

PÄDAGOGISCHE HANDREICHUNG

KINDERGARTEN 2.-3. Stufe

„Rolleballe“

PRIMARSCHULE 1.-2. Schuljahr

„Flott, Fit, Fair“

PRIMARSCHULE 3.-4. Schuljahr

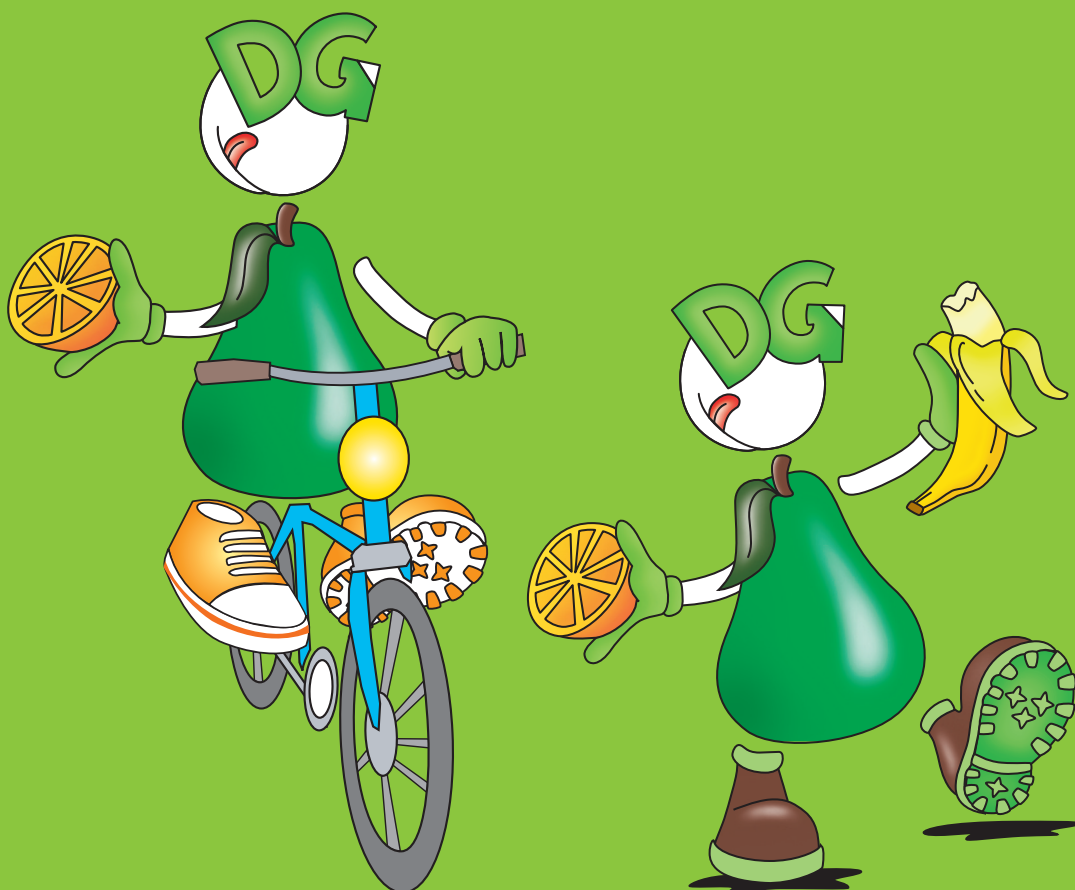
„Ballfit“



PRIMARSCHULE

2.- 3. Schuljahr

„Flott, Fit, Fair“



	Pädagogische Handreichungen: "Flott, Fit, Fair"	Fiches pédagogiques: "Flott, Fit, Fair"
	Inhaltsverzeichnis	Table des matières
1	Schnupperatelier Jonglieren und Geschicklichkeit	Atelier découverte de jonglerie et d'adresse
2	Wurfatelier	Atelier des lancers
3	Einführung in Mini-Fußball	Initiation au Mini-foot
4	Bälle Verfolgung	Balles Poursuite
5	Einführung in Basketball	Initiation au basket
6	Psychomotorik-Parcours	Circuit de psychomotricité
7	Einführung in Badminton	Initiation au Badminton
8	Wurf- und Fangspiele	Jeu des lancers et réceptions
9	Mannschaftsspiele mit dem Omnikinball	Jeux coopératifs avec le ballon Omnikin
10	Orangenernte	La cueillette des oranges
11	Die leerstehende Garage	Le garage vacant
12	Beruhigungsspiel: Riesen-Mikado	Jeu de retour au calme : Mikado géant
13	Beruhigungsspiel: 4 gewinnt	Jeu de retour au calme : Puissance 4
14	Staffellauf Scooter	Course relais scooter
15	5-Pässe-Spiel mit einem Frisbee	Jeu des 5 passes avec frisbee
16	Der freie Reifen	Le cerceau vacant
17	Einführung in Badminton und Indiacas	Initiation au Badminton et à l'Indiacas
18	Einführung in Handball	Initiation au Handball
19	Jägerball mit Omnikin Six Bällen	Balle chasseur avec ballons Omnikin six
20	Einführung in Intercrosse	Initiation à la crosse Canadienne
21	Rund um die Welt in 5 Etappen	Le tour du monde en 5 étapes
22	Die Mosaiksteine	Les mosaïques
23	Spiele mit Einzelfangnetzen	Jeux avec Mono-fronde
24	Reifenwettlauf	Course des cerceaux
25	Mosaik-Staffellauf	Course relais Mosaïque
26	Obsternte	La cueillette des fruits
27	Der höchste Turm	La tour la plus haute
28	Balltransport auf Rollbretter	Transport de balles en scooter
29	Psychomotorik-Parcours mit Sprossenwand	Circuit de psychomotricité avec espalier
30	Bälle fangen	Attraper les balles
31	Ballschlacht	Bataille avec des balles
32	Der Eierlauf	La course aux œufs
33	Der letzte Sprung	Le dernier saut
34	Die Eiersuche	La chasse aux œufs
35	Gemeinsames Schlittenfahren	Traineaux coopératifs
36	Lebensmittel - Memory	Memory des aliments
37	Memory Ball	Memory Ball
38	Puzzle / Mosaik	Mosaïque / puzzle
39	Spiele mit Netzschlägern	Jeux avec tamis circulaires
40	Staffellauf der Lebensmittel	Course relais des aliments
41	Staffellauf mit Hüpbällen	Le relais ballons sauteurs
42	Staffellauf mit Kegeln	Course relais avec quilles
43	Wurfexpress	Tirs express
44	Zielwerfen mit Ball	Lancer de balle sur cible

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.**

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'habileté 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.

Einführung in Mini-Fußball

Atelier d'initiation au Mini-foot



Ziele :

- Geschicklichkeit-Beweglichkeit
- Reaktionsgeschwindigkeit
- Wahrnehmung der Bewegung
- Differenzierung Figuren-Zeichen
- Ausdauer
- Zusammenarbeit

Beschreibung :

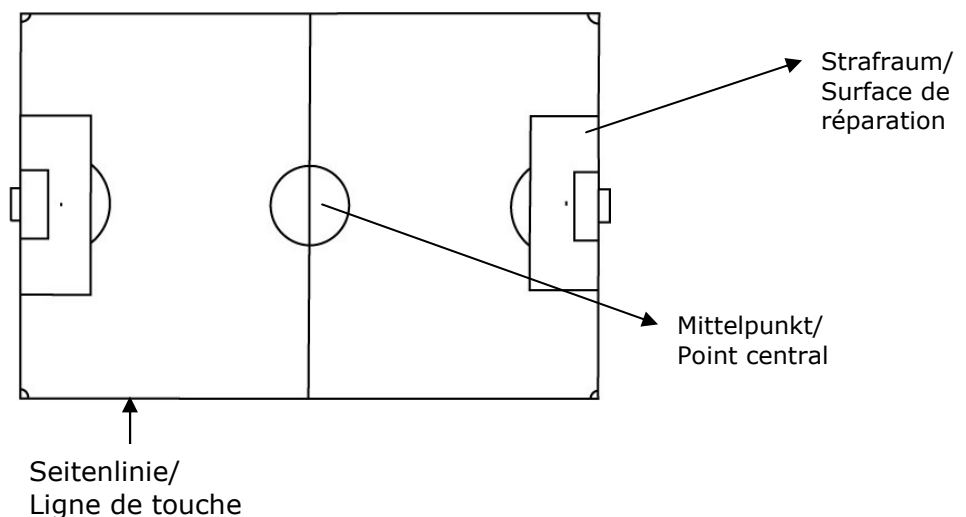
1. 4 Feldspieler und 1 Torhüter.
2. Wechsel und Einwurf (Ball am Fuß) auf der Seitenlinie.
3. Tor zählt von überall – verboten ist der Torschuss beim Seitenaus.
4. Nach dem Tor, Anstoß vom Mittelpunkt des Feldes.
5. Torhüter : freies Bewegen – Aufnehmen des Balles mit den Händen nur innerhalb des Strafraums.
6. Indirekte Freistöße – 2 m Abstand für die Gegner.
7. Strafstoß aus 4 m – die Spieler befinden sich hinter dem Schützen.

Objectifs :

- Adresse - agilité
- Vitesse de réaction
- Perception du mouvement
- Différenciation figure-décor
- Endurance
- Coopération

Règles :

1. 4 joueurs de champ et 1 gardien de but.
2. Remplacement et rentrée (balle au pied) sur la ligne de touche.
3. But valide de n'importe où – shoot direct de la ligne de touche interdit.
4. Après un but, mise en jeu au centre du terrain.
5. Gardien : déplacement libre - interception avec les mains uniquement dans la surface de réparation.
6. Coups francs indirects – 2 m de distance pour les adversaires.
7. Point de pénalty à 4 m - joueurs derrière le tireur.



Bälle Verfolgung

Balles Poursuite



Ziele:

- Wahrnehmung der Bewegung
- Beide Hände nutzen
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Begrenztes Feld – zwei Mannschaften, die Blauen und die Grünen.

Jede Mannschaft erhält einen Korb und 20 Bälle derselben Farbe, ein „Korbträger“ wird bestimmt. Die Grünen versuchen, so schnell wie möglich, ihre Bälle in den Korb der Gegenmannschaft zu befördern und umgekehrt. Der Korb des Gegners darf nicht berührt werden.

Objectifs:

- Perception du mouvement
- Latéralisation
- Agilité - vitesse
- Coordination oculo-manuelle

Description:

Terrain délimité - deux équipes: les bleus et les verts.

On attribue à chaque équipe un panier et 20 balles de même couleur, ainsi qu'un « porteur de panier ». Les verts essayent de mettre leurs balles le plus vite possible dans le panier de l'équipe adverse et inversement. Il est interdit de toucher le panier des adversaires.

Einführung in Basketball

Initiation au basket



Genmove/
Auffangkorb



Tchouk

Ziele:

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

Beschreibung:

Parcours:

1. Dribbling durch die Reifen, Ball und Spieler.
2. Dribbeln über eine Linie, von einer Seite auf die andere.
3. Im Slalom dribbeln.
4. Würfe auf einen Doppelbasketballkorb.
5. Würfe mit ausgestreckten Armen auf Ziele an der Wand mit einer Seitwärtsbewegung.
6. Auf einen „Tchouk“ werfen und den Ball fangen.
7. Dribbeln über eine Linie, von einer Seite auf die andere.
8. Würfe in einen "Gene Move" – Auffangkorb.
9. Im Slalom dribbeln.
10. Dribbling durch die Reifen, der Spieler geht daneben.
11. Dribbling auf der Bank und auf jeder Seite der Bank.

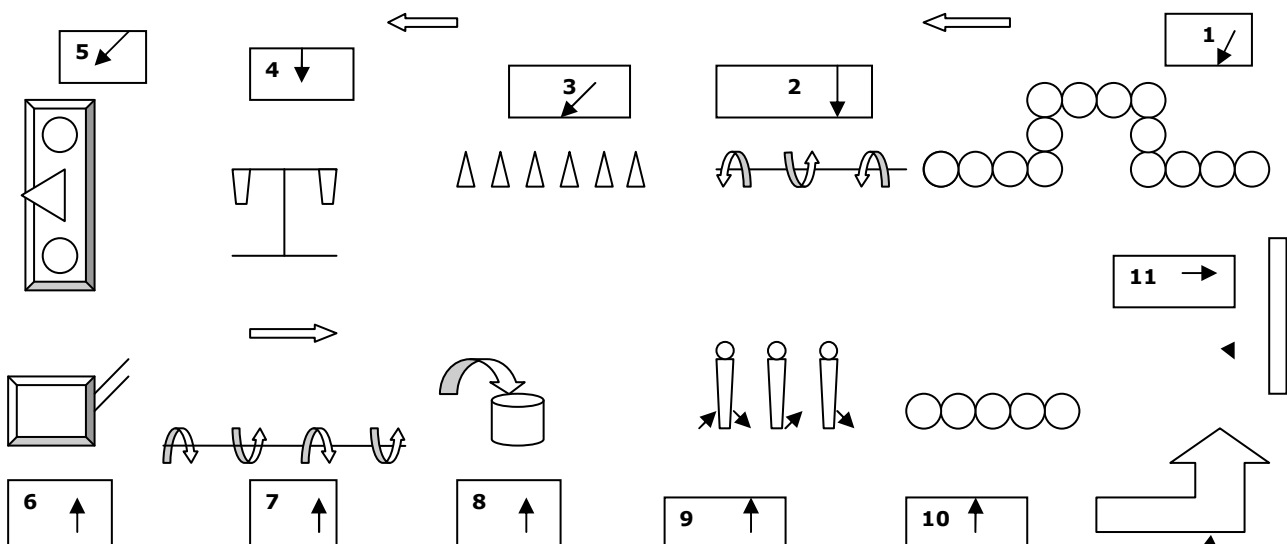
Objectifs:

- Agilité
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Latéralisation

Description :

Circuit :

1. Dribbles dans des cerceaux, ballon et joueur.
2. Dribbles de part et d'autre d'une ligne.
3. Slalom en dribblant.
4. Shoots dans un panier double.
5. Tirs à bras tendus sur des cibles au mur avec déplacement latéral.
6. Shoot sur un « tchouk » avec réception.
7. Dribbles de part et d'autre d'une ligne.
8. Shoots dans un Gene Move/grand panier.
9. Slalom en dribblant.
10. Dribbles dans des cerceaux, joueur à côté du cerceau.
11. Dribbles sur et de part et d'autre d'un banc.



Psychomotorik-Parcours

Circuit de psychomotricité

Ziele:

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

Parcours:

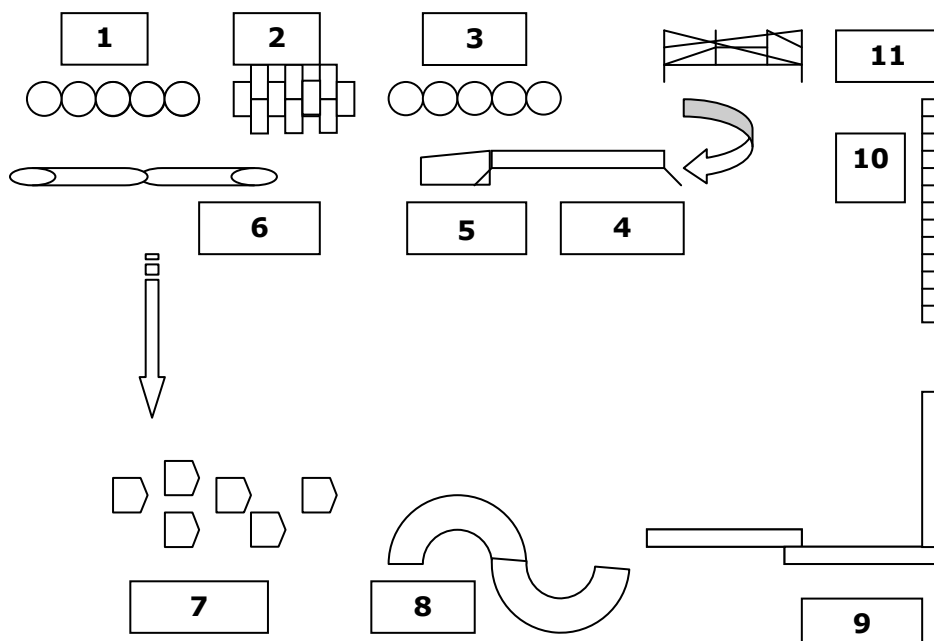
1. Sprünge mit geschlossenen Füßen in die Reifen.
2. Sprünge mit einem Fuß, dann beidfüßig auf dem Himmel & Höhle Hüpfspiel.
3. Sprünge auf einem Fuß in die Reifen.
4. In Bauchlage auf einer Bank, sich mit den Armen vorwärts ziehen.
5. Rolle vorwärts auf einer schiefen Ebene.
6. Durch zwei Tunnel kriechen.
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.



Einführung in Badminton

Initiation au Badminton



Ziele:

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

Beschreibung:

1. Zu Zweit – ein Maximum an „Ballwechseln“ über das Netz mit verschiedenen Schlägern und Flugobjekten.
2. Alleine, jonglieren, so oft wie möglich.
3. Eine Mannschaft auf jeder Seite des Netzes – so viele Flugobjekte wie möglich ins gegnerische Feld befördern – beim Stopp werden diese gezählt.

Objectifs:

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

Description:

1. Par deux - un maximum d'échanges au dessus du filet - raquettes et volants divers.
2. Seul, jongler un maximum de fois.
3. En deux équipes de part et d'autre du filet - envoyer le plus de volants possible dans le camp adverse – au stop, compter les volants.

Wurf- und Fangspiele

Jeu des lancers et réceptions



Ziele:

- Wahrnehmung der Bewegung
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Beide Hände nutzen
- Räumliche Struktur
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

Möglichst viele Bälle in eines der 4 Netze werfen. (Rote Bälle in rotes Netz,...)

Die Matten begrenzen die Wurf- und Auffangzone.

Zwischen den Matten befindet sich eine verbotene Zone. Eine Rückzugzone ist hinter der Matte vorgesehen. In der Rückzugzone der Werfer befindet sich ein Becken mit 52 Bällen (13 von jeder Farbe).

Vier Kinder befinden sich auf der Fangmatte **mit je einem Fangnetz**, die restlichen Kinder sind auf der Wurfmatte, aufgeteilt in vier Gruppen.

Anleitung:

Die verbotene Zone nicht betreten, die Bälle am Boden dieser Zone sind verloren.

Mehrere Spieler dürfen gleichzeitig **einen Ball** werfen.

Möglichkeit die Bälle der Gegner zu fangen.

Das Spiel endet sobald das Becken leer ist.

Die Punkte werden pro Mannschaft zusammengezählt.

Objectifs:

- Perception du mouvement
- Agilité, vitesse
- Latéralisation
- Structuration spatiale
- Coopération

Description:

But:

Envoyer le plus de balles possibles dans un des 4 cerceaux. (Balles rouges dans le filet rouge,...)

Les tapis symbolisent la zone des lancers et des réceptions.

Entre les tapis se trouve une zone interdite.

Une zone de recul est prévue derrière les tapis.

Dans la zone de recul des lancers se trouve un bassin avec 52 balles (13 de chaque couleur).

Quatre enfants se trouvent sur les tapis de réceptions **et ont chacun un cerceau-filet**, le restant du groupe se trouve sur la zone des lancers réparti en quatre groupes.

Consignes:

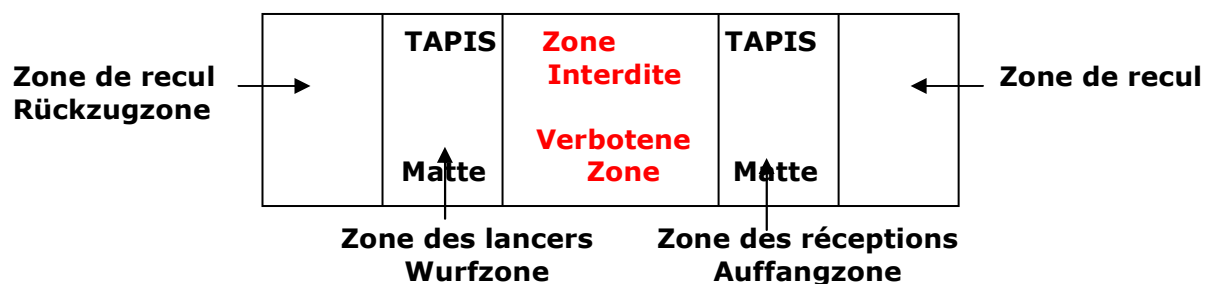
Ne pas franchir la zone interdite, les balles au sol dans cette zone sont perdues.

Plusieurs joueurs peuvent envoyer **une balle** en même temps.

Possibilité d'intercepter les balles des adversaires.

Le jeu se termine lorsque le bassin est vide.

Les points sont comptabilisés pour chaque équipe.



Mannschaftsspiele mit dem Omnikinball

Jeux coopératifs avec le ballon Omnikin



Ziele:

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

Beschreibung

1. Jägerball

Ziel: Abtreffen der Gegnerpaare durch Rollen des Balles .

Anleitung: Zu Zweit – die Hand geben – frei laufen – dem Ball ausweichen.

Wird man getroffen oder lässt die Hand los, wird man Jäger.

2. Die Reise

Ziel: Durchlaufe die Gasse ohne vom Ball getroffen zu werden.

Anleitung : zwei Gruppen stehen sich auf je einer Linie gegenüber, Abstand 4 bis 5 m.

Der erste Spieler jeder Gruppe läuft durch die beiden Reihen – die anderen werfen den Ball und versuchen den Spieler von HINTEN zu treffen.

Der erste Spieler stellt sich ans Ende der Reihe – der zweite Spieler startet.

3. Ball im Kreis

Ziel: Die Spieler im Kreis müssen vom Ball getroffen werden – den Ball schieben.

Anleitung: Bis auf 3 Spieler bilden alle einen Kreis.

Die Kreisspieler versuchen den Ball von einer Seite des Kreises zur anderen zu bewegen und die Spieler in der Mitte zu treffen.

Der getroffene Spieler wechselt den Platz mit dem „Werfer“.

Objectifs:

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

Description

1. Balle chasseur

But: toucher les paires adverses en faisant rouler le ballon.

Consignes: deux par deux - se donner la main – courir en dispersion – éviter la balle.

Quand on est touché ou qu'on s'est lâché la main on devient chasseur.

2. Le voyage

But: traverse le couloir sans être touché par la balle.

Consignes: deux groupes - alignés face à face à une distance de 4 à 5 m.

Le joueur 1 de chaque équipe court entre les deux files – les autres s'envoient la balle et tentent de toucher le coureur par DERRIERE.

Le joueur 1 se replace en fin de file – le joueur 2 tente la traversée.

3. Ballon dans un cercle

But: En poussant le ballon, toucher les joueurs qui sont en mouvement dans le cercle.

Consignes: Tous les joueurs sauf 3 forment un grand cercle.

Les joueurs du cercle font circuler le ballon d'un point à l'autre du cercle et essayent de toucher les joueurs au centre.

Le joueur touché change de place avec le « lanceur ».

Orangenernte

La cueillette des oranges



Rutschfeste Basen

Bases antidérapantes



Ziele:

- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Körperorientierung im Raum
- Beide Hände nutzen
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Wahrnehmung der Entfernung
- Ausführungsgeschwindigkeit

Beschreibung:

Ziel:

Staffellauf, 3 Mannschaften mit jeweils 4 Spielern versuchen schnellstmöglich 15 Apfelsinen aus der Mitte des Feldes aufzuheben (15 Tennisbälle) mit Hilfe eines Plexirohrs.

Anleitung:

Einer läuft nach dem anderen und nimmt nur eine Orange auf.

Die Staffel geht von Basis zu Basis indem das Plexirohr weitergereicht wird.

Die erste Mannschaft die ihr gefülltes Rohr auf ihrer Basis absetzt, hat gewonnen.

Objectifs:

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

Description:

But:

en course relais, 3 équipes de 4 joueurs doivent ramasser le plus rapidement possible 15 oranges au centre du terrain (15 balles de tennis) à l'aide d'un tube en plexi.

Consignes:

Courir un après l'autre et ne prendre qu'une seule orange à la fois.

Le relais se fait à partir des bases antidérapantes en se passant le tube.

La première équipe qui dépose son tube rempli de balles sur sa base antidérapante 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.

Beruhigungsspiel: Mikado

Jeu de retour au calme: Mikado



Ziele:

- Zurück zur Ruhe.
- Manuelle Geschicklichkeit
- Strategie - Überlegung
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

2 bis 6 Spieler.

Material:

25 Bambusstäbe von 90 cm und 1,1 cm Durchmesser.

- 1 neutraler Mikado-Stab: 20 Punkte.
- 2 Stäbe mit 3 Streifen (blau-rot-blau): 10 Punkte.
- 2 Stäbe mit 5 Streifen (rot-blau-rot-blau-rot): 5 Punkte.
- 10 Stäbe mit 3 Streifen (rot-gelb-blau): 3 Punkte.
- 10 Stäbe mit 2 Streifen (rot-blau): 2 Punkte.

Ziel des Spiels:

Versuchen so viele Stäbe wie möglich zu sammeln.

Beginn der Partie:

Der Jüngste beginnt die Partie, indem er die Stäbe wie Fächer auf den Boden fallen lässt, er spielt seine Runde. Anschließend geht es weiter im Uhrzeigersinn.

Ablauf:

Der Spieler zieht einen Stab seiner Wahl. Gelingt ihm dies, behält er ihn und spielt erneut. Falls ein anderer Stab sich bewegt, spielt der Nächste. Nur der Spieler, der den 20-Punkte-Stab ergattert, hat das Recht diesen als Hilfe einzusetzen um andere Stäbe zu sammeln.

Ende der Partie:

Gewinner ist derjenige mit den meisten Punkten.

Objectifs:

- Retour au calme.
- Dextérité manuelle
- Stratégie - réflexion
- Coordination oculo-manuelle

Description:

2 à 6 joueurs.

Matériel:

25 baguettes en bambou de 90 cm et de 1,1 cm de diamètre.

- 1 baguette vierge Mikado: 20 points.
- 2 baguettes avec 3 rayures (bleu-rouge-bleu): 10 points.
- 2 baguettes avec 5 rayures (rouge-bleu-rouge-bleu-rouge): 5 points.
- 10 baguettes avec 3 rayures (rouge-jaune-bleu): 3 points.
- 10 baguettes avec 2 rayures (rouge-bleu): 2 points.

But du jeu:

Essayer de récupérer un maximum de baguettes.

Début de la partie:

Le plus jeune commence la partie en laissant tomber les baguettes en éventail sur le sol et joue son coup. Ensuite, les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement:

Le joueur doit retirer une baguette de son choix. Si c'est réussi, il l'emporte et peut rejouer. Si une autre baguette a bougé, c'est au suivant. Seul le joueur qui a récupéré la baguette Mikado à 20 points, a le droit de s'aider de celle-ci pour en retirer une autre.

Fin de la partie:

Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

Beruhigungsspiel: 4 gewinnt

Jeu de retour au calme: Puissance 4



Ziele:

- Zurück zur Ruhe
- Beide Hände nutzen
- Strategie - Überlegung
- Augen-Hand-Koordination

Beschreibung:

Ziel des Spiels ist es 4 gleichfarbige Steine in einer Reihe (horizontal, vertikal oder schräg) zu platzieren.

Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, hat gewonnen.

Objectifs:

- Retour au calme
- Latéralisation
- Stratégie, réflexion
- Coordination oculo-manuelle

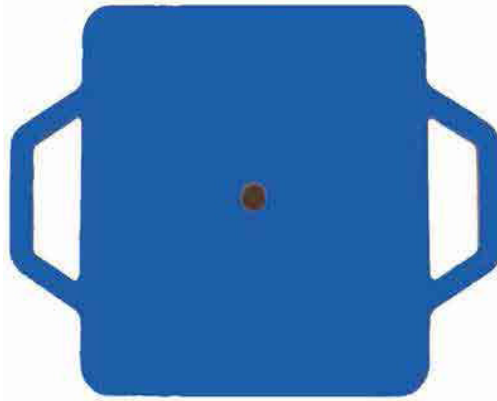
Description:

Le but du jeu est d'aligner consécutivement 4 pions de même couleur (horizontalement, verticalement ou en oblique).

Le joueur qui y parvient en premier, a gagné.

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 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.

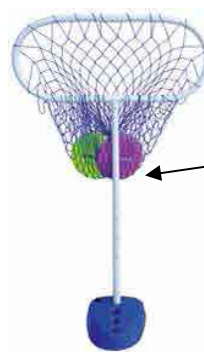
Le dernier élève devra se tracter seul, assis sur le scooter à l'aide de ses pieds.

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

5-Pässe-Spiel mit einem Frisbee

Jeu des 5 passes avec un frisbee

Frisbees



Ziel/But

Ziele:

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

Beschreibung:

Ziel:

5 aufeinanderfolgende Pässe pro Mannschaft erreichen.

Anleitung:

- In einem begrenzten Feld versuchen zwei Teams den Frisbee zu fangen.
- Ein Fangkorb befindet sich in der Mitte des Feldes, die Abwurfbasis ist 3 Meter vom Tor entfernt.
- Eine Mannschaft erhält den Frisbee wenn:
Der Gegner ihn fallen lässt.
Er im Flug gefangen wird.
Wenn er aus geht.
Die Anzahl der Pässe wird auf „null“ gesetzt.
- Das Team mit 5 aufeinanderfolgenden Pässen erhält 1 Punkt. Bei einem erfolgreichen Zielwurf erhält es 2 zusätzliche Punkte.
- Während des Zielwurfes, ist kein Eingreifen erlaubt.
- Der Atelierwechsel beendet das Spiel.

Objectifs:

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

Description:

But:

Réaliser 5 passes continues par équipe.

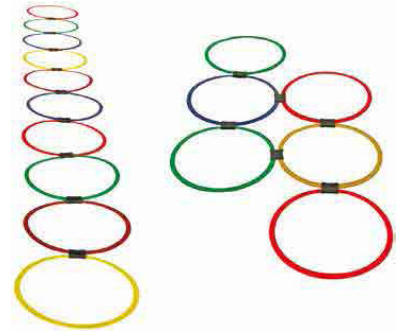
Consignes:

- Sur un terrain limité, deux équipes s'affrontent pour intercepter le frisbee.
- Un but unique se trouve au centre du terrain et une base de lancer à 3 mètres du but.
- Une équipe récupère le frisbee lorsque :

Il tombe au sol.
Il est intercepté en plein vol.
Il sort des limites du terrain.
Les passes sont remises à «zéro»
- L'équipe qui réalise 5 passes continues totalise 1 point et peut bénéficier de 2 points supplémentaires si un tir au but est réussi de la base des lancers.
- Lors des tirs au but, aucune interception est permise.
- Le temps de jeu sera déterminé par le changement d'atelier.

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.

Einführung in Federball und Indiacas

Initiation au Badminton et à l'Indiacas



Indiacas

**Indiacas
Tennis**

Ziele:

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

Beschreibung:

1. Zu Zweit – ein Maximum an „Ballwechseln“ über das Netz mit verschiedenen Schlägern und Flugobjekten (gleiche Übung mit den Händen und den Indiacas).
2. Alleine, jonglieren, so oft wie möglich.
3. Zu zwei Mannschaften, auf jeder Seite des Netzes – so viele Flugobjekte wie möglich ins gegnerische Feld befördern – beim Stopp werden diese gezählt (gleiche Übung mit den Händen und den Indiacas).

Objectifs:

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

Description:

1. Par deux - un maximum d'échanges au dessus du filet - raquettes et volants divers (même exercice avec les mains et indiacas).
2. Seul, jongler un maximum de fois.
3. En deux équipes de part et d'autre du filet - envoyer le plus de volants possible dans le camp adverse – au stop, compter les volants (même exercice avec les mains et indiacas).

Einführung in Handball

Circuit d'initiation au Handball



Tchouk



Ziele :

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

Beschreibung:

Parcours:

1. Würfe mit einer Hand auf die Ziele an der Wand mit einer Seitwärtsbewegung.
2. Im Slalom zwischen den Pylonen dribbeln, auf jedem Pylon seinen Ball ablegen.
3. Den Ball über die Bank rollen und am Ende wieder auffangen.
4. Dribbling durch die Reifen.
5. Den Ball auf einen „Tchouk“ werfen und dann fangen.
6. Durch die Reifen gehen und dabei in den anliegenden Reifen dribbeln.
7. Von einem Reifen aus auf die Zielwand werfen und so viele Punkte wie möglich erreichen.

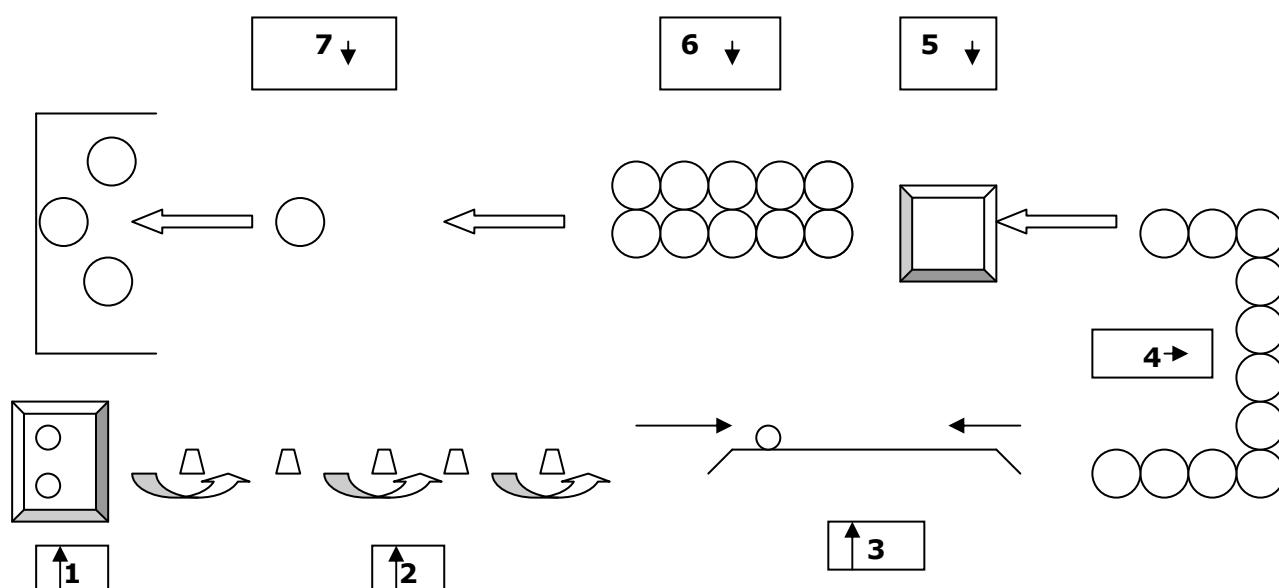
Objectifs:

- Agilité
- Perception du mouvement
- Structuration spatiale
- Coordination oculo-manuelle
- Latéralisation

Description :

Circuit:

1. Tirs à une main sur des cibles au mur avec déplacement latéral.
2. Slalom entre les cônes en dribblant, sur chaque cône déposer sa balle puis dribbler à nouveau.
3. Faire rouler la balle sur le banc et la rattraper en sortie de banc.
4. Dribbles dans des cerceaux.
5. Lancer la balle sur le « tchouk » et la rattraper.
6. Marcher dans les cerceaux en dribblant dans le cerceau accolé.
7. Lancer sur le mur cible à partir d'un cerceau pour avoir le plus de points possible.



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.

Einführung in Intercrosse

Initiation à la Crosse Canadienne



Ziele:

- Wahrnehmung der Bewegung
- Beide Hände nutzen
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Augen-Hand-Koordination
- Zusammenarbeit
- Räumliche Struktur

Beschreibung:

Allein:

- den Ball mit dem Schläger werfen und auffangen (die Höhe verändern)
- den Ball werfen und fallenlassen, mit der "Schaufel" aufheben (Schaufel hinter den Ball legen und mit einer Handgelenkbewegung nach vorne aufheben).
- den Ball werfen und fallenlassen, wie mit einem „Rechen“ aufheben (Schaufel auf den Ball legen, mit einer Rückwärtsbewegung aus dem Handgelenk den Ball in die Schaufel rollenlassen).
- den Ball werfen und fallenlassen, vor dem Aufheben abdecken (Schaufel mit der Öffnung nach unten über den Ball halten).

Zu zweit:

- Pässe spielen

In zwei Reihen:

- Reihum den Ball in den Korb werfen
- Wettbewerb: das erste Team mit 10 Treffern gewinnt.

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

Objectifs:

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

Description:

Seul:

- Lancer et rattraper la balle avec la crosse (varier la hauteur).
- Lancer la balle et la laisser tomber au sol ; la ramasser « à la pelle » (placer la crosse derrière la balle et d'un coup de poignet vers l'avant, la ramasser).
- Lancer la balle et la laisser tomber au sol ; la ramasser « en râteau » (placer la crosse sur la balle d'un coup de poignet en arrière, tirer la balle à soi et en plaçant la crosse derrière la balle, la ramasser).
- Lancer la balle et la laisser tomber au sol ; la couvrir avant de la ramasser (placer la crosse sur la balle ouverture vers le bas).

Par deux:

- se faire des passes.

En deux files:

- Chacun à son tour lancer sa balle dans un panier.
- Concours : la première équipe avec 10 paniers marqués remporte le jeu.

**ATELIER ENCADRE PAR UN ANIMATEUR
QUALIFIE.**

Rund um die Welt in 5 Etappen

Le tour du monde en 5 étapes



Exerburg

Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Räumliche Struktur
- Augen-Hand-Koordination
- Gleichgewicht
- Ausdauer

Beschreibung:

Ziel:

Durchgehender Pendellauf, Hin- und Rücklauf auf 5 verschiedene Arten.

Parcours:

1. Hin und zurück mit Hüpfsäcken
2. Hin und zurück mit Stelzen.
3. Hin und zurück mit dem Tretroller.
4. Hin und zurück mit dem Rollstuhl
5. Hin und zurück mit Hüpfbällen

Anleitung:

Die Kinder werden auf fünf nummerierte Ateliers verteilt.

Auf Signal des Animators starten alle Kinder gleichzeitig.

Der Pendellauf erfolgt in einer geraden Bahn, begrenzt durch 2 zwei Linien .

Nur ein Hin- und Rücklauf pro Atelier ist erlaubt. Bitte beachten Sie die Reihenfolge der Rotation.

Objectifs:

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

Description:

But :

Déplacements continus en aller-retour de 5 manières différentes.

Circuit:

1. Aller-retour avec des sacs de saut.
2. Aller-retour à l'aide de paires d'échasses.
3. Aller-retour avec trottinettes.
4. Aller-retour avec exerburgs.
5. Aller-retour avec ballons sauteurs.

Consignes:

Les enfants sont répartis aux cinq ateliers numérotés.

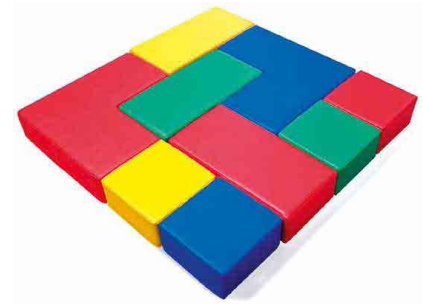
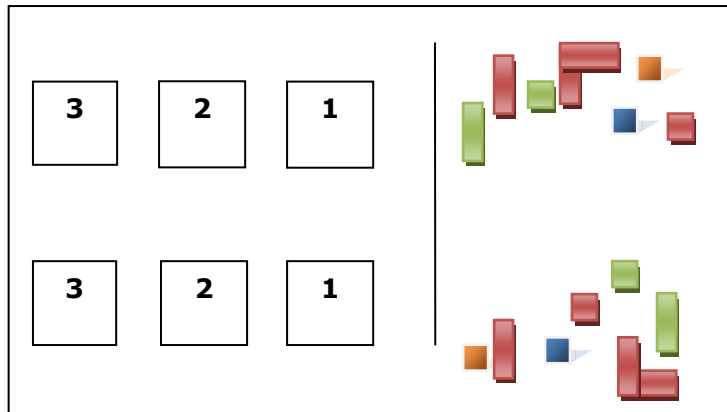
Au signal de l'animateur, tous les enfants débutent en même temps.

Les allers-retours se font en ligne droite, de part et d'autre de deux lignes.

Un seul aller-retour est autorisé par atelier. Respectez s.v.p. l'ordre de rotation.

Die Mosaiksteine

Les mosaïques



Ziele:

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

Beschreibung:

Die Mosaik-Sets bestehen aus 9 Schaumstoffstücken, die sich verstreut auf dem Boden hinter der Startlinie befinden.

Auf ein Zeichen müssen die Spieler jedes Teams **gemeinsam** so schnell wie möglich das erste Mosaik nach einer **genauen (plastifizierten) Vorlage** im Feld Nr. 1 auf dem Boden aufbauen.

Wenn das Mosaik Nr. 1 korrekt zusammengebaut ist, müssen die Spieler versuchen Nr. 2 nachzubauen, und so weiter ...

Der Animator überprüft das Modell vor jedem Wechsel .

Objectifs:

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

Description:

Les sets mosaïques sont constitués de 9 pièces de mousse et se trouvent éparpillés au sol derrière une ligne de départ.

Au signal, les joueurs de chaque équipe **doivent ensemble** reconstituer le plus vite possible à l'aide des mousses une première Mosaïque dans l'emprunte au sol n°1 **selon un modèle bien précis (fiche plastifiée)**.

Lorsque la mosaïque n°1 est correctement reproduite, les joueurs doivent la reconstituer dans l'emprunte n°2 et ainsi de suite...

L'animateur vérifie le modèle avant chaque changement d'emprunte.

Spiele mit Einzelfangnetzen

Jeux avec Mono-fronde



Ziele:

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

Beschreibung:

1. Alleine den Ball hochwerfen und fangen.
2. Zu Zweit: ein Schüler wirft den Ball senkrecht hoch, der andere fängt ihn.
3. Die Kinder stehen im Kreis, jeder mit seinem Fangnetz.
Der Übungsleiter in der Mitte ruft einen Namen und wirft den Ball senkrecht hoch, der betreffende Schüler fängt den Ball mit dem Fangnetz auf. Bei Auffangfehler scheidet der Schüler aus und kann alleine weiterspielen. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Schüler beteiligt ist.

Objectifs:

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

Description:

1. Seul, lancer une balle à la verticale puis l'intercepter.
2. Par deux, un élève envoie la balle à la verticale puis l'autre l'intercepte.
3. Les élèves sont en cercle et ont chacun une mono-fronde.
L'animateur au centre du terrain crie un prénom et lance à la verticale avec sa main une balle, l'élève concerné doit intercepter la balle à l'aide de la mono-fronde.
Si mauvaise interception, l'élève est éliminé et peut continuer à jouer seul.
Le jeu s'arrête quand il ne reste plus qu'un élève en jeu.

Reifenwettlauf

course des cerceaux



Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit
- Koordination
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

Mit dem Körper durch den Reifen steigen ohne die Hände seiner Nachbarn loszulassen.

Anleitung :

Zwei Teams bilden je einen Kreis und stehen sich gegenüber.

Die Kinder halten sich dabei an den Händen. Der Reifen wird zwischen zwei Spieler „eingefädelt“ und muss eine ganze Runde machen ohne dass die Spieler die Griffe lösen.

Das Spiel endet, wenn der Reifen wieder am Start zurück ist.

Varianten:

- Bei nur einer Mannschaft kann auch auf Zeit gespielt werden.
- Mit mehreren Reifen im Spiel. Zwei Reifen dürfen nicht gleichzeitig bei einem Spieler sein, sonst scheidet dieser aus.

Objectifs:

- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Agilité
- Coordination
- Coopération

Description:

But:

Passer le corps à travers le cerceau sans lâcher les mains de ses voisins.

Consignes:

Deux équipes placées en cercle s'affrontent.

Les enfants se tiennent par les mains et font passer le cerceau de l'un à l'autre sans lâcher les mains.

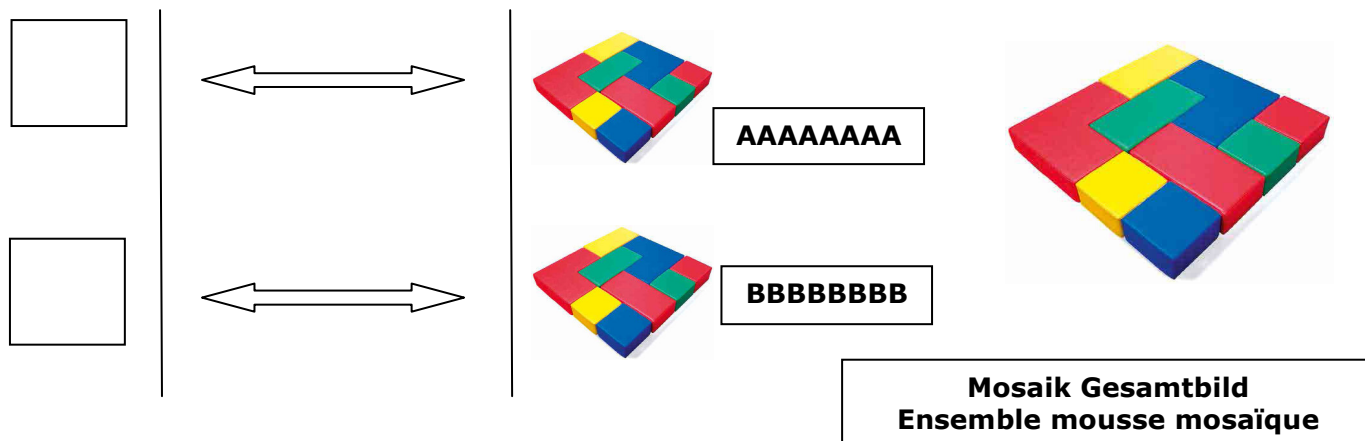
Le jeu s'arrête lorsque le cerceau est revenu à sa place de départ.

Variantes:

- avec une seule équipe, le jeu peut se faire contre chrono.
- mettre plusieurs cerceaux en jeu. Deux cerceaux ne peuvent pas se trouver sur la même personne, sinon celle-ci sera éliminée.

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:

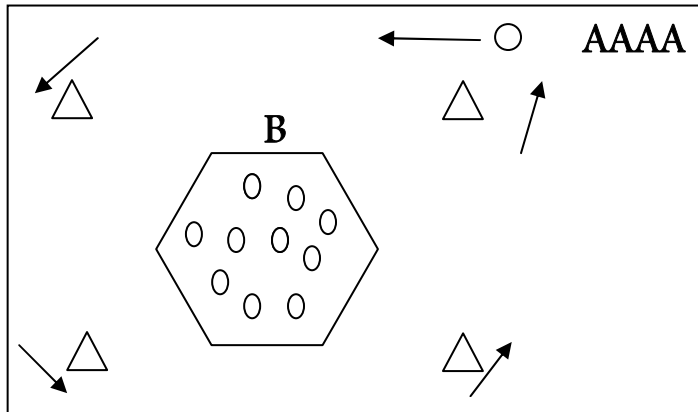
Réaliser le plus vite possible en course relais une mosaïque.

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.

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 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).

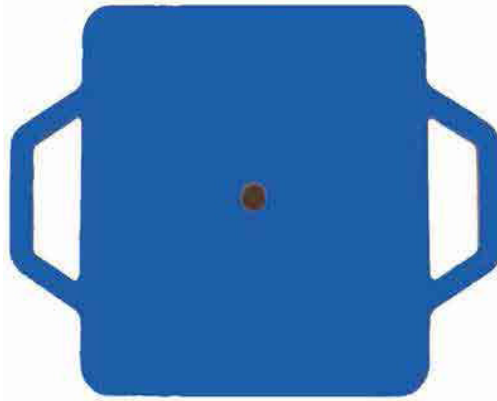
But:

En un temps déterminé, réaliser la plus haute tour.

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

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.

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.

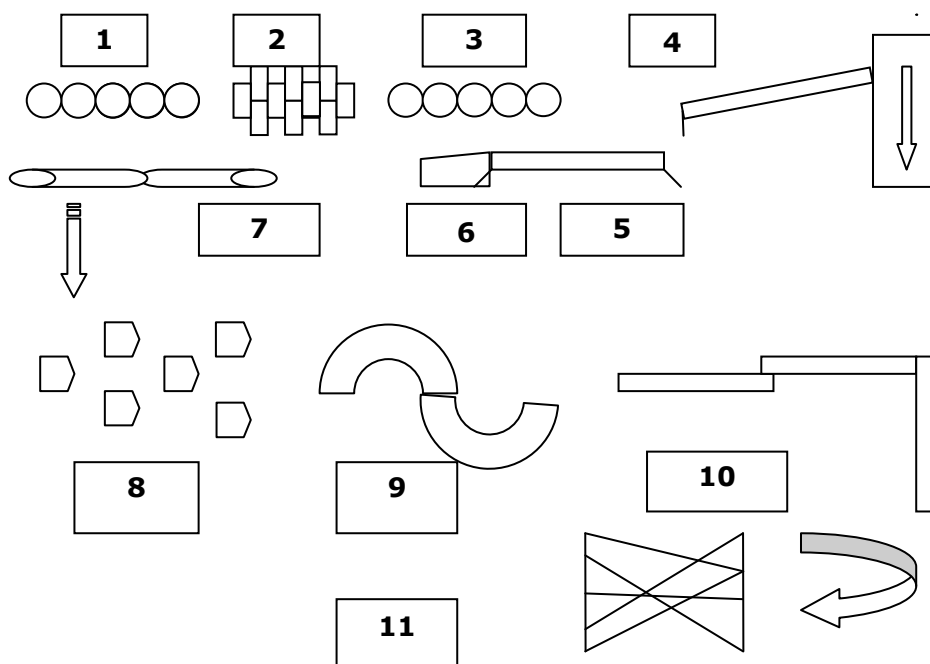
Objectifs:

- 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.



Bälle fangen

Attraper les balles



Ziele:

- Bewegungswahrnehmung
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Beide Hände nutzen
- Raumwahrnehmung
- Zusammenarbeit

Beschreibung:

Ziel:

Möglichst viele Bälle mit Hilfe eines Fangnetzes in einen der vier Fangkörbe werfen. (Rote Bälle in den roten Fangkorb,...)

Die Matten begrenzen die Wurf- und Auffangzone.

Zwischen den Matten befindet sich eine verbotene Zone. Eine Rückzugszone ist hinter den Matten vorgesehen.

In der Rückzugszone der Werfer befindet sich ein Behälter mit 52 Bällen (13 von jeder Farbe).

Vier Kinder befinden sich auf den Fangmatten **mit je einem Fangnetz** pro Kind, der Rest der Gruppe ist **mit einem Fangnetz ausgestattet** und befindet sich in der Wurfzone. Sie sind in vier Gruppen aufgeteilt.

Anleitung:

- Die verbotene Zone nicht betreten, die Bälle auf dem Boden dieser Zone sind verloren.
- Mehrere Spieler dürfen gleichzeitig **einen Ball** werfen.
- Möglichkeit die Bälle der Gegner zu fangen.
- Das Spiel endet sobald der Behälter leer ist.
- Die Punkte werden pro Mannschaft zusammengezählt.

Objectifs:

- Perception du mouvement
- Agilité, vitesse
- Latéralisation
- Structuration spatiale
- Coopération

Description:

But:

A l'aide d'un filet, envoyer le plus de balles possibles dans un des quatre paniers. (Balles rouges dans le panier rouge,...).

Les tapis symbolisent la zone des lancers et des réceptions.

Entre les tapis se trouve une zone interdite.

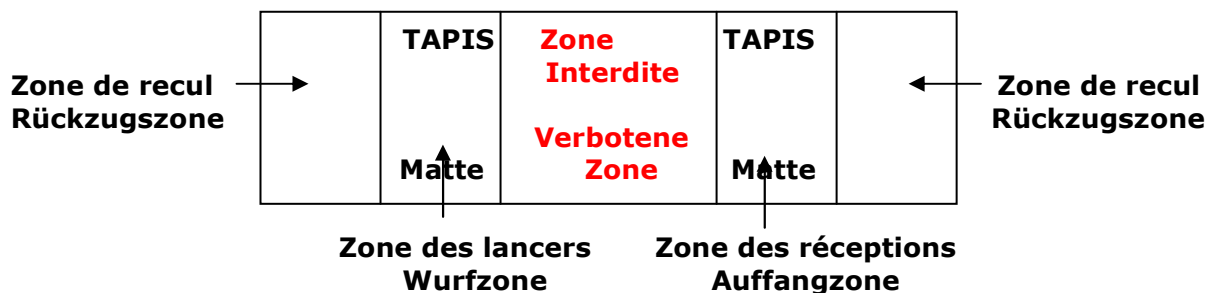
Une zone de recul est prévue derrière les tapis.

Dans la zone de recul des lancers se trouve un bassin avec 52 balles (13 de chaque couleur).

Quatre enfants se trouvent sur les tapis de réception **et ont chacun un panier**, le restant du groupe **muni de filets** se trouve sur la zone des lancers répartis en quatre groupes.

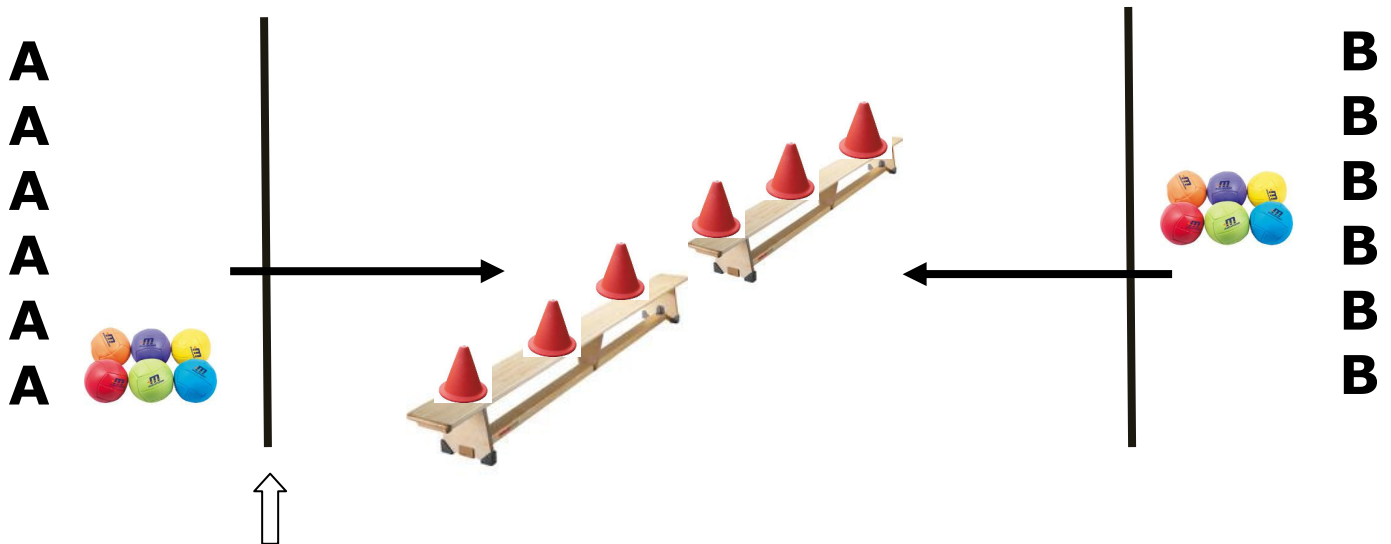
Consignes:

- Ne pas franchir la zone interdite, les balles au sol dans cette zone sont perdues.
- Plusieurs joueurs peuvent envoyer **une balle** en même temps.
- Possibilité d'intercepter les balles des adversaires.
- Le jeu se termine lorsque le bassin est vide.
- Les points sont comptabilisés pour chaque équipe.



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:

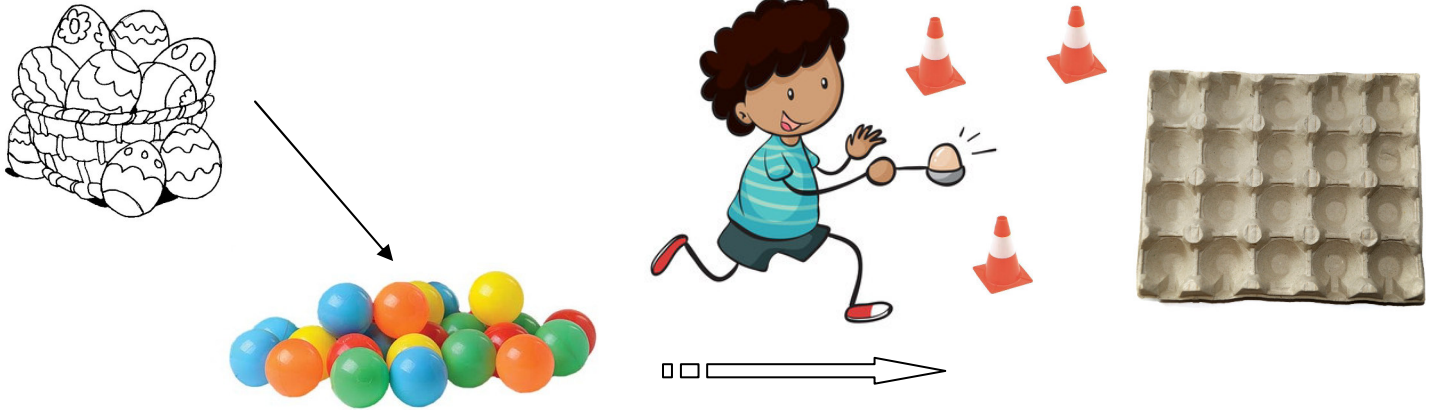
Les enfants doivent faire tomber des cônes de deux bancs le plus rapidement possible.

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.

Der letzte Sprung

Le dernier saut



Ziele:

- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Wahrnehmung der Entfernung
- Visuelle Wahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Visuelles Gedächtnis
- Auge-Hand-Koordination

Beschreibung:

Ziel:

Auf ein Zeichen des Übungsleiters, sich so schnell wie möglich aufstellen.

Anleitung :

- Farbige, runde Felder sind auf dem Boden verteilt, eines weniger als Anzahl Spieler.
- Mit Hilfe eines Hüpfballes bewegen sich die Kinder in einer bestimmten Zone zwischen den Feldern.
- Der Übungsleiter hat zwei Signale: grün=springen; rot=stehen bleiben auf einem Feld.
- Die Kinder reagieren auf die gezeigten Signale des Übungsleiters.
- Ein Teil des Hüpfballes oder ein Fuß auf dem Feld zählen für die Anerkennung der Position.
- In einem Hüpf sack bleiben die ausgeschiedenen Spieler weiterhin als Hindernis aktiv, jedoch ohne Anrecht auf ein Feld.
- Nach jeder Spielphase nimmt der Animator ein Feld aus dem Spiel.

Objectifs:

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

Description:

But:

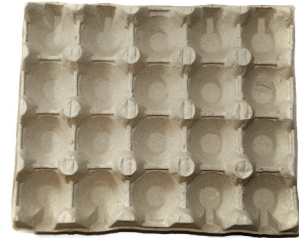
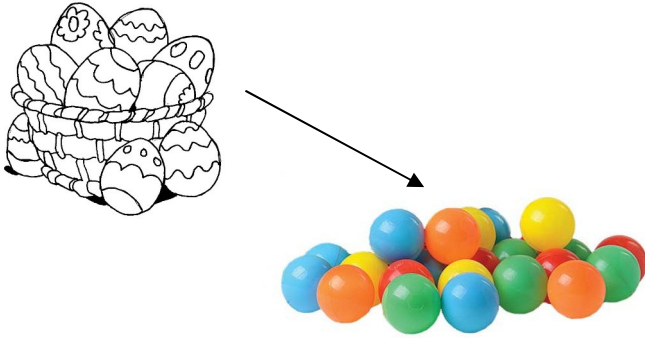
Au signal de l'animateur, se positionner le plus rapidement possible.

Consignes:

- Des ronds de couleur sont éparpillés dans la salle, un rond de moins que le nombre de joueurs.
- A l'aide d'un ballon sauteur, les enfants se déplacent dans un espace délimité hors des ronds.
- L'animateur a deux signaux : vert=sauter ; rouge=s'immobiliser sur un disque.
- Les enfants réagissent aux signaux visuels montrés par l'animateur.
- Une partie du ballon sauteur ou un pied sur un rond suffisent à valider la position.
- Avec un sac de saut, les joueurs éliminés restent actifs en tant qu'obstacles mobiles, mais n'ont plus le droit de s'immobiliser sur un disque.
- L'animateur retire un ou plusieurs ronds à chaque phase de jeu.

Die Eiersuche

La chasse aux œufs



**Plateau d'œufs en carton
Eierkarton**

Ziele:

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

Beschreibung:

Ziel:

3 Mannschaften mit jeweils 4 Spielern versuchen in einem Staffellauf schnellstmöglich 15 Eier ihrer Farbe aus einem Korb in der Mitte des Feldes zu finden (15 Plastikbällchen).

Anleitung:

- Ein Eierkarton befindet sich neben jeder Mannschaft.
- Einer nach dem anderen nimmt ein Ei.
- Sobald das Ei in den Eierkarton abgelegt wurde, startet der nächste Spieler.
- Die Mannschaft, die als erste den Eierkarton voll hat, gewinnt die Partie.

Objectifs:

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

Description:

But:

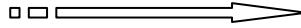
En course relais, 3 équipes doivent retrouver le plus rapidement possible 15 œufs de leur couleur (15 balles en plastique) dissimulés dans un panier au centre du terrain.

Consignes:

- Un plateau d'œufs est à côté de chaque équipe.
- Courir un après l'autre et prendre un seul œuf à la fois.
- Dès qu'un œuf est déposé sur son plateau, le joueur suivant prend le départ.
- La première équipe qui complète son plateau gagne la partie.

Gemeinsames Schlittenfahren

Traineaux coopératifs



Ziele:

- Beweglichkeit, Schnelligkeit
- Anpassung der Bewegungsgeschwindigkeit
- Auge-Hand-Koordination
- Körperorientierung im Raum
- Auge-Fuß-Koordination
- Zusammenarbeit
- Ausdauer

Beschreibung:

Ziel:

In Form eines Staffellaufes, den auf dem Schlitten sitzenden Mitspieler, so schnell wie möglich, auf die andere Seite ziehen.

Anleitung:

Zwei Schüler werden zum Ziehen bestimmt.

Auf ein Zeichen müssen sie die Spieler ihrer Mannschaft, einen nach dem anderen, über die Ziellinie ziehen.

Es wird immer nur ein Schüler gezogen!

Nach jedem Spiel werden die Schüler, die ziehen, gewechselt.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler einer Mannschaft die Ziellinie passiert haben.

Objectifs :

- Agilité, vitesse
- Adaptation de la vitesse du mouvement
- Coordination oculo-manuelle
- Orientation du corps dans l'espace
- Coordination oculo- pedestre
- Coopération
- Endurance

Description :

But :

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

Consignes :

Deux élèves sont désignés pour tirer.

Au signal, ils doivent transférer l'un après l'autre tous les joueurs de leur équipe jusque derrière la ligne d'arrivée.

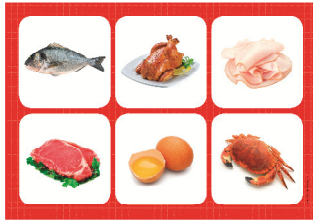
Un seul élève est tracté à la fois !

On change les élèves qui tirent après chaque partie.

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

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, dass 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 :

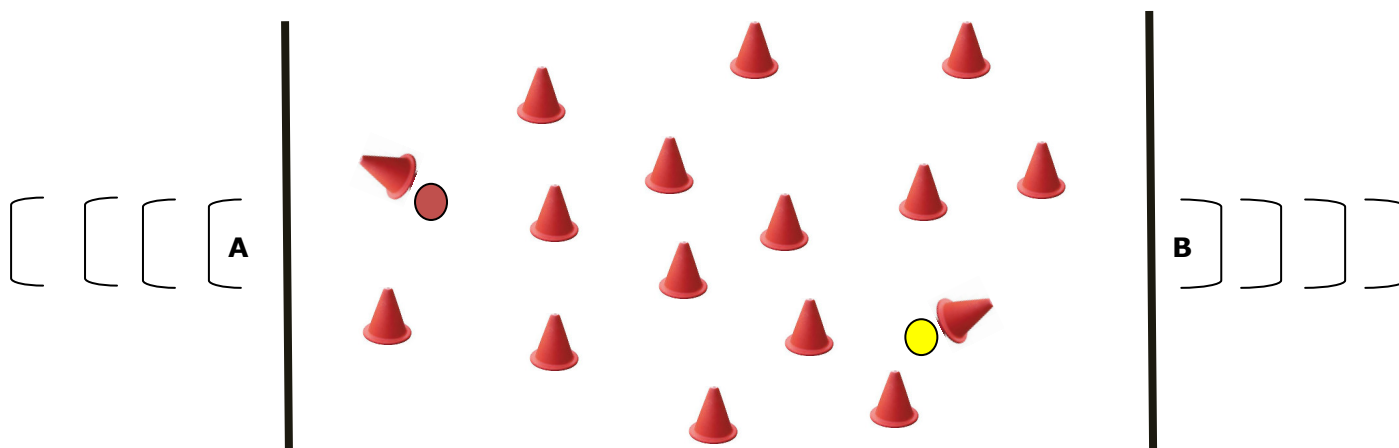
- Fruits et légumes
- Céréales et produits dérivés
- Produits laitiers
- Viandes, poissons et œufs
- Matières grasses
- Epices et aromates

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:

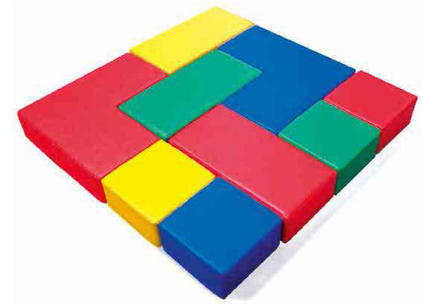
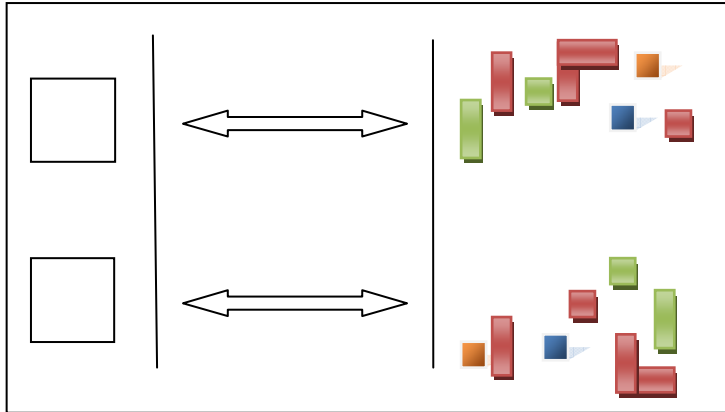
Ramener le plus rapidement possible en course-relais 8 balles dans un panier.

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:

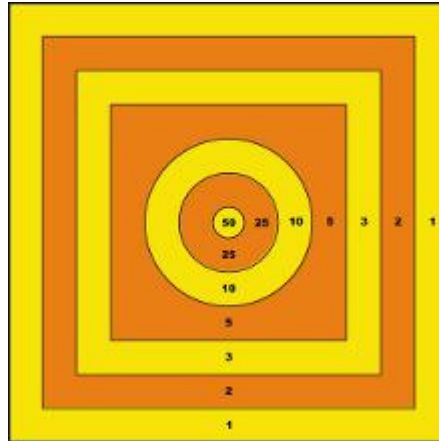
- Les sets mosaïques sont constitués de 9 pièces de mousse et se trouvent éparpillés au sol derrière une ligne d'arrivée.
- Au signal, en course relais, chaque équipe doit reconstituer une mosaïque dans une empreinte au sol qui se trouve derrière la ligne de départ.
- Se déplacer un après l'autre, le 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.

Spiele mit Netzschlägern

Jeux avec tamis circulaires



**Runde Netze/
Tamis circulaires**



Zielscheibe Boccia/Cible Boccia



**Wollbälle/
Balles en laine**

Ziele:

- Beweglichkeit - Reaktionsvermögen
- Wahrnehmung verschiedener Bewegungsabläufe
- Körperorientierung im Raum
- Koordination, Zusammenarbeit

Beschreibung:

1. Alleine den Ball so oft wie möglich hochspielen.
2. Zu zweit ein Maximum an „Ballwechseln“ spielen.
3. Zwei Mannschaften, mit je einem Ball aus Wolle, treten gegeneinander an. Aufgereiht von einer Seite zur anderen müssen die Spieler auf ein Zeichen mit ihrem Schläger so schnell wie möglich den Ball zum nächsten spielen. Wenn der letzte Spieler einer Mannschaft den Ball fängt, endet das Spiel.
4. In Vierermannschaften spielen die Schüler in einer bestimmten Reihenfolge Pässe, während sie sich innerhalb einer bestimmten Zone fortbewegen.
5. 6 Zweiermannschaften mit jeweils 6 Wollbällchen sind um die Boccia-Zielscheibe verteilt. Auf ein Zeichen versuchen alle Spieler die Bällchen so nahe wie möglich ins Zentrum der Boccia-Zielscheibe zu spielen. Die Punkte werden zusammengezählt.

**DAS ATELIER WIRD VON EINEM
FACHKUNDIGEN ÜBUNGSLEITER**

Objectifs:

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

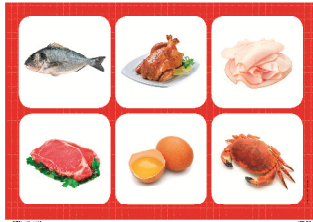
Description:

1. Seul, jongler un maximum de fois.
2. Par deux réaliser un maximum d'échanges.
3. Deux équipes s'affrontent et ont chacune une balle en laine, au signal, alignés un à côté des autres, les joueurs doivent à tour de rôle à l'aide de leurs tamis se lancer le plus rapidement possible la balle. Lorsque le dernier joueur d'une équipe intercepte celle-ci, le jeu s'arrête.
4. Par équipe de 4 joueurs dans un ordre déterminé les élèves se font des passes en se déplaçant dans un espace déterminé.
5. 6 équipes de deux élèves sont réparties autour d'une cible « Boccia » et possèdent chacune 6 balles en laine, au signal, tous les joueurs les envoient au plus près du centre. Les points seront comptabiliser.

**ATELIER ENCADRE PAR UN
ANIMATEUR QUALIFIE.**

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.

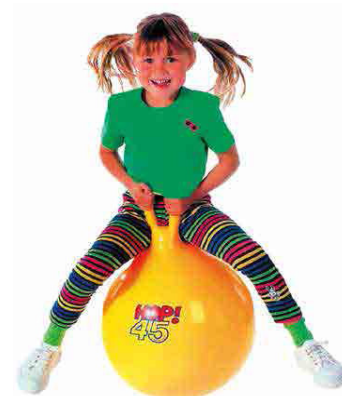
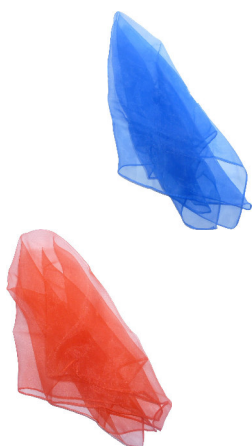
Les enfants sont répartis en deux équipes et ont trois planches représentant une famille d'aliments :

- 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 Hüpfballes .
- 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 :

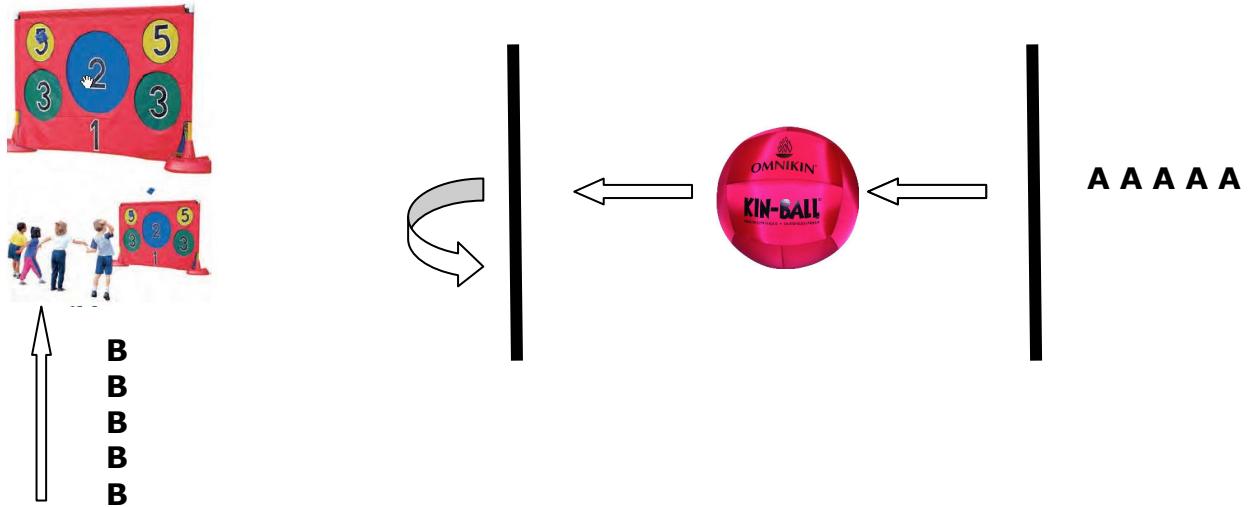
Elaborer le plus vite possible en course relais un jeu de bowling, puis abattre les quilles.

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



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.

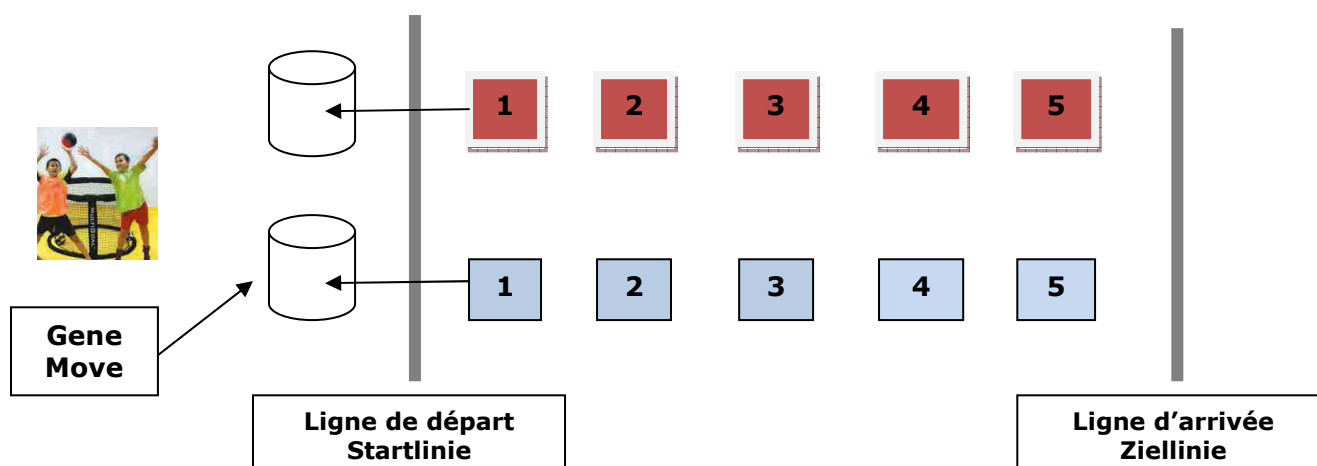
Consignes:

- 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**

Zielwerfen mit Ball

Lancer de balle sur cible



Ziele:

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

Beschreibung:

Ziel:

Zwei Mannschaften treten im Werfen von Feld zu Feld an und müssen so schnell wie möglich hinter die Ziellinie gelangen.

Anleitung:

- Nummerierte Felder liegen aneinandergereiht auf dem Boden zwischen Start- und Ziellinie.
- Die beiden ersten Spieler jeder Mannschaft stehen im Feld 1 mit einem Ball.
- Auf ein Zeichen werfen die Spieler in ihren Korb.
- Bei einem Treffer darf von Feld 2 geworfen werden, usw. .
- Bei einem Fehlwurf räumt der Spieler seinen Platz und spielt erst weiter, wenn er wieder an der Reihe ist.
- Die Reihenfolge muss eingehalten werden.
- **Wenn ein Spieler die Ziellinie überquert hat, endet das Spiel.**

Objectifs:

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

Description:

But:

Deux équipes s'affrontent en shootant de base en base, et doivent arriver le plus rapidement possible derrière la ligne d'arrivée.

Consignes:

- Des bases numérotées sont alignées au sol entre une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
- Les deux premiers joueurs de chaque équipe sont placés sur les bases n°1 avec un ballon.
- Au signal, les enfants shootent dans leur panier.
- Si le tir est réussi, on shoote directement de la base n°2 et ainsi de suite.
- Si le tir n'est pas réussi, on cède sa place, puis on réintègre le jeu quand c'est à nouveau son tour.
- Il faut respecter l'ordre de passage.
- **Lorsqu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée, la partie s'achève.**