

Oflaf Foco Butzen 20.01.2018:

Aféierungsspill (10')

Mir kommen an engem Krees zesummen:

Spill fir sech bekannt ze maachen: Virnumm mat der Sektioon zesumme mat enger Bewegung virstellen, nächste widderhëlt éischten + seet säint a weider sou...

Grondwëssen iwwert eng Lasep-Stonn mat Warm up- Spiller a mat Gruppgebildungsspill (35')

Staffelspiller (25')

Stonnebild: Ringen und Raufen (30')

Paus (15')

Stonnebild: Vogelkunde (Fiederballspiller/Pinpongsballspiller) (45')

Ausklangspiller (10')

Froën an Äntwerten (10')



Opbau vun enger LASEP Stonn fir d'Butzen:

All LASEP-, Sportsstonn soll folgend Deeler hunn:

➤ Pré-Warm Up:

Bei de Butzen soll ee Material prett leien (z.B.: Softbäll, verschidden Zorte Bäll,..), mat deem si fräi kënnen spillen bis all Kand prett aus dem Vestiaire ugedoen an der Sportshal ass oder e Spill wou all Moment ee Kand méi ka matmaachen.

➤ Warm Up:

Dëst kann ee Ritual sinn (dat heescht all Kéiers dat nämlecht): déi jonk Kanner hunn dat ganz gär.

Et kann awer och ëmmer een anert Spill sinn, wou si sech gutt bewegen, respektiv d'Spill mam Thema vun der Stonn verbannen.

➤ Haaptdeel:

Verschidde Spiller: alles vu Material virun der Stonn prett hunn!!

D'Reegele mussen liicht verständlech sinn a séier ze erklären. D'Spill ulafe loossen an iwwerdeems weider Regele ginn;

Ofwiesselen: Spiller wou et op Vitesse ukënnt, Spiller wou et op Geschécklechkeet ukënnt: sou huet all Kand seng Chance an d'Kanner kënnen sech mol dotëschent erblosen.

Iwwerleeungen zur Gruppenandeelung

Et ass wichteg, dass een sech am Virfeld iwwerleet wéi deelen ech meng Kanner séier a Gruppen an, ouni si wielen ze loossen, net dass ëmmer déi nämlecht Kanner réischt zum Schluss gewielt ginn.

Et mussen een awer oppassen, dass d'Gruppen zimlech gläich staark sinn, wann et e Spill ass wou 2 Equippen géinteneen untrieden.

Wichtig:

D'Spiller an een Thema, eng Geschicht apaken, dëst mécht et vill méi flott a spannend fir d'Kanner an deem Alter.

Wichtig ass et seng Stonn gutt virzubereeden, et muss een am Moment awer flexibel sinn: wann ech zevill virbereet hunn, muss ech net alles duerchzéien. Idem wann d'Kanner ee Spill immens flott fannen, kann ech dat méi laang spillen. Heiansdo brauchen d'Kanner och méi Lafspiller oder méi roueg Spiller wéi geplangt, da muss ech mech upassen!

D'Kanner net ausscheede loossen, si sollen alleguer matspille kënnen.

D'Ofgrenze vum Spillterrain visuell gutt siichtbar maachen (wann d'Spill dat erfuerdert).

➤ **Ausklang – Retour au calme:**

Et ass wichtig, dass d'Kanner no der Stonn erëm bëssi méi roueg ginn an net opgedréint an de Vestiaire lafen.

Spiller Formatioun Butzen 2018

➤ Warm-up Spiller:

- Tankstell: Autoe gi getankt (d'Hand platt widder d'Mauer halen). Wa se voll getankt hunn, kënnen si lass fueren, 1. Gang, 2. Gang, 3. Gang, Vollgas, hannerzeg, ëm d'Kéier, erëm tanke goen....
- Danz (CDen wéi z.B.: Bewegen und entspannen nach Musik / Zinglabum / Papageno / de klengen Ouerewuerm - MUSEP / Kleine Clowns - große Töne / Heiße Füße - Zaubergrüße)
- De Kierperdeeler Moie soen (Et leeft Musek, d'Kanner lafen an der Hal ronderëm; d'Musek stoppt, den Dirigeant seet mat wat fir engem Kierperdeel d'Kanner sech 'Moie' soen ; z.B.: Knéi, Kapp, Nues,..) ëmmer 2, 3 Kanner Moie soen da geet et weider;
- Synchronschwammen: Kanner stinn am Krees, 1 Kand mëscht eng Bewegung vir: schéi lues an ëmmer erm bis all Kand d'Bewegung gläichzäiteg mécht. Da kënnst een anert Kand drun;
- Den Zoodirekter: dee verwandelt d'Kanner an déi verschiddensten Déieren;
- Kanner lafen am Raum, op e Signal hin: hannerzeg lafen, säitlech lafen; ronderëm een anert Kand lafen um Streck lafen...
- Fëscherspill: De Fëscher freet: 'Wéi déif ass d'Waasser a wéi kommen ech riwwer?' 'D'Waasser ass ... Meter déif an dir kommt op engem Been driwwer' (2 Been, hannerzeg, säitlech,..)
- 1,2,3 Glace ofgewandelt: am Urwald wëllt de Jeeër en Tiger schéissen, fir e schéinen Teppich ze kréien, PENG: all d'Kanner si verwandelt an Huesen, Fräschen,... an dürfen sech net méi bewegen...

➤ Gruppenandeelungsspiller

- D'Kanner 1-2-1-2 ofziele loossen;
- All déi Kanner déi eng kuerz Box unhunn (wann dat equivalent ass zu deene laange Boxen);

- De Kanner eng Kaart ginn, wou eppes drop gemoolt ass: all déi Kanner gi beieneen, déi dat nämlecht Bild hunn;
- Als Opwiermspill: Lafstop: Kanner lafen op Musek. Stoppt d'Musek musse si sech sou séier wéi méiglech zu 4, 6, 8 d'Hand ginn;
- Als Opwiermspill: faarweg Wäscheklamere ginn, während dem Lafe verdeelt, eng Faarf ass eng Equipe;
- Als Opwiermspill: Fänkches mat Bändchen: dee gefaange gëtt kritt e faarwegt Bändchen un, all déi mat der selwechter Faarf sinn an där selwechter Equipe.

➤ **Staffelen:**

- Memorystaffel (oder mat engem Differix)
- Puzzelstaffel
- Würfelstaffel: just wann een eng gerued Zuel wierfelt, därerf een op de Parcours
- Molstaffel
- Päerdsprangen: Distanz zréckleeën an deems een iwwert de Réck vun de Kanner spréngt
- Geschéckerlechkeetsstaffel mat Läffel an Deschtennisbäll

➤ **Stonnebild: Ringen und Raufen**

Warm-up-Spiller:

- 'Ha!'-Spill: et leeft bewegungsfrëndlech Musek an der Turnhal, d'Kanner lafen ronderëm, stoppt d'Musek, stellen sech 2 Kanner am 'Sumo-Schrëtt' vis-à-vis a ruffen haart: 'Ha' (bei Schoulufank, flott Variant: si ruffen hire Virnumm), wien ze spéit ass, leeft duerch d'Been vum anere Kand. Duerno leeft erëm d'Musek.
- 'Bei deene Wëllen': d'Kanner lafen mat Musek op de Linnen, d'Musek stoppt, da kënnst eng Uweisung vum Dirigeant:
 - Klappt dat éischt Kand of a wiesselt d'Richtung
 - Gitt laanschteneen ouni iech ze beréieren an ouni vun der Linn ze goen

- Gitt Schëller u Schëller laanschteneen
- Stellt iech zu 2 an 2 vis-à-vis, ee Fouss op der Linn, déi riets Handflächen beréieren sech. Wie kritt deen aneren vun der Linn gedréckt?
- Réck u Réck d’Kand iwwert d’Linn drécken

Hauptdeel:

- Bermudadräieck: een Dräieck ass um Buedem mat Krëppband gekennzeechent / mat engem Seel gezeechent. D’Grupp ass ronderëm an hält sech un der Hand: Wie kritt ee Matspiller iwwert den Dräieck gezunn oder gedréckt, ouni dass ee lassléisst?
- Dëser Famill entkënnt keen: Ee Kand ass an der Mett, ronderëm stinn d’Kanner ganz no beieneen, si sinn agehaakt. Wie kann hei entkommen?
- Fousstrëpplen: 2 Kanner stinn vis-à-vis an halen sech mat de Schëlleren un, elo versicht een deen aneren op d’Féiss ze trëppelen ouni selwer op d’Féiss getrëppelt ze kréien.
- Deckelsmouk dréinen: zu 2 an 2: ee Kand ass um Buedem als Mouk a mécht sech ganz schwéier (ugewéinkelt Knéien, Äerm fest ronderëm, entweder um Bauch oder um Réck), dat anert Kand probéiert hat ëmzedréinen.
- ‘Schatz hüten’ : e Kand huet e Ball dat anert Kand probéiert en him ewechzehuelen, déi Kanner knéien op enger Matrass.

Variant: 2 Kanner hunn ee Ball tëschent de Bee geklemmt, ee probéiert deem andere säi Ball ewechzeschloën.



Ausklang:

Schatz klauen: an der Mëtt läit e Kand mat den Aen zou; um Bauch säi Schatz (z.B.: e Bändchen), déi aner Kanner stinn am Krees ronderëm. Op dat Kand, op dat den Dirigeant weist, däerf ee sech uschläichen fir de Schatz zeklauen. Weist dat schlofend Kand an déi Richtung, well et eppes héieren huet, muss de Gangster zréck. Dee nächsten däerf probéieren...

- **Stonnebild: Vogelkunde** (experimentéieren mat verschiddene Bäll)

Warm-Up:

Kanner experimentéieren mam Ball (Fiederball/Dëschttennisball)

Haaptdeel:

- D'Kanner kommen mat engem Fiederball/Deschttennisball an de Krees. Si huelen en an déi 2 Hänn, dat ass hire Vilchen. 'Wat fir eng Vigel kennt dir da schon?' All Zorte Vigel ginn genannt.

D'Kanner lafen op der Plaz an den Dirigeant rufft ee Villchen. Si werfen de Ball an d'Luucht a fänken en op. Rufft den Dirigeant en Déier dat net fléie kann, dürfen si de Ball net schéissen, geschitt et awer müssen si eemol baussen ronderëm de Kreess lafen... Och d'Kanner kënnen der Rei no een Déier ruffen.

- Flughëllef (1)

Eemeren oder Këschten sinn an der Héicht befestegt: all Kand spillt fir sech, huet 3 Villercher a probéiert aus 2m Distanz, d'Villercher zreckt an hier Nascht ze bréngen.

- Flughëllef (2)

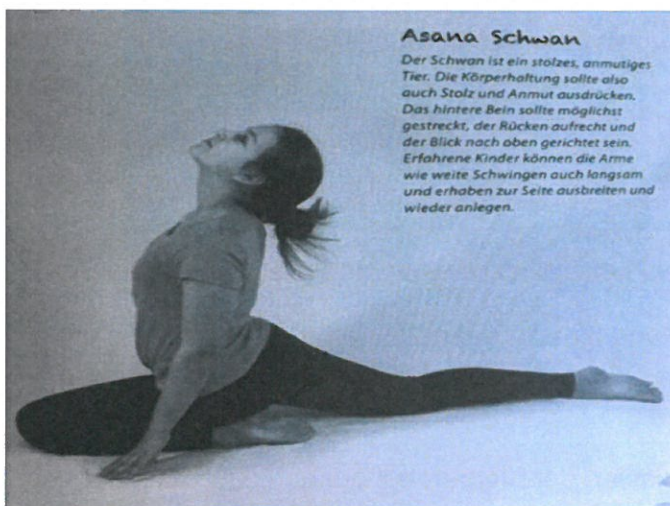
Am 3-er Team, 2-er Team, méi grouss Gruppe jee no Unzuel vu Kanner: Ee Kand huet eng Eeërpalett, 2 Kanner hunn 6 Villercher zesummen a versichen se an d'Nascht ze schéissen. Op der Eeërpalett kann een 3 Eeërplazen faarweg mol wou d'Villercher sollen hi kommen. Noeneen probéieren d'Kanner, d'Villercher an d'Nascht ze bréngen...



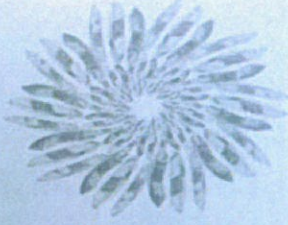
Ausklang:

D'Kanner sätzen am Krees a kréien eng Geschicht vum Schwan erzielt an där si Schwane sinn, wann d'Wuert Schwan fällt maachen si den Asana Schwan, dee virdu geüübt ginn ass. Si bleiwen eng kuerz Zäit mat Spannung a bewosstenem Ootmen an dëser Stellung, duerno kënne si rem entspanen.

D'Schwanestellung:



D'Geschicht:



DER KLEINE SCHWAN

An einem schönen, sonnigen Frühlingstag lag der See ganz still da. Die Oberfläche des Wassers war spiegelglatt. Nur die zarten Sonnenstrahlen glitzerten auf dem Wasser. Der Frühlingswind schaukelte sanft das Schilf am Ufer hin und her. Weiße Wolken zogen am Himmel über den See hinweg und spiegelten sich ebenfalls in der Oberfläche. In der Ferne war leises Vogelgezwitscher zu hören. Da plötzlich raschelte es im Schilf. Ein weißer, stolzer **Schwan** war zwischen den Schilfrohren zu erkennen. Langsam glitt er hinaus auf den See. Die Bewegung im Schilf war nun nicht mehr zu spüren. Nur ein feiner Streifen auf dem Wasser ließ noch vermuten, dass sich hier eben etwas geregelt hatte.

Ruhig und anmutig schwamm der **Schwan** über das Wasser. Er streckte seinen langen Hals den Wolken entgegen. Tief atmete er die frische Frühlingsluft ein. Er breitete seine Flügel aus und glitt lautlos über das Wasser. Am Ufer konnte er einige Kinder entdecken. Sie spielten und sprangen fröhlich herum. Einige Kinder sangen Lieder, andere spielten Fangen. Eine Mutter saß auf einer Decke und schaute zu. Ein kleiner Hund lag neben ihr und sonnte sich.

Der **Schwan** überlegte einen Moment, ob er hinüberschwimmen sollte zu den Kindern. Doch dann entdeckte der kleine Hund den **Schwan** und sprang auf. Er rannt zum Ufer und hüpfte aufgeregt auf und ab. Das Schwänzchen des Hundes wedelte hin und her. Die Kinder wurden nun aufmerksam, schauten erst auf den Hund und dann hinüber zum Wasser. Sie entdeckten den weißen anmutigen Vogel.

Dem **Schwan** war das nun viel zu viel Trubel. Zielstrebig kehrte er um, schwamm zurück in Richtung des anderen Ufers und suchte sich dort im Dickicht des Schilfs ein ruhiges Plätzchen. **Er steckte behutsam seinen Kopf unter die Flügel und ruhte sich aus.** Sanft schaukelte das Wasser ihn in den Schlaf.

➤ Retour au calme:

Massage:

- zu 2 an 2 Pizza um Réck maachen;
- d'Spann an d'Spannenetz mécht een deem aneren op de Réck: wou ass d'Spann stoe bliwwen (d'Spann kann och um Réck hin an hier sprangen...)
- Kanner stinn am Kreess: ee Kand mëscht deem aneren d'Wieder no der Uleedung vum Dirigeant op de Réck: Wand, luese Reen, vill Reen, Kneppelsteng... duerno geet et am Zuch an de Vestiaire.
- Kanner leien um Bueden an hiewen dat Kierperdeel op, een den Dirigeant nennt (an eng Geschicht abannen), duerno tippt hien déi eenzel Kanner un, déi an de Vestiaire därke goen.