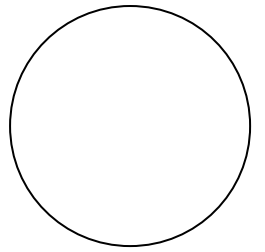
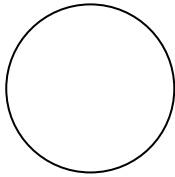


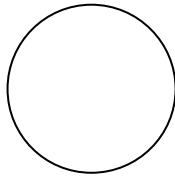
Numm : _____



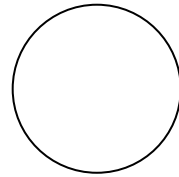
Pist vum Bagheera



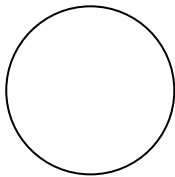
Ech kennen d'Gefore vum
a beim Sport.



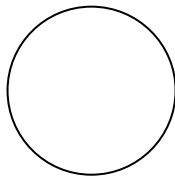
Ech kann an d'Waasser
sprangen.



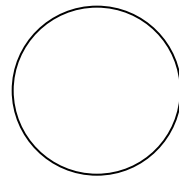
Ech weess wat
Kierperhygiène ass.



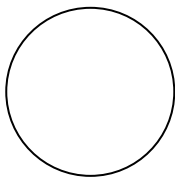
Ech kennen déi wichtegst
Verkéiserschelder an –
regelen als Foussgänger
an als Velosfuerer an ech
hale mech drun.



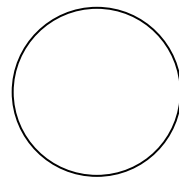
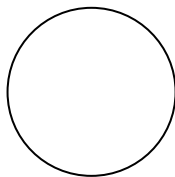
Ech probéieren am Sport
mäi Bescht ze ginn.



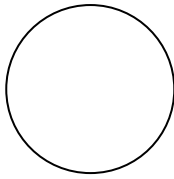
Ech probéieren ouni
engem wéi ze doen oder ez
fuddelen a kann och
verléieren.



Ech hellefen engem, deen
net sou gutt eens gett.

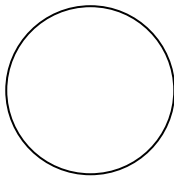


Dës Schrëtt maachen ech eleng a weisen se duerno engem Chef.



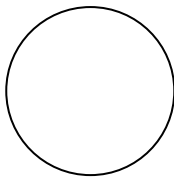
Ech weess firwat mäi Kierper
Bewegung brauch an hale
mech fit.

1. Schwätz mat engem Erwuessenen doriwwer, wat ee maache kann, fir duerch Bewegung a Sport fit ze bleiwen.
2. Schreif op, wat s du an enger Woch gemaach hues, fir fit ze bleiwen.
3. Weis dengem/er Chef/taine dat!



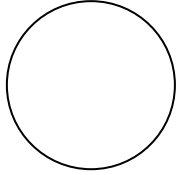
Ech kennen e Spill am
Waasser a weisen et deenen
aneren.

1. Hues du schonn an der Schwämm oder op der Plage e Spill am Waasser gemaach, wat dir gutt gefall huet a wat s du och gär géifs mat denge Kollegen an de Wëllefcher spillen? Wa jo, da mierk dir dat Spill.
2. Ziel dengem/er Chef/taine vun deem Spill a schwätz mat him/hir of, wéini dass du dat Spill eng Kéier bei de Wëllefcher maache kanns (z.B. um Camp).
3. Denk dir aus, wéi s du deenen anere Wëllefcher dat Spill bäibréngs a besuerg dir d'Material wat s du brauchts (z.B. Ball)
4. Maach et!



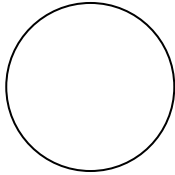
Ech weess wat u mengem
Vëlo muss dru sinn, fir datt
ech op der Strooss fueren
dierf.

1. Kuck dir däi Vëlo emol genee un a mierk dir, wat schonn alles drun ass (z.B. wäiss Luucht vir, Rückstrahler, ...).
2. Besuerg dir d'Broschür iwwert Kanner a Vëloer vun der Sécurité Routière.
3. An deeër Broschür ass ganz genee gewisen, wat alles un dengem Vëlo muss sinn, fir dass du domat op der Strooss fueren däerfs. Elo kanns du dann esou erausfannen, wat un dengem Vëlo feelt (z.B. Rückstrahler an de Speechen, ...).
4. Bréng däi Vëlo eng Kéier mat an d'Versammlung a weis en dengem/er Chef/taine. So him/hir, wat un dengem Vëlo schonn alles drun ass a wat nach feelt, fir dass du domat op der Strooss fueren däerfs.



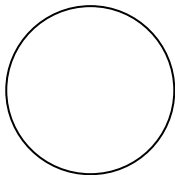
Ech weess wéi een eng Ambulanz rífft.

1. Fro bei engem Erwuessenen no, wéi ee sech uleeë muss, wann een eng Ambulanz rífft.
2. Denk dir en Accident aus (z.B. e Kolleg ass schwéier mam Vëlo gefall).
3. Spill mat dengem/er Chef/taine e Sketch, wou s du dee bass, deen d'Ambulanz rífft.



Ech kennen e puer gëfteg Planzen.

1. Besuerg dir e Bestëmmungsbuch (z.B. an der Schoul)
2. Sich an deem Buch no gëftege Planzen a mierk dir hir Nimm, wéi se ausgesinn a wou ee se fënnt.
3. Schreif d'Nimm vu 5 gëftege Planzen op e Blat a pech oder mol e Bild vun deeër Planz derbäi.
4. Weis dengem/er Chef/taine dat Blat.



Ech kennen déi wichtegst Organer aus mengem Kierper an ech weess firwat se do sinn.

1. Probéier eppes iwwert de mënschleche Kierper gewuer ze ginn (Buch, Computerprogramm, Internet...).
2. Probéier erauszefannen, wou Häerz, Longen, Mo, Daarm a Gehir sinn a firwat se gutt sinn.
3. Weis dengem/er Chef/taine un dir selwer, wou dës Organer sinn a firwat ee se brauch.