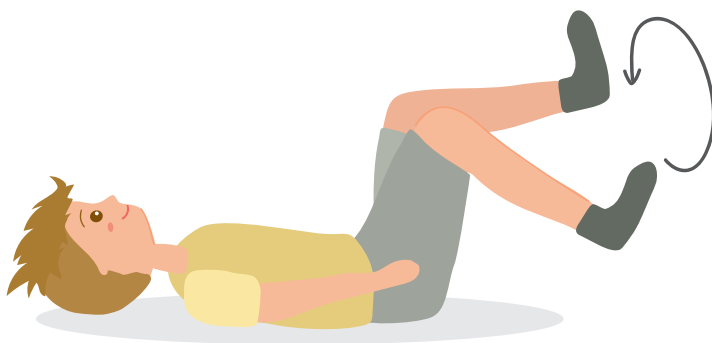


# Bewegungspausen-Set

Set for Movement Breaks

Kit de pause mouvement



## Anwendungsbereich und bestimmungsgemäße Verwendung

### Bestandteile, Gewicht, Materialien und Maße

- 1x 86901 Betzold Pocket Cube, mehrfarbig (H x B x L): 15 x 15 x 15 cm, Gewicht: 123 g
- 1x 774994 Betzold Bewegungskarten „Fitness“ für Pocket Cube, 18 Stück (H x B): 13,5 x 13,5 cm, Gewicht: 84 g
- 1x 776273 Betzold Bewegungskarten „Fun“ für Pocket Cube, 18 Stück, (H x B): 13,5 x 13,5 cm, Gewicht: 84 g
- 1x 36338 Schaumstoff-Bälle, 2er-Set, Überraschungsfarbe (Ø): 6 cm, Gewicht: 52 g
- 1x 50060 Betzold Kinder-Jonglier-Bälle, 3 Stück (Ø): 5 cm, Gewicht: 150 g
- 1x 757693 Betzold Automatik-Timer mit Magnet, rot (H x Ø): 3,2 x 7,8 cm, Gewicht: 124 g
- 1x 100178 Betzold Gymnastik-Springseil, blau mit gelb (L x Ø): 250 x 1,3 cm, Gewicht: 160 g
- 1x 100181 Betzold Gymnastik-Springseil, rot mit grün (L x Ø): 250 x 1,3 cm, Gewicht: 160 g
- 1x 764684 Betzold Holzstäbchen, 500 Stück, bunt (H x B x L): 0,2 x 11,4 x 1 cm, Gewicht: 700 g
- 1x 4955 Betzold Schüttel-Eier, 4 Stück, blau, gelb, grün, pink/rosa (H x Ø): 5,5 x 4 cm, Gewicht: 88 g
- 1x 850132 Betzold Aufbewahrungsbox, rot (H x B x L): 7 x 19 x 15 cm, Gewicht: 145 g
- 1x 850370 Betzold Aufbewahrungsbox, transparent/blau (H x B x L): 16 x 39,5 x 27,5 cm, Gewicht: 277 g
- 1x 774995 Betzold Anleitung Bewegungspausen-Set

Bitte kontrollieren Sie vor dem ersten Spielen, ob alle Teile vorhanden sind.

## Warnhinweise für den sicheren und korrekten Gebrauch und Aufbau

- Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickenungsgefahr! Kleine Teile/Es können kleine Teile entstehen/ Herauslösbare kleine Teile.
- Holzstäbchen nicht in den Mund nehmen, um ein Verschlucken oder mögliches Abfärben zu vermeiden. Die Holzstäbchen sind nur für Bastelzwecke geeignet.
- Achtung! Benutzung unter Aufsicht eines Erwachsenen.
- Halten Sie beim Spiel ausreichend Abstand zu Hindernissen oder Straßen.

## Lagerung und Standort

- Verwenden Sie das Bewegungspausen-Set vorzugsweise in trockenen Innenräumen und auf trockenem Untergrund. Feuchte oder dreckige Untergründe können die Haltbarkeit der Teile reduzieren und erhöhen das Risiko von Verletzungen durch Rutschen oder Stolpern.
- Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung, da dadurch die Farben ausbleichen können.

## Hinweise zur Entsorgung

Bitte entsorgen Sie die Verpackungsmaterialien nach dem Auspacken sofort umweltgerecht. Folien stellen eine Erstickenungsgefahr für Kleinkinder dar. Entsorgen Sie ausgediente Artikel des Bewegungspausen-Sets entsprechend ihrer Beschaffenheit in der Gelben Tonne oder dem Restmüll.

## Garantie und Ersatzteile

Sie erhalten über die gesetzliche Gewährleistungsfrist hinaus (und ohne dass diese eingeschränkt wird) 2 Jahre volle Garantie. Das heißt, Sie müssen nicht nachweisen, dass defekte Ware schon beim Kauf schadhaft war. Wenden Sie sich im Garantiefall an Ihren Händler.

## Farb-Bewegung mit dem Pocket Cube

**Schwierigkeit:** einfach

**Spieleranzahl:** 6 bis 25 Kinder

**Altersempfehlung:** 4 bis 9 Jahre

**Spieldauer:** 5 bis 10 Minuten

### Benötigte Artikel:

- farbige Holzstäbchen (rot, orange, gelb, grün, blau, lila)
- Pocket Cube
- Bewegungskarten für den Pocket Cube

### Vorbereitung:

Bewegungskarten „Fitness“ in die Einsteckfenster des Pocket Cubes stecken. Die Kinder sitzen auf ihren Plätzen oder im Kreis. Jedes Kind erhält ein farbiges Holzstäbchen. Bitte darauf achten, dass jede Farbe (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Lila) vertreten ist. Für den schnellen Einsatz im Klassenraum können die einzelnen Karten oder der Pocket Cube mittels Dokumentenkamera gezeigt werden.

### Spielanleitung:

Ein Kind oder die pädagogische Fachkraft würfelt mit dem Pocket Cube. Die Außenseite des Würfels zeigt eine der sechs Farben, innen ist eine Bewegungskarte sichtbar (z. B. Hampelmann, hüpfen, drehen). Nur die Kinder, deren Holzstäbchen zur gewürfelten Farbe passt, führen die angezeigte Bewegung aus.

### Weiterführung:

Optional kann mit dem enthaltenen Automatik-Timer eine bestimmte Dauer festgelegt werden. Er kann auch für ein Spiel gegen die Zeit genutzt werden: Schaffen wir es, alle sechs Farben zu würfeln, bevor die Zeit abläuft? Diese Spielvariante schafft einen zusätzlichen Anreiz und stärkt den Teamgeist.

### Variation:

Alternativ können auch die farbigen Motivkarten „Fun“ verwendet werden (Lava (rot), Dinosaurier (orange), Sonne (gelb), Frosch (grün), Surfer (blau) oder Zauberer (lila)). Der Ablauf bleibt identisch. Eine weitere Variante ist das Spiel ohne die vorherige Farbeinteilung durch die Holzstäbchen, bei dem alle Kinder die angezeigte Bewegung ausführen.

Bei älteren oder besonders aufmerksamen Gruppen kann jedes Kind zwei oder drei verschiedenfarbige Holzstäbchen erhalten. So steigt die kognitive Anforderung, da mehrere Farben beobachtet und unterschiedliche Bewegungen zugeordnet werden müssen.

## Bewegungs-Wecker – Schaffst du das Spiel gegen die Zeit?

**Schwierigkeit:** mittel

**Spieleranzahl:** 6 bis 25 Kinder

**Altersempfehlung:** 4 bis 10 Jahre

**Spieldauer:** 5 bis 10 Minuten

### Benötigte Artikel:

- Automatik-Timer
- einen beliebigen Artikel auswählen: Softball, Holzstäbchen, Jonglierball, Seil, Schüttel-Ei oder Bewegungskarten für den Pocket Cube

### Vorbereitung:

Legen Sie alle benötigten Materialien bereit. Die Kinder sitzen auf ihren Plätzen oder im Sitzkreis. Wenn die Kinder bereits die Zeit ablesen können, kann der Automatik-Timer, falls vorhanden, unter eine Dokumentenkamera gelegt werden. So behalten alle im Blick, wie viel Zeit noch bleibt, um die Bewegungen auszuführen.

### Spielanleitung:

Wählen Sie selbst oder gemeinsam mit den Kindern einen Gegenstand aus und legen Sie dazu eine passende Bewegung fest. Wird eine Bewegungskarte eingesetzt, ist die Bewegung durch die Karte vorgegeben. Diese Bewegung soll anschließend von jedem Kind einmal ausgeführt werden.

Nun wird der Wecker auf eine feste Zeit, zum Beispiel zwei Minuten, gestellt. Ziel ist es, dass alle Kinder innerhalb dieser Zeit die Bewegung mindestens einmal ausgeführt haben.

### Beispiele:

- das Schüttel-Ei hochwerfen und fangen
- das Schüttel-Ei an ein anderes Kind weitergeben
- das Holzstäbchen auf dem Finger balancieren
- das Seil halbieren, in beiden Händen halten und darübersteigen

**Variation:** Die Zeitspanne kann schrittweise verkürzt werden, sollte aber stets realistisch bleiben. Eine weitere Möglichkeit wäre es, den Automatik-Timer wegzulassen. Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält identisches Material, z. B. einen Jonglierball. Es wird eine Bewegung festgelegt, die jedes Kind der jeweiligen Gruppe ausführen muss. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

## Farben-Salat

**Schwierigkeit:** einfach

**Spieleranzahl:** 12 bis 25 Kinder

**Altersempfehlung:** 4 bis 10 Jahre

**Spieldauer:** 10 Minuten

### Benötigte Artikel:

- farbige Holzstäbchen (rot, orange, gelb, grün, blau, lila)
- Stühle oder Teppichfliesen (1 weniger als mitspielende Kinder)

### Vorbereitung:

Alle Kinder sitzen im Kreis auf einem Stuhl oder einer Teppichfliese. Ein Kind steht in der Mitte. Jedes Kind erhält ein farbiges Holzstäbchen. Achten Sie darauf, dass jede Farbe mindestens zweimal vorhanden ist, damit ausreichend Wechsellmöglichkeiten bestehen.

### Spielanleitung:

Das Kind in der Mitte nennt eine der sechs Farben: Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau oder Lila. Alle Kinder mit einem Holzstäbchen in dieser Farbe stehen auf und suchen sich schnell einen neuen Platz. Das Kind in der Mitte versucht ebenfalls, einen der freien Plätze zu ergattern. Wer am Ende keinen Sitzplatz hat, steht in der nächsten Runde in der Mitte. Das Kind in der Mitte kann auch den Spezialruf „Farben-Salat“ rufen. Dann müssen alle Kinder gleichzeitig aufstehen und ihre Plätze tauschen.

**Variation:** Die Kinder können auch zwei verschiedenfarbige Holzstäbchen erhalten. Das stellt eine kognitiv höhere Herausforderung dar. Statt beim Wechsel nur die Plätze zu tauschen, kann zusätzlich eine bestimmte Bewegung ausgeführt werden. Diese Bewegung denkt sich jeweils das Kind in der Mitte aus, z. B. Blau tauscht und hüpfert dabei auf einem Bein. Alternativ kann anstelle des Rufens einer Farbe auch der Pocket Cube (ohne Karten) eingesetzt werden.

### Area of application and intended use

The set for movement breaks is suitable for children aged 3 years and over.

### Components, weight, material and dimensions

- 1x 86901 Betzold Pocket Cube, multicoloured (H x W x L): 15 x 15 x 15 cm, weight: 123 g
- 1x 774994 Betzold Movement Cards “Fitness” for Pocket Cube, 18 pieces (H x W): 13.5 x 13.5 cm, weight: 84 g
- 1x 776273 Betzold ‘Fun’ movement cards for Pocket Cube, 18 pieces, (H x W): 13.5 x 13.5 cm, weight: 84 g
- 1x 36338 Foam Balls, set of 2, surprise colour (Ø): 6 cm, weight: 52 g
- 1x 50060 Betzold Children’s Juggling Balls, 3 pieces (Ø): 5 cm, weight: 150 g
- 1x 757693 Betzold Automatic Timer with Magnet, red (H x Ø): 3.2 x 7.8 cm, weight: 124 g
- 1x 100178 Betzold Gymnastics Skipping Rope, blue with yellow (L x Ø): 250 x 1.3 cm, weight: 160 g
- 1x 100181 Betzold Gymnastics Skipping Rope, red with green (L x Ø): 250 x 1.3 cm, weight: 160 g
- 1x 764684 Betzold Wooden Sticks, 500 pieces, multicoloured (H x W x L): 0.2 x 11.4 x 1 cm, weight: 700 g
- 1x 4955 Betzold Egg Shaker, 4 pieces, blue, yellow, green, pink (H x Ø): 5.5 x 4 cm, weight: 88 g
- 1x 850132 Betzold Storage Box, red (H x W x L): 7 x 19 x 15 cm, weight: 145 g
- 1x 850370 Betzold Storage Box, transparent/blue (H x W x L): 16 x 39.5 x 27.5 cm, weight: 277 g
- 1x 774995 Betzold Instructions for the Set for Movement Breaks

Please check that all parts are present before playing for the first time.

### Warnings for safe and correct use and assembly

- Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! Small parts/small parts may be produced/detachable small parts.
- Do not put wooden sticks in the mouth to avoid swallowing or possible discolouration. The wooden sticks are only suitable for handicraft purposes.
- Warning! Use under the supervision of an adult.
- Keep sufficient distance from obstacles or roads when playing.

### Storage and location

- Preferably use the set for movement breaks in dry indoor areas and on a dry surface. Damp or dirty surfaces can reduce the durability of the parts and increase the risk of injury from slipping or tripping.
- Avoid direct sunlight, as this can cause the colours to fade

### Disposal instructions

- Please dispose of the packaging materials in an environmentally friendly manner immediately after unpacking. Foils pose a choking hazard for small children. Dispose of used items in the set according to their nature in the yellow bin or the residual waste.

### Warranty and spare parts

You receive a full 2-year guarantee beyond the statutory warranty period (and without this being restricted). This means that you do not have to prove that defective goods were already faulty at the time of purchase. In the event of a warranty claim, please contact your dealer.

## Colour movement with the pocket cube

**Difficulty:** easy

**Number of players:** 6 to 25 children

**Age recommendation:** 4 to 9 years

**Playing time:** 5 to 10 minutes

### Items required:

- coloured wooden sticks (red, orange, yellow, green, blue, purple)
- pocket cube
- movement cards for the pocket cube

### Preparation:

Place the movement cards “fitness” in the slots of the pocket cube. The children sit in their seats or in a circle. Each child receives a coloured wooden stick. Please make sure that every colour (red, orange, yellow, green, blue and purple) is represented. For quick use in the classroom, the individual cards or the pocket cube can be shown using a document camera.

### Game instructions:

A child or the teacher rolls the dice with the pocket cube. The outside of the cube shows one of the six colours, inside a movement card is visible (e.g. jumping jack, jumping, spinning). Only the children whose wooden stick matches the colour on the dice perform the movement shown.

### Continuation:

Optionally, a specific duration can be set with the included automatic timer. This can also be used as a challenge: Can we manage to roll all six colours before the time runs out? The game against the clock creates an additional incentive and strengthens team spirit.

### Variation:

Alternatively, the coloured motif cards “fun” can also be used (lava (red), dinosaur (orange), sun (yellow), frog (green), surfer (blue) or wizard (purple)). The procedure remains the same. Another variation is the game without the previous colour division by the wooden sticks, in which all children perform the indicated movement.

For older or particularly attentive groups, each child can be given two or three different coloured wooden sticks. This increases the cognitive challenge, as several colours have to be observed and different movements assigned.

## Movement alarm clock – Can you beat the clock?

**Difficulty:** medium

**Number of players:** 6 to 25 children

**Age recommendation:** 4 to 10 years

**Playing time:** 5 to 10 minutes

### Items required:

- automatic timer
- select any item: softball, wooden stick, juggling ball, rope, egg shaker or movement cards for the pocket cube

### Preparation:

Lay out all the required materials. The children sit in their seats or in a circle. If the children can already tell the time, the automatic timer can be placed under a document camera, if available. This allows everyone to keep an eye on how much time is left to complete the movements.

### Game instructions:

Choose an object yourself or together with the children and decide on a suitable movement for it. If a movement card is used, the movement is specified by the card. Each child should then perform this movement once. Next, set the timer to a fixed time, for example two minutes. The aim is for all children to have performed the movement at least once within this time.

### Examples:

- throwing and catching the egg shaker
- passing the egg shaker to another child
- balance the wooden stick on your finger
- divide the rope in half, hold it in both hands and climb over it

**Variation:** The time span can be gradually shortened, but should always remain realistic. Another option would be to omit the automatic timer. The children are divided into two groups. Each group receives identical material, e.g. a juggling ball. A movement is determined that each child in each group must perform. Which group finishes first?

## Colour salad

**Difficulty:** easy

**Number of players:** 12 to 25 children

**Age recommendation:** 4 to 10 years

**Playing time:** 10 minutes

**Items required:**

- coloured wooden sticks (red, orange, yellow, green, blue, purple)
- chairs or carpet tiles (one less than the number of players)

**Preparation:** All children sit in a circle on a chair or carpet tile. One child stands in the centre. Each child receives a coloured wooden stick. Make sure that each colour is given at least twice so that there are enough opportunities to change.

**Game instructions:** The child in the middle names one of the six colours: red, orange, yellow, green, blue or purple. All children with a wooden stick in this colour stand up and quickly look for a new place. The child in the centre also tries to get one of the free seats. Whoever does not have a seat at the end stands in the centre in the next round. The child in the middle can also shout the special call 'colour salad'. Then all the children have to stand up at the same time and swap places.

**Variation:** The children can also be given two different coloured wooden sticks. This presents a greater cognitive challenge. Instead of just swapping places, a specific movement can also be performed. This movement is thought up by the child in the centre, e.g. blue swaps and hops on one leg. Alternatively, the pocket cube (without cards) can be used instead of calling out a colour.

### Domaine d'application et utilisation conforme

Le kit de pause mouvement est pour les personnes à partir de 3 ans.

### Composants, poids, matériaux et dimensions

- 1x 86901 Betzold Pocket cube, multicolore (H x L x L) : 15 x 15 x 15 cm, poids : 123 g
- 1x 774994 Betzold Cartes de mouvement « fitness » pour pocket cube, 18 pièces (H x L) : 13,5 x 13,5 cm, poids : 84 g
- 1x 776273 Betzold Cartes de mouvement « fun » pour pocket cube, 18 pièces (H x L) : 13,5 x 13,5 cm, poids : 84 g
- 1x 36338 Balles en mousse, lot de 2, couleur surprise (∅) : 6 cm, poids : 52 g
- 1x 50060 Betzold Balles de jonglage pour enfants, 3 pièces (∅) : 5 cm, poids : 150 g
- 1x 757693 Betzold Minuterie automatique avec aimant, rouge (H x ∅) : 3,2 x 7,8 cm, poids : 124 g
- 1x 100178 Betzold Corde à sauter, bleue et jaune (L x ∅) : 250 x 1,3 cm, poids : 160 g
- 1x 100181 Betzold Corde à sauter, rouge et verte (L x ∅) : 250 x 1,3 cm, poids : 160 g
- 1x 764684 Betzold Bâtonnets en bois, 500 pièces, multicolores (H x l x L) : 0,2 x 11,4 x 1 cm, poids : 700 g
- 1x 4955 Betzold œufs musicaux, 4 pièces, bleu, jaune, vert, rose (H x ∅) : 5,5 x 4 cm, poids : 88 g
- 1x 850132 Betzold Boîte de rangement, rouge (H x L x L) : 7 x 19 x 15 cm, poids : 145 g
- 1x 850370 Betzold Boîte de rangement, transparent/bleu (H x L x L) : 16 x 39,5 x 27,5 cm, poids : 277 g
- 1x 774995 Betzold Notice d'utilisation du kit de pause mouvement

Avant la première utilisation, vérifiez que toutes les pièces sont bien là.

### Avertissements pour une utilisation et un montage sûrs et correct

- Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement ! Petites pièces/Des petites pièces peuvent se détacher/Petites pièces détachables.
- Ne mettez pas les bâtonnets en bois dans la bouche pour éviter de les avaler ou de vous tacher. Les bâtonnets en bois sont juste pour bricoler.
- Attention ! À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Quand vous jouez, restez loin des obstacles ou des routes.

### Stockage et emplacement

- Utilisez de préférence le kit de pause mouvement dans des pièces sèches et sur une surface sèche. Les surfaces humides ou sales peuvent réduire la durée de vie des pièces et augmenter le risque de blessures par glissade ou trébuchement.
- Évitez l'exposition directe au soleil, car cela peut décolorer les couleurs.

### Consignes d'élimination

Veillez éliminer les matériaux d'emballage de manière écologique immédiatement après le déballage. Les films plastiques présentent un risque d'étouffement pour les jeunes enfants. Jetez les articles du kit de pause mouvement hors d'usage dans la poubelle jaune ou avec les déchets résiduels, en fonction de leur nature.

### Garantie et pièces de rechange

Vous bénéficiez d'une garantie complète de 2 ans au-delà de la période de garantie légale (et sans restriction). Ça veut dire que vous n'avez pas besoin de prouver que les articles défectueux étaient déjà défectueux au moment de l'achat. En cas de problème, contactez votre revendeur.

## Mouvement des couleurs avec le pocket cube

**Difficulté :** facile

**Nombre de joueurs :** 6 à 25 enfants

**Âge recommandé :** 4 à 9 ans

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

### Articles nécessaires :

- bâtonnets en bois colorés (rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet)
- pocket cube
- cartes de mouvement pour le pocket cube

### Préparation :

Placez les cartes de mouvement « fitness » dans les emplacements prévus à cet effet dans le pocket cube. Les enfants s'assoient à leur place ou en cercle. Chaque enfant reçoit un bâtonnet en bois coloré. Veillez à ce que toutes les couleurs (rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet) soient représentées. Pour une utilisation rapide en classe, les cartes individuelles peuvent être montrées (ou le pocket cube) à l'aide d'une caméra documentaire.

### Règles du jeu :

Un enfant ou l'éducateur lance le pocket cube. La face extérieure du dé montre l'une des six couleurs, à l'intérieur on voit une carte de mouvement (par exemple saut de pantin, saut à cloche-pied, tour). Seuls les enfants dont le bâtonnet en bois correspond à la couleur du dé font le mouvement indiqué.

### Suite :

En option, vous pouvez utiliser le minuteur automatique fourni pour définir une durée. Ça peut aussi être un défi : est-ce qu'on arrive à lancer les six couleurs avant que le temps soit écoulé ? Jouer contre la montre ajoute un peu de piment et renforce l'esprit d'équipe.

### Variante :

On peut aussi utiliser les cartes à motifs colorées « fun » (lave (rouge), dinosaure (orange), soleil (jaune), grenouille (vert), surfeur (bleu) ou magicien (violet)). Le déroulement reste le même. Une autre variante consiste à jouer sans répartir les couleurs à l'avance à l'aide des bâtonnets en bois, tous les enfants effectuant le mouvement indiqué. Pour les groupes plus âgés ou particulièrement attentifs, chaque enfant peut recevoir deux ou trois bâtonnets en bois de couleurs différentes. Cela augmente la difficulté cognitive, car il faut observer plusieurs couleurs et associer différents mouvements.

## Réveil actif – Tu peux gagner la course contre la montre ?

**Difficulté :** moyenne

**Nombre de joueurs :** 6 à 25 enfants

**Âge recommandé :** 4 à 10 ans

**Durée du jeu :** 5 à 10 minutes

### Articles nécessaire :

- minuterie automatique
- un objet au choix : balle molle, bâtonnet en bois, balle de jonglage, corde, œuf musical ou cartes de mouvements pour le pocket cube

### Préparation :

Préparez tout le matériel nécessaire. Les enfants s'assoient à leur place ou en cercle. Si les enfants savent déjà lire l'heure, le minuteur automatique, si vous en avez un, peut être placé sous une caméra documentaire. Comme ça, tout le monde peut voir combien de temps il reste pour faire les mouvements.

### Règles du jeu :

Choisissez vous-même ou avec les enfants un objet et définissez un mouvement correspondant. Si vous utilisez une carte de mouvement, le mouvement est prédéfini par la carte. Chaque enfant doit ensuite effectuer ce mouvement une fois.

Régalez ensuite le réveil sur une durée fixe, par exemple deux minutes. L'objectif est que tous les enfants aient effectué le mouvement au moins une fois pendant cette durée.

### Exemples :

- lancer l'œuf musical en l'air et le rattraper
- passer l'œuf musical à un autre enfant
- faire tenir le bâtonnet en bois en équilibre sur le doigt
- partager la corde en deux, la tenir dans les deux mains et passer par-dessus

### Variante :

Le temps peut être raccourci progressivement, mais doit toujours rester réaliste. Une autre possibilité serait de ne pas utiliser le minuteur automatique. Les enfants sont divisés en deux groupes. Chaque groupe reçoit le même matériel, par exemple une balle de jonglage. Un mouvement est défini, que chaque enfant du groupe doit faire. Quel groupe finit en premier ?

## Salade de couleurs

**Difficulté :** facile

**Nombre de joueurs :** 12 à 25 enfants

**Âge recommandé :** 4 à 10 ans

**Durée du jeu :** 10 minutes

### Articles nécessaire :

- bâtonnets en bois colorées (rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet)
- chaises ou tapis (un de moins que le nombre de joueurs)

### Préparation :

Tous les enfants sont assis en cercle sur une chaise ou un tapis. Un enfant se tient au milieu. Chaque enfant reçoit un bâtonnets en bois de couleur. Veillez à ce que chaque couleur soit attribuée au moins deux fois afin qu'il y ait suffisamment de possibilités de changement.

### Règles du jeu :

L'enfant au milieu dit une des six couleurs : rouge, orange, jaune, vert, bleu ou violet. Tous les enfants qui ont un bâtonnet de cette couleur se lèvent et cherchent rapidement une nouvelle place. L'enfant au milieu essaie aussi de prendre une des places libres. Celui qui n'a pas de place à la fin se met au milieu au tour suivant. L'enfant au milieu peut aussi crier « salade de couleurs ». Tous les enfants doivent alors se lever en même temps et changer de place.

### Variante :

Les enfants peuvent aussi avoir deux bâtonnets en bois de couleurs différentes. C'est un peu plus dur pour le cerveau. Au lieu de juste changer de place, ils peuvent faire un mouvement spécial. C'est l'enfant au milieu qui invente le mouvement, par exemple « les bleus changent de place et sautent sur une jambe ». Au lieu de crier une couleur, on peut aussi utiliser le pocket cube (sans cartes).

# Bewegungspausen-Set

Set for Movement Breaks

Kit de pause mouvement

