

Larotti bringt Spaß und Action

HALLO LIEBE KINDER,

heute haben wir mit unseren Spielen und Aufgaben bestimmt tierischen Spaß! ;-)

Euer Larotti



RÄTSEL

Heute musst du ein Kreuzworträtsel lösen. Dieses findest du auf Seite 2.

BEWEGUNGSAUFGABE

Wettrennen der Tiere

Markiert zunächst die Start- und Ziellinie. Vor Beginn des Spiels kann sich jeder ein Tier überlegen, oder es wird ein Tier für alle festgelegt (z.B. Krebs, Schlange, Hase). Und schon kann das Wettrennen losgehen – welches Tier kommt als erstes hinter die Ziellinie? Natürlich müsst ihr euch im Rennen wie das jeweilige Tier fortbewegen (z.B. entlang schlängeln wie eine Schlange). Habt ihr nicht genügend Platz für zwei Läufer, könnt ihr auch nacheinander losrennen und die Zeit stoppen.

ZUSATZAUFGABE

Hast du Lust auf ein Ratespiel? Suche dir eine leere Konservendose. Lege einen beliebigen, alltäglichen Gegenstand (z. B. Münze, Büroklammer, Murmel, Nagel) hinein. Schüttle nun leicht die Konservendose und dein Spielpartner muss nun erraten, was sich darin befindet. Anschließend tauscht ihr die Rollen.

ALLGEMEINE AUFGABE

Hast du schon einen Maikäfer fliegen sehen? Auf jeden Fall basteln wir heute einen!

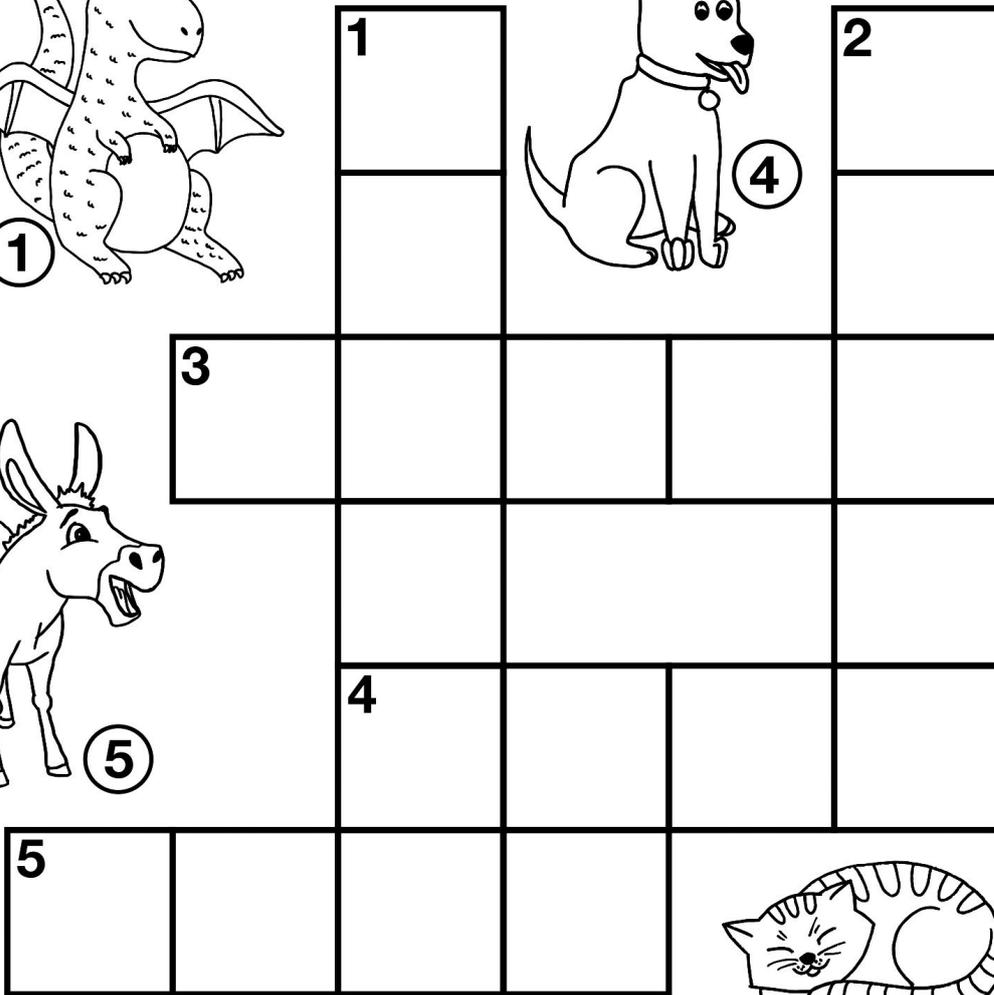
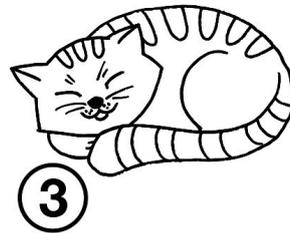
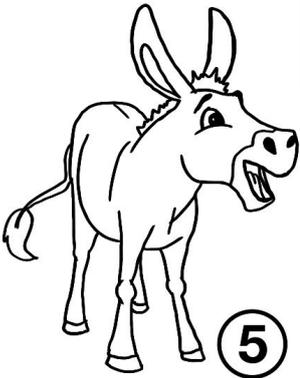
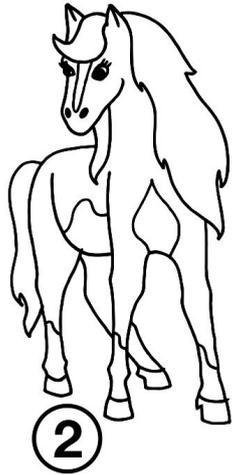
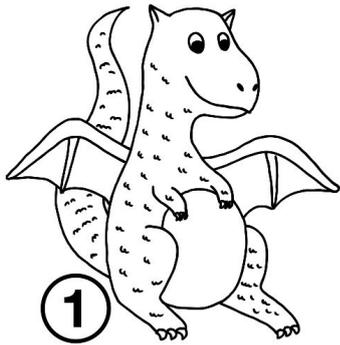
Du brauchst dazu:

- 1 Wäscheklammer
- Braunes und schwarzes Tonpapier (oder du malst weißes Papier an)
- Schere
- Klebestift
- Stifte

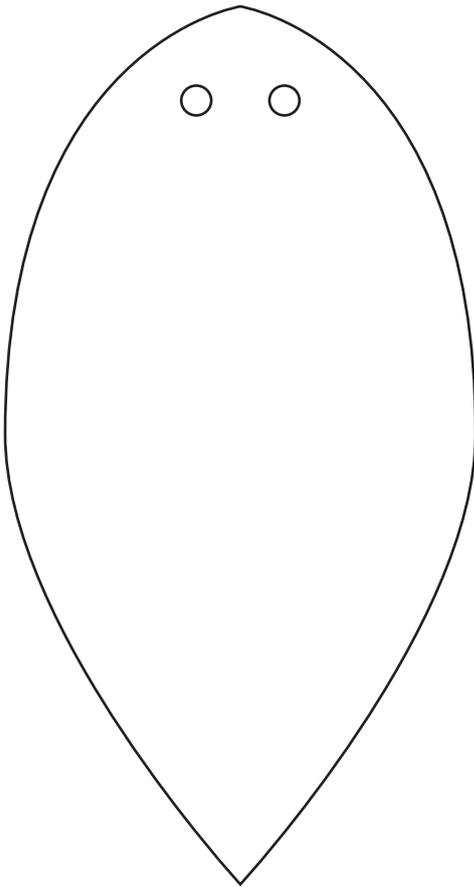
So geht's:

Auf der dritten Seite findest du Schablonen für Flügel und den Körper. Drucke und schneide sie aus. Übertrage die Flügel (braun) und den Körper/ Fühler (schwarz) auf das Tonpapier und schneide sie wiederum aus. Mit Filzstiften kannst du längliche Streifen auf die Flügel malen. Klebe als nächstes den Körper und die Fühler auf die Wäscheklammer und dann die Flügel auf den Körper. Jetzt fehlen nur noch die Augen und schon kann dein Maikäfer losfliegen und sich auf den nächsten Zweig setzen (einfach mit der Wäscheklammer befestigen).

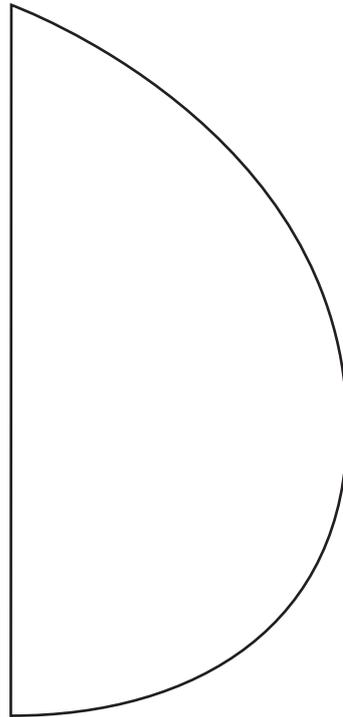
RÄTSEL



KÖRPER



**FLÜGEL
2X**



**FÜHLER
2X**



Oans, zwoa und drei

Kettengesang

1. Oans, zwoa und drei, alt is net neu,
 2. kalt is net warm, reich is net arm,
 3. gleich is net ungrad, daWagn der hat vierRad,
 4. sagn is net singa, tanzn is net springa,

neu is net alt, a-ba warm is net kalt, kalt, kalt,
 arm is net reich, a-ba ungrad is net gleich, gleich, gleich,
 vierRad hat da Wagn, a-ba singa is net sagn, sagn, sagn,
 springa is net tanzn, a-ba Flöh san koane Wanzn, Wanzn, Wanzn,

5. Wanzn san koane Flöh,
 wohl tuat net weh,
 weh tuat net wohl, aber leer is net
 voll, voll, voll,

6. voll is net leer,
 a Knecht is koa Herr,
 a Herr is koa Knecht und a Karpf
 is koa Hecht, Hecht, Hecht,

7. a Hecht is koa Karpfn,
 a Zitha is koa Harpfn,
 a Harpfn is koa Zitha,
 aba süaß is net bitta, bitta, bitta,

8. bitta is net süaß,
 Händ san koane Füaß,
 Füaß san koane Händ, aba Nasn
 san koane Zähnd, Zähnd, Zähnd,

9. Zähnd san koane Nasn,
 Hund san koane Hasn,
 Hasn san koane Hund, aba krank
 is net gsund, gsund, gsund,

10. gsund is net krank, a Stui is koa Bank,
 a Bank is koa Stui
 aba Buam gehngan
 in d'Schui, d'Schui, d'Schui,