

## Quartalsprogramm der Gruppe Jublinis

<b>Zeitraum</b>	Sommerferien-Herbstferien
<b>Alter</b>	5-7 Jahre
<b>Motto/Thema</b>	„Die Karte des zerstreuten Indianerhäuptlings“
<b>Geschichte</b>	Wir besuchen den Indianerhäuptling „grosser Adler“. Dieser lädt uns in sein Indianerdorf ein. Er möchte uns zeigen, wie man zu einem richtigen Indianer wird. In jeder Gruppenstunde kriegen wir etwas neues gezeigt.

Fokus auf 1-2 Bewegungsgrundformen:	
<input checked="" type="checkbox"/> Laufen, Springen	<input type="checkbox"/> Rhythmisieren, Tanzen
<input type="checkbox"/> Balancieren	<input type="checkbox"/> Werfen, Fangen
<input type="checkbox"/> Rollen, Drehen	<input type="checkbox"/> Kämpfen, Raufen
<input type="checkbox"/> Klettern, Stützen	<input type="checkbox"/> Rutschen, Gleiten
<input type="checkbox"/> Schaukeln, Schwingen	<input type="checkbox"/> weitere Form

<b>Datum/Zeit/Ort</b>	<b>Geschichte: Indianer werden</b>	<b>Aktivität</b>
SA 14. Aug; 14.00-16.30  Lokal draussen o. drinnen	Indianerhäuptling grosser Adler ist entsetzt, da wir so wie wir gekleidet sind, gar nicht ins Indianerdorf passen. Heute wird er uns zeigen, was ein Indianerhäuptling alles anhat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Federn einsammeln, die auf dem Gelände verteilt sind.</li> <li>Einfacher Federschmuck basteln.</li> </ul>
<b>Themenbereich</b>	<b>Art</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Spiel & Sport <input checked="" type="checkbox"/> Gestalten <input type="checkbox"/> Gruppengeist <input type="checkbox"/> Jubla-Technik	<input type="checkbox"/> ruhig <input checked="" type="checkbox"/> kreativ <input checked="" type="checkbox"/> bewegt <input type="checkbox"/> gesprächig	

<b>Datum/Zeit/Ort</b>	<b>Geschichte: Indianertaufe</b>	<b>Aktivität</b>
SA 28. Aug; 14.00-16.30  Wald	Nun fehlt den Indianern noch ein richtiger Name. Diesen erhalten sie bei einem Spiel draussen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Kinder lernen in einem Spiel Tiergeräusche zu machen und die Tiere auf Bildern zu erkennen (Wolf, Bär, Adler, Büffel, Eichhörnchen, Pferd).</li> <li>Für den Namen darf jedes Kind für sich sein Lieblingstier auswählen. Darauf wird es dann (in Kombination mit einem Adjektiv) getauft.</li> </ul>
<b>Themenbereich</b>	<b>Art</b>	
<input type="checkbox"/> Spiel & Sport <input type="checkbox"/> Gestalten <input checked="" type="checkbox"/> Gruppengeist <input type="checkbox"/> Jubla-Technik	<input type="checkbox"/> ruhig <input type="checkbox"/> kreativ <input type="checkbox"/> bewegt <input checked="" type="checkbox"/> gesprächig	
		Danach können sie frei Spielen.

<b>Datum/Zeit/Ort</b>		<b>Geschichte: Indianerdorf</b> Heute wird ein Indianerdorf mit einem Tipi gebaut und über dem Feuer gekocht. Der Indianer „grosser Adler“ zeigt wie ein Tipi gebaut wird.	<b>Aktivität</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Kinder können helfen ein Feuer zu machen oder helfen ein Tipi zu bauen.</li> <li>• Danach können sie über dem Feuer bräteln und frei spielen</li> </ul>
SA 14. Sept; 14.00-16.30  Wald			
<b>Themenbereich</b>	<b>Art</b>		
<input type="checkbox"/> Spiel & Sport <input checked="" type="checkbox"/> Gestalten <input type="checkbox"/> Gruppengeist <input type="checkbox"/> Jubla-Technik	<input checked="" type="checkbox"/> ruhig <input checked="" type="checkbox"/> kreativ <input type="checkbox"/> bewegt <input type="checkbox"/> gesprächig		

<b>Datum/Zeit/Ort</b>		<b>Geschichte: Indianerfest und Abschluss</b> Wir verbringen zwei Tage mit dem „grossen Adler“ im Indianerdorf. Am Ende hat der Indianerhäuptling seine Schatzkarte wieder und die Kinder bekommen Winnetou-Glace als Dank.  Tag 1: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indianerfest organisieren und</li> <li>• Schatzkarte lesen</li> </ul> Tag 2: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schatzkarte finden mit einer Schnitzeljagt</li> <li>• Indianerfest</li> </ul>	<b>Aktivität</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfaches Geländespiel um Gegenstände für das Indianerfest (Spielfest) zu organisieren.</li> <li>• Kroki Umgebung um das Lokal abzeichnen.</li> <li>• Schnitzeljagt mit einfachen Zeichen am Boden.</li> <li>• Spielfest mit den Bewegungsgrundformen.</li> <li>• Alle sind dabei als Indianer verkleidet.</li> </ul>
SA/SO 28./29. Sept; WEEKEND OHNE ÜBERNACHTUNG			
<b>Themenbereich</b>	<b>Art</b>		
<input type="checkbox"/> Spiel & Sport <input type="checkbox"/> Gestalten <input checked="" type="checkbox"/> Gruppengeist <input checked="" type="checkbox"/> Jubla-Technik	<input type="checkbox"/> ruhig <input type="checkbox"/> kreativ <input checked="" type="checkbox"/> bewegt <input type="checkbox"/> gesprächig		

<b>Datum/Zeit/Ort</b>		<b>Geschichte</b> Ferien	<b>Aktivität</b>
24.Sept bis 8. Okt			
<b>Themenbereich</b>	<b>Art</b>		

Quartalsprogramm  
Gruppe Jublinis



<input type="checkbox"/> Spiel & Sport	<input type="checkbox"/> ruhig		
<input type="checkbox"/> Gestalten	<input type="checkbox"/> kreativ		
<input type="checkbox"/> Gruppengeist	<input type="checkbox"/> bewegt		
<input type="checkbox"/> Jubla-Technik	<input type="checkbox"/> gesprächig		