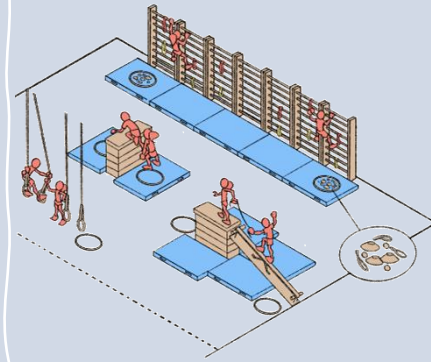


Zu zweit im Klettergarten!

In einer Turnhalle machen sich Schüler:innenpaare auf ein Abenteuer, bei dem sie gemeinsam drei von vier vorbereiteten Hindernissen überwinden müssen.

Das erste Hindernis ist für alle Teams gleich und muss verpflichtend absolviert werden. Die beiden nächsten Hindernisse werden ausgelöst und können in beliebiger Reihenfolge gemeistert werden. Für das Überwinden der Hindernisse ist Zusammenarbeit erforderlich.

Die Abenteurerinnen und Abenteurer müssen sich austauschen und einander gegenseitig helfen.



Das Projekt wurde von Cédric Pürro (Universität Freiburg) & Julien Roy (Universität Freiburg) erarbeitet und realisiert
 Expertin: Ilaria Ferrari (PH Zürich)

VORSTELLUNG DES THEMAS UND ERSTE ANALYSEN

Kompetenzbereich (Thematik)

Bewegen an Geräten

Referenzsportart

Klettern

SACHANALYSE

Klettern und sich in der Höhe fortbewegen beziehen sich auf die Sportart Sportklettern. Diese kann in Hallen an künstlichen Wänden oder draussen an natürlichen Felswänden verschiedener Höhen und Schwierigkeitsgraden ausgeübt werden. Es gibt diverse Stile und Arten des Kletterns – mit oder ohne Sicherungsausrüstung (Mehrseillängenrouten, Bouldern, Speedklettern, usw.). Meistens wird Klettern mit einer Partnerin oder einem Partner ausgeübt, was die notwendige Sicherheit gewährleistet. Diese Disziplin erfordert motorische Fähigkeiten wie Koordination, Kraft und Beweglichkeit, aber auch überfachliche Kompetenzen wie Risikomanagement und Umgang mit Angst; ausserdem erfordert sie Vertrauen in die Partnerin oder den Partner.

Auf der Stufe 1-2H sollte der Unterricht in dieser Disziplin vor allem darauf abzielen, die Schülerinnen und Schüler (SuS) darin zu unterstützen, eigene Grenzen zu überwinden, mit Angst umzugehen sowie das Helfen und Sichern der Partnerin oder des Partners zu erlernen. Ein weiteres Ziel besteht darin, die motorischen Fähigkeiten der SuS zu stärken und zu verbessern, damit sie sich Schritt für Schritt immer sicherer und zielgerichteter «in der Höhe» bewegen können. Der häufige Einsatz der Sprossenwand bietet sich an, da diese eine zugängliche vertikale Wand für Kinder der Stufe 1-2H darstellt.

Die auf den folgenden Seiten dargestellte Anwendungssituation ist als Vorschlag in Form einer komplexen Aufgabe zu verstehen, welche nach dem kompetenzorientierten Ansatz erarbeitet wurde. Dabei kann (oder muss manchmal auch) inhaltlich das eine oder andere verändert oder ergänzt werden, um es an die schulische Situation anzupassen. Dennoch soll die Komplexität dieser Anwendungssituation nicht zu stark modifiziert werden. Der Erwerb des Wissens und der Fertigkeiten, die für die Erreichung der angestrebten Kompetenz erforderlich sind, bedingt eine lange Lernzeit (8 bis 10 Stunden), welche sich in der Regel auf mehrere aufeinander folgende Doppellektionen verteilt.

¹ In der Schweiz werden die Schulstufen mit dem HarmoS-Konkordat in drei Zyklen unterteilt und mit einer einheitlichen Zählweise (1H–11H) versehen: Zyklus 1 (Primarstufe): 1-2H Vorschulstufe/Kindergarten und 3-4H - Zyklus 2 (Primarstufe): 5-6H und 7-8H - Zyklus 3 (Sekundarstufe I): 9H, 10H und 11H.

KOMPETENZSTUFEN GEMÄSS LP21

Kompetenzstufe BS.2.A.1.4a

Die SuS können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.

Kompetenzstufe BS.2.A.1.5a

Die SuS können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).

Kompetenzstufe BS.2.A.1.6a

Die SuS können einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen).

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN GEMÄSS LP21

Soziale Kompetenzen (Dialog- und Kooperationsfähigkeit: Sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten)

- Die SuS können auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen.

Personale Kompetenzen (Selbstreflexion: eigene Ressourcen kennen und nutzen)

- Die SuS können auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen.

Methodische Kompetenzen

- Die SuS können einschätzen, wie schwer oder leicht ihnen die Aufgaben/Problemlösungen fallen werden.

PÄDAGOGISCHE PERSPEKTIVEN

Im Zentrum dieses Projekts stehen drei Perspektiven:

In der Perspektive **Wagnis**, lernen die SuS das realistische Einschätzen von Wagnissituationen.

Im **Miteinander** soll ein kooperatives Verhalten aufgebaut und umgesetzt werden.

Bei der **Leistung** geht es darum, sich Herausforderungen zu stellen und sie zu erfüllen.

VORAUSSETZUNG DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

- Die SuS können Matten, Bänke und Kästen aufbauen und wieder wegräumen.



- Grundsätze und Tipps zur Materialorganisation mit Kindern ([Link](#))
- Videoempfehlungen (auf Französisch) zur richtigen Nutzung der verschiedenen Geräte ([Link](#))

ERWARTETE KOMPETENZ AM ENDE DER UNTERRICHTSEINHEIT

Sich in Zusammenarbeit mit einer Partnerin oder einem Partner in der Höhe fortbewegen und Hindernisse sicher überwinden.

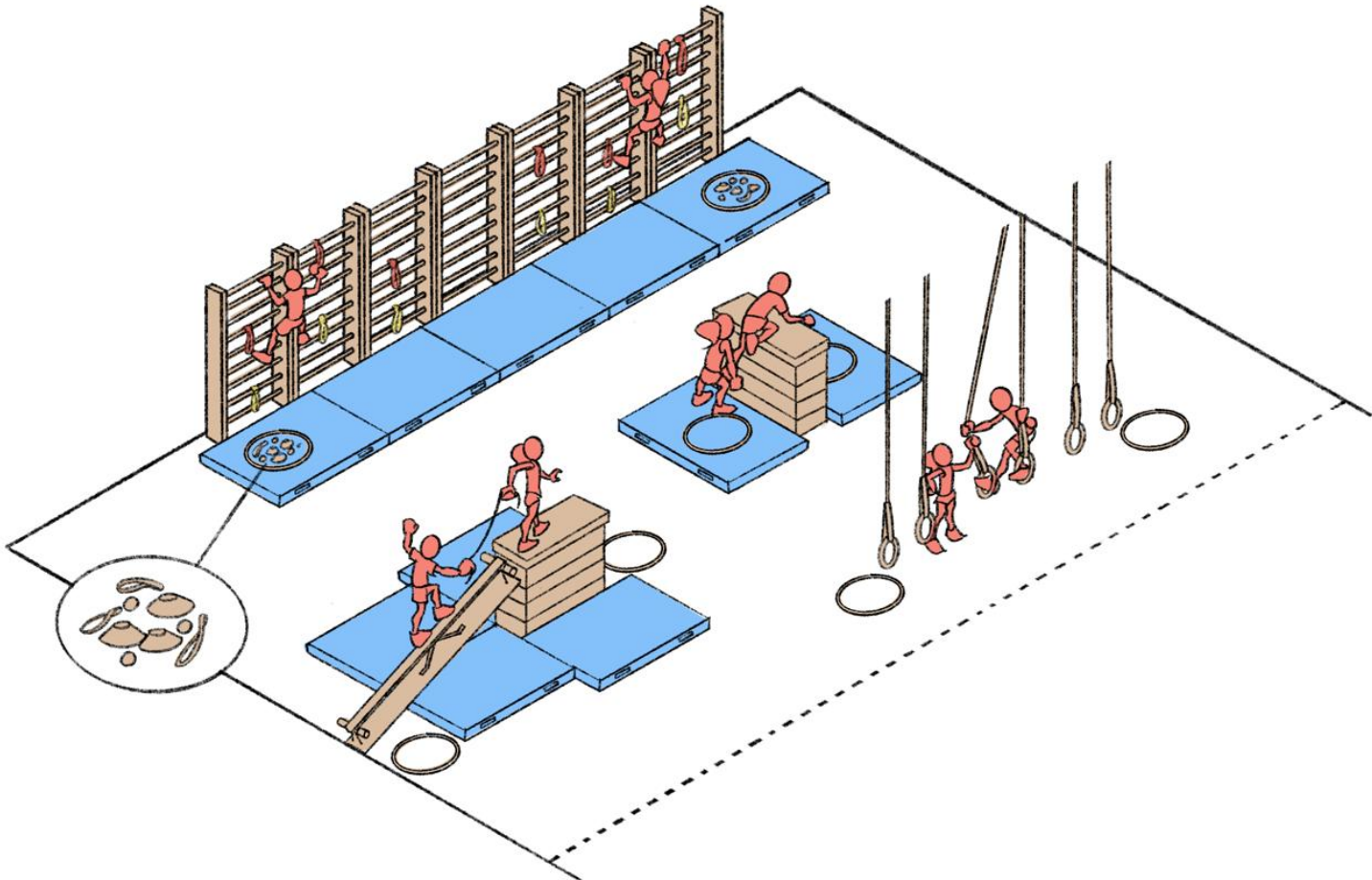
BESCHREIBUNG DER ANWENDUNGSSITUATION

KURZE VORSTELLUNG DER ANWENDUNGSSITUATION

Zu zweit begeben sich die SuS auf ein Abenteuer und überwinden drei der vier von der Lehrperson vorgeschlagenen Hindernisse:

1. Querung der Felswand;
2. Überklettern eines Felsblocks;
3. Flussüberquerung;
4. Aufstieg zum Gipfel.

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG



LERNZIELE

Die SuS:

- können sicher, flüssig und präzise klettern sowie Hindernisse überwinden.
- können Hilfestellungen anwenden um Sicherheit zu gewährleisten und das Hindernis erfolgreich zu bewältigen.
- können eigene Ängste überwinden und persönliche Grenzen erweitern.
- können sich austauschen, um gemeinsam eine passende Lösung zu finden.

RAHMENBEDINGUNGEN (REGELN, VORSCHRIFTEN UND ORGANISATION)

ANWEISUNGEN DER LEHRPERSON UND ORGANISATION

Die Zweierteams werden nach dem Zufallsprinzip ausgelost (z. B. mit Memory-Karten), danach wird die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt. Eine der drei Gruppen bewegt sich im Klettergarten. Gleichzeitig beschäftigen sich die beiden anderen Gruppen selbstständig mit zusätzlichen Aufgaben (siehe Organisationsformen auf S.8). Die Paare überwinden die Hindernisse nacheinander. Vor ihrem Durchgang ziehen beide Kinder jeweils eine Karte mit der Abbildung von Posten 2, 3 oder 4 (siehe Karten zum Ausschneiden auf S. 27). Anschliessend beginnen sie mit dem Posten 1 und absolvieren danach die beiden anderen Posten in der Reihenfolge ihrer Wahl.

Sobald alle Zweierteams einer Gruppe ihre drei Posten absolviert haben, wird die nächste Gruppe aufgerufen.

Bei einer ungeraden Anzahl von SuS macht ein Kind in zwei Teams mit.

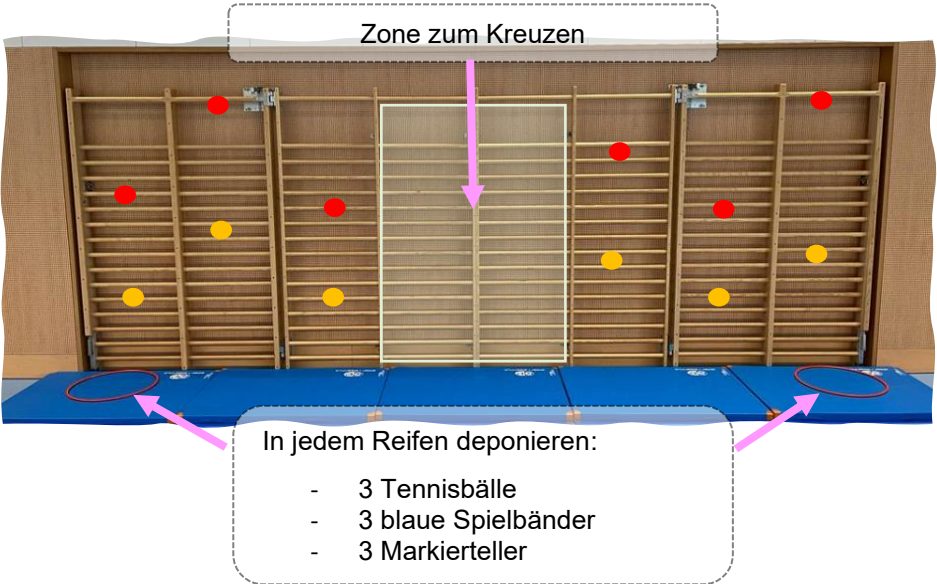
BESCHREIBUNG DER POSTEN UND DER AUFGABEN

Posten 1: Querung der Felswand

Ausgehend von jeweils einem eigenen Reifen, wählen die Kinder einen Gegenstand (blaues Spielband, Teller oder Tennisball), den sie auf beliebige Weise transportieren. Dann queren sie die Sprossenwand in Richtung des gegenüberliegenden Reifens. Während der Querung müssen beide Kinder mit den Händen alle Spielbänder derselben Farbe berühren. Um den einfachen Weg zu absolvieren, folgen sie den «Äpfeln» (gelbe Spielbänder). Für den schwierigen Weg folgen sie den «Kirschen» (rote Spielbänder).

In der Mitte der Querung müssen sich die Kinder wie folgt kreuzen: eines der beiden Kinder lehnt sich flach gegen die Sprossenwand, während das andere hinter seinem Rücken vorbeiklettert – und zwar auf derselben Höhe.

Bevor sie mit dem Klettern beginnen sollen die Kinder besprechen, welchen Weg sie wählen (Äpfel oder Kirschen) und wer wem ausweicht.



Vorschlag zur Markierung der Kletterwege: Die roten («Kirschen») und gelben («Äpfel») Spielbänder werden um die Sprossenwand gewickelt und mit einem Knoten befestigt.

Posten 2: *Überklettern eines Felsblocks*

Vom Startreifen aus überwindet das erste Kind den Felsen (einen Kasten mit fünf Elementen) über die breite Seite und gelangt in den Reifen auf der gegenüberliegenden Seite. Das zweite Kind darf seinem Partner oder seiner Partnerin beim Auf- und Absteigen vom Felsen helfen. Nachdem das Hindernis überwunden wurde, tauschen die Kinder die Rollen.



Wenn die Aufgabe zu leicht ist, kann ein zusätzlicher Kasten mit sechs Elementen überwunden werden – je nach verfügbarem Material.



Posten 3: *Flussüberquerung*

Vom Startreifen aus müssen die beiden Kinder abwechselnd den Fluss überqueren, um den Reifen auf dem gegenüberliegenden «Ufer» zu erreichen. Dazu verwenden sie die drei Paar Ringe, die möglichst tief eingestellt sind. Das Kind, das überquert, darf von seiner Partnerin oder seinem Partner unterstützt werden – das helfende Kind darf dabei im «Fluss» laufen.



Posten 4: *Aufstieg zum Gipfel*

Beide Kinder halten je ein Ende eines Springseils in der Hand und bilden so eine Seilschaft. Achtung, das Seil darf nicht um die Hand gewickelt werden – es soll nur fest gehalten werden! Vom Startreifen am Fuss der schräg aufgestellten und umgedrehten Schwedenbank aus beginnt das Zweierteam den Aufstieg zum Gipfel des Kastens. Dabei klettern sie hintereinander entweder über die schmale oder die breite Seite der Bank nach oben. Oben angekommen, überquert die Seilschaft den «Gebirgskamm» auf eine beliebige Art und Weise. Danach steigen sie über die schmale Seite des Kastens wieder hinunter – wie bei einer Leiter. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn beide Kinder mit beiden Füßen im Zielreifen stehen. Wichtig: während des gesamten Wegs darf das Seil nicht losgelassen werden!



BENÖTIGTES MATERIAL

- Sprossenwand
- 3 Ringpaare
- 10-12 Matten
- 1 Langbank
- 2-3 Schwedenkasten
- 8 Reifen
- 6 Tennisbälle
- 6 Markierteller
- 18 Spielbänder (6 blaue, 6 gelbe, 6 rote)

BEURTEILUNGSVERFAHREN

Die Lehrperson beobachtet jeweils ein Zweierteam, um sich gezielt auf die festgelegten Kriterien konzentrieren zu können.

BEURTEILUNGSKRITERIEN UND BEOBACHTBARE INDIKATOREN

| Individuelle Kriterien | Beobachtbare Indikatoren | Gewichtung |
|---|---|---------------|
| Sichere und flüssige Fortbewegung | Das Kind bewegt sich sicher, flüssig und präzise vom Startreifen zum Zielreifen. | *Frei wählbar |
| Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung | Innerhalb des Zweierteams besprechen sich die Kinder, um eine gemeinsame Lösung zu finden. Das Kind hört seiner Partnerin oder seinem Partner zu, wenn er oder sie spricht. Die Kinder helfen sich gegenseitig und sichern einander – je nach Bedarf. | *Frei wählbar |
| Umgang mit Emotionen | Das Kind kann gut mit Ängsten umgehen (indem es anderen und sich selbst vertraut). | *Frei wählbar |

* Entsprechend den geltenden institutionellen Regeln oder Vorgaben

| | | |
|----------|----------------------------------|------|
| Klettern | Zu zweit in einem Klettergarten! | 1-2H |
|----------|----------------------------------|------|

PLANUNGSÜBERSICHT DER UNTERRICHTSEINHEIT

Da das Handlungsniveau der SuS innerhalb einer Klasse sehr heterogen sein kann, ist das Lerntempo weder vorhersehbar noch kann es vorgeschrieben werden. Deshalb soll dieses Beispiel einer tabellarischen Planung nicht als «schlüsselfertig» betrachtet werden.

| | Lektion 1 (Doppellektion) | Lektion 2 (Doppellektion) | Lektion 3 (Doppellektion) | Lektion 4 (Doppellektion) | Lektion 5 (Doppellektion) | Lektion 6 (Doppellektion) |
|--------------------|--|---|--------------------------------------|---|----------------------------------|-----------------------------------|
| LERNZIEL | <i>Die SuS können sicher, flüssig und präzise klettern sowie Hindernisse überwinden ¹</i> | | | | | |
| AUFGABEN | Die Feuerwehrleute | Herausforderungen im Abenteuerpark | Herausforderungen im Abenteuerpark | Waldspaziergang Herausforderungen im Abenteuerpark | Vorbereitung Anwendungssituation | Summative Beurteilung |
| LERNZIEL | <i>Die SuS können eigene Ängste überwinden und persönliche Grenzen erweitern ²</i> | | | | | |
| AUFGABEN | | Herausforderungen im Abenteuerpark | Herausforderungen im Abenteuerpark | Herausforderungen im Abenteuerpark | Vorbereitung Anwendungssituation | Summative Beurteilung |
| LERNZIEL | <i>Die SuS können sich austauschen, um gemeinsam eine passende Lösung zu finden ³</i> | | | | | |
| AUFGABEN | | Abenteuer macht zu zweit mehr Spass! | Abenteuer macht zu zweit mehr Spass! | Waldspaziergang | Vorbereitung Anwendungssituation | Summative Beurteilung |
| LERNZIEL | <i>Die SuS können Hilfestellungen anwenden um Sicherheit zu gewährleisten und das Hindernis erfolgreich zu bewältigen ⁴</i> | | | | | |
| AUFGABEN | | | | Waldspaziergang | Vorbereitung Anwendungssituation | Summative Beurteilung |
| BEURTEILUNG | ¹ FB (siehe Lernhilfeblatt) | ^{2,3} FB (siehe Lernhilfeblatt) | FB frei wählbar | ⁴ FB (siehe Lernhilfeblatt) | FB frei wählbar | SB (Beurteilung der Kompetenz) |

| | |
|---------------|---|
| BEURTEILUNGEN | DB: Diagnostische Beurteilung → Beurteilung des Ausgangsniveaus der SuS |
| | FB: Formative Beurteilung mit dokumentierten Beispielen → Beurteilung des Lernfortschritts |
| | SB: Summative Beurteilung → Beurteilung der Kompetenzerreichung |

AUFGABENVORSCHLÄGE

Einstieg ins Projekt

Das Projekt kann durch eine bekannte oder erfundene Geschichte eingeleitet werden – zum Beispiel rund um das Thema Abenteuer oder Berge – oder durch ein Rollenspiel. Die Lehrperson legt Bilder oder Fotos im Raum aus, die als Impuls für freies Spiel dienen.

Erinnerung betreffend Sicherheit

Um die Sicherheit der Kinder bestmöglich zu gewährleisten, ist ein sorgfältiger und korrekter Aufbau des Materials notwendig. Ebenso wichtig sind klare Anweisungen dazu, was erlaubt ist und was nicht. Zusätzlich sollte mit den Kindern über mögliche Risiken und über ein angemessenes Verhalten gesprochen werden.

Ein gutes Klassenklima soll das Einhalten der Sicherheitsregeln und gegenseitige Unterstützung begünstigen.

Spezifische Organisationsformen

Während der Unterrichtseinheit kann es sinnvoll sein, gelegentlich Spiele anzubieten, die die Kinder selbstständig durchführen können – etwa, wenn die Lehrperson einzelne Kinder beobachten möchte oder das Material nur für eine halbe Klasse gleichzeitig reicht. Spielideen finden sich im Abschnitt *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen*.

ROJEKTBEZOGENE AUFGABENVORSCHLÄGE

Die folgenden Aufgaben werden in einem speziellen Dokument ausführlicher beschrieben. Diese sind in der Rubrik *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen* zu finden.

Die Feuerwehrleute

Ziel dieser Aufgabe ist es, auf verschiedene Geräte zu klettern und sich dort fortzubewegen.

Innerhalb eines Kreises aus verschiedenen Geräten und Lastwagen, Leitern oder Stege, wird ein Feuer durch orange Matten (oder rote Reifen) symbolisiert. Die Kinder sollen dieses Feuer löschen, indem sie verschiedene Rollen übernehmen:

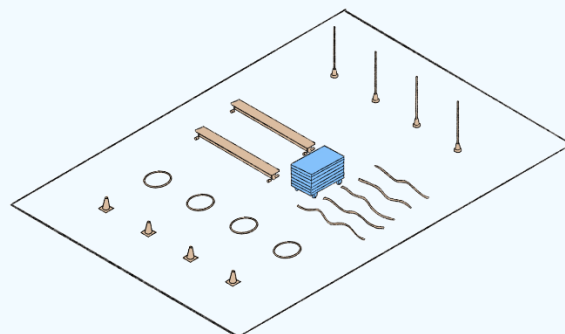
- Team 1: Feuerwehrleute auf den Lastwagen (Kasten)
- Team 2: Feuerwehrleute auf den Leitern (Sprossenwand)
- Team 3: Feuerwehrleute auf der Brücke (Bänke)
- Team 4: Hilft den Feuerwehrleuten, auf die verschiedenen Geräte zu steigen

Es gibt mehrere Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, um das Feuer im Team zu löschen.

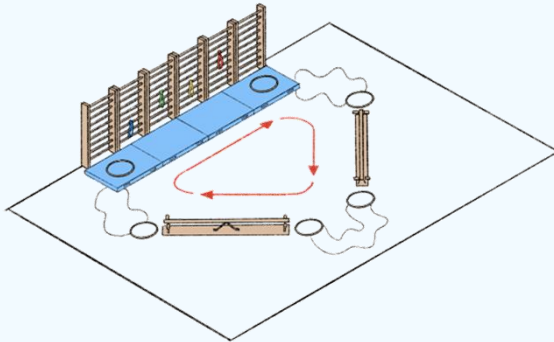
Abenteurer macht zu zweit mehr Spass!

Ziel dieser Aufgabe ist es, die Bewegungen der anderen wahrzunehmen und deren Entscheidung zu akzeptieren.

In Form einer Stafette mit vier Kolonnen sollen die Kinder einen Gegenstand in den Händen transportieren. Durch angepasste Regeln und zusätzliche Hindernisse wird die Aufgabe schrittweise erschwert, um ein immer höheres Mass an Zusammenarbeit zu fördern.



Waldspaziergang



Die Kinder machen einen Spaziergang im Wald: Sie bewegen sich auf Baumstämmen (umgedrehte Bänke), balancieren auf Ästen (Seile), laufen durch Pfützen (Reifen) und klettern auf Bäume (Sprossenwand). Im Laufe der Waldspaziergänge – mit demselben Material – wird von den Zweierteams ein immer höheres Mass an Zusammenarbeit verlangt.

Herausforderungen im Abenteuerpark

In der Turnhalle versuchen die Kinder, eine bestimmte Anzahl von Herausforderungen zu meistern, welche sich auf 10 Posten verteilen (Auswahl durch die Lehrperson).

Jeder Posten bietet Varianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer), welche durch ein festgelegtes Farbsystem gekennzeichnet sind.

Jede Herausforderung kann beliebig oft wiederholt werden, bis sie sicher und flüssig gelingt.

Für die Durchführung stehen verschiedene Organisationsformen zur Auswahl.

BIBLIOGRAFISCHE HINWEISE, WEBLINKS UND MUSIKNACHWEISE

LITERATUR

- Baumann, H. (2016). *Mut tut gut!* Ingold.
- Baumann, H. (2013). Mut tut gut. *Mobilesport.ch*, (11/2013).
https://assets01.sdd1.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2013/11/11_13_Mut_tut_gut_def.pdf
- Lüthy, P. (2020). Berglandschaften in der Halle erklimmen. *Etwas wagen. Grundschule Sport* (28). Friedrich Verlag.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Aus Gründen der Lesbarkeit wurden die Hyperlinks zu den Originalquellen der Abbildungen mit Hilfe des Linkverkürzungs-Tools, das unter <https://urlz.fr> verfügbar ist, gekürzt.


- Abbildung 1, S. 11: *Angst*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrG>.
- Abbildung 2, S. 11: *Schwedenkasten*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrl>.
- Abbildung 3, S. 11: *Sprossenwand*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrJ>.
- Abbildung 4, S. 11: *Zuhören und Zusammenarbeit*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSto>.
- Abbildung 5, S. 11: *Helfen*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrL>.
- Abbildung 6, S. 19: *Das Matterhorn*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrN>.
- Abbildung 7, S. 19: *Knoten*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrO>.
- Abbildung 8, S. 20: *Lift*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrR>.
- Abbildung 9, S. 21: *Baumstamm*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrU>.
- Abbildung 10, S. 21: *Tarzan*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrV>.
- Abbildung 11, S. 21: *Wackelige Brücke*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrW>.
- Abbildung 12, S. 22: *Mattenfall*. gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrX>.
- Abbildung 13, S. 23: *Schmetterlinge*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSrZ>.
- Abbildung 14, S. 26: *Querung der Felswand*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSs8>.
- Abbildung 15, S. 26: *Überklettern eines Felsblocks*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSs1>.
- Abbildung 16, S. 26: *Aufstieg zum Gipfel*, gesichtet auf <https://urlz.fr/tSs5>.


UNTERRICHTSHILFEN (RASTER, INSTRUMENTE, ETC.) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER SOWIE FÜR LEHRPERSONEN

Auf den folgenden Seiten werden Unterrichtshilfen vorgestellt, die den Lehr-Lern-Prozess während der gesamten Unterrichtseinheit unterstützen:

- Lernhilfe-Blatt für die Kinder (S. 11)
- Beobachtungs- / Beurteilungsbogen für die Lehrperson (S. 12)
- Aufgabenvorschläge zur Unterrichtseinheit (Lernziele, Rahmenbedingungen, Hinweise für die Umsetzung, Erfolgskriterien, etc.) (S. 13-22)
- Ideen für Spiele in Eigenverantwortung (S. 23)
- Karten zum Ausschneiden für den *Waldspaziergang* (S. 24-26)
- Karten zum Ausschneiden oder Laminieren für die Anwendungssituation (S. 27-31)

Lernhilfe-Blatt für die Kinder

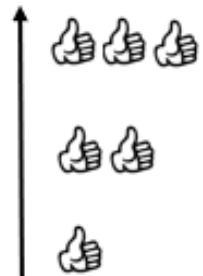
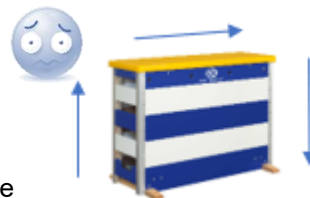
 Noch nicht erreicht.

 Fast erreicht.

 Erreicht.

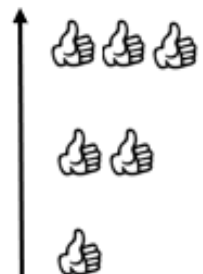
1. Um zu klettern und in die Höhe zu gelangen, vertraue ich mir selbst und überwinde meine Ängste:

Ich klettere auf den Kasten, überquere ihn und steige wieder hinunter.



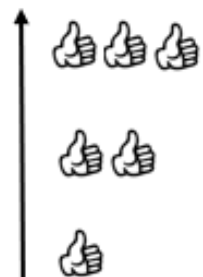
2. Um flüssig zu klettern (ohne anzuhalten):

Ich klettere hoch, bewege mich seitlich weiter und steige an der Sprossenwand wieder hinunter.



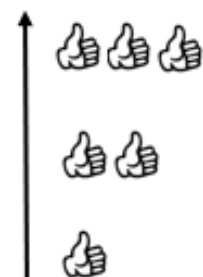
3. Um zusammenzuarbeiten:

Ich höre zu und berücksichtige die Ideen der anderen.



4. Um zu helfen:

Ich helfe meiner Partnerin oder meinem Partner mit Sorgfalt.



Verwendung dieses Blattes



Es kann die Kinder während der gesamten Unterrichtseinheit begleiten. Je nach den von der Lehrperson angebotenen Lernsituationen führen die Kinder eine Selbstbeurteilung durch oder beobachten eine Mitschülerin bzw. einen Mitschüler. Dazu klemmen sie eine Wäscheklammer an die Anzahl der Daumen, die ihrer Wahrnehmung des Kriteriums in der jeweiligen Aufgabe entspricht. Bei der Selbstbeurteilung ist es wichtig, regelmässig die Einschätzung der Kinder mit derjenigen der Lehrperson zu vergleichen, um ihre Fähigkeit zur Selbstreflexion und Selbstbeurteilung zu entwickeln.

Je nach Erfahrung der Kinder im Umgang mit Selbstbeurteilung ist es wichtig zu erklären, dass das Blatt nicht dazu dient, sich mit anderen zu vergleichen, sondern die eigenen Fortschritte und bereits erreichten Kompetenzen sowie die noch zu übenden Elemente zu erkennen.

Beobachtungs- / Beurteilungsbogen für die Lehrperson

| Name und Vorname | Leichtigkeit bei der Fortbewegung und dem Überwinden von Hindernissen Sicher, flüssig, präzis | Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung <ul style="list-style-type: none"> • Sich absprechen • Zuhören • Helfen und sichern | Umgang mit Emotionen <ul style="list-style-type: none"> • Die eigenen Ängste überwinden | <i>Bemerkungen</i> |
|------------------|--|---|---|--------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |
| 17 | | | | |
| 18 | | | | |
| 19 | | | | |
| 20 | | | | |
| 21 | | | | |
| 22 | | | | |
| 23 | | | | |
| 24 | | | | |

Die Feuerwehrleute (SA¹²)

Lernziele

Die SuS können sicher, flüssig und präzise klettern sowie Hindernisse überwinden.

Ziel der Aufgabe für die SuS

Auf verschiedene Geräte klettern und sich dort mit Leichtigkeit bewegen.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

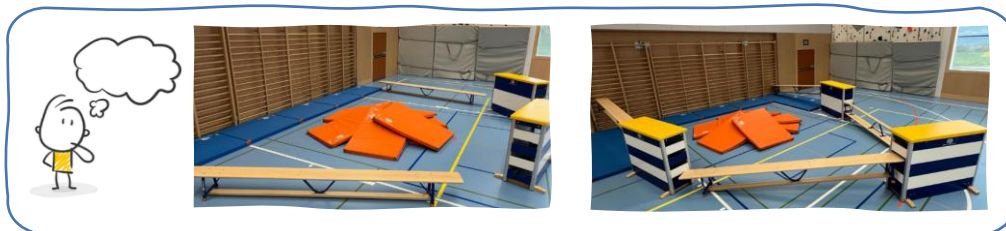
Die Lehrperson baut ein Feuer aus orangefarbenen Matten (oder roten Reifen) in der Nähe der Sprossenwand. Die Feuerwehrkinder umkreisen das Feuer mit Hilfe von Lastwagen (Schwedenkasten), Leitern (Sprossenwänden), Stegen (Bänken) sowie Matten zur Sicherung. Anschliessend teilt die Lehrperson die Kinder mit Hilfe von Reifen in vier Teams ein.

- Team 1 geht zu den Lastwagen (Schwedenkasten).
- Team 2 geht zu den Leitern (Sprossenwand).
- Team 3 geht zu den Stegen (Langbänke).
- Team 4 hilft den Kindern auf die verschiedenen Geräte aufzusteigen.

Wenn die Teams 1, 2 und 3 sich auf ihrem Gerät in der höchstmöglichen Position befinden und Team 4 kniend rund um das Feuer steht, beginnen die Feuerwehrkinder gleichzeitig, das Feuer zu löschen. Sie «spritzen» fünf Sekunden lang mit dem linken Zeigefinger und dann fünf Sekunden lang mit dem rechten Zeigefinger in Richtung des Feuers. Die Lehrperson überprüft, ob das Feuer gelöscht ist, und legt eine blaue Matte darüber. Anschliessend werden die Rollen getauscht.

Die Anzahl der Schwedenkasten und Bänke sowie deren Anordnung (einfach oder schwierig) kann entweder vorgegeben oder den Kindern frei überlassen werden.

Beispiel für zwei mögliche Aufbauten:



Hinweise für die Umsetzung

Die Kinder dürfen auf beliebige Weise klettern und wieder hinuntersteigen. Für das Absteigen vom Kasten (Lastwagen) ist es jedoch einfacher, sich oben auf dem Kasten umzudrehen (sich bäuchlings auf das gelbe Kastenoberteil zu legen) und den Kastens rückwärts hinunterzuklettern.




Erfolgskriterien

- Sich innerhalb kurzer Zeit auf dem angegebenen Gerät befinden.
- An der Sprossenwand jeweils eine Hand für fünf Sekunden loslassen.

² SA: Spezifische Aufgabe

Variationen

Schwieriger:

-  Die Feuerwehrkinder müssen das Feuer von allen vier Geräten aus löschen, damit es vollständig erlischt. Die Lehrperson bestimmt, welche Gruppe auf welches Gerät klettert.
-  Die Feuerwehrkinder müssen das Feuer löschen, indem sie über alle drei Geräte klettern (das Hilfsteam entfällt). Dabei müssen sie die Geräte in der vorgegebenen Reihenfolge hinauf- und hinunterklettern, damit das Feuer vollständig gelöscht wird. Nach zwei bis drei Minuten bittet die Lehrperson die Kinder, mit den Fingern zu zeigen, wie viele verschiedene Geräte sie überquert haben. Alle sollten dann drei Finger zeigen.
-  Die Kinder wählen ein Startgerät und absolvieren den Parcours in der vorgegebenen Richtung. Beim Signal «Feuer löschen!» der Lehrperson (nach etwa zwei Minuten) stoppt jedes Kind und löscht das Feuer fünf Sekunden lang mit dem linken Zeigefinger, dann fünf Sekunden lang mit dem rechten Zeigefinger. Anschliessend setzen sie den Parcours in die entgegengesetzte Richtung fort.



Wenn es zu lange Wartezeiten gibt, kann die Lehrperson einigen Kindern erlauben, das Hindernis zu umgehen, indem sie aussen am Gerät vorbeigehen und den Parcours beim nächsten Gerät wieder aufnehmen.

Abenteuer macht zu zweit mehr Spass! (ZA³)

Lernziele

Die SuS können sich austauschen, um gemeinsam eine passende Lösung zu finden.

Ziel der Aufgabe für die SuS

Gemeinsam die Hindernisse überwinden und sich dabei gegenseitig unterstützen ohne den mitgeführten Gegenstand loszulassen.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Es werden vier Gruppen gebildet, jede stellt sich hinter einem Kegel auf. Die beiden ersten SuS sind durch einen Gegenstand verbunden, den sie in der Hand halten. Auf das Signal hin läuft das Paar bis zum Malstab und zurück zur Gruppe, um den Gegenstand an das nächste Paar weiterzugeben. Die Staffel endet für alle nach drei Minuten oder sobald alle einmal gelaufen sind. Bei jeder neuen Staffel wird der verbindende Gegenstand gewechselt (z.B. Reifen, Seil, Frisbee, Stab, Ball, usw.).

Hinweise für die Umsetzung

Eine gemeinsame Strategie finden, um den Gegenstand sicher zu transportieren.

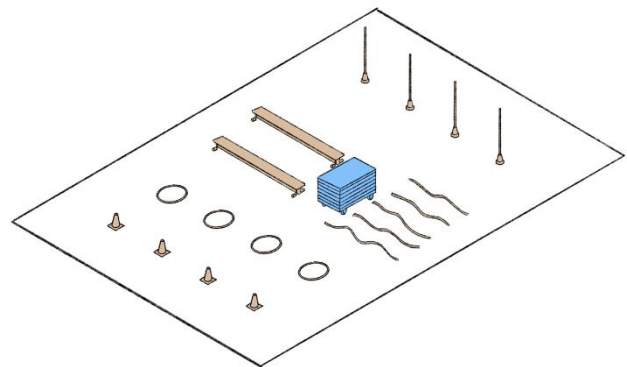
Erfolgskriterien

Die Zweierteams behalten ständig den Kontakt mit dem Objekt und bewegen sich flüssig über die Hindernisse.

Variationen

Schwieriger

- Zwischen dem Startkegel und dem Malstab wird ein Reifen gelegt; in dem zu Beginn der Gegenstand platziert ist. Im ersten Teil des Laufs rennen die SuS alleine. Wenn sie den Reifen erreichen, nehmen sie den Gegenstand auf, laufen um den Malstab herum und legen ihn anschliessend wieder in den Reifen. Das nächste Kind startet auf das Signal der Lehrperson.
- Zwischen dem Reifen und dem Malstab wird für jede Mannschaft ein Hindernis zum Überwinden aufgestellt. Das Paar muss es gemeinsam überwinden und dabei den Gegenstand ständig in den Händen halten:
 - Team 1 übersteigt eine Bank;
 - Team 2 muss unter einer Bank hindurch;
 - Team 3 überquert einen Mattenwagen (ca. 7 Matten);
 - Team 4 überquert die am Boden liegenden Seile, ohne diese zu berühren.
- Das Paar startet zusammen und jedes Kind hält einen Gegenstand in der Hand. Wenn sie den Reifen erreichen, müssen sie entscheiden, welchen Gegenstand sie zum Überwinden der Hindernisse behalten. Der andere bleibt im Reifen liegen und wird auf dem Rückweg wieder aufgenommen.



³ ZA: Zielgerichtete Aufgabe (siehe Merkblatt «Der kompetenzorientierte Ansatz im Bewegungs- und Sportunterricht» PROJEBS 2022, S. 6-7 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEBS/Theoretische-Grundlagen/Lehr-Lern-Sequenzen/Lehr-Lern-Sequenzen.html>)

Waldspaziergang (PA⁴)

Lernziele

- Die SuS können sicher, flüssig und präzise klettern sowie Hindernisse überwinden.
- Die SuS können Hilfestellungen anwenden um Sicherheit zu gewährleisten und das Hindernis erfolgreich zu bewältigen.
- Die SuS können sich austauschen, um gemeinsam eine passende Lösung zu finden.

Ziel der Aufgabe für die SuS

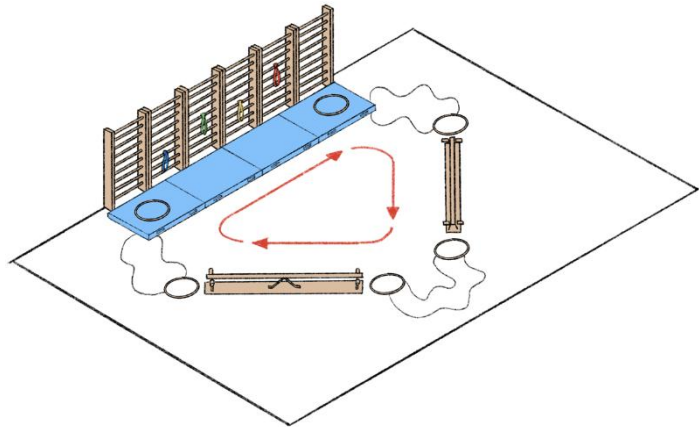
Einen Parcours mit Gleichgewichts- und Kletteraufgaben absolvieren, bei dem die Zusammenarbeit schrittweise zunimmt.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Die SuS machen einen Spaziergang im Wald. Sie bewegen sich auf Baumstämmen (umgedrehte Bänke), gehen über Äste (Seile) und durch Pfützen (Reifen) und klettern auf Bäume (Sprossenwand: mit 4 verschiedenen Farben definierten Aufgaben).

1. Waldspaziergang (alleine zum entdecken)

- In den Pfützen (Reifen) ohne spezifische Aufgabe.
- Auf den Ästen (Seile): die SuS laufen auf dem Seil (rechts oder links), ohne das Gleichgewicht zu verlieren.
- Auf den Baumstämmen (umgedrehte Bänke): die SuS laufen auf dem Brett oder dem schmalen Balken (frei wählbar).
- Auf den Bäumen (Sprossenwand): Die SuS folgen dem blauen Parcours (Schmetterlinge mit den Händen berühren) (siehe Karten zum Ausschneiden ab S. 22).



2. Waldspaziergang (zu zweit mit dem Akzent: sich helfen)

Zu zweit: Ein Kind trägt ein Spielband (als Zeichen der Helferrolle) und muss die Partnerin oder den Partner im Wald gemäss Vorgabe begleiten und unterstützen. Bei jedem akustischen Signal der Lehrperson werden die Rollen getauscht. Der Parcours verläuft wie folgt:

- In den Pfützen (Reifen): die SuS stehen 7 Sekunden auf einem Bein auf dem Rand des Reifens;
- Auf den Ästen (Seile): die SuS laufen rückwärts mit geschlossenen Augen auf einem der Seile;
- Auf den Baumstämmen (umgedrehte Bänke): die SuS laufen mit geschlossenen Augen auf dem schmalen Balken;
- Auf den Bäumen (Sprossenwand): die SuS folgen dem grünen Parcours (unter allen Schmetterlingen durchklettern). Auf dem Weg wählen die SuS einen Schmetterling aus und müssen, sobald sie sich darunter befinden, beide Hände loslassen und dreimal in die Hände klatschen, ohne von der Sprossenwand zu fallen.



Hier ist es wichtig, darauf zu schauen, ob die SuS die Aufgaben geschafft haben und wie die Partnerin oder der Partner geholfen hat.

⁴ PA: Proximale Aufgabe (siehe Merkblatt «Der kompetenzorientierte Ansatz im Bewegungs- und Sportunterricht» PROJEBS 2022, S. 6-7 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEBS/Theoretische-Grundlagen/Lehr-Lern-Sequenzen/Lehr-Lern-Sequenzen.html>)

3. Waldspaziergang (zu zweit mit dem Fokus Diskussion und Austausch)

Zuerst werden neue Zweiertteams gebildet (wenn nötig, kann man beiden Kindern ein Spielband geben, als Zeichen, dass beide bei Bedarf helfen können).

- In den Pfützen (Reifen): Das Zweierteam einigt sich auf die Rollen, welches jedes Kind im nächsten Abschnitt des Parcours übernimmt.
- Auf den Ästen (Seile): Ein Kind geht auf dem Seil vorwärts, das andere rückwärts, beide mit offenen Augen (eines auf dem linken Seil und das andere auf dem rechten Seil).
- Auf den Baumstämmen (umgedrehte Bänke): Ein Kind geht rückwärts über den schmalen Balken, während das andere daneben geht, um bei Bedarf zu helfen. Beim nächsten Balken tauschen die Kinder die Rollen.
- Auf den Bäumen (Sprossenwand): Jedes Kind wählt einen der Parcours (Gelb, Rot oder Schwarz) aus. Das Zweierteam muss sich darauf einigen, wer welchen Parcours absolviert (beide dürfen nicht denselben Parcours wählen). Danach können die Kinder den Parcours nacheinander absolvieren.



Organisationstipps für die drei Parcours

Um Staus zu vermeiden, kann die eine Hälfte der Klasse in der zweiten Hallenhälfte eine andere Aktivität ausführen.

Um die SuS auf dem Parcours zu verteilen, stellen sie sich in die „Wasserpfützen“ (sechs Reifen) und dann gibt die Lehrperson ein gemeinsames Startsignal.

Hinweise für die Umsetzung

Für die drei Parcours gibt es keine besonderen Anweisungen zum Überwinden der Hindernisse, ausser beim Überqueren der Äste (Seile) und der Baumstämmen (umgedrehte Bänke): Dabei soll abwechselnd ein Fuss vor den anderen gesetzt werden.

Erfolgskriterien

1. Spaziergang:

- Sich so fortbewegen, dass man nicht von den Bänken fällt und auf den Seilen keinen Fuss danebensetzt;
- Den Parcours absolvieren, ohne die anderen SuS zu berühren.

2. und 3. Spaziergang:

- Unter Berücksichtigung der Anweisungen eine komplette Runde erfolgreich absolvieren.

Variationen

Schwieriger



4. Waldspaziergang (zu zweit mit dem Fokus aufeinander Rücksicht nehmen)

- Die Mitglieder der Paare nehmen jeweils ein Ende eines Springseils in die Hand und bilden so eine Seilschaft, die die Hindernisse nach Belieben überwinden darf, jedoch ohne das Seil loszulassen.



Die Lehrperson achtet darauf, dass die SuS das Seil nicht um die Hand wickeln.

Herausforderungen im Abenteuerpark (SA2)

Lernziele

- Die SuS können sicher, flüssig und präzise klettern sowie Hindernisse überwinden.
- Die SuS können eigene Ängste überwinden und persönliche Grenzen erweitern.

Ziel der Aufgabe für die SuS

Einzel und/oder gemeinsam üben die SuS die verschiedenen angebotenen Hindernisse zu überwinden, wobei sie einen Schwierigkeitsgrad wählen, der ihren Fähigkeiten entspricht. Durch zahlreiche Wiederholungen üben sie, die Überwindung der Hindernisse zu optimieren (Sicherheit und Flüssigkeit) und/oder in schwierigeren Varianten ihre Grenzen zu erweitern.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

In der Turnhalle versuchen die SuS eine bestimmte Anzahl von Aufgaben zu meistern, die auf 10 Stationen verteilt sind.

Jede Station bietet mehrere Varianten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad an, die nach einem Farbcode gekennzeichnet sind, ● = einfach, ● = mittel und ● = schwierig.

Insgesamt umfasst der Parcours acht leichte, zehn mittlere und neun schwierige Aufgaben.

Jede Aufgabe kann mehrmals wiederholt werden bis die Überwindung sicher und fließend gelingt.

Um die SuS zu ermutigen und dabei zu begleiten, ihre Ängste zu überwinden und ihre Grenzen zu erweitern, hebt die Lehrperson die Erfolge hervor.

Einige Organisationsvorschläge:

Unabhängig von der unten gewählten Variante bleibt die Entscheidung über das Niveau jeder Aufgabe den SuS überlassen.



- Stationen nach Wahl mit der Regel „niemals zweimal hintereinander dieselbe Station“
- Stationen nach Wahl mit einer Station, die von der Lehrperson betreut wird, welche nacheinander eine Gruppe aufruft, um zu beobachten, Feedback zu geben und auf ein anderes Niveau verweisen zu können
- Vorgegebener Rotationsplan, jedoch immer mit Wahl der Schwierigkeit
- Stationen nach dem Zufallsprinzip (Würfel/Karten/...)

Hinweise für die Umsetzung

Es gibt keine spezifischen Hinweise für die Umsetzung; das Überwinden der Hindernisse ist frei, soll jedoch fließend erfolgen und dabei die eigenen Fähigkeiten, Ängste und Grenzen berücksichtigen, um die eigene Sicherheit und die der anderen zu gewährleisten.

Erfolgskriterien

So viele wie möglich der vorgeschlagenen Aufgaben schaffen und wenn möglich mindestens eine auf Niveau ● und eine auf Niveau ●

Variationen

Die Variationen sind für jede Station vorgesehen.

Eine weitere Steigerung der Schwierigkeit



Für jeden vorgeschlagenen Schwierigkeitsgrad können die präsentierten Aufgaben durch die Einbindung einer kooperativen Vorgabe erschwert werden. Beispiel: Die Duos wählen einen der vorgeschlagenen Schwierigkeitsgrade aus und bewältigen die Aufgabe gemeinsam in Form einer Seilschaft (bestehend aus zwei Springseilen).

Vorstellung der 10 Posten (mit insgesamt 27 Herausforderungen)

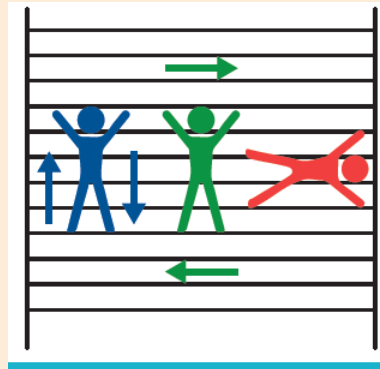
SPIDERMAN

Aufgaben:

- Auf- und absteigen
- Sich seitlich verschieben
- Seinen Körper in eine horizontale Position bringen

Material:

- ✓ Sprossenwand
- ✓ Matten



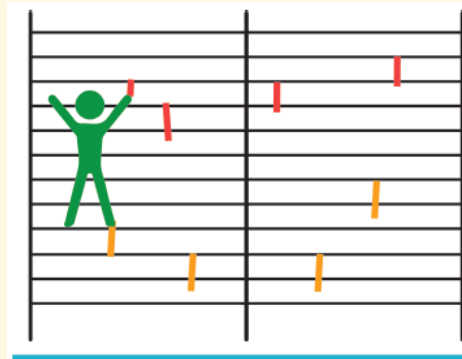
KLETTERN AN DER KLETTERWAND

Aufgaben (die Füße bleiben stets auf den Sprossen):

- Mit den Händen die oberen Spielbänder berühren oder mit den Füßen die unteren
- Mit den Händen die unteren Spielbänder berühren oder mit den Füßen die oberen
- Nacheinander ein oberes Spielband mit dem Fuss und dann ein unteres mit der Hand berühren

Material:

- ✓ Sprossenwand
- ✓ Matten
- ✓ Spielbänder in zwei Farben



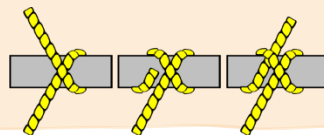
DAS MATTERHORN

Aufgaben:

- Eine schiefe Ebene mithilfe des Fixseils hinaufklettern (zwei Bänke ziemlich hoch am Klettergerüst einhängen und die dicke Matte anlegen)
- Eine senkrechte Fläche mithilfe des Fixseils hinaufklettern

Material:

- ✓ Sprossenwand
- ✓ Grosse Matte
- ✓ 2 dicke Seile (Tae) *
- ✓ 2 Bänke für die schiefe Ebene
- ✓ Seile um die grosse Matte an der Sprossenwand zu befestigen
- ✓ Matten

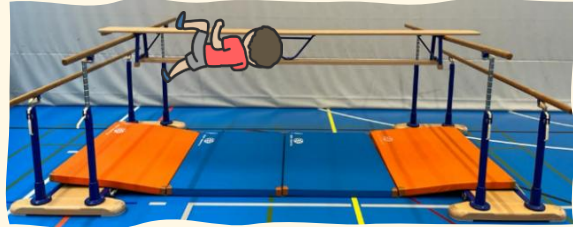


* Der Mastwurf (Knoten) ist hier sehr nützlich

ÜBERFLUTETES GEBIET

Aufgaben:

- Sich mit Händen und Füßen festhalten und fünf Sekunden lang wie ein Faultier hängen lassen
- Unter der Bank mit Händen und Füßen hängend entlangklettern
- Den Hin- und Rückweg unter der Bank mit Händen und Füßen hängend zurücklegen



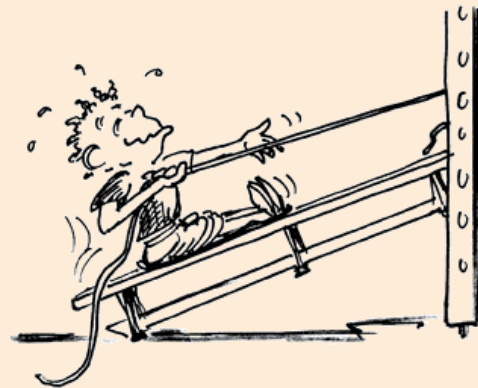
Material:

- ✓ 2 Barren
- ✓ 1 Bank
- ✓ Matten

LIFT

Aufgaben:

- Sich mithilfe des Fixseils in sitzender oder liegender Position bis zum Ende der Bank hochziehen und anschliessend über die Sprossenwand wieder hinuntersteigen
- Dasselbe, aber mit einer grösseren Neigung



Material:

- ✓ Sprossenwand
- ✓ 1 Seil *
- ✓ 1 Bank
- ✓ Matten

* Der Mastwurf (Knoten) ist hier sehr nützlich

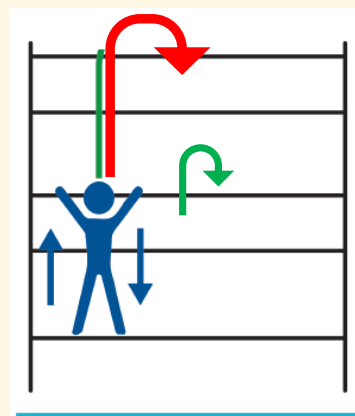
DIE LEITER DER FEUERWEHR

Aufgaben:

- Auf derselben Seite auf- und absteigen
- Aufsteigen, durch eine Lücke zwischen zwei Stangen auf die andere Seite wechseln und wieder hinuntersteigen
- Aufsteigen, über die letzte Stange klettern und auf der anderen Seite wieder runter
- Im Slalom um die Stangen hoch- und auf derselben Seite wieder runtersteigen

Material:

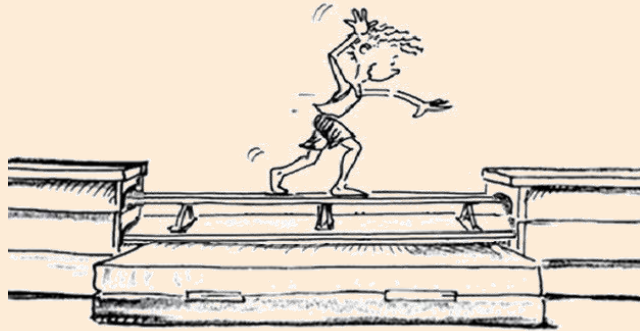
- ✓ Reck mit mehreren Reckstangen (zwischen 3 und 5)
- ✓ Matten



BAUMSTAMM IM DSCHUNDEL

Aufgaben:

- Auf der breiten Seite der Bank traversieren und sich mit den Händen am schmalen Balken festhalten
- Dasselbe, aber ohne sich festzuhalten
- Die Bank auf dem schmalen Balken traversieren



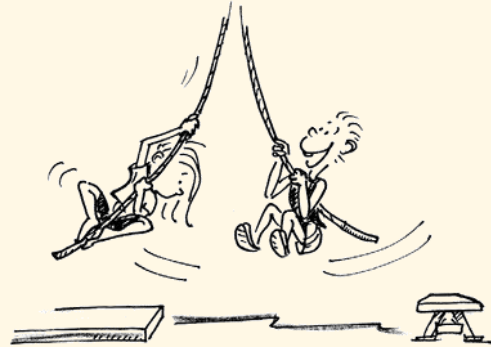
Material:

- ✓ 2 Kasten
- ✓ 1 Bank
- ✓ Matten

TARZAN

Aufgaben:

- Sich von einer Bank zur anderen schwingen (kleiner Abstand von Bank zu Bank)
- Sich von einer Bank zur anderen schwingen (grosser Abstand von Bank zu Bank)



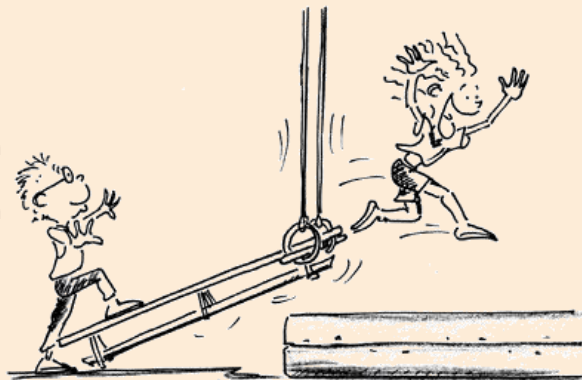
Material:

- ✓ Tuae oder Schaukelringe
- ✓ Bänke
- ✓ Matten

WACKELIGE BRÜCKE

Aufgaben:

- Auf allen Vieren auf der Bank hochklettern und dann runterrutschen
- Auf der Bank hochlaufen und runterspringen (geringe Höhe)
- Auf der Bank hochlaufen und runterspringen (mittlere Höhe)



Material:

- ✓ Schaukelringe
- ✓ Trapez/Verbindungselement Polymat
- ✓ Bank
- ✓ Grosse Matte
- ✓ Matten

MATTENFALL

Aufgaben:

- Sich in der Gruppe nach vorne auf die dicke Matte fallen lassen
- Dasselbe, aber auf dem Rücken liegend und mit geschlossenen Augen

Material:

- ✓ Grosse Matte
- ✓ Bank
- ✓ Markierungsteller zur Abgrenzung einer Sturzzone, die gesperrt ist, wenn die Matte hochgestellt ist.



Ideen für Spiele in Selbstverantwortung

Um der Lehrperson zu ermöglichen, ihre SuS zu beobachten, oder wenn das Material nur für eine halbe Klasse reicht, können die SuS Spiele selbstständig durchführen. Hier einige Beispiele:

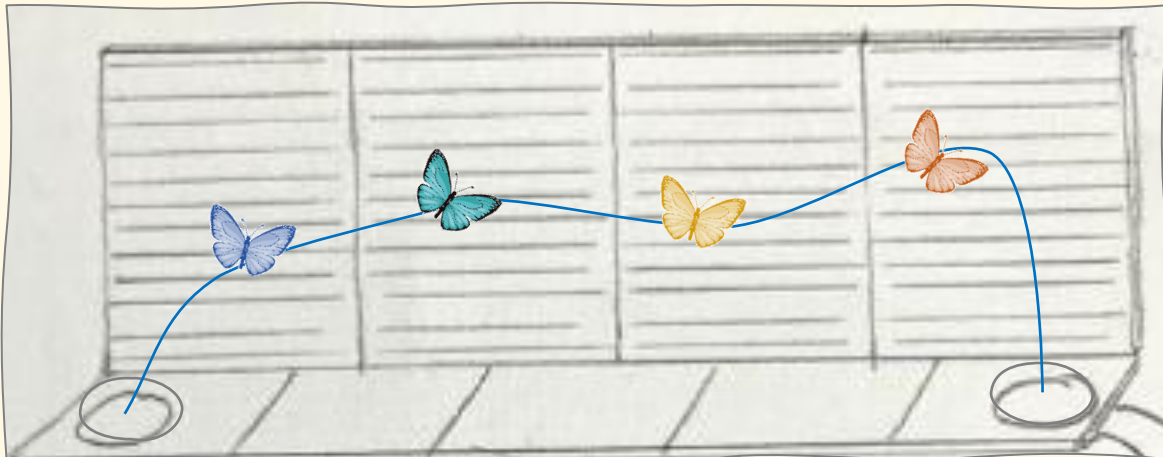
- **Würfe in den Wagen** – Die SuS nehmen einen Ball aus einem Reifen und versuchen, aus frei gewählten Positionen einen „Korb“ zu erzielen, indem sie Richtung Wagen zielen, der an der Wand steht. Wenn alle Bälle im Wagen gelandet sind, legen sie diese wieder in den Reifen zurück, bevor sie erneut mit Würfeln starten dürfen.
- **KAPLA®** - Die SuS beginnen mit dem Bau eines Turms. Um ein KAPLA®-Teil zu erhalten, müssen sie einen einfachen Parcours absolvieren, je nach verfügbarem Material (z. B. Slalom, unter einer Bank durchschlüpfen, Überquerung einer umgedrehten Bank usw.). Die Reifen, in denen die Türme gebaut werden, stehen in einer gewissen Entfernung vom KAPLA®-Vorrat. Der Turmbau kann einzeln oder im Team erfolgen – nach Wahl der SuS.
- **Puzzle** - Ein grosses oder mehrere kleine Puzzles zusammensetzen. Um ein Puzzleteil zu erhalten, müssen die SuS jedes Mal einen kleinen Geschicklichkeitsparcours absolvieren. Die SuS organisieren sich so, dass sie bis zum Ende der Stunde mindestens ein Puzzle fertigstellen. Es geht dabei jedoch nicht darum, einen Wettbewerb zwischen den SuS durchzuführen. Alle arbeiten gemeinsam an der Fertigstellung eines oder mehrerer Puzzles.
- **Jonglieren mit Schläger** – Einen Luftballon (oder sogar zwei) mithilfe eines Badmintonschlägers in der Luft halten.
- **Gleichgewichts-Duelle** – Drei bis vier SuS stellen sich hinter einer Bank (aufgestellt oder umgedreht) in einer Reihe auf. Die erste Person läuft bis zur Mitte der Bank und dreht sich um, um auf ihre Gegnerin/ihren Gegner zu warten. Die beiden SuS halten sich an den Händen und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst einen Fuss auf den Boden setzt hat verloren und stellt sich wieder hinten in die Reihe. Die nächste Person ist an der Reihe. Wer drei Duelle in Folge gewinnt, wählt ein Handicap für sich aus (z. B. auf einem Bein, mit geschlossenen Füßen, mit geschlossenen Augen, usw.). Das nächste Duell muss sie/er so ausführen.
- Andere den SuS bekannte **Konstruktionsspiele**, welche die Feinmotorik fördern.

Waldspaziergang (Karten zum Ausschneiden)



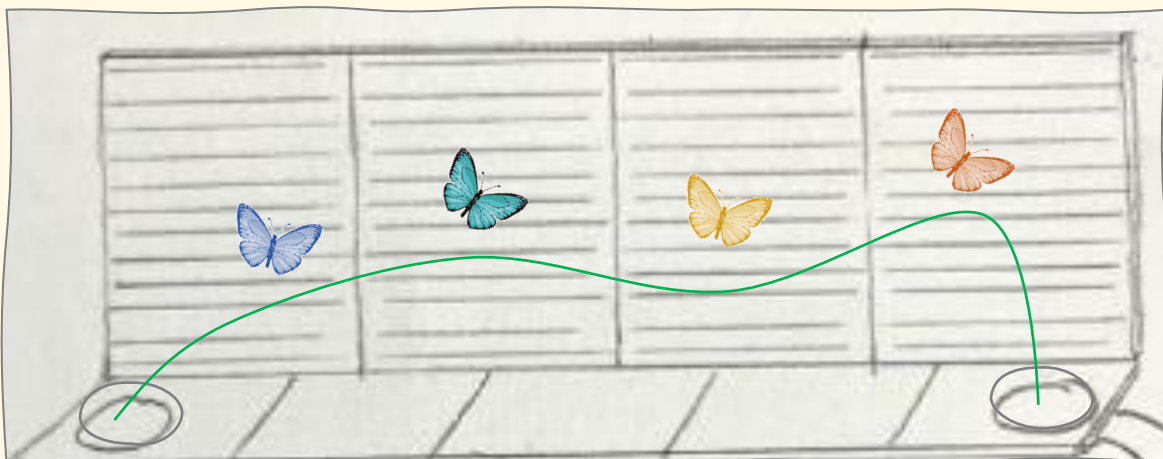
Blauer Parcours ●

Aufgabe: alle Schmetterlinge mit den Händen berühren



Grüner Parcours ●

Aufgabe: unter allen Schmetterlingen durchklettern





Gelber Parcours ●

Aufgabe: über allen Schmetterlingen durchklettern



Roter Parcours ●

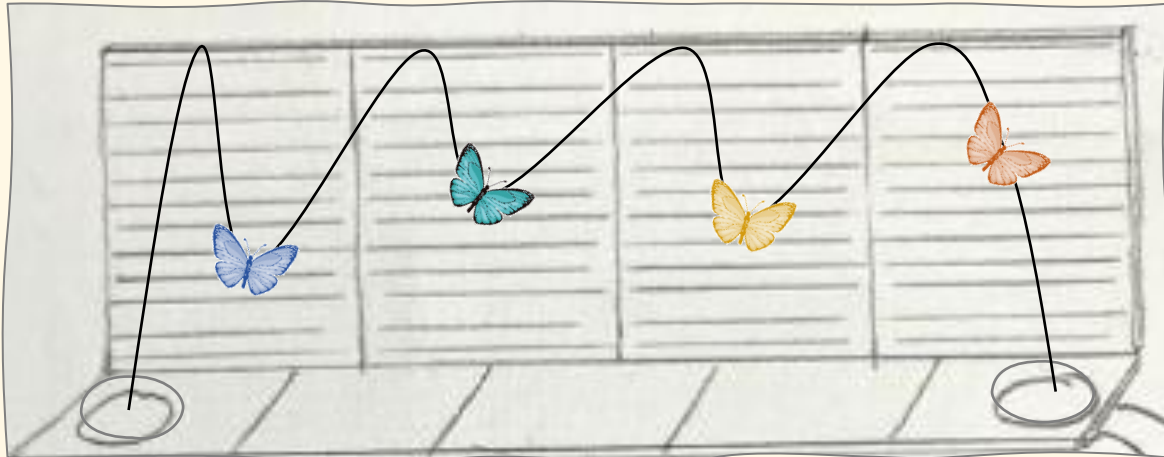
Aufgabe: zwischen den Schmetterlingen durchklettern





Schwarzer Parcours ●

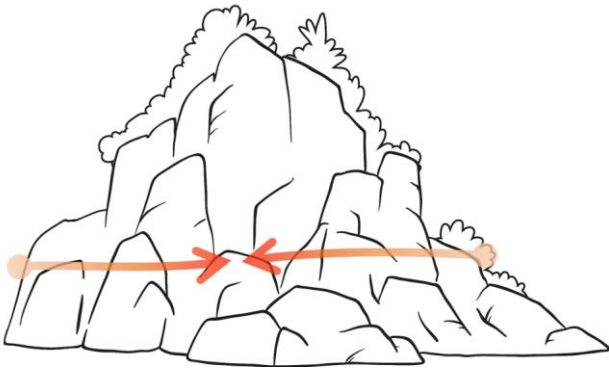
Aufgabe: abwechselungsweise die Gipfel der Bäume und die Schmetterlinge berühren



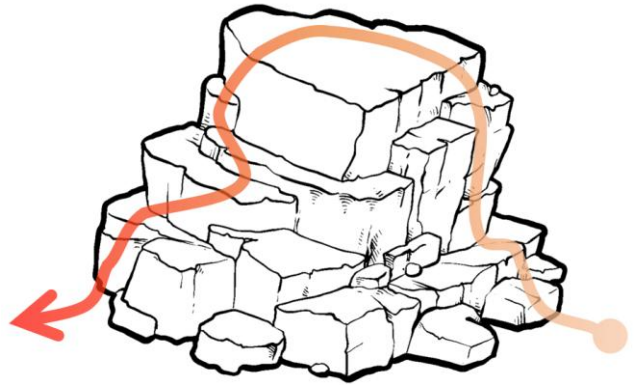
Zu zweit im Klettergarten! (Karten)



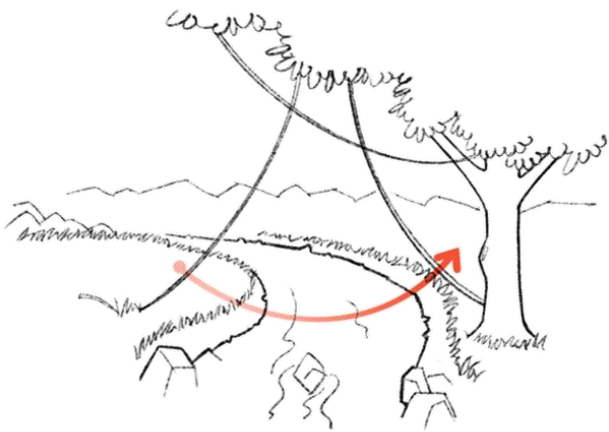
Posten 1 Querung der Felswand



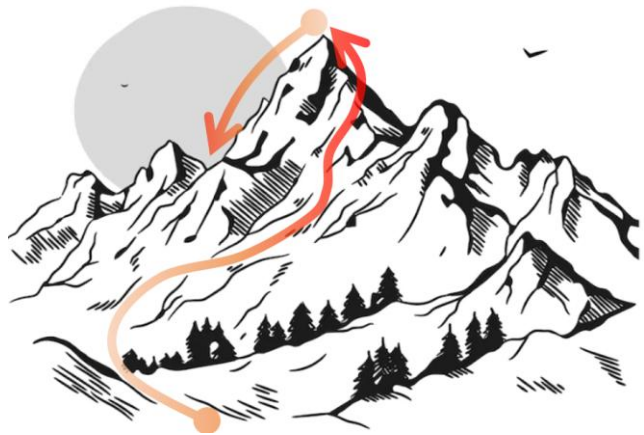
Posten 2 Überklettern eines Felsblocks



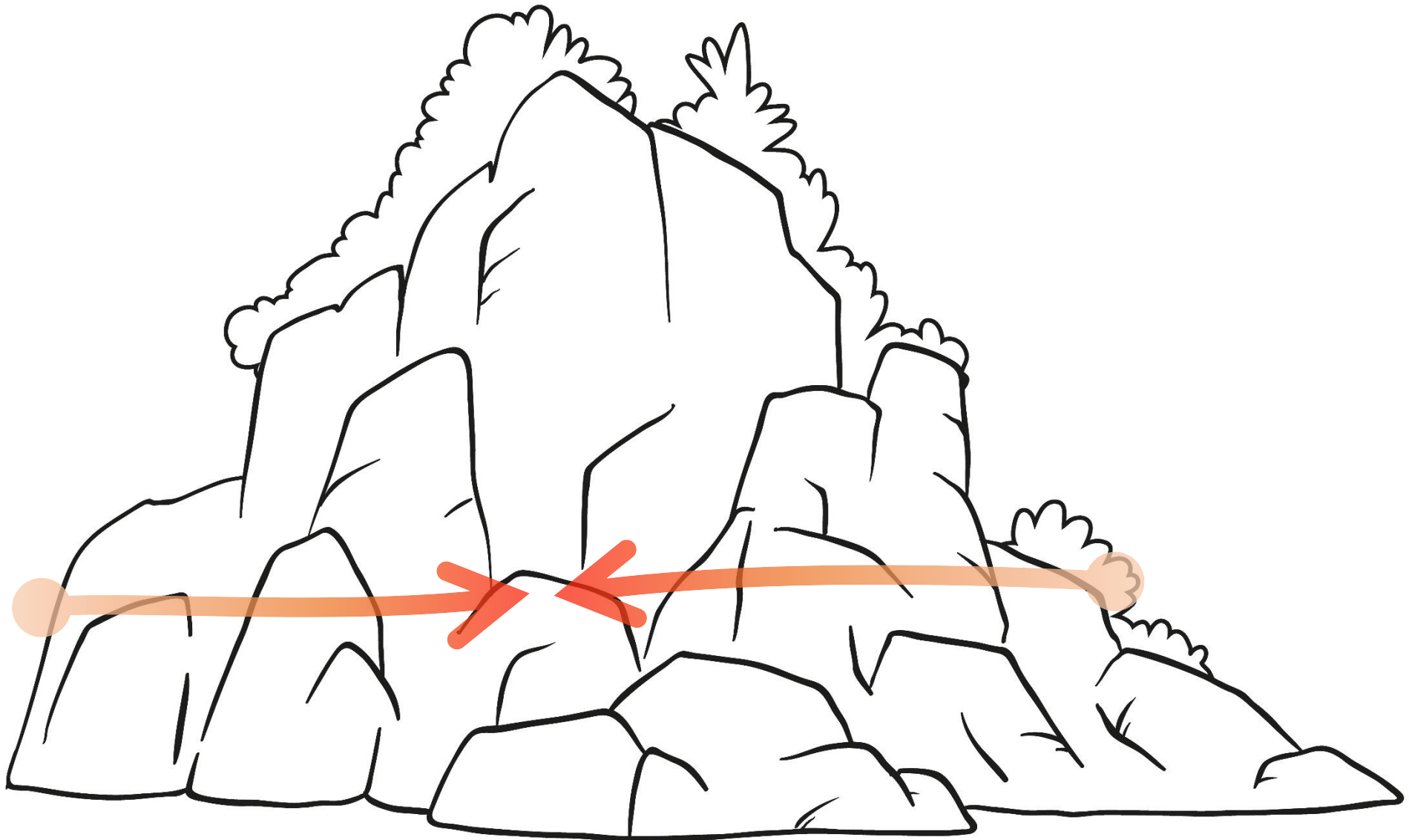
Posten 3 Flussüberquerung



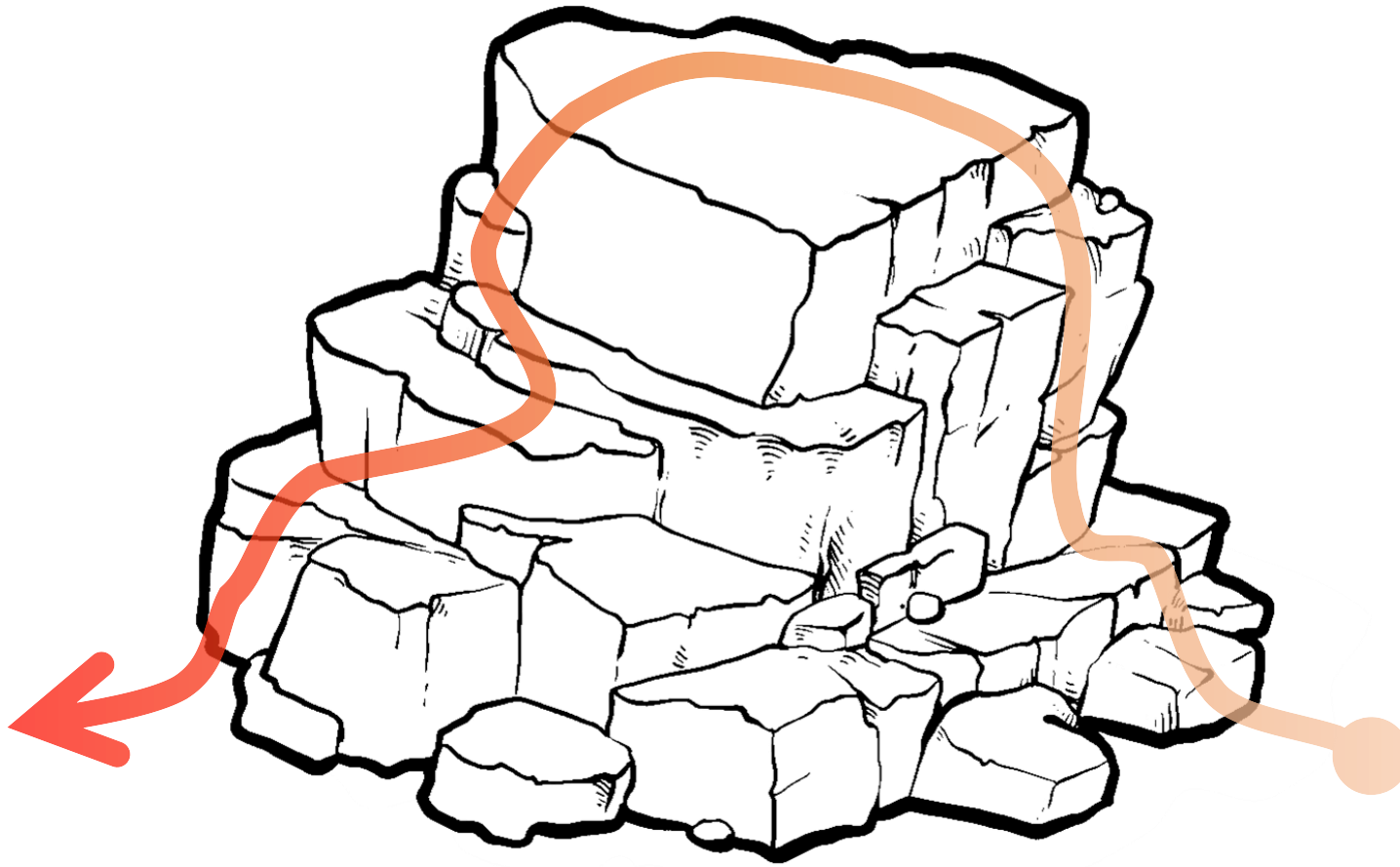
Posten 4 Aufstieg zum Gipfel



Posten 1 *Querung der Felswand*



Posten 2 Überklettern eines Felsblocks



Posten 3 Flussüberquerung



Posten 4 *Aufstieg zum Gipfel*

