

Beweg dich und lerne – Sinne: Adlerauge

Diese Aktivität zur visuellen Erkennung kann in verschiedenen Variationen durchgespielt werden: **Wer ist der oder die Schnellste?**

Das Spiel verläuft in drei Etappen:

1. Etappe: Die Kinder sind im Kreis, die Lehrperson beschreibt Farbe, Form usw. eines Objekts im Klassenzimmer, das es zu suchen gilt. Sobald es erkannt ist, muss das Kind das Objekt berühren gehen und so schnell wie möglich an seinen Platz zurückkehren.
Bemerkung: Den Kindern einschärfen, sich nicht zu bewegen, bevor sie das Objekt erkannt haben.
2. Etappe: Dasselbe, aber die Kinder müssen das Objekt von ihrem Platz aus herausfinden und darauf zeigen.
3. Etappe: Bewegen dürfen sich nur die Augen, der Körper bleibt unbewegt; der Blick fixiert das gesuchte Objekt.



Material: verschiedene Objekte im Klassenzimmer

Quelle: Aline Schoch Prince, coordinatrice del progetto «Youp'la bouge! à l'école», Marianne Fluck Felix e Annette Matthey-Christen, insegnanti di scuola dell'infanzia



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO