

Spielregeln

1. Spielerisch lernen und üben, individuelle Erfahrung und momentanes Erleben wichtig (je nach Ausgangslage, fahrbarem Untersatz und Tagesform sehr verschieden)
2. Punkte/Stempel/Noten nicht erlaubt, keine „Leistungsmessung“/Bewertungskriterien!
3. Varianten: a. geordnete Reihenfolge = Disziplin, Abstand, Überholverbot;
b. kreuz und quer = ringsum wahrnehmen, einigen, ausweichen
4. Wiederholen solange Spaß

Lernziele Übungen Teil 1

- Konzentration, Aufmerksamkeit, Multi-Aufgaben
- Auge-Hand Koordination: genaues Lenken, Anpeilen, Zielen
- langsam und/oder einhändig Balance halten

Reifen nehmen

...

Hütchen treffen

- einhändig weiter oder Lenker mit dem Reifen fassen, aber nicht an Lenker hängen
- Greifseite = Ablegeseite und Vorbeifahrseite: gezielt ablegen, kein Weitwurf



Sandsäckchen

...

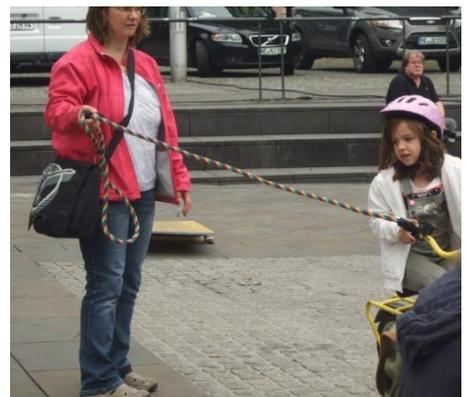
Eimer treffen

Greifen oder anreichen (Sommervariante: Becher Wasser)



Kreisel

Ziel: einhändig, kleiner Radius
(anfangs auch beidhändig lenken)



Lernziele Übungen Teil 2

- Anlauf, Schwung, Abbremsen
- Mut, Anpassung
- wackeliger unebener unbekannter Untergrund

Wippe (2x)



Holperstrecke



Weitere Stationen → mit Kreide, Bändern, Klötzen, Hütchen
Slalom, Acht, Spurfahren, Zielbremsen (Geschicklichkeit)
Zebrastreifen (Verkehrsverhalten)

Wunschgerät NN → wer kann so etwas konstruieren bzw. bauen?
Schrägbrett

Ehrenamtliche Aufgaben

An-, Abtransport (Lastenrad/Anhänger ab Garage Alemannenstraße)
Auf-, Abbau vor Ort, Räder richten, Helme ausgeben
Parcours erklären und betreuen, Urkunden ausfüllen