murmeltiere, die der Adler gefangen hat, werden ebenfalls zu einem Adler, die nun auch Murmeltiere fangen.</p>	laufen	4 dünne Matten Spielbündel
	<p>Rucksackpacken</p> <p>Mit einem gut gefüllten Rucksack macht es sicher mehr Spass zu wandern.</p> <p>Jedes Ki packt reihum etwas in seinen Rucksack. Zuvor muss es aber aufzählen, was die Ki vor ihm bereits eingepackt haben.</p>		
	<p>Eisskulpturen-Fangis</p> <p>Nach den Vorbildern der Eisskulpturen in der Gletscher Grotte bilden wir unsere eigenen Eisskulpturen.</p> <p>Die Ki bewegen sich frei in der Halle. Ein Fänger, mit einem weissen Tuch in der Hand, versucht die Ki zu fangen (einfrieren), dies gelingt ihm durch einfaches berühren mit dem Tuch. Ist ein Ki eingefroren, so bleibt es stehen und bewegt sich nicht mehr. Ein noch nicht eingefrorenes Ki kann es befreien, wenn es den Rücken der Skulptur warmreibt.</p>	laufen	weisses Tuch
	<p>Schneeballschlacht</p> <p>Bei diesem vielen Schnee kommt es natürlich auch zu einer Schneeballschlacht.</p> <p>Die Ki werden in zwei Gruppen geteilt und erhalten die gleiche Anzahl Schneebälle. Wer hat nach einer abgemachten Zeit weniger Schneebälle im Feld?</p>	werfen	Softbälle Schwämme Wasserbälle
Partnerübung	<p>Massage zur Erholung</p> <p>Nach diesem anstrengenden Tag in den Bergen legen wir uns auf die Wiese und geniessen die Ruhe der Berge.</p> <p>Zwei Gruppen bilden, ein Ki legt sich auf den Boden, schliesst die Augen und entspannt sich zur ruhigen Musik. Das andere Ki massiert mit einem Tennisball dessen Rücken und die Beine.</p>		Tennisbälle entspannende Musik

Die OLMA

Die OLMA ist eine Schweizer Messe für Landwirtschaft und wird seit 1943 jährlich in St. Gallen durchgeführt. Die Messe findet jährlich im Herbst im St. Galler OLMA-Messegelände statt und dauert elf Tage. Sie beginnt jedes Jahr am Donnerstag vor dem «Gallentag» (16. Oktober), dem Festtag des heiligen Gallus, des Stadtpatrons von St. Gallen. Zu den Attraktionen zählen der feierliche Umzug des Gastkantons / der Gastkantone am Samstag durch die Innenstadt vom Bahnhof zum Gelände, ein Jahrmarkt und Chilbi sowie ganz allgemein der Verzehr der OLMA-Bratwurst, einer St. Galler Spezialität. Jedes Jahr ist ein anderer Kanton der Schweiz Ehrengast und kann sich während des Umzuges und der Messe dem Publikum präsentieren. Die OLMA ist die mit Abstand grösste Publikumsmesse der Schweiz.

Quelle: Wikipedia

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungs- grundform	Material
Gruppenübung	<p>Geldverdienen für den Jahrmarkt- und Chilbi-Besuch Die Bahnen am Jahrmarkt kosten viel Geld. Deshalb müssen wir zusammen Geldverdienen. Jedes Ki erhält eine Geldbörse verdient Geld mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Seilspringen – Runden rennen – Froschhüpfen – usw. <p>Je nach ausgeführter Anzahl Übungen erhält das Ki Knöpfe (oder PET-Deckel) für seine Geldbörse.</p>	springen laufen	Seile Geldbörsen Knöpfe oder PET-Deckel
Posten Jahrmarkt	<p>Büchschenschiessen Büchsen oder Schachteln auf einem Kasten aufbauen. Mit Sandsäckli die Gegenstände vom Kasten schiessen.</p>	werfen	Büchsen SK Sandsäckli
	<p>Die Riesenschaukel LB (Schmalseite oben) zwischen zwei SR einhängen. Die Ki sitzen auf der breiten und halten sich an der schmalen Seite. Nicht alle Ki schauen in dieselbe Richtung (Achtung: Höchstens sechs Ki).</p>	schaukeln	2 SR LB
	<p>Spielsachenstand (KIM-Spiel) Auf einem Tuch liegen verschiedene Gegenstände (z. B. Auto, Bärl, Glöggli, Lego usw.). Die Ki merken sich die Gegenstände. Ein Ki schaut weg und ein anderes entfernt einen Gegenstand. Welcher Gegenstand fehlt?</p>		Tuch Gegenstände
	<p>Geisterbahn SK vor die Schmalseite des Barrens stellen. Die Holmen des Barrens hoch einstellen und einen Fallschirm über den ganzen Barren legen. Eine LB in den SK einhängen, so, dass die Ki über die LB, unter dem Fallschirm rutschen können.</p>	klettern rutschen	Barren SK LB Fallschirm

Posten Jahrmarkt	Imbissbude Essen blind testen und erraten (Geschmacklich oder mit den Händen fühlen).		Augenbinden verschiedene Lebensmittel (Mini Mania)
	Ballonverkäufer Freies Spiel mit Ballonen	werfen fangen	Ballone
	Kartbahn In einem vorgegebenen Parcours mit verschiedenen Fahrzeugen (Kickboard, Bobycar usw.) umherfahren		Pylonen Malstäb, Bobycar Kickboards
	Berg- und Tal-Bahn LB in SK einhängen und hochgehen. Vom SK auf die 40er-Matte springen. Eine zweite 40er-Matte wird unter das hintere Drittel der ersten 40er-Matte gelegt. So kann man wieder den Berg hoch klettern oder runter rollen.	springen rollen	LB 2 40er-Matten SK
Stafette	Säulirennen Pro Gruppe eine Slalomstrecke mit kleinen Hindernissen aufstellen. Welche «Säuligruppe» ist schneller wieder auf ihrem Platz? Stafette mit Handschlag.	laufen springen	Malstäbe Pylonen kleine Hindernisse
Gruppenübung	Tiere für den Umzug schmücken und präsentieren in der Manege Gruppen bilden. Jede Gruppe bestimmt ein Tier und ein Ki, welches für den Umzug geschmückt werden soll. Mit verschiedenen Gegenständen (Wäscheklammern, Chiffontüchern, Sandsäckli, Gymring usw.) wird nun dieses Tier geschmückt. Achtung, das Tier muss dann vor Publikum präsentiert und im Kreis rumgeführt werden. Die Gegenstände müssen gut befestigt werden.	balancieren	Chiffontücher Sandsäckli Gymring Wäscheklammern usw.

Verkehrshaus in Luzern

Das Verkehrshaus der Schweiz in Luzern ist ein vielseitiges Verkehrs- und Kommunikationsmuseum und das meistbesuchte Museum der Schweiz. Es zeigt eine grosse Sammlung von Lokomotiven, Autos, Schiffen und Flugzeugen sowie Exponate aus dem Bereich Kommunikation. Neben dem Museum beherbergt das Verkehrshaus auch ein Planetarium, das «Filmtheater» und das «Swiss Chocolate Adventure». Die Gründung des Verkehrshauses ging auf den Wunsch zurück, ein Eisenbahnmuseum in der Schweiz zu schaffen. Im Jahr 1942 wurde der Verein Verkehrshaus der Schweiz mit Sitz in Zürich gegründet, dem neben SBB und PTT, Privatbahnen und Verkehrsorganisationen auch grosse Unternehmen aus Handel, Industrie und Tourismus angehörten. Da aber in Zürich kein geeignetes Gelände für das geplante Museum gefunden werden konnte, bot die Stadt Luzern dem Verein ein 22'500 m² grosses Gelände beim Lido an, unmittelbar am Vierwaldstättersee.

www.verkehrshaus.ch

Quelle Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Verkehrshaus_der_Schweiz

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Spiele Telekommunikation	Telefonverbindung herstellen Zwei Ki stehen hintereinander im Stirnkreis. Das hintere Ki hält die Arme hinter den Rücken. Ein Ki versucht nun eine «Telefonverbindung» herzustellen. Es blinzelt einem «vorderen» Ki zu. Dieses läuft so schnell wie möglich zum blinzelnenden Ki. Das hintere Ki versucht das davonlaufende Ki zu fassen.	laufen	
	Telefonieren Alle stehen im Kreis in Handfassung. Die LP gibt mit drücken der Hand ein Signal im Kreis herum. Können auch zwei Signale in entgegengesetzten Richtungen versandt werden?		
Posten Telekommunikation	Telefonnummer rennen Zahlen 0–9 an Malstäben aufhängen. Die Ki erhalten einen Zettel mit Zahlen (Telefonnummer). In der vorgegebenen Reihenfolge laufen die Ki nun die Zahlen ab.	laufe	Malstäbe Zahlen Zettel
	Klingeltöne 3–4 verschiedenfarbige Dosen, oder Flaschen mit verschiedenen Gegenständen (Reis, Kiesel, Murmeln usw.) füllen und Karten mit entsprechenden Farbpunkten. Das Ki dreht nun eine Karte um und schüttelt die entsprechende Dose. Verschiedene Karten drehen und eine «Melodie» mit den Dosen schütteln.	rhythmisieren	farbige Dosen farbige Karten
Posten der Post	Post Auf Kuverts 4–5 Symbole als Adresse zeichnen (z.B. in der Halle entsprechende Briefkästen (Reifen, Schachteln, etc.)), mit derselben Symbolreihenfolge, aufstellen. Die Ki nehmen nun ein Kuvert und suchen den entsprechenden Briefkasten.	laufen	Kuverts mit Symbolen Briefkästen

Posten Planetarium	<p>Planetenweg Merkur, Venus, Erde, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun. Der Planetenweg ist mit aneinandergereihten Reifen (oder Matten) gelegt. Ein Astronaut (Ki) wirft einen Sandsack vom Merkur zur Venus, springt von einem Reif zum anderen, holt den Sandsack und springt wieder zurück. Dies wiederholen, bis alle Planeten besucht wurden.</p>	springen	Reifen/dünne Matten Sandsäckli
	<p>Sternenhimmel Auf Post-it Zettel Sterne zeichnen. Die Ki versuchen nun durch «hochspringen» den Sternenzettel so hoch wie möglich an die Wand zu kleben.</p>	springen	Post-it Zettel
	<p>Sternenbilder Mit Klebband auf den Hallenboden Sternbilder (grosser Bär, kleiner Bär, Cassiopeia, Orion usw.) kleben. Die Ki springen die Sternbilder einbeinig (je 1x rechtes und linkes Bein) oder beidbeinig nach.</p>	springen	Klebeband Sternbilder als Vorlage
Posten Luftfahrt	<p>Helikopter Papierhelikopter auf den SK legen. Auf den SK klettern und Papierhelikopter vom Kasten auf den Boden schweben lassen. Danach auf 40er-Matte springen. (Bastelanleitung Helikopter siehe Download).</p>	klettern	SK 40er-Matte Papierhelikopter (Download)
	<p>Flugzeug Eine LB zwischen zwei SR einhängen. Drei bis vier Ki setzen sich auf die LB und schaukeln leicht hin und her.</p>	schaukeln	2 SR LB Seile
Posten oder Stafetten Verkehrsabteilung	<p>Auto Ein Spielzeugauto an eine 3 m lange Schnur binden. Das Ende der Schnur an ein Hölzchen oder eine leere WC-Papierrolle knüpfen. Die Ki rollen nun so schnell wie möglich die Schnur auf dem Holz oder der WC-Rolle auf. Welches Auto ist am schnellsten?</p>		Spielzeugautos Schnur WC-Rollen
	<p>Eisenbahnwagons ankoppeln Zugwagons (WC-Rollen) von A nach B transportieren (evtl. Slalom laufen). Am Ziel angekommen, die Wagons auf ein Seil auffädeln (langer Zug bilden).</p>	laufen	Seil WC-Rollen

Sechseläuten

Sechseläuten (zürichdeutsch Sächsilüüte) ist ein Feuerbrauch und Frühlingsfest in Zürich, das jährlich Mitte oder Ende April stattfindet. Im Mittelpunkt des Fests steht der Böögg, ein mit Holzwolle und Knallkörpern gefüllter künstlicher Schneemann, der den Winter symbolisiert.

Der Umzug umfasst 25 Zürcher Zünfte. Die rund 3500 Zünfter in ihren Kostümen (Trachten und Uniformen) ihre Ehrengäste, über 350 Reiter, rund 50 ausschliesslich von Pferden gezogene Wagen und gegen 30 Musikkorps (meist zum Sechseläutenmarsch) ziehen als Umzug durch die Bahnhofstrasse und das Limmatquai zum Sechseläutenplatz.

Seit 1902 wird auf einem grossen Scheiterhaufen in der Mitte des Sechseläutenplatzes der Böögg verbrannt. Das Feuer wird punkt 18 Uhr entzündet, auch wenn noch nicht alle Zünfte am Festplatz eingetroffen sind. Die Reitergruppen der Zünfte umkreisen in der Umzugsreihenfolge drei Mal das Feuer. Je schneller der mit Knallkörpern gefüllte Böögg den Kopf verliert, desto schöner soll anschliessend der Sommer werden.

Quelle [Wikipedia de.wikipedia.org/wiki/Sechseläuten](http://de.wikipedia.org/wiki/Sechseläuten)

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Gruppenübungen zum Umzug	Pferde Parade Zu zweit mit «Pferdegespann» durch Halle reiten, traben oder galoppieren. <i>Variante:</i> Zu viert oder sechst parallel im Gleichschritt neben einander oder hintereinander.	laufen springen	Seile
	Kutschfahrt 1–2 Ki sitzen auf dem untersten und obersten Teil des SK (restliche Teile weglegen). Ein Seil wird zwischen den SK-Teilen befestigt und von 2–4 Ki durch die Halle gezogen.	laufen ziehen	Seile SK
	Zuschauer begrüßen Ki stehen im Stirnkreis. Ein Ki geht aussen um den Kreis und tippt einem Ki auf den Rücken. Beide Ki rennen nun in entgegengesetzte Richtung um den Kreis. Dort wo sie sich treffen, geben sie sich die Hand und begrüßen sich: «Grüezi Frau Meier, grüezi Herr Müller». Danach laufen sie in derselben Richtung, in welcher sie gekommen sind wieder zurück zum Platz. Wer erreicht den leeren Platz zuerst?	laufen	
Stafetten	Für Scheiterhaufen Holz aufschichten Kapplas oder Bauklötze von A nach B transportieren und einen möglichst hohen Turm bauen. Wer hat den höchsten Turm? <i>Variante:</i> Kapplas auf Händen, Armen usw. balancierend transportieren.	laufen balancieren	Malstäbe Kapplas oder Bauklötze
	Blumengesteck Die Teilnehmenden am Umzug erhalten von den Zuschauern immer wunderschöne Blumen oder Sträusse. Verschiedene Gegenstände in der Gruppe transportieren und zusammen eine Blume auf dem Boden «kreieren».	laufen	Gegenstände

Stafetten	<p>Blumenpuzzle Teile eines Blumenbilds (auf ein Blatt eine Blume zeichnen und in verschiedene Teile schneiden) von A nach B transportieren. In der Gruppe die Blume wieder zusammensetzen. <i>Variante:</i> Die Teile im Ameisengang, Vierfüssler usw. transportieren.</p>	<p>laufen stützen Kriechen</p>	<p>Zerschnittenes Blumenbild</p>
	<p>Stolzieren mit Schirm und Zylinder Die am Umzug mitlaufenden verkleiden sich wunderschön mit alten Trachten. Dazu gehört bei den Herren ein Zylinder oder bei den Damen ein Schirm. Von A nach B auf einer Linie gehen und ein Sandsäckli auf dem Kopf balancieren. Erschwerend mit einem Schirm in der Hand.</p>	<p>balancieren</p>	<p>Sandsäckli Schirme</p>
Gruppenübungen	<p>Marschmusik In einer Kolonne oder in 2er Gruppen im Gleichschritt verschiedene Gangarten ausprobieren: Marschieren, gehen, seitwärts gehen mit Nachstellschritt usw. <i>Variante:</i> 2er-Gruppen bilden. Ki binden sich mit Spielbändel oder Klettverschlussband die mittleren beiden Beine zusammen. Nun im Dreibein versuchen zur Musik zu marschieren.</p>	<p>laufen rhythmisieren</p>	<p>Marschmusik Spielbändel oder Klettverschlussband</p>
	<p>Tanz um den Böögg In der Halle stehen Keulen (symbolisch für den Böögg) verteilt. Zur Musik hüpfen wir durch die Halle. Wenn ein Ki bei einer Keule ankommt, hält es diese in die Höhe und wartet, bis noch zwei weitere Ki bei ihm sind. Zu dritt halten sie nun die Keule in die Höhe und drehen sich zwei Mal im Kreis. Danach wird die Keule wieder hingestellt. Zur nächsten Kindergruppe hüpfen (immer wieder neue Gruppen bilden).</p>	<p>tanzen rhythmisieren</p>	<p>Musik (evtl. Sechseläutenmarsch)</p>

Maislabyrinth

Maislabyrinth sind als Sommervergnügen angelegte (meist von Juli bis Erntedank) Irrgärten in Maiskulturen. Auf Flächen von 10'000 bis 45'000 m² ist ein Wegenetz mit bis zu drei Kilometern Länge möglich, für das die Besucher bis zu 1,5 Stunden benötigen. Um einen dichteren Bewuchs (Blickdichte) zu erzielen, wird der Mais meist doppelt (kreuz und quer) ausgesät. Das Labyrinth wird als massstabgerechte Skizze von Wegen, Kreuzungen und Sackgassen geplant und durch Ausfräsen bzw. Schneiden nach dem ersten Wachstum der Maispflanzen (etwa 10 bis 20 cm) angelegt.

Quelle: Wikipedia

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Stafette	<p>Labyrinth zeichnen</p> <p>Jede Gruppe erhält ein A4 Blatt mit ca. 20 Punkten. Das Papier liegt auf der anderen Hallenseite auf dem Boden. Immer ein Ki rennt los und verbindet mit dem Stift zwei Punkte (jedes Ki nur ein Strich pro Lauf). Alle Ki rennen 3x. Dann anschauen wie die verschiedenen Labyrinth aussehen.</p> <p><i>Variante:</i> So lange Rennen bis alle Punkte verbunden sind.</p>	laufen	Farbstifte A4 Papier mit Punkten (im Download-Bereich)
	<p>Labyrinth legen</p> <p>Jede Gruppe bekommt eine genaue Anzahl Gegenstände (z. B. Duplo, Kappla, Dominosteine etc.). Auf der anderen Hallenseite liegt ein Reif. Im Reif wird ein Labyrinth gelegt. Das erste Ki beginnt, alle anderen legen dann an.</p>	laufen	Gegenstände zum Legen Reif p.G.
Partnerübung / Stafette	<p>Pflug</p> <p>Zuerst muss der Boden gepflügt werden. Die Ki stützen sich mit den Händen auf einen Teppich und rutschen über den Boden.</p>	rutschen	Teppich
	<p>Egge</p> <p>Nach dem Pflug kommt der Bauer mit der Egge und lockert den Boden. Ein Ki sitzt auf dem Teppich, das andere zieht oder stösst es über den Acker.</p>	stossen ziehen	Teppiche p.G. Seile
Gruppenübung	<p>Maisfeld anpflanzen</p> <p>Damit die Maiskörner am richtigen Ort wachsen legen wir Platzhalter (Bierdeckel) auf den Boden. Die Ki werden in mehrere Kleingruppen eingeteilt. Jede Kleingruppe legt auf einer Linie Bierdeckel aus (½ Halle, Abstand ca. 50 cm). Auf jedem Bierdeckel wird ein Maiskorn (PET-Deckel) gepflanzt.</p>	laufen	ca. 50 Bierdeckel ca. 50 PET-Deckel
	<p>Mais wachsen lassen im Maisfeld</p> <p>Am Rand des Maisfeldes (Mittellinie ½ Halle) liegt verschieden grosses Material (z.B. IKEA Becher, Pylonen, Malstäbe, etc.) in einem Materiallager bereit.</p> <p>Die Ki starten alle parallel. Jedes Ki nimmt sich ein Material, rennt zu einem Maiskorn (PET-Deckel) und tauscht diesen mit seinem Gegenstand. So wachsen die Maiskörner. Den PET-Deckel nimmt es zurück zum Materiallager. Die Übung geht so lange bis nur noch PET-Deckel beim Materiallager liegen und die Maiskörner gewachsen sind.</p> <p>Zusammen das Maisfeld anschauen wie es gewachsen ist, nicht alle Pflanzen sind gleich gross.</p>	laufen	div. Materialien

Partnerübung	<p>Kontrollgang des Bauern (analog Roboterspiel) Ein Ki ist der Bauer und wird von einem anderen Bauern begleitet. Die Bauern gehen hintereinander, der hintere Bauer führt den vorderen mit Berührungen durchs Labyrinth. Rechte Schulter berühren = nach rechts gehen Linke Schulter berühren = nach links gehen Rücken berühren = geradeaus gehen Kopf berühren = stopp, stehen bleiben</p>		Materialien von Maisfeld (siehe oben)
	<p>Mais wässern Die Ki dürfen ihre Maiskörner nicht vergessen und müssen regelmässig mit der Giesskanne (Seidentuch) ihre Pflanzen wässern. Ein Ki ist das Maiskorn und macht sich ganz klein (Kauerstellung). Das andere Ki hat ein blaues Chiffontuch (Wasser). Immer wenn das Maiskorn spürt, dass es von Wasser (Chiffontuch) berührt wird, wird es ein kleines bisschen grösser, bis es nach ca. 5–6x Wasser ganz gewachsen ist (stehend und Hände in Hochhalte).</p>		Chiffontuch p. G.
Partnerübung/ Spiel	<p>Wildschweinjagd im Maisfeld Im Maisfeld hat es Wildschweine (3–4 Medizinbälle). Die Ki müssen die Wildschweine verjagen. Sie bekommen ein Turnschuh von einem anderen Ki. Von einer Abwurflinie aus werfen die Ki nun zuerst den fremden Schuh ins Maisfeld, so nahe als möglich zu einem Wildschwein (Ball). Den zweiten Wurf machen sie von der Abwurflinie mit ihrem eigenen Schuh. Dabei versuchen sie ihren passenden Schuh, der schon im Feld liegt, zu treffen. <i>Variante:</i> Alle zusammen werfen ihre Turnschuhe ins Maisfeld und es wird geschaut, wer ein Wildschwein getroffen hat.</p>	werfen	Materialien von Maisfeld (siehe oben) 3–4 Medizinbälle Turnschuhe der Kinder Ersatzmaterial
Spiel	<p>Tiere fressen Mais im Maisfeld (analog Gold in China) 2–4 Bauern werden bestimmt, je nach Gruppengrösse. Sie versuchen ihr Maisfeld zu schützen. Die anderen Ki sind Tiere, die den Mais fressen wollen. Gestartet wird am Rand des Maisfeldes (Mittelline). Wenn ein Bauer ein Tier berührt, darf es den Mais nicht mitnehmen und muss wieder zurück zur Mittelline. Wenn das Tier nicht berührt wird legt es den Mais ins Sammellager und holt sich neuen Mais. Gespielt wird auf Zeit oder bis kein Mais mehr auf dem Feld ist.</p>	laufen	Materialien von Maisfeld (siehe oben)
Gruppenübung	<p>Maisfeld abräumen Am Ende des Sommers wird der Mais geerntet. Wir helfen dem Bauer dabei. Immer zwei Gegenstände mitbringen und auf dem Bauernhof (Sammelstelle) an der richtigen Stelle deponieren. Alle Ki rennen gleichzeitig. Wie lange dauert es, bis das ganze Maisfeld abgeräumt ist?</p>	laufen	Materialien von Maisfeld (siehe oben)
Spiel	<p>Trinkpause Alle sind durstig nach der Feldarbeit. Jedes Ki bekommt einen Trinkbecher und ein Röhrli und stellt sich auf dem Keis auf. Der Trinkbecher bleibt auf dem Kreis stehen. Die Ki sammeln (ansaugen) mit dem Röhrli Ping-Pong-Bälle ein.</p>		Trinkbecher Röhrli Ping-Pong-Bälle

Schoggifabrik

Die Schweiz ist für ihre gute Schokolade weltweit bekannt. Es gibt mehrere kleinere und grössere Schokoladenhersteller in der Schweiz mit begehbaren Fabrikationshallen, Workshops, Ausstellungen und Fabrikläden.

www.freizeit.ch/aktuell/18917/die-besten-schokoladen-fabriken-der-schweiz

www.chocolarium.ch

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Gruppenübung	<p>Förderband Alle Ki liegen auf der Matte auf dem Bauch. Ein Ki ist die Schoggi und legt sich in Hüfthöhe rücklings quer über die anderen Ki. Auf Kommando beginnen alle gleichzeitig in eine Richtung zu rollen. Die «Schoggi» wird so weiter transportiert. Sobald das hinterste Ki wieder frei vom Gewicht der «Schoggi» ist, rennt es nach vorne und schliesst sich der Reihe wieder an.</p>	drehen gleiten	Dünne Matten
Posten	<p>Flüssige und harte Schoggi Partnerarbeit. Ein Ki ist die Schoggi und liegt auf der Matte auf dem Rücken. Das andere Ki ist der Konditor und wählt beim liegenden Ki ein Körperteil aus (Arm, Beim, Finger, Kopf, etc.), das entweder flüssige Schoggi (locker gelassen) oder harte Schoggi (angespannt) ist.</p>		Dünne Matte
	<p>Waffeln drehen Ein Ki dreht sich in ein grosses Leintuch ein. LP oder ein anderes Ki dreht das Ki wieder aus, indem sie das Leintuch hochzieht.</p>	drehen	Leintuch
	<p>Härtungsmaschine Zwei LB parallel hinstellen, mit dünnen Matten belegen. Dies ist der Härtingsofen für die Schoggi. Die Ki kriechen als Schoggi-tafel unten durch.</p>	kriechen robber	2 LB 3–4 dünne Matten
	<p>Parlinen-Maschine An der Sprossenwand werden zwei LB eingehängt und zwei 40er-Matten daraufgelegt, dies ist die Pralinen Maschine. Die Ki sind die Pralinen und machen Purzelbäume herunter.</p>	rollen	2 LB 2 40er-Matten
	<p>Schoggi-Mantel An den SR werden 3–4 Reifen untereinander aufgehängt. Jeder Reifen stellt eine Schoggisorte (schwarz, braun, weiss, etc.) dar. Die Reifen evtl. mit entsprechenden Tüchern markieren. Die Ki werfen nun verschiedene Gegenstände (verschiedene Bälle, Sandsäckli) durch die Reifen.</p>	werfen	SR 3–4 Reifen Wurfgegenstände

Stafette/Übung	<p>Dekorations-Stafette Jede Gruppe hat auf der gegenüberliegenden Seite Pralinen (z. B. Bierdeckel, Mospads), die dekoriert werden sollten. Es wird immer ein Dekorationsgegenstand (z. B. Glassteine, Moosgummi-Formen, PET-Deckel, etc.) mitgenommen und auf eine Praline gelegt.</p>	laufen	Bierdeckel, Mospads Glassteine
	<p>Zutaten sammeln 4er-Gruppen. Immer vier Ki tragen zusammen eine Matte und sammeln Zutaten (Milch, Kakaobohnen, Zucker, Nüsse, Rosinen, etc.) ein und transportieren diese zur Fabrik (Reifen in Hallenecke). Die Zutaten können Gegenstände oder farbige Spielbündel sein. Wer hat zuerst alle Zutaten? Wer kann am meisten Schoggi machen nach einer vorgegebenen Zeit? Für eine Schoggi braucht es immer alle Zutaten.</p>	tragen laufen	Dünne Matten Spielbündel/ Gegenstände

Papiliorama, Kerzers

Die drei Häuser des Papilioramas geben einen Einblick in die Artenvielfalt und die unglaubliche Reichhaltigkeit der tropischen Tier- und Pflanzenwelt und vor allem die Schmetterlinge. Rund um die Häuser können die Besucher die einheimische Natur und Biodiversität kennen lernen.

www.papiliorama.ch

	Übung / Spiel / Stafette	Bewegungsgrundform	Material
Posten	<p>Der Flug der Schmetterlinge. Mit dem Farben-Würfel würfeln und einen Schmetterling dieser Farbe auf der Sprossenwand holen. Diesen von der Sprossenwand herunter fliegen lassen, danach wird er auf die Blume gelegt. <i>Variante 1:</i> um zur Blume zu gelangen, muss der Schmetterling den Wald durchqueren (Slalom zwischen Malstäben, LB überqueren und unter ihnen hindurchkriechen, durch SK-Teile schlüpfen). <i>Variante 2:</i> Schmetterlinge nach Farbe und/oder nach Grösse aufteilen und auf die entsprechenden Blumen legen.</p>	klettern springen kriechen	Schmetterlinge Bilder von Blumen Sprossenwand Malstäbe usw.
	<p>Die Vögel auf den Zweigen Die Ki sind Vögel und müssen sich auf verschiedenen, niedrigen Ästen (Reck niedrig, umgedrehte Bank, Trapez) setzen und das Gleichgewicht halten oder sich an den höher gelegenen Ästen (hohe Reckstange, Trapez an SR, Parallelbarren) abstützen (Arme durchgestreckt).</p>	balancieren stützen	Reck LB SR mit Trapez Barren
	<p>Der Lebenszyklus der Schmetterlinge Zu Beginn gibt es ein Ei: Rolle vorwärts. Das Ei verwandelt sich in eine Raupe: Rollen in einem Tuch. Die Raupe verpuppt sich: unter einem Tunnel, LB, Matten durchkriechen. Der Schmetterling erscheint und fliegt davon: einen Schmetterling nehmen und mit diesem durch die Halle fliegen und auf der Sprossenwand absetzen.</p>	rollen drehen kriechen klettern	Schmetterlinge Tücher Dünne Matten LB Sprossenwand
	<p>Faultiere Die Faultiere hangeln sich von einem Baum zum anderen. Einen Parcours aus diversen Grossgräten aufstellen (z. B. Reck, SR, Barren), zur Verbindung der Geräte LB, SK, Böckli etc. verwenden. Die Faultiere (Ki) versuchen überall mit den Armen und Beinen an den Geräten zu hangeln.</p>	klettern schaukeln	Grossgeräte

Spiel	<p>Schmetterlingsjagd Die Vögel wollen die Schmetterlinge fangen: 1–2 Ki sind die Vögel, die anderen die Schmetterlinge. Die Schmetterlinge können sich auf die Blumen (Reifen, LB, Matte, SK) retten, aber jede Blume kann höchstens einen Schmetterling aufnehmen. Immer, wenn ein neuer Schmetterling auf eine Blume kommt, muss der alte wegfliegen.</p>	laufen klettern	SK LB Dünne Matten Reifen
	<p>Tiere im Papiliorama Die Ki laufen in der Halle umher (zur Musik). Wird die Musik angehalten, zeigt die LP ein Bild. <i>Vogel</i>: jedes Ki ist ein Vogel und fliegt alleine durch die Halle. <i>Faultier</i>: zwei Ki zusammen, ein Ki stellt den Ast dar, das andere klammert sich daran fest. <i>Schmetterling</i>: drei Ki zusammen, ein Ki in der Mitte ist der Körper des Schmetterlings, zwei imitieren links und rechts des Körpers dessen Flügel.</p>	laufen	Musik Bilder

