



Larotti bringt Spaß und Action

HALLO LIEBE KINDER,

heute zeige ich dir wie es beim Jonglieren weitergeht und wir machen ein Experiment!

Seid gespannt! Euer Larotti

RÄTSEL

Wer hört alles und sagt nie etwas?

BEWEGUNGSAUFGABE

Starte mit zwei Bällen in der rechten Hand (Ball 1 und Ball 3) und einem weiteren Ball (Ball 2) in deiner linken Hand. Wirf Ball 1 aus der rechten Hand in Richtung des Kreuzes über deiner linken Schulter. Das haben wir ja beim letzten Mal schon geübt. Jetzt kommt was Neues: Bevor Ball 1 in deiner linken Hand landet, schickst du Ball 2 aus der linken Hand zum rechten Kreuz. Während der Ball 2 noch in der Luft ist, verlässt Ball 3 deine rechte Hand und wandert auf die linke Seite. Du müsstest jetzt Ball 1 und Ball 3 in der linken Hand und Ball 2 in der rechten halten. Für den Anfang ist das schon richtig gut. Möchtest du weiter jonglieren, muss Ball 1 die linke Hand aber wieder verlassen, bevor Ball 3 in der linken Hand eintrifft.

Es hört sich kniffliger an, als es ist.

Probier's einfach aus!

ALLGEMEINE AUFGABE

Heute machen wir ein kleines Experiment!
Du brauchst dazu:

- Backpulver
- Essig
- Eine kleine Flasche (0,2 – 0,5 l)
- 1 Luftballon

Gieße 100 ml Essig in die kleine Flasche. Dann füllst du mit einem Trichter Backpulver in den Luftballon und stülpst ihn über die Flasche.

Was passiert?

Nach kurzer Zeit reagiert das Backpulver mit dem Essig. Es entsteht dabei das Gas Kohlendioxid. Das siehst du daran, dass die Masse anfängt zu schäumen. Es bilden sich immer mehr Bläschen, die nun auch in der Flasche aufsteigen und den Ballon langsam aufblasen.

ZUSATZAUFGABE

Du hast deine Spiele zu Hause schon hundertmal gespielt und kennst sie in und auswendig? Dann erfinde doch dein eigenes Spiel. Folgende Tipps können dir dabei helfen:

- 1 Welches Thema soll dein Spiel haben?
Geht es um Tiere? Muss man Sachen einkaufen? Spielt es auf dem Bauernhof oder im Weltall?
- 2 Was soll das Ziel des Spiels sein?
Soll man möglichst viele Punkte sammeln? Soll man schneller als der Gegner ans Ziel kommen? Wie lange soll das Spiel ungefähr dauern?
- 3 Wie gewinnt man das Spiel?
Muss man eine Ziellinie überqueren, oder endet das Spiel, wenn die Zeit aus ist?
- 4 Was sind die Grundregeln?
Welche Schritte muss man als Spieler machen? Zum Beispiel zuerst würfeln, dann Spielfigur bewegen, dann Aktionskarte ziehen etc.
- 5 Wenn du die ersten Schritte erledigt hast, kannst du deinen Prototyp des Spieles basteln und ihn dann mit deiner Familie testen. Natürlich musst du dir auch noch einen Namen für das Spiel überlegen!

Der Frühling kimmt

Vorspiel

D d A d D d A d E a7 A a7 D d d

1. Der Früh - ling kimmt, der Früh - ling kimmt, der
 2. Der war - me Wind, der war - me Wind, der
 3. Ja lia - ba Win - ta iatz is' Zeit, dass
 4. Und al - le Blea - mal stre - ckan si' und

D A7 A7

Früh - ling is scho da und wann er kimmt ins
 packt den Win - ta a', er zwick - tn hint, er
 d'gehst aus uns - serm Land, die Sunn brennt Lö - cher
 d'Vo - gerl sin - gan froh, der Win - ter der hat

G D A7 D

Land he - rein dann fährt der Win - ter o. Fi -
 zwick - tn vorn, dass er kam schnau - fa ko. Fi -
 in dei Haut und ziagt da aus dei Gwand. Fi -
 aus - se - kiert der Früh - ling is iatz do. Fi -

A7 D A7 D

dra - la - la, fi - dra - la - la, dann fährt der Win - ter o!
 dra - la - la, fi - dra - la - la, dass er kam schnau fa ko!
 dra - la - la, fi - dra - la - la und ziagt da aus dei Gwand.
 dra - la - la, fi - dra - la - la, der Früh - ling is iatz do.

A7 D A7 D

Zwischenspiel

A a7 A a7 D d D d A a7 A A7 D d d