

PÄDAGOGISCHE HANDREICHUNG

KINDERGARTEN 2.-3. Stufe

„Rolleballe“

PRIMARSCHULE 1.-2. Schuljahr

„Flott, Fit, Fair“

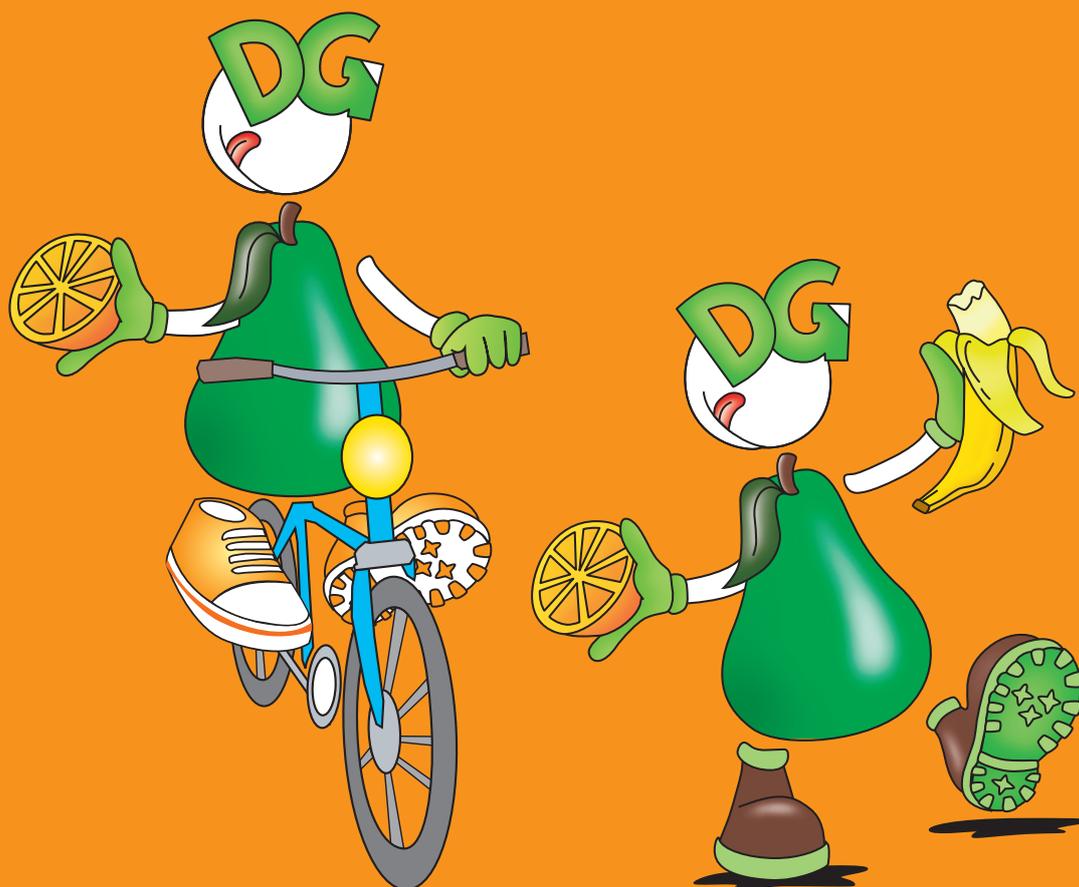
PRIMARSCHULE 3.-4. Schuljahr

„Ballfit“



KINDERGARTEN 2.- 3. Stufe „Rolleballe“

KINDERGARTEN
2-3. Stufe „Rolleballe“



	Pädagogische Handreichungen: "Rolleballe"	Fiches pédagogiques: "Rolleballe"
	Inhaltsverzeichnis	Table des matières
1	Einführung in Minigolf	Initiation au mini-golf
2	Die kreativen Würfel	Les dés créatifs
3	Jägerball mit Omnikin Six Bällen	Balle chasseur avec ballons Omnikin six
4	Schnupperatelier Jonglieren und Geschicklichkeit	Atelier découverte de jonglerie et d'adresse
5	Psychomotorik-Parcours	Circuit de psychomotricité
6	Psychomotorik-Parcours mit Sprossenwand	Circuit de psychomotricité avec espaliers
7	Mosaik-Staffellauf	Course relais Mosaïques
8	Staffellauf Scooter	Course relais scooter
9	Treibt den Luftballon voran !	Eventez-le ballon de baudruche !
10	Die freie Basis	La base vacante
11	Obsternte	La cueillette des fruits
12	Der Briefträger sendet Pakete	Le facteur envoi des colis
13	Der Fallschirm	Le parachute
14	Rund um die Welt in 7 Etappen	Le tour du monde en 7 étapes
15	Räuber und Gendarmen	Les gendarmes et les voleurs
16	Der höchste Turm	La tour la plus haute
17	Roller-Exerburg (die leerstehende Garage)	Trottinette - Exerburg (Le garage vacant)
18	Haltet das Feld frei !	Vider son camp
19	Wurfatelier	Atelier des lancers
20	Der freie Reifen	Le cerceau vacant
21	Balltransport auf Rollbretter	Transport de balles en "scooter"
22	Ballschlacht	Bataille avec des balles
23	Der Eierlauf	La course aux œufs
24	Lebensmittel - Memory	Memory des aliments
25	Memory Ball	Memory Ball
26	Puzzle / Mosaik	Mosaïque / puzzle
27	Staffellauf der Lebensmittel	Course relais des aliments
28	Staffellauf mit Hüpbällen	Le relais ballons sauteurs
29	Staffellauf mit Kegeln	Course relais avec quilles
30	Wurfexpress	Tirs express

Einführung in Minigolf

Initiation au minigolf

Ziele:

- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Bewegung
- Differenzierung Abbildung
- Räumliche Struktur

Beschreibung:

In drei Gruppen aufgeteilt, durchlaufen die Schüler drei Einführungsateliers in Mini-Golf.

Atelier 1:

Die Schüler versuchen nacheinander mit dem Schläger ein Maximum von Kunststoffbällen in die Mitte der Zielscheibe zu spielen.



Atelier 2:

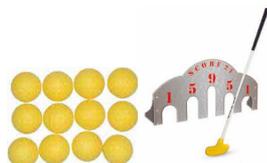
Mit Schläger und „Spinnenball“ absolvieren die Kinder einen Golfparcours. Die Bodenmarkierungen müssen der Reihe nach mit möglichst wenigen Schlägen angespielt werden.



Atelier 3:

Mit Abschlagen müssen von einem bestimmten Punkt aus, so viele Bälle wie möglich eingelocht werden.

Die Atelierwechsel erfolgen durch den Animator.



Objectifs:

- Coordination oculo-manuelle
- Perception du mouvement
- Différenciation figure
- Structuration spatiale

Description:

Répartis en trois groupes, les élèves transitent dans trois ateliers d'initiation au mini-golf.

Atelier 1:

A l'aide d'un putter, à tour de rôle, envoyer un maximum de balles en mousse au centre d'une cible géante posée au sol.



Atelier 2:

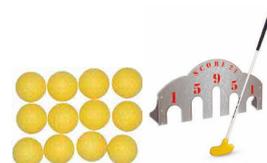
A l'aide d'un putter et d'une balle araignée, réaliser un parcours de golf. Obligation de passer par chaque marque numérotée au sol. Totaliser le moins de coups possible.



Atelier 3:

A l'aide d'un putter, envoyer un maximum de balles de golf dans une cible à partir d'un point donné.

Les changements d'ateliers sont organisés par l'animateur.



Die kreativen Würfel

Les dés créatifs



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Differenzierung Figur- Zeichen
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Merkfähigkeit
- Überlegung

Beschreibung:

Die Gruppe wird in zwei geteilt (ein kreativer Würfel pro Gruppe). Auf jeder Seite des Würfels ist eine körperliche Aktivität abgebildet. Das notwendige Material liegt auf dem Boden bereit.

Ziel:

Pro Gruppe wirft ein Kind den Würfel und führt die gefragte Aktivität innerhalb von maximal 30 Sekunden vor, die anderen Kinder imitieren die Bewegung.

Nach 3 Minuten Spielzeit tauschen die Teams ihre Würfel.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Différenciation figure-décor
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Mémorisation
- Réflexion

Description:

Le groupe est divisé en deux (1 dé créatif par groupe). Sur chaque face une activité physique est représentée.

Sur le sol repose le matériel nécessaire aux activités.

But:

A tour de rôle dans chaque équipe, un enfant lance son dé, et doit reproduire en un maximum de 30 secondes l'activité demandée, les autres enfants imitent le mouvement.

Après 3 minutes de jeu, les équipes échangent leurs dés.

Jägerball mit Omnikin Six-Bällen

Balle chasseur avec ballons Omnikin six



Ziele:

- Wahrnehmung der Bewegung
- Beweglichkeit - Schnelligkeit
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Zusammenarbeit

Ziel:

Versuchen, sich nicht von den Jägern treffen zu lassen.

Anleitung:

- In einem begrenzten Spielfeld werden 3 Schüler mit einem Ball als Jäger bezeichnet.
- Sobald man getroffen wird oder die Spielfeldmarkierung überschreitet, ist man ausgeschieden.
- Das Spiel endet wenn es keine Schüler mehr im Spiel gibt.
- Die drei letzten Schüler die ausscheiden, werden zu Jägern.

Objectifs:

- Perception du mouvement
- Agilité - vitesse
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Coopération

But:

Essayer de ne pas se faire toucher par les chasseurs.

Consignes:

- Sur un terrain délimité, 3 élèves sont désignés comme chasseurs et ont chacun un ballon.
- Quand on est touché ou lorsqu'on sort des limites du terrain on est éliminé.
- Le jeu s'arrête quand il ne reste plus d'élève en jeu.
- Les trois derniers élèves éliminés deviennent chasseur à leur tour.

Schnupperatelier Jonglieren und Geschicklichkeit

Atelier découverte de jonglerie et d'adresse



Ziele:

- Geschicklichkeit, Beweglichkeit
- Visuelle Wahrnehmung
- Wahrnehmung der Bewegung
- Beide Hände nutzen
- Relation Körper Gegenstand
- Gleichgewicht suchen
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Freies Experimentieren mit Jongliermaterial (Zigarrendosen, Diabolos, Jonglierteller, Stäbe,...)
Einführung im Stelzenlauf.
Jonglierbuch steht zur Verfügung.

**ATELIER WIRD DURCH EINEN
FACHKUNDIGEN ANIMATOR BETREUT.**

Objectifs:

- Adresse. Agilité
- Perception visuelle
- Perception du mouvement
- Latéralisation
- Relation du corps aux objets
- Equilibration
- Coordination oculo-manuelle

Description:

Manipulation libre de l'ensemble de jonglerie (boîtes à cigares, diabolos, assiettes de jonglerie, baguettes,...)
Initiation aux échasses.
Livre de jonglerie à disposition.

**ATELIER ENCADRE PAR UN ANIMATEUR
QUALIFIE.**

Psychomotorik-Parcours

Circuit de psychomotricité

Ziele:

- Räumliche Struktur
- Beide Hände nutzen
- Gleichgewicht suchen
- Beweglichkeit

Parcours:

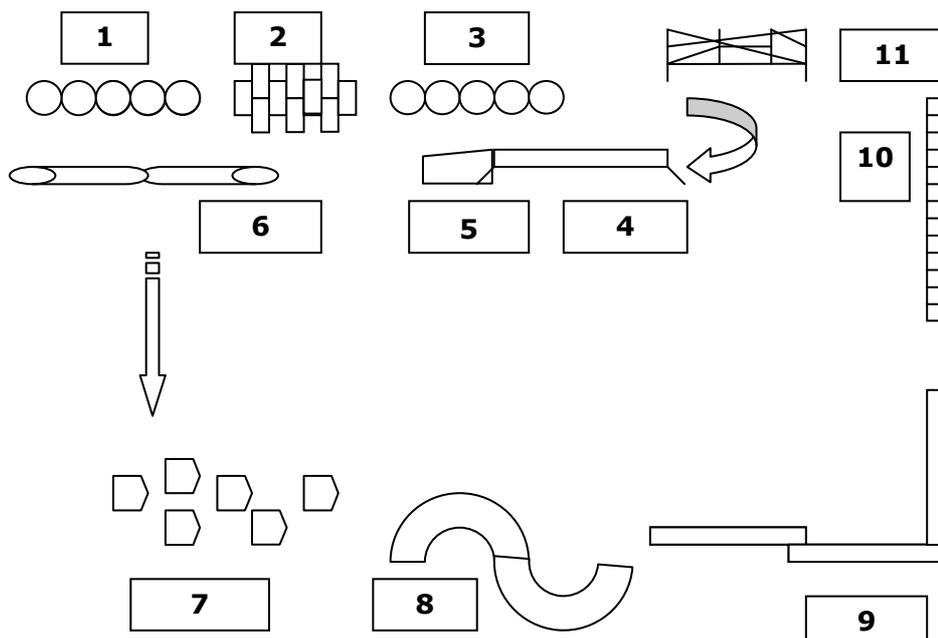
1. Sprünge mit geschlossenen Füßen in die Reifen.
2. Sprünge mit einem Fuß, dann beidfüßig auf dem Himmel & Hölle Hüpfspiel.
3. Sprünge auf einem Fuß in die Reifen.
4. In Bauchlage auf einer Bank, sich mit den Armen vorwärts ziehen.
5. Rolle vorwärts auf einer schiefen Ebene.
6. Durch zwei Tunnel kriechen.
7. Auf Gleichgewichtssteinen gehen.
8. Auf einem kurvenförmigen Balken gehen.
9. Auf einem Balken mit verschiedenen Niveaus gehen.
10. Auf allen Vieren, auf einer am Boden liegenden Leiter fortbewegen.
11. Durch das „Spinnennetz“ gehen und zurück zu Nr. 1.

Objectifs:

- Structuration spatiale
- Latéralisation
- Equilibration
- Agilité

Circuit:

1. Sauts pieds joints dans les cerceaux.
2. Sauts sur un pied puis sur deux pieds sur le jeu de la marelle.
3. Sauts sur un pied dans les cerceaux.
4. Couché ventral sur un banc, se tracter avec les bras.
5. Roulade avant sur un plan incliné.
6. Passer au travers des deux tunnels.
7. Marcher sur des pierres d'équilibre.
8. Marcher sur une poutre d'équilibre courbée.
9. Marcher sur une poutre à différents niveaux.
10. Se déplacer à l'aide des mains et des pieds sur une demi-échelle couchée au sol.
11. Passer entre l'élastique de la « toile d'araignée » puis retour au numéro 1.



Psychomotorik-Parcours mit Sprossenwand

Circuit de psychomotricité avec espalier

Ziele:

- Räumliche Struktur
- Beide Hände nutzen
- Gleichgewicht suchen
- Beweglichkeit

Beschreibung:

Parcours:

1. Sprünge mit geschlossenen Füßen in die Reifen.
2. Sprünge mit einem Fuß dann beidfüßig auf dem „Himmel & Hölle“ Hüpfspiel.
3. Sprünge auf einem Fuß in die Reifen.
4. Die Halbleiter hochsteigen, dann seitlich an der Sprossenwand entlanggehen und absteigen.
5. In Bauchlage auf einer Bank, sich mit den Armen vorwärts ziehen.
6. Rolle vorwärts auf einer schiefen Ebene.
7. Durch zwei Tunnel kriechen.
8. Auf Gleichgewichtssteinen gehen.
9. Auf einem kurvenförmigen Gleichgewichtsbalken gehen.
10. Auf einem Balken mit verschiedenen Niveaus gehen.
11. Durch das „Spinnennetz“ gehen und zurück zu Nr. 1.

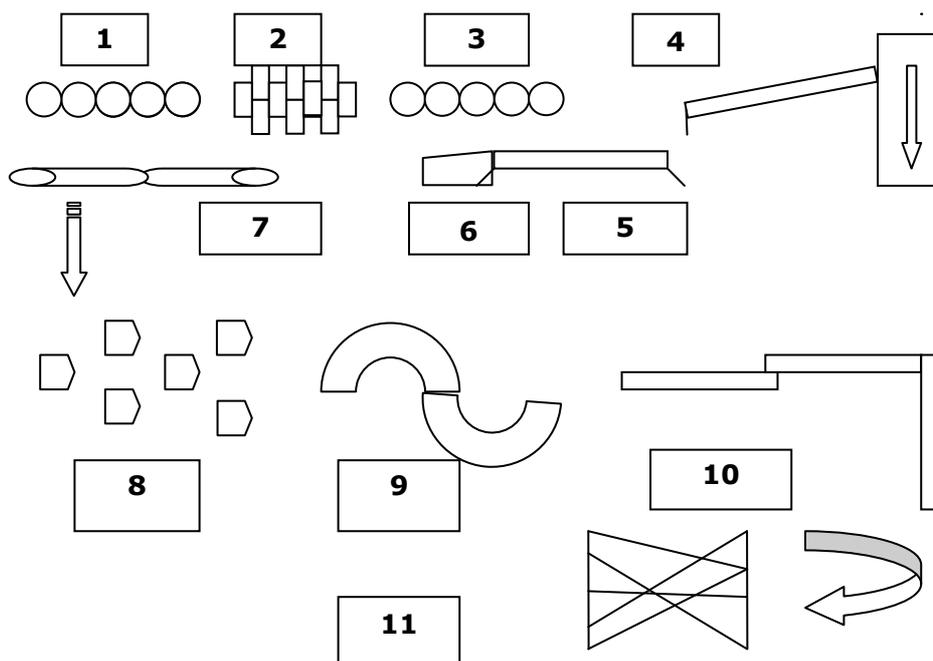
Objectifs:

- Structuration spatiale
- Latéralisation
- Equilibration
- Agilité

Description:

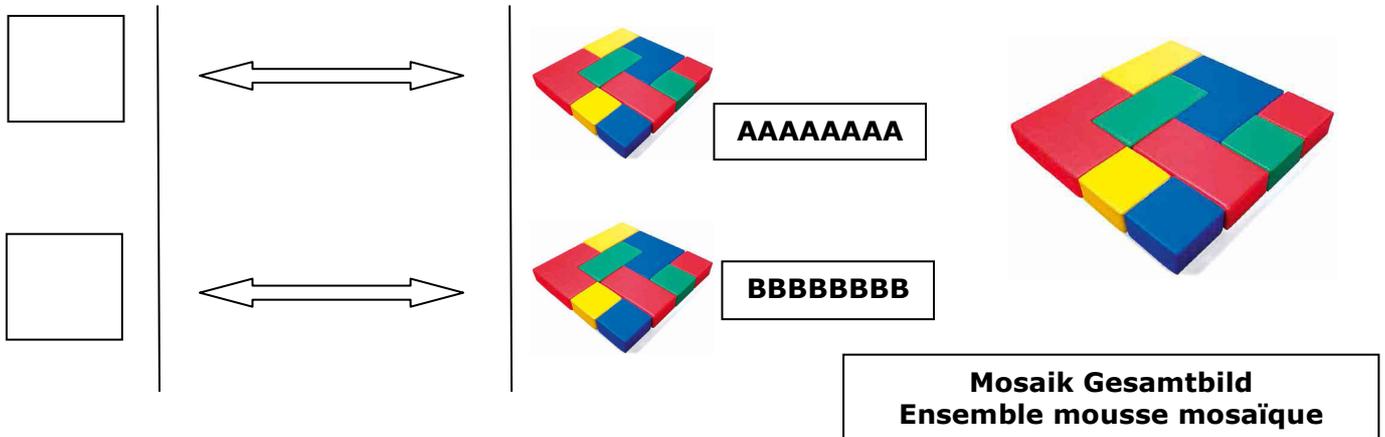
Circuit:

1. Sauts pieds joints dans les cerceaux.
2. Sauts sur un pied puis sur deux pieds sur le « jeu de la marelle ».
3. Sauts sur un pied dans les cerceaux.
4. Monter sur une demi-échelle, se déplacer latéralement sur l'espalier puis redescendre.
5. Couché ventral sur un banc, se tracter avec les bras.
6. Roulade avant sur un plan incliné.
7. Passer au travers des deux tunnels.
8. Marcher sur des pierres d'équilibre.
9. Marcher sur une poutre d'équilibre courbée.
10. Marcher sur une poutre à différents niveaux.
11. Passer entre l'élastique de la « toile d'araignée » puis retour au n° 1.



Mosaik - Staffellauf

Course Relais Mosaïque



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Differenzierung Abbildung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit
- Versinnbildlichung
- Visuelles Gedächtnis

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes so schnell wie möglich ein Mosaik zusammenlegen.

Anleitung:

- Die Elemente des Mosaikes werden in einem Staffellauf **nach einer genauen Vorlage** am Boden hinter der Ziellinie zusammengefügt.
- Einer läuft nach dem anderen, der Wechsel erfolgt hinter der Startlinie.
- Es darf nur jeweils ein Element genommen werden.
- Die Mannschaft, die zuerst ihr Mosaik beendet, gewinnt das Spiel .

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Différenciation figure
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution
- Symbolisation
- Mémoire visuelle

Description:

But:

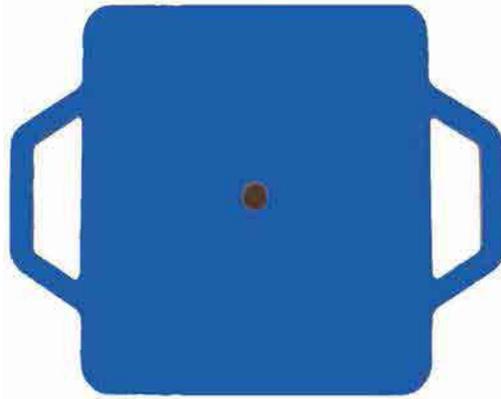
Réaliser le plus vite possible en course relais une mosaïque.

Consignes:

- Au signal, en course relais, chaque équipe doit reconstituer **selon un modèle bien précis** la mosaïque dans une empreinte au sol qui se trouve derrière une ligne d'arrivée.
- Se déplacer un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.
- On ne peut prendre qu'un élément à la fois.
- L'équipe qui achève en premier sa mosaïque gagne la partie.

Staffellauf Scooter

Course relais scooter



Ziele:

- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Augen-Hand-Koordination
- Körperorientierung im Raum
- Augen-Fuß-Koordination
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

Staffelrennen sitzend auf einem Scooter, sich so schnell wie möglich auf die andere die Seite begeben.

Anleitung:

Der Erste aus der Reihe setzt sich auf einen Scooter und wird von einem Zweiten über die Ziellinie geschoben (**dabei müssen die Hände ständig Rückenkontakt haben**). Wenn der Schüler, der geschoben hat die andere Seite erreicht, nimmt er den Scooter mit zum Start und kann dann seinerseits von einem dritten Schüler geschoben werden, usw.

Der letzte Schüler muss sich sitzend auf dem Scooter, nur mit Hilfe seiner Füße, auf die andere Seite begeben.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler einer Mannschaft die Ziellinie überschritten haben.

Objectifs:

- Agilité, vitesse
- Coordination oculo-manuelle
- Orientation du corps dans l'espace
- Coordination oculo- pedestre
- Coopération

Description:

But:

En course relais assis sur les scooters, se transférer le plus rapidement possible.

Consignes:

Le premier de la file s'assied sur le scooter. Le second le pousse (**dans le dos - ne pas bouger les mains lors du transfert !**) jusque derrière la ligne d'arrivée.

Le pousseur ramène ensuite le scooter au départ.

Il s'assied à son tour et le troisième le pousse... et ainsi de suite.

Le dernier élève devra se tracter seul, assis sur le scooter à l'aide de ses pieds.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs d'une équipe ont franchi la ligne d'arrivée.

Treibt den Luftballon voran!

Eventez-le ballon de baudruche!



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführgeschwindigkeit
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

Die Luftballons so schnell wie möglich durch Luft fächeln bis zur Ziellinie bringen.

Anleitung:

- Zwei Linien, 10 Metern Abstand
- Hinter jeder Linie ist ein Team, jeder Spieler mit einem Luftballon.
- Jedes Team hat seine eigene Luftballonfarbe.
- Alle Spieler starten zusammen und bewegen ihren Ballon mit einem Schlag ihres Tuches vorwärts. Es ist verboten, den Luftballon mit den Händen oder den Füßen zu berühren.
- Es ist verboten **einen anderen Luftballon abzufangen**.
- Wenn die Spieler die Linie gegenüber überquert haben (ein Mal hin – kein zurück), setzen sie sich hinter die Linie mit dem Ball in der Hand.
- Die erste Mannschaft die richtig sitzt, gewinnt.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution
- Coopération

Description:

But:

Amener le plus rapidement possible des ballons de baudruches en les éventant jusqu'à la ligne d'arrivée.

Consignes:

- Deux lignes espacées de 10 mètres
- Derrière chaque ligne, une équipe de joueurs avec chacun un ballon de baudruche.
- Chaque équipe a sa propre couleur de ballon.
- Au signal, tous les joueurs agitent leur torchon pour faire avancer leur ballon à coup d'air. Il est interdit de toucher le ballon avec les mains et les pieds.
- Il est interdit **d'intercepter tout autre ballon**.
- Lorsque les joueurs franchissent leur ligne d'en face (un aller - pas de retour) ils s'assoient derrière celle-ci ballon en main.
- La première équipe qui se trouve correctement assise gagne la partie.

Die freie Basis

La base vacante



Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Räumliche Struktur
- Visuelles Gedächtnis

Beschreibung:

Ziel:

Reaktionsfähigkeit auf ein optisches Signal.

Anleitung:

Die Bumball-Basen werden im Saal verteilt, (eine weniger als die Anzahl der Teilnehmer).

Die visuellen Signale repräsentieren drei verschiedene Positionen:

- Sitzend
- Stehend
- Liegend, auf dem Bauch

Die Kinder laufen frei im unbegrenzten Raum. Beim Signal müssen sie sich so schnell wie möglich auf eine Basis begeben und dem Signal entsprechend eine Position einnehmen.

Der Übungsleiter entfernt nach jeder Spielphase eine Basis.

Der Spieler, der keine freie Basis gefunden hat, scheidet aus.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Kind übrig bleibt.

Objectifs:

- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Agilité
- Perception des distances
- Perception visuelle
- Structuration spatiale
- Mémoire visuelle

Description:

But:

Rapidité de réaction à un signal visuel.

Consignes:

Les bases de Bumball sont éparpillées dans la salle (une base de moins que le nombre de participants).

Les signaux visuels représentent trois positions différentes:

- Assise
- Debout
- Couché sur le ventre

Les enfants courent en dispersion dans l'espace délimité.

Au signal visuel, ils doivent aller le plus vite possible sur une base et se positionner correctement en fonction du signal.

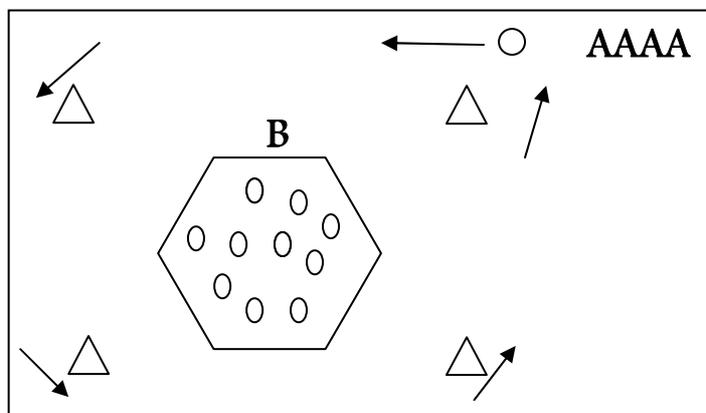
L'animateur retire une base à chaque phase de jeu.

Le joueur qui n'a pas trouvé de base vacante (libre) est éliminé.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un élève en jeu.

Obsternte

Cueillette des fruits



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Differenzierung Abbildung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit

Beschreibung:

Team „A“ macht einen Staffellauf und bestimmt somit die Spielzeit von Team „B“.

Team „B“ muss so schnell wie möglich, in einer festgelegten Zone, mit den Plexiglasrohren die Tennisbälle aufheben.

Staffellaufregeln:

- Es läuft einer nach dem anderen, der Wechsel findet hinter der Startlinie statt.
- Wenn Team A den Staffellauf beendet hat, setzen sich alle und Team B muss aufhören Bälle zu sammeln. Die Bälle werden gezählt und die Rollen getauscht.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Différenciation figure
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution

Description:

L'équipe «A» réalise une course relais et détermine ainsi le temps de jeu de l'équipe «B».

L'équipe «B» répartie dans une zone délimitée doit ramasser le plus rapidement possible des balles de tennis à l'aide de tubes en plexi.

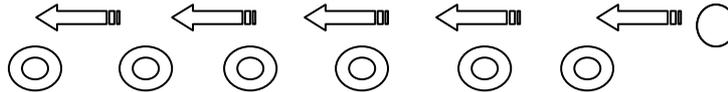
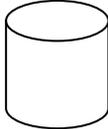
Consignes pour le relais:

- Courir un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.
- Lorsque toute l'équipe A est passée, tout le monde s'assied et l'équipe B doit arrêter de ramasser des balles. On compte les balles et on inverse les rôles.

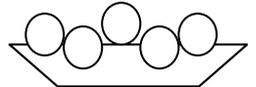
Der Briefträger sendet Pakete

Le facteur envoie des colis

Gene Move



Ballreserve
Réserve de ballons



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung

Beschreibung:

Ziel:

Die Briefträger (die Kinder) müssen so viele Pakete (Bälle) wie möglich von der Poststation (Ballreserve) in den Briefkasten (Gene Move) befördern.

Anleitung:

- Die Reifen liegen aneinandergereiht auf dem Boden zwischen Poststation und Briefkasten.
- Jedes Kind steht in einem Reifen .
- Zwei Teams spielen gegeneinander.
- Auf das Signal, werfen sich die Briefträger die Pakete zu, immer zum Nächsten, durch Basketballpässe.
- Der letzte Briefträger in der Reihe wirft das Paket in den Briefkasten und kehrt dann zur Poststation zurück, alle Kinder rücken einen Reifen weiter.
- **Fällt ein Paket, ist es definitiv verloren:** das erste Kind in der Reihe nimmt ein neues Paket und das Spiel geht weiter.
- Am Spielende wird die Anzahl der Pakete gezählt, die im Briefkasten liegen.

Varianten:

Verringern der Schwierigkeit durch Rollen der Bälle zum nächsten Reifen oder durch das näher Aneinanderlegen der Reifen.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances

Description:

But:

Les facteurs (les enfants) doivent envoyer le plus de colis possibles dans la boîte aux lettres (le Gene Move) à partir de la poste (la réserve de ballons).

Consignes:

- Des cerceaux sont alignés au sol entre la poste et la boîte aux lettres.
- Chaque enfant est placé dans un cerceau.
- Deux équipes s'affrontent.
- Au signal, les facteurs se lancent les colis de proche en proche en se faisant des passes de basket.
- Le dernier facteur de la file lance le colis dans la boîte aux lettres puis retourne à la poste et tous les enfants avancent d'un cerceau.
- **Lorsqu'un colis tombe au sol, il est définitivement perdu:** le premier de la file prend un nouveau colis et le jeu se poursuit.
- A la fin du jeu, on note le nombre de colis arrivés dans la boîte aux lettres.

Variantes:

Diminuer la difficulté en faisant rouler le ballon d'un cerceau à l'autre ou en rapprochant les cerceaux.

Der Fallschirm

Le parachute

Ziele:

- Wahrnehmung der Bewegung
- Beweglichkeit - Schnelligkeit
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Zusammenarbeit



Beschreibung:

1. Das Loch

Ziel:

Versuchen den Ball durch das Loch in der Mitte des Fallschirms zu befördern.

Anleitung:

Jedes Kind muss mit der Handschlaufe den Fallschirm in Hüfthöhe festhalten. Mit „hin und her“ Bewegungen wird jetzt versucht, den Ball durch das Loch in der Mitte zu befördern.

2. Katz und Maus

Ziel:

Die Katze versucht die Maus zu fangen.

Anleitung:

Die Maus ist auf allen Vieren unter dem Fallschirm.

Die Katze ist auf allen Vieren auf dem Fallschirm. Die anderen Kinder sitzen rund um den Fallschirm und machen kleine Wellen um die Bewegungen der Maus zu verbergen.

Die Katze versucht die Maus zu finden.

Wenn die Katze die Maus fängt, werden zwei neue Kinder ausgewählt.

Es können auch mehrere Katzen und Mäuse gleichzeitig ausgesucht werden.

3. Gegenüber

Ziel:

Die Kinder machen Wellen und versuchen den Ball auf der gegnerischen Seite vom Fallschirm runter zu spielen, um einen Punkt zu erzielen.

Anleitung:

Die Kinder beider Mannschaften stehen um den Fallschirm und halten die Handschlaufen.

Gespielt wird mit einem Schaumstoffball.

**DAS ATELIER WIRD DURCH EINEN
FACHKUNDIGEN ANIMATEUR BEGLEITET.**

Objectifs:

- Perception du mouvement
- Agilité - vitesse
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Coopération



Description:

1. Le trou

But:

Essayer de faire passer le ballon dans le trou au centre du parachute.

Consignes:

Chaque enfant doit prendre une poignée et doit tendre le parachute à la hauteur des hanches.

Avec des mouvements de va-et-vient, essayer de faire passer le ballon dans le trou au centre du parachute.

2. Le chat et la souris

But:

Le chat doit essayer d'attraper la souris.

Consignes:

La souris se place en dessous du parachute à quatre pattes.

Le chat se trouve au-dessus, à quatre pattes aussi.

Les autres enfants s'assoient autour du parachute et font de petites vagues afin de cacher les mouvements de la souris.

Le chat tente de trouver la souris.

Lorsque le chat l'attrape, deux nouveaux enfants sont choisis.

Possibilité de choisir plusieurs chats et souris à la fois.

3. Face à face

But:

En faisant des vagues, essayer de faire sortir le ballon du côté adverse pour faire un point.

Consignes:

Les enfants des deux équipes se placent face à face autour du parachute en tenant les poignées.

On joue avec un ballon en mousse.

**ATELIER ENCADRE PAR UN ANIMATEUR
QUALIFIE**

Rund um die Welt in 7 Etappen

Le tour du monde en 7 étapes

Ziele:

- Räumliche Struktur
- Beide Hände nutzen
- Gleichgewicht suchen
- Körperschema
- Beweglichkeit
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Parcours:

1. Von einem Reifen aus, den Ball über den Boden rollen und dem Ziel "Boccia" so nah wie möglich kommen.
2. Den Ball über die Bank rollen, ohne dass er fällt.
3. Den Ball von einem Reifen aus in die Zielscheibe am Boden werfen.
4. Den Ball auf den Bauch legen und auf allen Vieren im „Spinnengang“ von einer Seite zur anderen bringen.
5. Pendelläufe über einen Hürdenparcours, den Ball dabei auf einem Netzschläger im Gleichgewicht halten.
6. Von einem Reifen aus, versuchen den Ball gegen eine von drei Kegeln zu rollen.
7. Den Ball in eines der Löcher in der Zielwand werfen.

Objectifs:

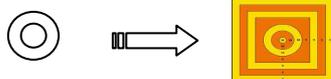
- Structuration spatiale
- Latéralisation
- Equilibration
- Schéma corporel
- Agilité
- Coordination oculo-manuelle

Description:

Circuit:

1. D'un cerceau, faire rouler la balle au sol et se rapprocher au plus près du centre de la cible «Boccia»
2. Faire rouler la balle sur le banc sans qu'elle ne tombe au sol.
3. D'un cerceau, lancer la balle dans une cible au sol.
4. De part et d'autre de deux lignes, réaliser un aller-retour avec une balle posée en équilibre sur le ventre en araignée .
5. En aller-retour franchir un ensemble de haies en gardant sa balle en équilibre sur un tamis circulaire.
6. D'un cerceau, faire rouler sa balle et essayer de toucher un des trois cônes.
7. Lancer la balle dans un des trous du mur cible.

1



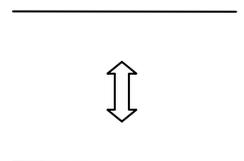
2



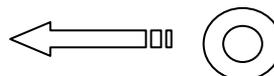
3



4



7



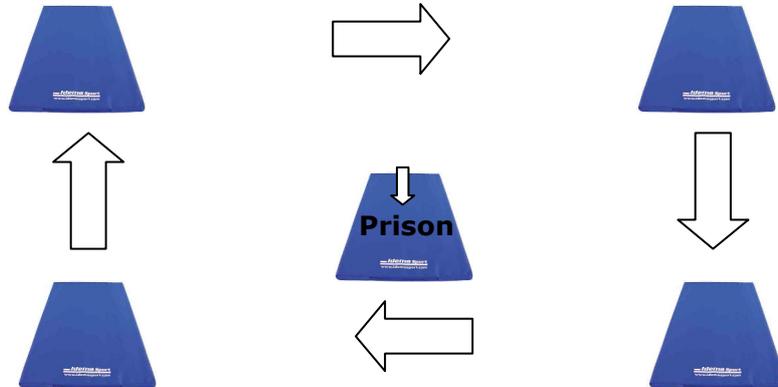
6



5

Räuber und Gendarmen

Les gendarmes et les voleurs



Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Räumliche Struktur

Beschreibung:

Ziel:

Die Gendarmen versuchen so schnell wie möglich die Räuber zu fangen.

Anleitung:

In den vier Ecken des Feldes und in der Mitte (Gefängnis) befindet sich eine Matte.

Die Schüler (Räuber) sind auf den vier Matten verteilt, die zwei Gendarmen sind in der Mitte.

Beim Signal des Animators, bewegen sich die Räuber im Uhrzeigersinn von einer Matte zu anderen, die Gendarmen versuchen sie zu fangen und sie ins Gefängnis zu stecken. Die Gendarmen dürfen die Räuber nicht auf der Matte fangen.

Das Spiel ist beendet wenn zwei Räuber übrigbleiben, diese werden dann wiederum zu Gendarmen.

Objectifs:

- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Agilité
- Perception des distances
- Perception visuelle
- Structuration spatiale

Description:

But:

Les gendarmes essaient d'attraper le plus vite possible les voleurs.

Consignes:

4 tapis se trouvent aux 4 coins du terrain.
1 tapis (la prison) se trouve au centre du terrain.

Les élèves (les voleurs) sont répartis sur les 4 tapis, 2 gendarmes se trouvent au centre du terrain.

Au signal de l'animateur, les voleurs se déplacent d'un tapis à l'autre, dans le sens horaire, les gendarmes essaient de les attraper pour les emmener en prison.
Les gendarmes n'ont pas le droit d'attraper les voleurs quand ceux-ci sont sur un poste.

Le jeu se termine quand il reste en jeu deux voleurs, ceux-ci deviennent à leur tour gendarmes .

Der höchste Turm

La tour la plus haute



Ziele:

- Zurück zur Ruhe
- Beide Hände nutzen
- Strategie - Überlegung
- Augen-Hand-Koordination
- Gleichgewicht
- Konzentration
- Zusammenarbeit
- Einfallsreichtum

Beschreibung:

Es werden vier Mannschaften gebildet.
Jedes Kind legt der Reihe nach zwei Holzbrettchen ab.

Die Holzbrettchen werden nach einem bestimmten Modell (siehe Foto) auf der flachen Seite übereinandergelegt.

Ziel:

Versuchen in einer bestimmten Zeit den höchsten Turm zu bauen.

Das Team, das den höchsten Turm gebaut hat, gewinnt das Spiel.

Objectifs:

- Retour au calme
- Latéralisation
- Stratégie, réflexion
- Coordination oculo-manuelle
- Equilibre
- Concentration
- Coopération
- Ingéniosité

Description:

Quatre équipes sont constituées.
Chaque enfant vient déposer à tour de rôle deux planchettes.
Superposer les planchettes sur leur plat, selon un modèle bien précis (voir photo).

But:

En un temps déterminé, réaliser la plus haute tour.

L'équipe qui aura construit la plus haute tour gagne la partie.

Roller – Exerburg (die leerstehende Garage)

Trottinette - Exerburg (le garage vacant)



Exerburg



Roller/trottinette

Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Räumliche Struktur
- Visuelles Gedächtnis
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Ziel:

Auf Zeichen des Animators, so schnell wie möglich einparken.

Anleitung:

Die Garagen (farbige Kreise) sind verteilt – eine Garage weniger als Spieler.

Alle Spieler erhalten eine Wäscheklammer (= Anrecht auf eine Garage).

Die Kinder bewegen sich frei mit dem Roller oder dem Exerburg.

Der Animator hat zwei Zeichen : grün = fahren; rot = einparken.

Die Kinder reagieren auf die gezeigten Signale des Animators.

Ein Teil des Rollers/ des Exerburg in der Garage gilt als eingeparkt.

Der Spieler, dem das Einparken nicht gelingt, gibt seine Wäscheklammer zurück. Er bleibt aktiv im Spiel als mobiles Hindernis, jedoch ohne das Recht einzuparken.

Nach jeder Spielphase nimmt der Animator eine Garage aus dem Spiel.

Objectifs:

- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Agilité
- Perception des distances
- Perception visuelle
- Structuration spatiale
- Mémoire visuelle
- Coordination oculo-manuelle

Description:

But:

Au signal de l'animateur, se garer le plus rapidement possible.

Consignes:

Les garages (ronds de couleur) éparpillés – un garage de moins que le nombre de joueurs.

Tous les joueurs reçoivent une pince à linge (= droit de garage).

Les enfants se déplacent librement en trottinette ou en exerburg.

L'animateur a deux signaux : vert=rouler ; rouge=se garer.

Les enfants réagissent aux signaux visuels montrés par l'animateur.

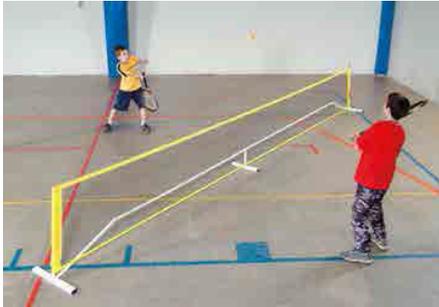
Une partie de la trottinette/ de l'exerburg dans le garage suffit à valider le stationnement.

Le joueur qui n'a pas pu se garer rend sa pince à linge. Il reste actif en tant qu'obstacle mobile, mais n'a plus de droit de garage.

L'animateur retire un garage à chaque phase de jeu.

Haltet das Feld frei !

Vider votre camp !



Wurfmaterial Matériel à lancer



Ziele:

- Beweglichkeit - Reaktionsschnelligkeit
- Wahrnehmung verschiedener Bewegungsabläufe
- Körperorientierung im Raum

Beschreibung:

Ziel:

Die Kinder müssen ihr Feld freihalten und so viele Gegenstände wie möglich ins gegnerische Feld werfen.

Anleitung:

- Die Kinder werden in zwei Teams auf jeder Seite des Netzes verteilt.
- Die Kinder haben jeweils einen Gegenstand in der Hand.
- Auf ein Zeichen müssen sie ihr Feld leeren, indem sie so viel Material wie möglich in das gegnerische Feld werfen.
- **Das Material, das außerhalb des Feldes landet, wird nicht gezählt.**
- Der Animator bestimmt die Spielzeit, ohne sie den Spielern vorher mitzuteilen.
- Es gibt mehrere Durchgänge
- Das Team mit den wenigsten Objekten in seinem Feld gewinnt.

Objectifs:

- Agilité - vitesse de réaction
- Perception des mouvements segmentaires
- Orientation du corps dans l'espace

Description:

But:

Les enfants doivent vider leur camp en lançant le plus de matériel possible dans le camp adverse.

Consignes:

- Les enfants sont répartis en deux équipes de part et d'autre du filet.
- Les enfants ont chacun un objet en main.
- Au signal, ils doivent vider leur camp en envoyant le plus de matériel possible dans le camp adverse.
- **Lorsqu'on envoie du matériel hors des limites du terrain, ce matériel ne comptera plus.**
- Le temps de jeu est déterminé par l'animateur, sans le communiquer aux joueurs.
- Plusieurs tours seront joués.
- L'équipe qui possède le moins d'objet dans son camp gagne.

Wurfatelier

Atelier des lancers



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Wahrnehmung der Bewegung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Merkfähigkeit

Beschreibung:

Dieses Atelier fördert die Geschicklichkeit der Kinder bei verschiedenen Arten von Würfeln und Schüssen auf das Tor.



Zielwand:

Addieren der Treffer, jede Art Material ist erlaubt.



Zielwürfe mit Körnersäckchen in die jeweils gleiche Farbe, Punkte addieren.

Catchball: (Sternball)

Zuspiel zu Zweit.

Vor dem Wurf eine Farbe rufen:

Ist das Auffangen korrekt (richtige Farbe), zählt die Punktzahl dieser Farbe.

Holzkreuz: Würfe mit Ringen auf das Holzkreuz am Boden.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Mémorisation

Description:

Cet atelier permet de développer l'habilité des enfants aux différents types de lancers et tirs au but.



Mur cible :

Totaliser les tirs réussis, tout type de matériel est autorisé.



Lancers de précision avec sacs à grains dans les couleurs respectives et totaliser ses points.

Catchball (balle en étoile)

Par deux faire des passes.

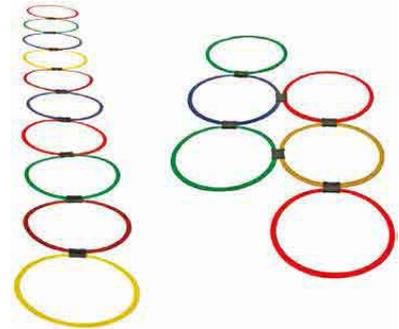
Crier une couleur avant le lancer :

Si l'interception est correcte (bonne couleur) on gagne les points de cette couleur.

Croix en bois : Les anneaux sont lancés vers la croix en bois au sol.

Der freie Reifen

Le cerceau vacant



Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Räumliche Struktur
- Visuelles Gedächtnis
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Ziel:

Reaktionsfähigkeit auf ein optisches Signal.

Anleitung:

- Die Reifen werden im Saal verteilt, einen Reifen weniger als die Anzahl der Teilnehmer.
- Die Kinder dribbeln verteilt im Raum außerhalb der Reifen. Beim Signal müssen sich die Kinder, mit dem **Ball in der Hand**, so schnell wie möglich in einen Reifen stellen.
- Der Spieler, der keinen freien Reifen gefunden hat, gibt seinen Ball ab. Er **versucht** in den weiteren Spielphasen, den Anderen den Ball „wegzuspielen“, sodass sie Zeit verlieren.
- Der Animator entfernt nach jeder Spielphase einen Reifen.

Objectifs:

- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Agilité
- Perception des distances
- Perception visuelle
- Structuration spatiale
- Mémoire visuelle
- Coordination oculo-manuelle

Description:

But:

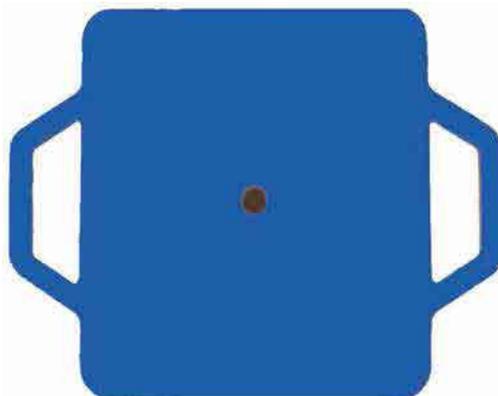
Rapidité de réaction à un signal visuel.

Consignes:

- Les cerceaux sont éparpillés dans la salle, un cerceau de moins que le nombre de participants.
- Les enfants dribblent en dispersion dans l'espace hors des cerceaux. Au signal, **balles en main**, ils doivent aller le plus vite possible dans un cerceau.
- Le joueur qui n'a pas trouvé de cerceau vacant (libre) rend sa balle. Il **essaye**, dans les phases de jeu suivantes, de «**dévier**» les ballons des autres joueurs pour leur faire perdre du temps.
- L'animateur retire un cerceau à chaque phase de jeu.

Balltransport auf Rollbretter

Transport de balles en scooter



Ziele:

- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Augen-Hand-Koordination
- Körperorientierung im Raum
- Augen-Fuß-Koordination

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes, sitzend auf dem Scooter, Mannschaften zu viert, schnellstmöglich 20 Bälle von einem Korb zum anderen transportieren.

Anleitung:

Sich fortbewegen einer nach dem anderen, die Staffelübergabe findet hinter der Startlinie statt.

Es ist erlaubt zwei Bälle gleichzeitig zu nehmen.

Die Mannschaft, die als Erste ihren Korb leert, gewinnt die Partie.

Objectifs:

- Agilité, vitesse
- Coordination oculo-manuelle
- Orientation du corps dans l'espace
- Coordination oculo-pédestre

Description:

But:

En course relais assis sur les scooters, par équipe de 4, transférer le plus rapidement possible 20 balles d'un panier à l'autre.

Consignes:

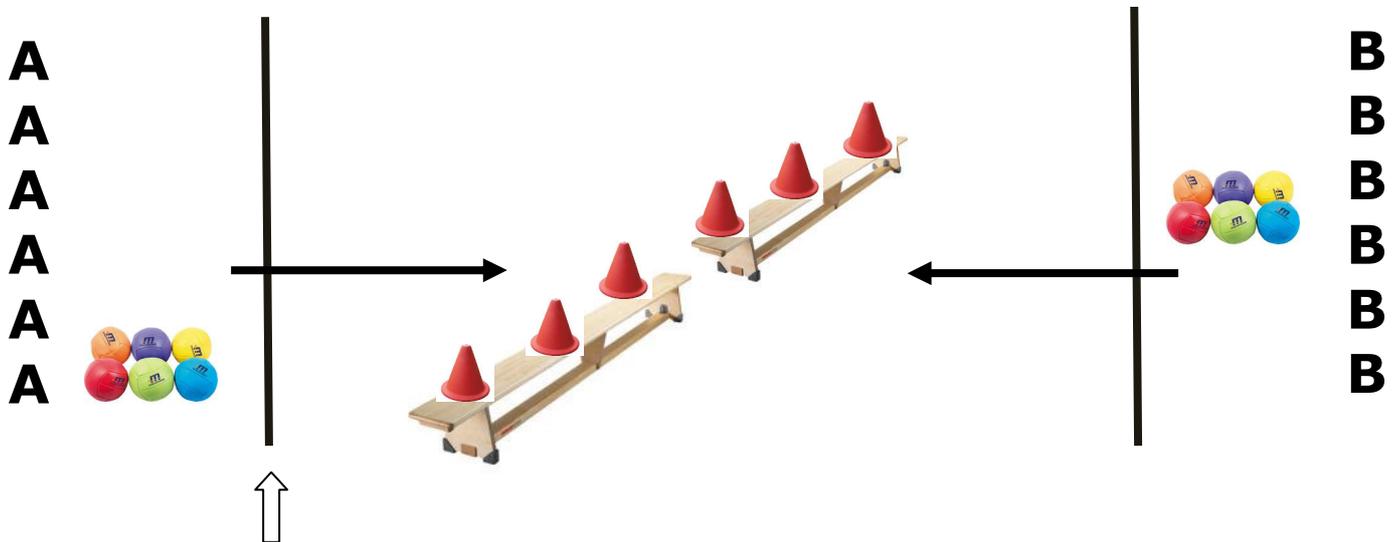
Se déplacer un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.

On peut prendre deux balles à la fois.

L'équipe qui vide en premier son panier remporte la partie.

Ballschlacht

Bataille avec des balles



Ligne/Linie

Ziele:

- Beweglichkeit - Reaktionsvermögen
- Wahrnehmung verschiedener Bewegungsabläufe
- Körperorientierung im Raum
- Wahrnehmung der Entfernung
- Auge-Hand-Koordination
- Beide Hände nutzen

Beschreibung:

Ziel:

Die Kinder müssen so schnell wie möglich die Hütchen von zwei Bänken runterwerfen.

Anleitung:

- Die Kinder werden in zwei, sich gegenüberstehenden Mannschaften auf jeder Seite der Bänke, auf denen die Hütchen stehen, aufgeteilt.
- Alle Kinder haben einen Ball in der Hand.
- Auf ein Zeichen müssen sie die Hütchen runterwerfen.
- Die Bälle, die außerhalb des Feldes landen, dürfen wieder ins Spiel gebracht werden.
- Die Kinder dürfen die Linie überschreiten, um die Bälle auf ihrem Feld einzusammeln.
- Wenn ein Hütchen ins gegnerische Feld fällt, ergibt das einen Punkt.
- Das Spiel endet wenn alle Hütchen auf dem Boden sind .

Objectifs:

- Agilité - vitesse de réaction
- Perception des mouvements segmentaires
- Orientation du corps dans l'espace
- Perception des distances
- Coordination oculo-manuelle
- Latéralisation

Description:

But:

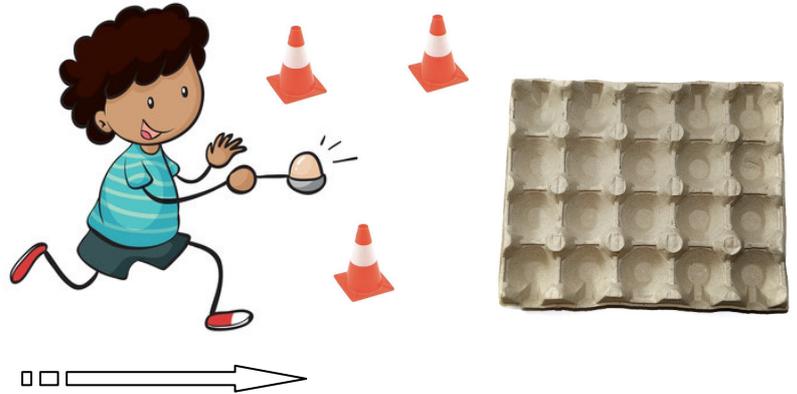
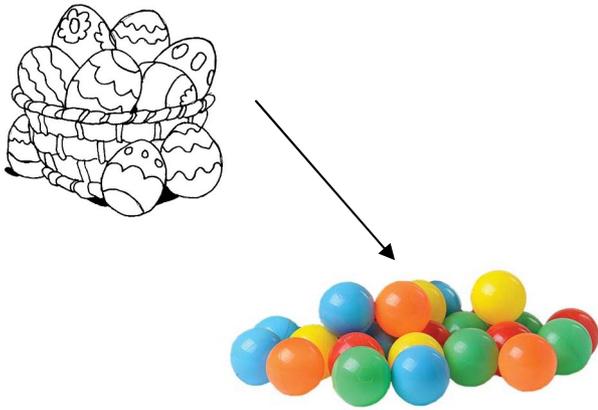
Les enfants doivent faire tomber des cônes de deux bancs le plus rapidement possible.

Consignes:

- Les enfants sont répartis en deux équipes de part et d'autre de deux lignes, face à une série de cônes qui repose sur deux bancs.
- Les enfants ont chacun une balle en main.
- Au signal, ils doivent faire tomber les cônes.
- Lorsqu'on envoie les balles hors des limites du terrain, elles peuvent être remises en jeu.
- Les enfants peuvent franchir la ligne pour récupérer les ballons qui se trouvent dans leur camp.
- Lorsqu'un cône tombe dans le camp adverse, on totalise un point.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les cônes sont au sol.

Der Eierlauf

La course aux œufs



Ziele:

- Beweglichkeit
- Feinmotorik
- Körperorientierung im Raum
- Beide Hände nutzen
- Raumwahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit

Beschreibung:

Ziel:

Schnellstmöglich die Eier (Tischtennisbälle) zur anderen Seite befördern, ohne dass sie vom Löffel fallen.

Anleitung:

- Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem begrenzten Feld, das mit Hütchen übersät ist.
- Die Kinder stehen in einer Reihe. Sie halten in einer Hand einen Löffel mit einem Ei, in der Farbe ihrer Mannschaft.
- Auf ein Zeichen starten alle gleichzeitig. Sie überwinden den Parcours indem sie den Hütchen ausweichen.
- Fällt ein Ball auf den Boden oder wird vorsätzlich geschubst ist der Parcours neu zu starten.
- Sobald ein Ball abgelegt ist holt der Spieler einen neuen Ball außerhalb des Feldes.
- Sieger ist die Mannschaft, die als erste alle Eier auf die andere Seite gebracht hat.

Objectifs:

- Agilité
- Motricité fine
- Orientation du corps dans l'espace
- Latéralisation
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution

Description:

But:

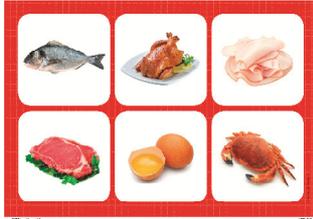
Transférer le plus rapidement possible des œufs (balles de tennis de table) sans les faire tomber de la cuillère.

Consignes:

- Deux équipes s'affrontent sur un terrain délimité et parsemé de cônes.
- Tous les enfants sont alignés et tiennent chacun à une main une cuillère avec un œuf de la couleur de leur équipe.
- Au signal, ils s'élancent tous ensemble et franchissent le parcours en évitant les cônes.
- Si une balle tombe au sol, si on se bouscule volontairement on recommence le parcours.
- Après le dépôt d'une balle, les joueurs viennent chercher la balle suivante par l'extérieur du terrain.
- La première équipe qui transfère tous ses œufs remporte la partie.

Lebensmittel - Memory

Memory des aliments



Ziele:

- Zurück zur Ruhe
- Einführung in die Ausgewogenheit der Nahrungsmittel
- Lehre der verschiedenen Lebensmittelgruppen
- Klassifizierung
- Strategie, Überlegung
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

So schnell wie möglich 6 Bilder einer entsprechenden Lebensmittelgruppe zuordnen.

Anleitung:

36 Bilder liegen mit der verdeckten Seite verteilt am Boden.

Die Kinder spielen in Zweierteams; jedes Team erhält eine Karte, die eine Lebensmittelgruppe darstellt:

- Obst und Gemüse
- Getreide und Hülsenfrüchte
- Milchprodukte
- Fleisch, Fisch und Eier
- Fette
- Gewürze und Kräuter

Der Reihe nach dreht jedes Kind ein Bild um und legt es auf sein Doppel. Ist das Bild falsch, wird es ins Spiel zurückgelegt.

Das erste Team, das seine Karte voll hat, gewinnt.

Objectif:

- Retour au calme
- Initiation à l'équilibre alimentaire
- Apprentissage du lexique de l'alimentation
- Classification
- Stratégie, réflexion
- Coopération

Description:

But :

Classer le plus rapidement possible 6 photos correspondant à sa famille alimentaire.

Consigne :

36 photos d'aliments sont dispersées au sol, faces cachées.

Les enfants sont répartis par groupe de 2 et ont chacun une planche représentant une famille d'aliments :

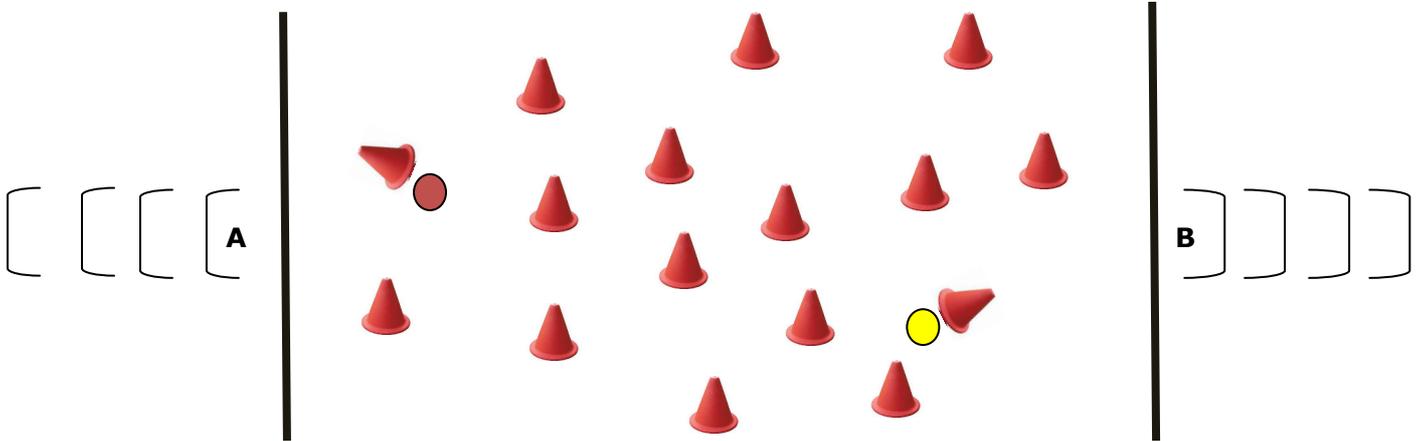
- Fruits et légumes
- Céréales et produits dérivés
- Produits laitiers
- Viandes, poissons et œufs
- Matières grasses
- Epices et aromates

A tour de rôle, chaque enfant retourne une photo et la dépose sur son double, si la photo n'est pas la bonne, elle est remise en jeu.

La première équipe qui complète sa carte gagne la partie.

Memory Ball

Memory Ball



Linie/Ligne

Linie/Ligne

Ziele:

- Beweglichkeit - Reaktionsvermögen
- Wahrnehmung verschiedener Bewegungsabläufe
- Körperorientierung im Raum
- Wahrnehmung der Entfernung
- Auge - Hand - Koordination
- Beide Hände nutzen
- Merkfähigkeit

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes so schnell wie möglich 8 Bälle in einen Korb zurückbringen.

Anleitung:

- Zwei Mannschaften (rot und gelb) stehen sich hinter zwei Linien gegenüber, zwischen denen 16 Hütchen auf dem Boden stehen.
- Auf ein Zeichen läuft ein Kind nach dem anderen zu einem Hütchen, hebt es auf und bringt den Ball passend zur Farbe der Mannschaft zurück.
- **Es darf immer nur ein Hütchen hochgehoben werden.**
- Wird ein passender Ball gefunden, wird das Hütchen auf den Boden gelegt.
- Passt der Ball nicht, wird das Hütchen wieder aufgestellt.
- **Während des Spiels wird jedes bewegte Hütchen auf seine Bodenmarkierung zurückgesetzt.**
- Die Kinder, die nicht laufen, beobachten das Spiel.
- Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft 8 Bälle in ihrem Korb hat.

Objectifs:

- Agilité - vitesse de réaction
- Perception des mouvements segmentaires
- Orientation du corps dans l'espace
- Perception des distances
- Coordination oculo-manuelle
- Latéralisation
- Mémorisation

Description:

But:

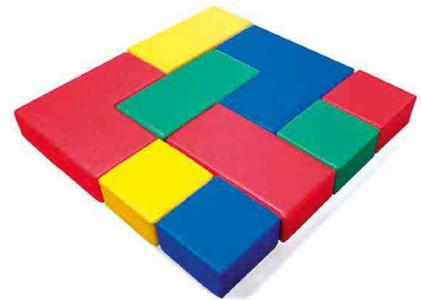
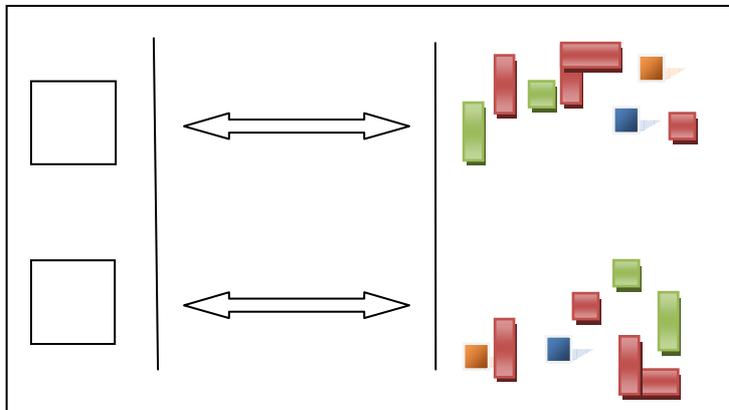
Ramener le plus rapidement possible en course-relais 8 balles dans un panier.

Consignes:

- Deux équipes sont réparties (rouge et jaune) de part et d'autre de deux lignes, face à 16 cônes qui reposent au sol.
- Au signal, l'un après l'autre, les enfants doivent courir vers un cône, le soulever et ramener la balle qui correspond à la couleur de leur équipe.
- **On ne peut soulever qu'un cône à la fois.**
- Lorsqu'une balle est trouvée, le cône doit être couché au sol.
- Si la balle ne correspond pas, on place à nouveau le cône dessus.
- **Durant le jeu, chaque cône déplacé ou basculé devra être remplacé sur sa marque au sol.**
- Les enfants qui ne courent pas doivent observer le déroulement du jeu.
- Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe totalise 8 balles dans son panier.

Puzzle / Mosaik

Mosaïque / puzzle



Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Bewegungswahrnehmung
- Differenzierung Abbildung
- Raumwahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit
- Versinnbildlichung
- Visuelles Gedächtnis

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes so schnell wie möglich ein Mosaik zusammenlegen.

Anleitung:

- Die Mosaik-Sets bestehen aus 9 Schaumstoffstücken, die sich verstreut auf dem Boden hinter der Ziellinie befinden.
- Die Elemente des Mosaikes werden in einem Staffellauf **nach einer genauen Vorlage** am Boden hinter der Startlinie zusammengefügt.
- Einer läuft nach dem anderen, der Wechsel erfolgt hinter der Startlinie.
- Es darf nur jeweils ein Element genommen werden.
- Die Mannschaft, die zuerst ihr Mosaik beendet, gewinnt das Spiel .

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Différenciation figure
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution
- Symbolisation
- Mémoire visuelle

Description:

But:

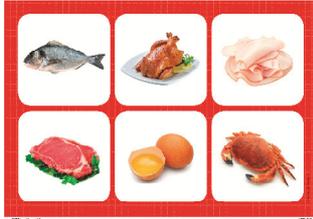
Réaliser le plus vite possible en course relais une mosaïque.

Consignes:

- Les sets mosaïques sont constitués de 9 pièces de mousse et se trouvent éparpillés au sol derrière une ligne d'arrivée.
- Au signal, en course relais, chaque équipe doit reconstituer une mosaïque dans une empreinte au sol qui se trouve derrière la ligne de départ.
- Se déplacer un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.
- On ne peut prendre qu'un élément à la fois.
- L'équipe qui achève en premier sa mosaïque gagne la partie.

Staffellauf der Lebensmittel

Course relais des aliments



Ziele:

- Bewegungswahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Auge-Hand Koordination
- Ausführungsgeschwindigkeit
- Lehre der verschiedenen Lebensmittelgruppen
- Differenzierung Abbildung
- Strategie - Nachdenken
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

So schnell wie möglich 18 Bilder einer der drei Lebensmittelgruppen zuordnen.

Anleitung:

36 Lebensmittelbilder liegen mit verdeckter Seite verteilt am Boden.

Die Kinder spielen in Zweiermannschaften; jede erhält drei Karten, die je eine Lebensmittelgruppe darstellen:

- Obst und Gemüse
- Getreide und Hülsenfrüchte
- Milchprodukte
- Fleisch, Fisch und Eier
- Fette
- Gewürze und Kräuter

Auf ein Zeichen starten die Mannschaften im Staffellauf und versuchen anhand der Doppel die drei Lebensmittelkarten zu vervollständigen. Es darf nur jeweils ein Kärtchen genommen werden. Die erste Mannschaft, die ihre Lebensmittelkarten komplett hat, gewinnt die Partie.

Objectif:

- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Vitesse d'exécution
- Apprentissage du lexique de l'alimentation
- Différenciation figure
- Stratégie, réflexion
- coopération

Description:

But :

Classer le plus rapidement possible 18 photos correspondant à trois familles alimentaires.

Consigne :

36 photos d'aliments sont dispersées au sol, faces visibles.

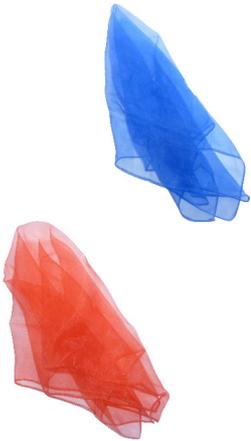
Les enfants sont répartis en deux équipes et ont trois planches représentant une famille d'aliments :

- Fruits et légumes
- Céréales et produits dérivés
- Produits laitiers
- Viandes, poissons et œufs
- Matières grasses
- Epices et aromates

Au signal, en course relais, chaque équipe doit reconstituer avec les doubles correspondants trois planches alimentaires. On ne prend qu'une seule carte à la fois. La première équipe qui complète ses planches gagne la partie.

Staffellauf mit Hüpfbällen

Le relais ballons sauteurs



Ziele:

- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Körperorientierung im Raum

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes, auf einem Hüpfball, versuchen zwei Mannschaften schnellstmöglich 15 Tücher an einer Leine aufzuhängen.

Anleitung:

- Einer läuft nach dem anderen, gewechselt wird hinter der Startlinie mit Übergabe des Hüpfballen .
- Jede Mannschaft hat ihre eigene Farbe und darf immer nur ein Tuch aufhängen.
- Die Mannschaft, die zuerst alle Tücher aufgehängt hat, gewinnt.

Objectifs :

- Agilité, vitesse
- Orientation du corps dans l'espace

Description :

But :

En course relais, sur un ballon sauteur, deux équipes doivent pendre le plus rapidement possible 15 foulards sur un fil.

Consignes :

- Se déplacer un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ en se passant le ballon sauteur.
- Chaque équipe a sa propre couleur et ne peut pendre qu'un seul foulard à la fois.
- La première équipe qui a pendu tous les foulards gagne.

Staffellauf mit Kegeln

Course relais avec quilles

AAAAAAA



BBBBBBB



Ziel:

- Beide Hände nutzen
- Bewegungswahrnehmung
- Differenzierung Abbildung
- Raumwahrnehmung
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes, so schnell wie möglich ein Bowlingspiel aufstellen und dann die Kegel umwerfen.

Anleitung:

- Auf ein Zeichen muss jede Mannschaft im Staffellauf 10 Kegel **nach einem genauen Muster** aufstellen.
- Einer läuft nach dem anderen, der Wechsel erfolgt hinter der Startlinie.
- Es darf jeweils nur ein Kegel mitgenommen werden.
- Wenn alle 10 Kegel aufgestellt sind, müssen diese mit Hilfe von 2 Kugeln umgeworfen werden.
- Jeder Schüler hat einen Wurf. Abgesprochen werden muss, wer die Kugeln zurückbringt.
- Die Mannschaft, die zuerst alle 10 Kegel umgeworfen hat, gewinnt das Spiel .

Objectifs :

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Différenciation figure
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution
- Coopération

Description :

But :

Elaborer le plus vite possible en course relais un jeu de bowling, puis abattre les quilles.

Consignes:

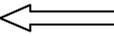
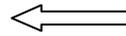
- Au signal, en course relais, chaque équipe doit stabiliser 10 quilles au sol **selon un modèle bien précis**.
- Se déplacer l'un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.
- On ne peut prendre qu'une quille à la fois.
- Lorsque les 10 quilles sont stabilisées, on doit les abattre à l'aide de deux balles.
- Un lancer par élève. S'organiser pour le retour des deux boules.
- L'équipe qui abat en premier les 10 quilles gagne la partie.

Wurfexpress

Tirs express



B
B
B
B
B



A A A A A

Ziele:

- Beide Hände nutzen
- Bewegungswahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Auge-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Team „A“ absolviert einen Staffellauf mit einem mit beiden Händen geführten „Omnikin“ Ball und bestimmt hiermit die Spielzeit von Team „B“.

Jeder Spieler der Mannschaft "B" wirft reihum einen Handball auf die Zielwand.

Anleitung:

- Jeder Treffer bringt 1 bis 5 Punkte.
- Bevor die auf dem Boden liegenden Bälle gespielt werden, müssen alle Körbe leer sein.
- Im Staffellauf startet jeder der Reihe nach, der Wechsel erfolgt hinter der Startlinie.
- Beim Wendepunkt muss der Ball die Linie überqueren.
- Wenn das ganze Team „A“ durch ist, setzen sich alle hin. Das Team „B“ stoppt seine Würfe. Die Punkte werden gezählt und die Rollen getauscht.

DAS ATELIER WIRD VON EINEM FACHKUNDIGEN ÜBUNGSLEITER BETREUT.

Objectifs:

- Latéralisation
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Perception des distances
- Vitesse d'exécution
- Coopération

Description :

L'équipe « A » réalise une course-relais en poussant à deux mains un ballon « Omnikin » et détermine ainsi le temps de jeu de l'équipe « B ».

A tour de rôle, chaque joueur de l'équipe « B » doit lancer une balle de handball dans un mur cible.

Consignes:

- Chaque tir réussi rapporte de 1 à 5 points.
- Avant de rejouer les balles au sol, tous les paniers doivent être vides.
- Pour la course, se déplacer l'un après l'autre, le relais se fait derrière la ligne de départ.
- Avant son retour, le ballon doit franchir la ligne de fond.
- Lorsque toute l'équipe A est passée, les joueurs s'assoient et l'équipe B doit arrêter ses tirs. On compte les points et on inverse les rôles.

ATELIER ENCADRE PAR UN ANIMATEUR QUALIFIE