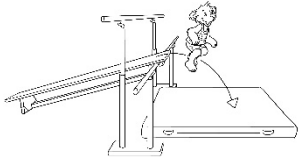



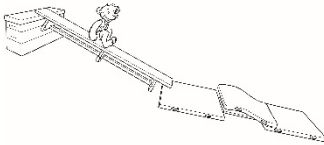
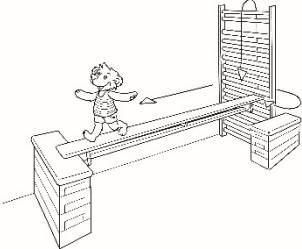

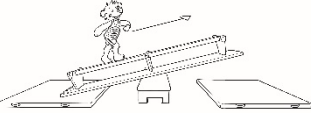
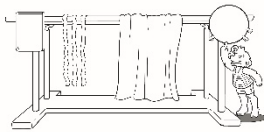
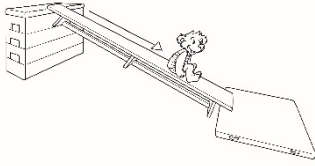



## Lektionsblatt

Thema	«Mit em Rägeträpfli uf de Reis (Lektion blau)»	Datum	2023
		Leiter/in	Marlen Stocker
Lektionsziel	Diverse Grundtätigkeiten im Parcours fördern	Material zum Mitnehmen: Bewegungsgeschichte mit Kärtchen, 1 Backblech, Kreppbänder, 1 Tuch, «Sonne», gelbe Klüpperli, Klebeband, gelbe und blaue Kartondeckel	
Ziel	Inhalt	Organisation / Skizze	Material
Einleitung			
Einführen ins Thema Reaktion, laufen	Ritual  <b>Bewegungsgeschichte:</b> «De Peterli und s'Rägeträpfli»  Paare bekommen unterschiedliche Kärtchen mit den Bildern passend zur Geschichte: Peterli, Regentröpfli, Fenster, Regen L erzählt die Geschichte. Wenn die erwähnten Begriffe in der Geschichte vorkommen, laufen diese Paare einmal um den Kreis.  Nach der Geschichte erfahren wir, was sie auf ihrer Reise alles erleben.	Stirnkreis	Bewegungsgeschichte und Bildkarten (im Anhang)
			10'
Hauptteil			
Aufstellen	Aufstellen des Parcours: am besten mit der Station bei der SPW anfangen  Parcours / Einzelne Posten erklären. Es ist keine geführte Lektion. Die L zeigt vor und erzählt gleichzeitig die Geschichte weiter. Danach dürfen die Paare auf den Parcours. Um Staus zu verhindern eventuell an verschiedenen Orten starten lassen. Parcours mehrmals durchlaufen.	Parcours  Stationen siehe unten	
			40'

<p>Balancieren Springen</p>	<p><b>Sprung von dem Fenstersims</b> «S'Rägetröpfli und de Peterli» springen zusammen vom Fenstersims und landen ganz sanft im Garten <i>LB hoch, Sprung von LB auf M40.</i></p>		<p>1 LB 1 SSB 1 M40</p>	
<p>Laufen</p>	<p><b>Alles ist riesengross</b> Sie laufen durch die grossen Grashalme <i>Zwischen Malstäben durchlaufen.</i></p>		<p>6 Malstäbe</p>	
<p>Schlüpfen</p>	<p><b>Schlüpfen in die Erde</b> In der Erde treffen sie den Regenwurm, der sich über den Regen freut. Sie sinkern so tief in die Erde, dass sie auf die Granitplatte stossen, dort sammelt sich der Regen zu einem Bach, in dem sie sich treiben lassen können. <i>Durch Kriechtunnel schlüpfen.</i></p>		<p>1 Kriechtunnel</p>	
<p>Steigen</p>	<p><b>Aus der Quelle sprudeln</b> Plötzlich ist es wieder hell. Sie kommen an die Erdoberfläche und sprudeln aus der Quelle raus. <i>Vom Reutherbrett auf SK steigen.</i></p>		<p>1 Reutherbrett 1 SK (Höhe angepasst)</p>	

<p>Rutschen Drehen</p>	<p><b>Schwimmen im Bach</b> Jetzt lassen sie sich vom Bach mittreiben, der Bach wird immer breiter und wird zum Fluss. Sie spüren die Stromschnellen. Auf diesem Weg treffen sie Tiere, die aus dem Bach trinken und Enten, denen sie ausweichen müssen, bis sie im grossen Meer ankommen. <i>Auf LB runterrutschen, anschliessend Purzelbaum über Reutherbrett.</i></p>		<p>1 LB (an SK) 3 M 1 Reutherbrett</p>	
<p>Klettern Balancieren</p>	<p><b>Sonne geht auf und schickt ihre Sonnenstrahlen (Sonnenleiter)</b> Zusammen klettern sie die Sonnenleiter hoch bis sie zu einem Wolkenschiff kommen. Sie gehen über das Wolkenschiff und kommen schliesslich im Wolkenschloss an. <b>Im Wolkenschloss wohnt der Wettermacher</b> <i>Über SPW klettern, auf LB balancieren, SK runterklettern.</i></p>		<p>1 SPW ausgestellt 1 LB 2 SK (1x als Umsteige-Hilfe)</p>	
<p>Hüpfen</p>	<p><b>Weg zwischen den vielen Regentröpfli suchen</b> Um zum Wettermacher zu kommen, müssen sie zwischen all den Regentröpfli vorbeilaufen. Damit sie keines zertrampeln, können sie über die kleinen Wölkchen hüpfen.</p>		<p>Sandsäckli</p>	
<p>Balancieren</p>	<p><b>Wetterwaage</b> Der Wettermacher steht an der Wetterwaage und hört sich die Geschichten der Regentröpfli von der Reise auf der Erde an. Wenn es zu trocken ist, legt er ein blaues Stückchen in die Waage, wenn es zu nass ist, legt er ein goldenes Stückchen in die Waage. Und so bestimmt er, ob er es regnen lassen oder die Sonne scheinen soll. <i>Einen Kartondeckel auswählen, über LB auf die andere Seite balancieren, Kartondeckel deponieren.</i></p>		<p>2 M 1 LB 1 SK Oberteil klein Kartondeckel gelb, blau</p>	

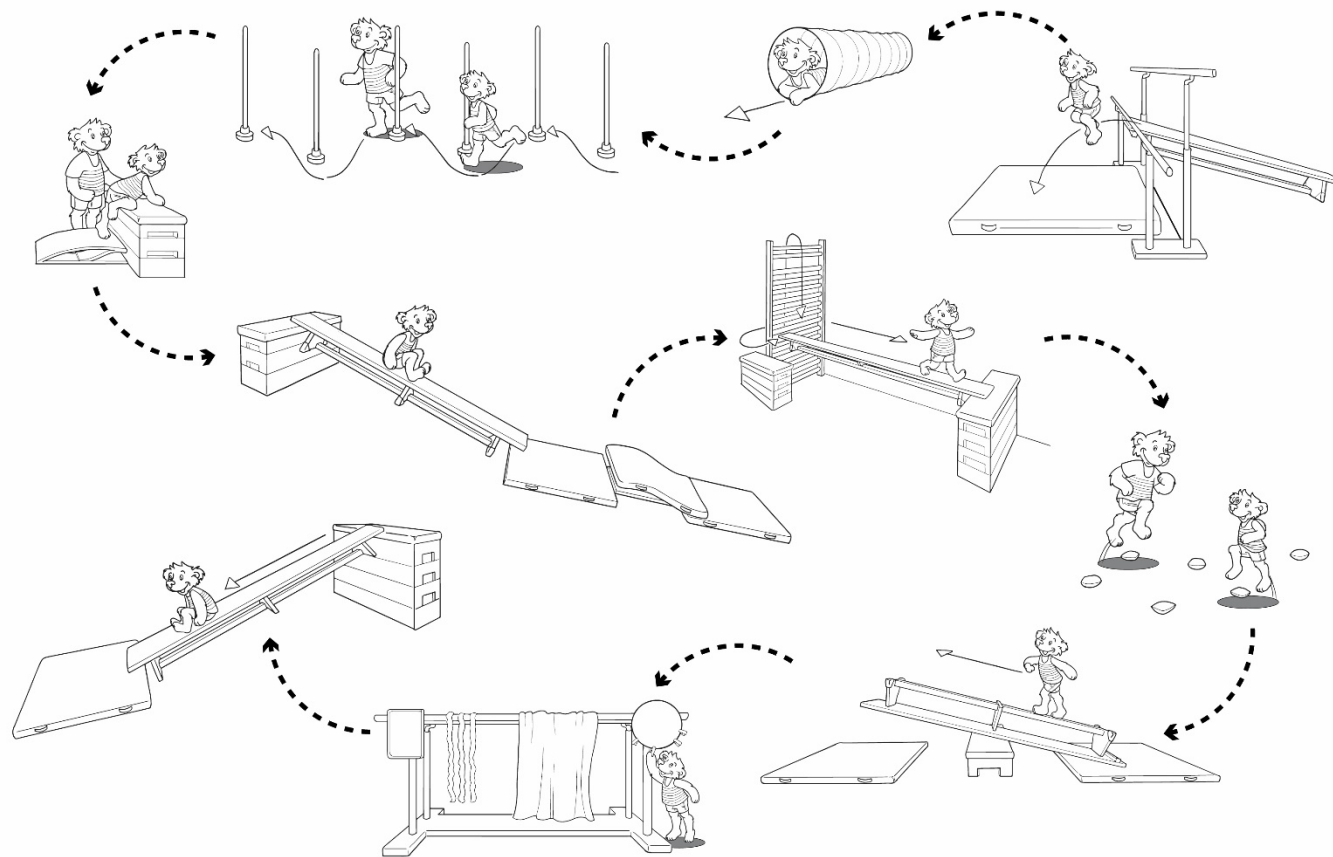
<p>Feinmotorik Wahrnehmung</p>	<p><b>Blitz, Donner, Wind, oder doch Sonnenschein</b>          Manchmal lässt es der Wettermacher krachen. Dann lässt er Blitz und Donner raus          oder es stürmt, bis schliesslich wieder die Sonne scheint.  <i>Donner: mit Handflächen auf das Backblech schlagen.</i>  <i>Wind: Kreppbänder zum Pusten.</i>  <i>Sturm: Tuch stark schütteln.</i>  <i>Sonne: gelbe runde Kartonscheibe mit gelben «Klämmerli» bestücken.</i></p>		<p>1 SSB          1 Backblech          1 Tuch          1 Kartonscheibe gelb          Klämmerli gelb          Kreppbänder          Klebeband</p>	
<p>Rutschen</p>	<p><b>Über den Regenbogen zurück zur Erde rutschen</b>          Hier wird Peterli wieder zu dem normal grossen Jungen zurückverwandelt.          SK hochklettern, auf LB runterrutschen.</p>		<p>1 SK gross          1 LB          1 M</p>	
<p><b>Ausklang</b> LLL</p>	<p><b>Spiel: Sonne gegen Regen</b>          In der ganzen Halle liegen 8-10 Reifen verteilt. Darin sind die verdeckten Kartondeckel.           Die Paare werden in 2 Gruppen aufgeteilt: Gruppe Sonne und Gruppe Regen. Jede Gruppe hat an je einer Schmalseite der Halle ein Depot. Paarweise werden nun Deckel gesammelt.          Ki und Erw holten je einen Deckel aus unterschiedlichen Reifen, treffen sich wieder und vergleichen die Deckelfarbe.  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei gleicher Farbe dürfen die Deckel ins eigene Depot gebracht werden.</li> <li>- Bei unterschiedlicher Farbe den Deckel wieder zum Reifen, aus welchem er geholt wurde, zurücklegen und in einem anderen Reifen einen neuen Deckel holen</li> </ul>         Das Spiel endet, wenn alle Deckel weg sind oder bei Abpiff.          Die L teilt nun jeder Gruppe eine Farbe zu (blau oder gelb). Beide Gruppen zählen nun jene Deckel, welche mit der zugeteilten Farbe übereinstimmen.          Wo wurden mehr passende Deckel gesammelt?</p>		<p>8-10 Reifen          Mindestens 50 Kartondeckel:          1 Hälfte gelb          1 Hälfte blau</p>	<p>10'</p>

	Hinweis: Erst bei der Auszählung erwähnen, dass es nur für eine Farbe Punkte gibt.		
Vitamin Z	<b>S'Räge-Lied</b> (siehe Anhang) Schluss-Ritual	Stirnkreis	

Bemerkungen / Nachbearbeitung:

Quelle der Geschichte: CD / s'Rägetröpfli E Gschicht vom Peter Heutschi EAN: 7619935010911

Quelle des Liedes: ["ES TROPFT" Regenlied - YouTube](#)



# Anhang

## Anfangs- und Schlussritual, Lieder, Versli

### Anfangs-Spüchli:

Ich bi en chline Stumpe,  
cha luschtig umegumpe,  
Füessli zämä, Füessli uuf,  
fürä, hindere, hesch nu schnuuf,  
am Schluss nu zringelum,  
dideldi, didelda, dideldum

### Schluss-Sprüchli:

Rot, Gääl, Grünen, und Blau  
Mir säged alli tschau, tschau, tschau  
Die Grosse und die Chliine,  
die Luute und die Fiinä  
Rot, Gääl, Grünen, und Blau  
Mir säged alli tschau, tschau, tschau

## Materialliste (zum Mitnehmen)

Bewegungsgeschichte mit Kärtchen  
1 Backblech  
Kreppbänder  
1 Tuch  
«Sonne»  
gelbe Klüpperli  
Klebeband  
gelbe und blaue Kartondeckel

## Weitere Notizen, Hallenskizze

Postenkarten (Organisation/Skizze und Material)  
können aus der Lektion ausgeschnitten und auf Kartei-Karten geklebt werden. Der Reihe nach abgeben um aufzustellen. Hallenplan ausdrucken.

### Abkürzungen:

L: Leiterperson

LB: Langbank

SSB: Schulstufenbarren

SK: Sprung- /Schwedenkasten

M: dünne Matte

SPW: Sprossenwand

M40: 40er Matte

Hallenplaner: [dober.de/aufbauplaner](http://dober.de/aufbauplaner) (kostenloser Download als pptx)

BEWEGUNGSGESCHICHTE:

De **Peterli** und s' **Rägetröpfli**

De **Peterli** sitzt vor em **Fänschter** und luegt wies verusse **rägn**et, ganz vieli **Rägetröpfli** chlopfet as **Fänschter**! Es **rägn**et, ... und **rägn**et. Plötzlich ghört de **Peterli** es Chlopfes am **Fänschter** und öppert rüeft sin Name: «**Peterli**, mach s'**Fänschter** uf.» Isch das de **Räge**, wo ihm da rüeft? Er macht s'**Fänschter** uf und fragt: «Wer rüeft da?» «Ich bins; s'**Rägetröpfli**!» De **Peterli** isch ganz erstuunt und fragt: «s'**Rägetröpfli**?!» Er chas chum glaube, dass s'**Rägetröpfli** mit ihm redt. Er seit: «hüt isch au gruusigs Wätter. Es **rägn**et so fescht, da chamer ja gar nid veruse gu spiele. Am liebschte würdi s'**Fänschter** grad wieder zu tue». Da seit s'**Rägetröpfli**: «Aber **Peterli**, de **Räge** isch doch so wichtig! Chumm, ich nimm dich mit uf üsi Reis...!» «Wie söll denn das gah, ich bi doch viel z'gross!» fragt de **Peterli**. Da verwandelt ihn s'**Rägetröpfli**, so dass er munzig-chli wird. S'**Fänschter** und alles rund ume isch uf eimal riisig gross! Und so gönds zäme uf d'Reis vom **Räge**.

Nun schauen wir, was die beiden auf ihrer Reise alles erlebt haben.

Parcours vorzeigen, und dabei die Geschichte zu Ende erzählen. Siehe Lektionsblatt



