

المملكة المغربية



وزارة التربية الوطنية والتعليم العالي
وتكوين الأطر والبحث العلمي

دليل الألعاب



مديرية الارتقاء بالرياضة المدرسية
أبريل 2011

الخطبة الحسنة

جدول توزيع الكفايات حسب المراحل.

في نهاية السنة الثالثة، وفي وضعية دالة، يؤدي المتعلم (ة) حركات بدنية منظمة مستعملا مهارات الجري والقفز والرمي والقذف، والتوازن والألعاب الجماعية والتسلق والجمباز.			
المرحلة 1	المرحلة 2	المرحلة 3	المرحلة 4
في نهاية المرحلة الأولى من السنة الثالثة، وفي وضعية دالة، يؤدي المتعلم (ة) حركات بدنية متناسقة في الجري والقفز والرمي والقذف.	في نهاية المرحلة الثانية من السنة الثالثة، وفي وضعية دالة، يؤدي المتعلم (ة) حركات بدنية متناسقة في الجري السريع والبطيء، والقفز والرمي والقذف والتوازن.	في نهاية المرحلة الثالثة من السنة الثالثة، وفي وضعية دالة، يؤدي المتعلم (ة) حركات بدنية منظمة في الجري والرمي والتوازن والألعاب الجماعية.	في نهاية المرحلة الرابعة من السنة الثالثة وفي وضعية دالة، يؤدي المتعلم (ة) حركات بدنية منظمة مستعملا مهارات الجري والقفز والرمي، والقذف والتوازن والألعاب الجماعية.



المرحلة 1

السنة الثالثة

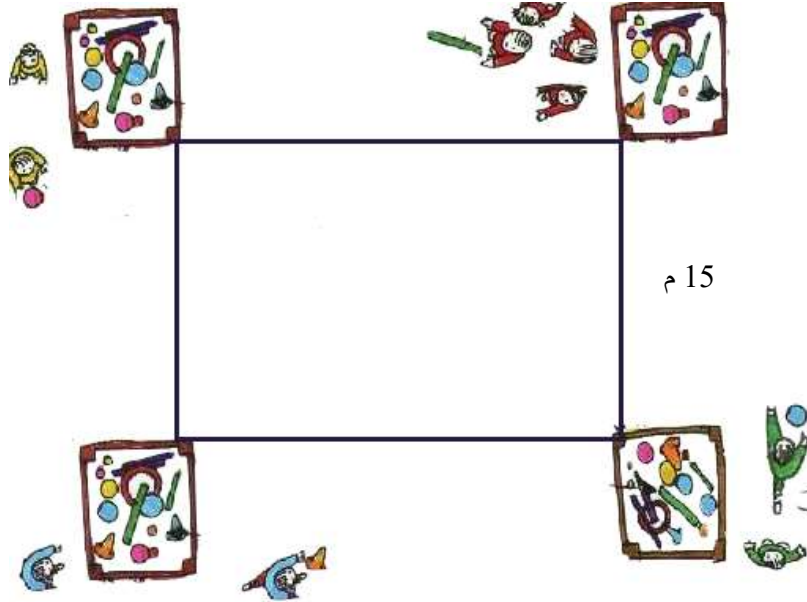
خلية النمل.
أجري حاملا أداة.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات، تقف كل مجموعة عند زاوية فضاء على شكل مربع ضلعه حوالي 15 مترا، عند إشارة الأستاذ يحاول كل عنصر من المجموعة وبالتالي نقل أداة خاصة بالمجموعة (اللون، الشكل... الخ) إلى الجهة المقابلة. تنجز المحاولة ثلاث مرات.



المطلوب إنجازه:

التنقل سريعا مع حمل الأداة من جهة إلى أخرى.

تعديلات ممكنة :

- ❖ تحديد وقت التنقل.
- ❖ عدد الأدوات.
- ❖ ضلع المربع.
- ❖ تنويع مسار نقل الأدوات.
- ❖ تنويع المجموعة المنافسة.

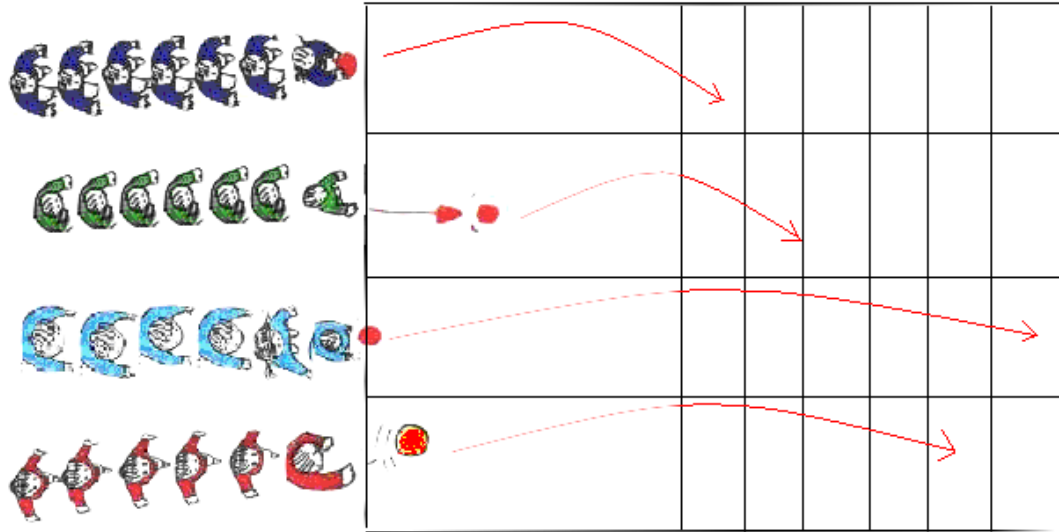
الرمي باليدين معا.
أرمي أداة إلى أبعد نقطة.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يحاول كل تلميذ رمي أداة (في حدود 1 كلغ) إلى أبعد مدى داخل مجال مقسم إلى مناطق ذات قيم مختلفة من نقطة إلى خمس نقط .



المطلوب إنجازه:

❖ رمي الأداة باليدين معا بشكل متصاعد إلى الأمام.

تعديلات ممكنة:

- ❖ نوع الأداة.
- ❖ طول المناطق.
- ❖ طريقة الرمي.

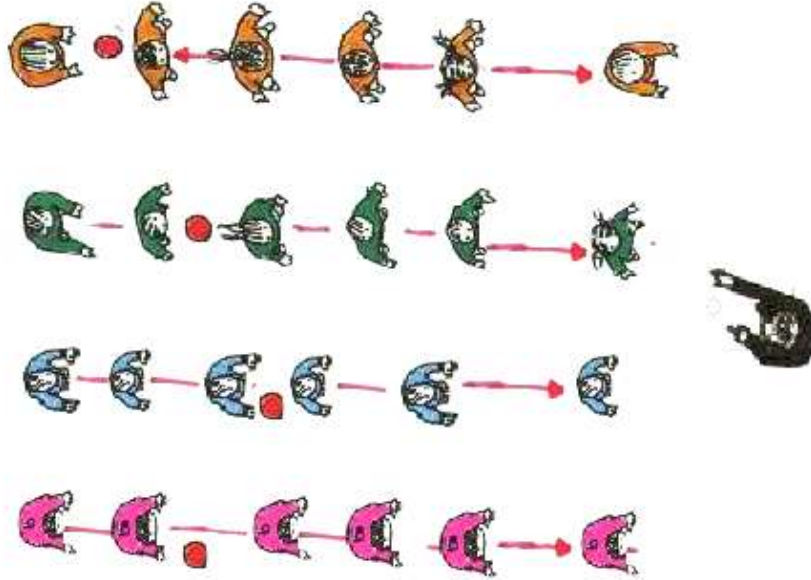
التمريرات السريعة المتسلسلة.
أمرر الكرة بسرعة.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

تتنافس أربع مجموعات حيث تحاول كل واحدة منها إيصال الكرة إلى العنصر المتواجد في مؤخرة المجموعة قبل المجموعات المنافسة استجابة لتعليمية الأستاذ الذي يحدد في البداية طريقة التمرير، مثلاً عند قوله: "التمرير من فوق الرأس" يحاول كل أفراد المجموعة وهم مصطفون داخل الممر، تمرير الكرة من فوق الرأس إلى الزميل الموالي حتى آخر عنصر، وذلك قبل المجموعات الأخرى.



المطلوب إنجازه:

❖ الإسراع في تمرير الكرة دون إسقاطها.

تعديلات ممكنة:

- ❖ تغيير التعليمية: مثال التمرير من اليمين إلى اليسار، التمرير من اليمين إلى اليمين، التمرير من اليسار إلى اليسار، التمرير من بين الرجلين.
- ❖ المسافة الفاصلة بين عناصر المجموعة.

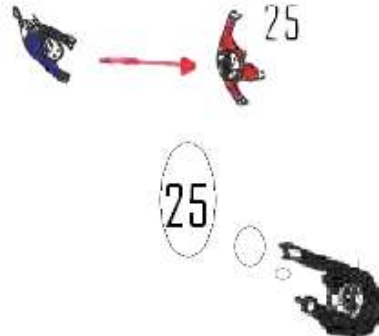
المرحلة 1	السنة الثالثة
-----------	---------------

الهارب والمطارد.
أجري سريعا قبل أن أَلْمَسَ من طرف المطارد.

عنوان الوضعية:
الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يتجمع التلاميذ وراء خط الانطلاق، ثم يبدأ الأستاذ بإعطاء كل عنصر رقما معيناً، بعدئذ ينادي برقم معين فيتحتّم على صاحبه التسلّل من المجموعة والجري نحو خط الوصول قبل أن يلمسه صاحب الرقم الذي يليه (مثال عند المناداة على رقم 4 يلاحقه رقم 5...الخ).



المطلوب إنجازه:

- ❖ بالنسبة للهارب: الجري بسرعة قبل أن يلحق به المطارد.
- ❖ بالنسبة للمطارد: الجري بسرعة للمس الهارب قبل خط الوصول.

تعديلات ممكنة:

- ❖ تغيير التعليمات: مثال التمرير من اليمين إلى اليسار، التمرير من اليمين إلى اليمين، التمرير من اليسار إلى اليسار، التمرير من بين الرجلين.
- ❖ تغيير المسافة الفاصلة بين خط الانطلاق وخط الوصول.

👉 عنوان الوضعية:

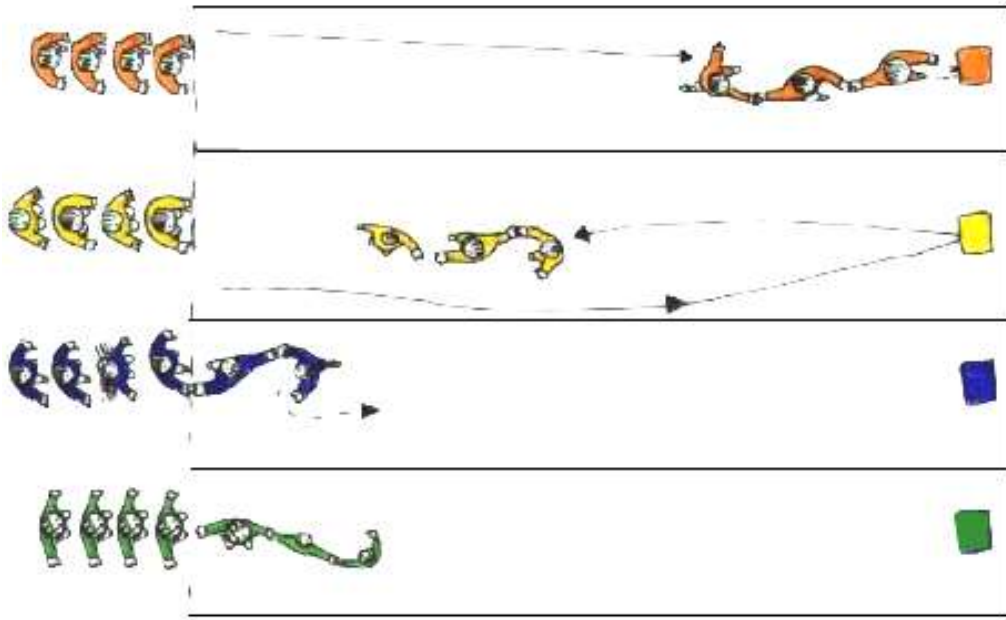
👉 الهدف التعليمي:

التناوب الرقمي.

نجري بالتناوب بسرعة ونصل قبل المنافس.

👉 التنظيم المادي والبشري:

يضع الأستاذ سلة بها بطاقات كثيرة مرقمة من 1 إلى 9 عند نهاية كل ممر، وعند إشارته ينطلق ثلاثة عناصر من كل مجموعة لجلب البطاقة الأولى ولمس الزميل الموالي لتنتقل ثلاثة عناصر أخرى. تفوز المجموعة التي تمكنت عناصرها من جمع أكبر عدد من النقاط انطلاقاً من الأرقام المجلوبة.



👉 المطلوب إنجازه:

❖ الجري بالتناوب لجلب البطاقات في آخر الممر.

👉 تعديلات ممكنة ::

❖ طول الممر.

❖ تغيير عدد التلاميذ المشكلين للسلسلة التي تقوم بجلب البطاقة.

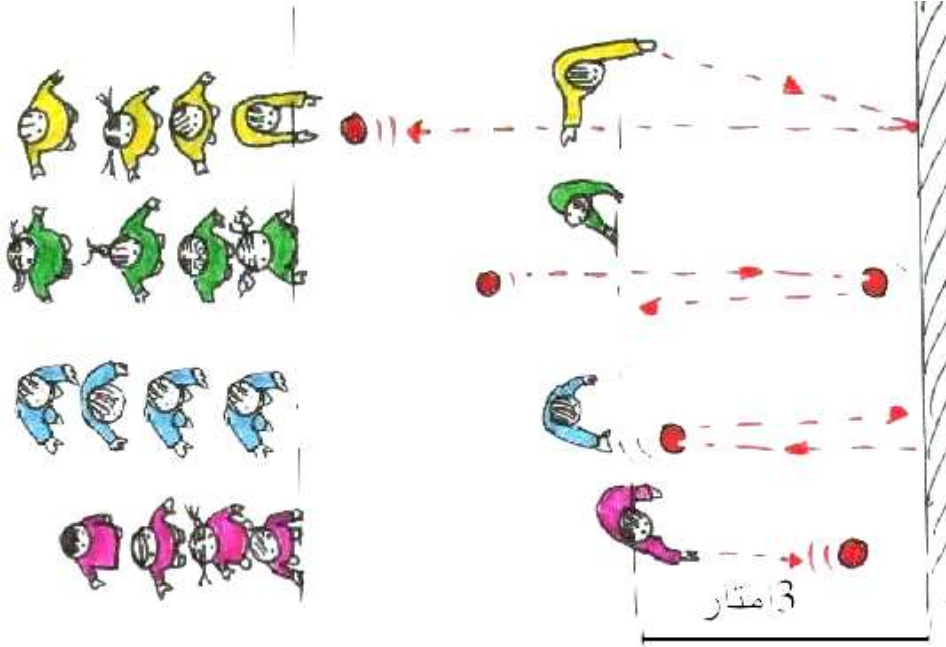
❖ استعمال شاهد أثناء التناوب.

الصدى.
أقذف الكرة بقوة صوب هدف معلق.

عنوان الوضعية:
الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

تتنافس أربع مجموعات، بحيث يتناوب كل واحد من عناصرها على قذف الكرة بقوة نحو الحائط باستعمال اليد، ثم الانسحاب إلى الخلف ليلتقطها زميله الموالي من مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار. يفوز الفريق الذي تمكنت عناصره من استكمال المهمة دون خطأ.



المطلوب إنجازه:
❖ قذف الكرة باليد نحو الحائط والتنسيق مع الزميل من أجل التقاطها دون أن تسقط.

تعديلات ممكنة:
❖ مسافة التصويب.
❖ نوعية الكرة (كرة المضرب، كرة السلة، كرة القدم...الخ).
❖ استعمال يد واحدة ثم اليدين معا عند قذف الكرة.

➡ عنوان الوضعية:

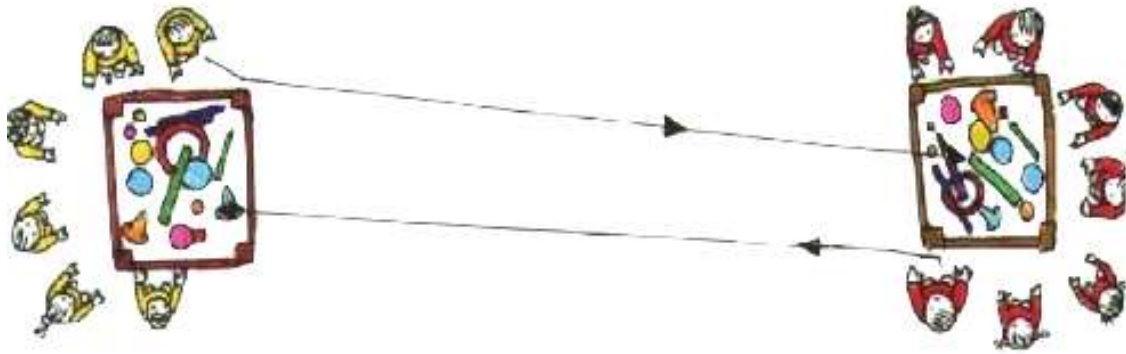
الترحيل.

➡ الهدف التعليمي:

أنقل أكبر عدد من الأدوات بسرعة.

➡ التنظيم المادي والبشري:

تتوفر كل مجموعة على سلة يجب إفراغها بشكل متبادل، المجموعة " أ " تفرغ سلتها في سلة المجموعة " ب " وهذه الأخيرة تقوم بنفس الشيء. يمنع حمل أكثر من أداة. تفوز المجموعة التي تحتوي سلتها على أقل عدد من الأدوات عند انتهاء المدة المحددة في خمسة دقائق.



➡ المطلوب إنجازه:

❖ قيام الفريق بنقل الأدوات بسرعة من سلتها إلى سلة المنافس.

➡ تعديلات ممكنة:

❖ عدد الأدوات.

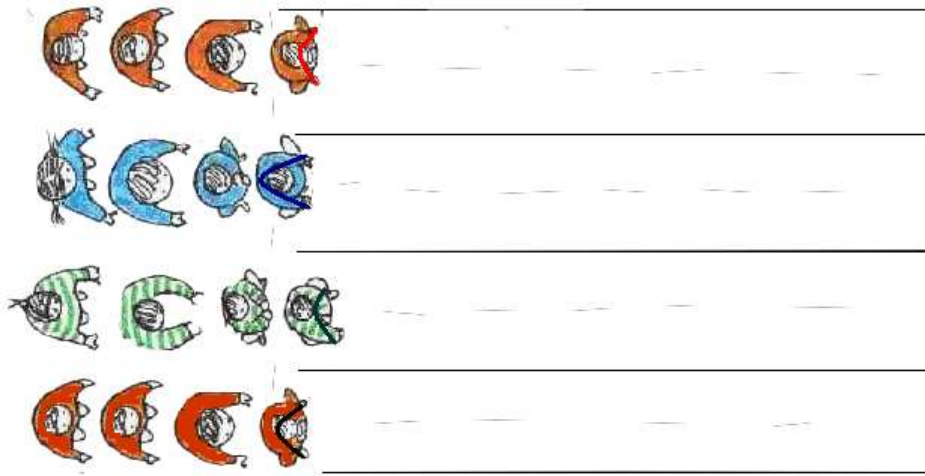
❖ المسافة بين السلتين.

➡ عنوان الوضعية: سباق الوثب بالحبل.

➡ الهدف التعليمي: أنتقل بالقفز بواسطة الحبل.

➡ التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات، تتنافس كل مجموعة داخل ممر خاص طوله 20 مترا وبحوزتها حبل، يحاول كل عنصر قطع الممر بسرعة بالقفز بواسطة الحبل وتسليمه بالتناوب للزميل من أجل إكمال المهمة قبل المنافس.



➡ المطلوب إنجازه:

❖ التنتقل بسرعة مع بالقفز بواسطة الحبل والدوران على العلامة ثم الرجوع إلى نقطة الانطلاق لتسليم الحبل للزميل الموالي.

➡ تعديلات ممكنة:

❖ طول الممر.
❖ طريقة القفز (الرجل اليمنى، الرجل اليسرى، الرجلين معا).

➡ عنوان اللعبة:

بيت العنكبوت.

➡ الهدف التعليمي:

أضرب الكرة في اتجاهات مختلفة

➡ التنظيم المادي والبشري:

يتم تشكيل دائرة قطرها 12 مترا يقف التلاميذ على محيطها ملتحمين بواسطة الأقدام لسد كل الثغرات، مع ترك الفجوة بين الرجلين. تبدأ اللعبة بتبادل ضرب كرة كبيرة الحجم باليد في ما بينهم من أجل إدخالها بين رجلي الزميل المقابل مع الحفاظ على ثبات القدمين في الأرض.



➡ المطلوب إنجازه:

❖ ضرب الكرة في اتجاه الزميل المقابل مع الحفاظ على الرجلين منفرجتين وثابتتين على الأرض.

➡ تعديلات ممكنة:

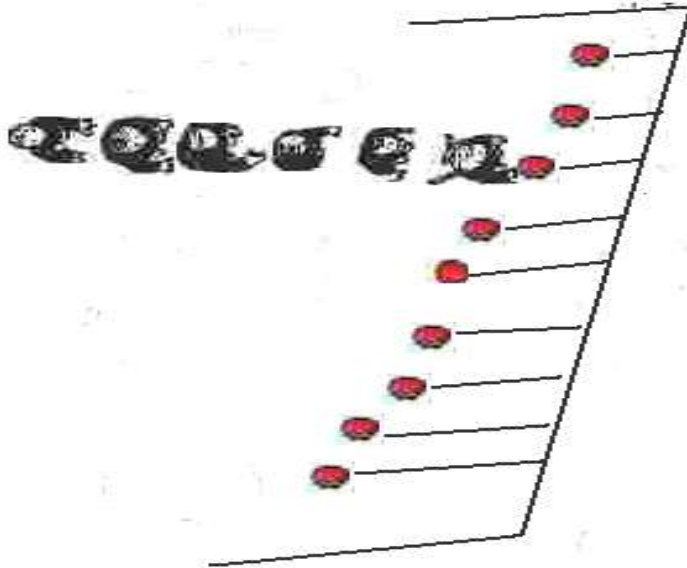
❖ قطر الدائرة.

❖ تعويض ضرب الكرة بقذفها نحو زميل.

عنوان الوضعية: جني الفواكه العالية.
الهدف التعليمي: أجري بسرعة وأقفز عاليا للمس الأدوات المعلقة

التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات. يعلق الأستاذ أدوات مختلفة في حبل مربوط في عارضة على ارتفاع مناسب أمام كل مجموعة، وعند إعطاء الإشارة ينطلق التلاميذ الأوائل من كل مجموعة بسرعة من خط الانطلاق، ثم القيام بالقفز عاليا للمس الأداة والرجوع للمس يد الزميل الموالي لكي يقوم بنفس العملية. تمنح أكبر نقطة عددية حسب علو كل أداة.



المطلوب إنجازه:

- ❖ الارتقاء عاليا بالإرتكاز على الرجل.
- ❖ جمع أكبر عدد ممكن من النقاط بلمس أعلى أداة.

تعديلات ممكنة:

- ❖ لمس نفس الأداة مرتين أو ثلاث.
- ❖ تغيير مسار الجري.
- ❖ التباري بين المجموعات.
- ❖ إدخال عنصر التوقيت في التباري.

عنوان الوضعية:

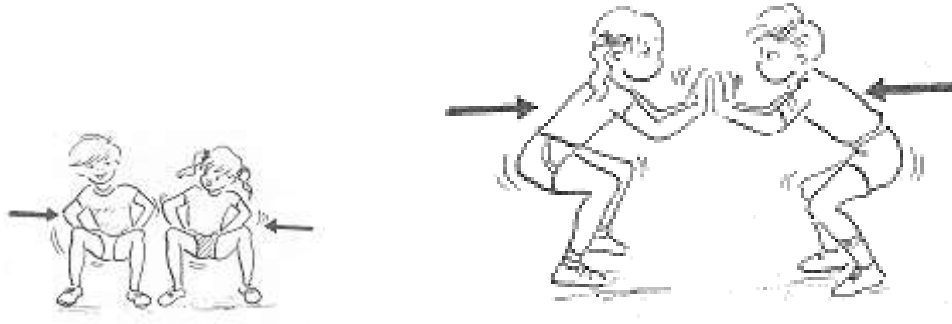
لعبة القرفصاء.

الهدف التعليمي:

أحافظ على توازني وأفقد المنافس توازنه في وضعية القرفصاء.

التنظيم المادي والبشري:

يوزع القسم إلى ثنائيات (من الأفضل أن نراعي في هذه الثنائيات الإنسجام في الطول والقامة والسن...الخ. حتى نضمن سلامة المتعلمين).



المطلوب إنجازه:

- ❖ يتقابل المتعلمان، ويحاول كل واحد منهما الحفاظ على توازنه مع إفقاد الآخر توازنه.
- ❖ المواجهة تكون في وضعية القرفصاء.
- ❖ التدافع بالأيدي في المواجهة.
- ❖ تفادي الجذب من الملابس.

تعديلات ممكنة:

- ❖ تلعب لعبة القرفصاء اعتمادا على جانب الجسم (أنظر الصورة الصغيرة).
- ❖ تغيير الثنائيات.
- ❖ إجراء العملية نفسها في المواجهة بين الثنائيات، لكن باحتساب النقط لصالح الفريق الذي ينتمي إليه المتنافس.

👉 عنوان الوضعية: صراع القطط.

👉 الهدف التعليمي: أقاوم فقدان التوازن.

👉 التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى ثنائيات، كل ثنائي داخل ممر عرضه 20 سم وطوله 6 أمتار.



👉 المطلوب إنجازه:

❖ عند إشارة الأستاذ يحاول كل متعلم إخراج خصمه من الممر بإفقاذه توازنه، وبدون استعمال الأيدي.

👉 تعديلات ممكنة:

- ❖ التدافع بالكتفين.
- ❖ تعويض الممر بدائرة.
- ❖ التباري حول من يفوز بلقب القسم: بحيث يتبارى الفائزون من كل ثنائي.

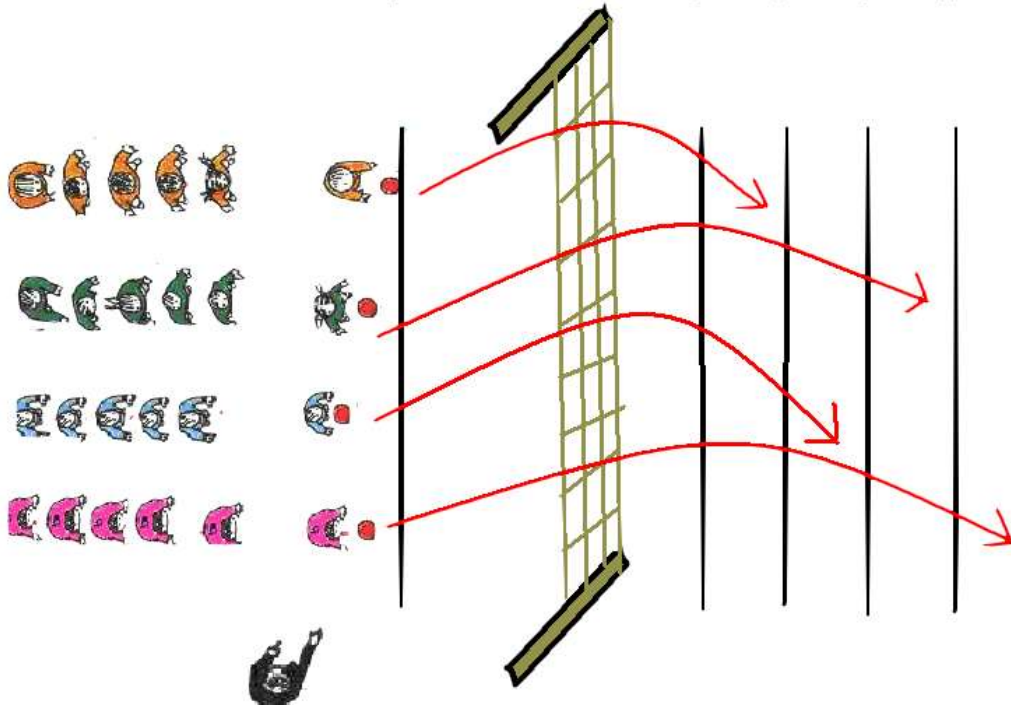
الرمي إلى الأعلى.
أرمي الأداة بشكل تصاعدي إلى الأمام، وصوب أبعد نقطة.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

تجري المنافسة بين أربع مجموعات يحاول عناصرها رمي أدوات (كرات، أطواق... الخ) إلى أبعد مدى ممكن من فوق حبل مرتفع بمتريين. المسافة الفاصلة بين نقطة الرمي والحبل تقدر بحوالي خمسة أمتار. يقسم المجال الممتد خلف الحبل إلى مناطق متوالية بعرض متر واحد لكل منها. ويحاول المتبارون استهداف المنطقة الأكثر قيمة. تحتسب النقط المحصل عليها للإعلان عن الفائزين.



المطلوب إنجازه:

❖ توجيه قوة الدفع من أجل الرمي بشكل تصاعدي إلى الأمام بدون خطوات استعداديه.

تعديلات ممكنة:

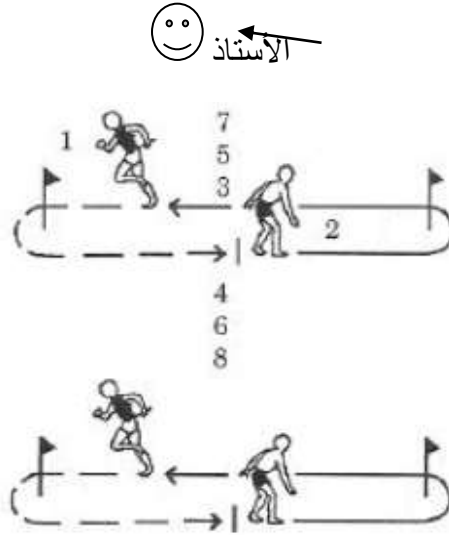
- ❖ علو الحبل.
- ❖ الرمي بعد الاستعداد.
- ❖ نوع الأداة المعتمدة في الرمي.

👉 عنوان الوضعية: ساعي البريد.

👉 الهدف التعليمي: أتهياً لأتسلم الأداة (البريد) وأنطلق بأقصى سرعة لأسلمها.

👉 التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات في ممرات مغلقة ومنفصلة عن بعضها بمترين (أنظر الرسم أسفله). كل مجموعة تقسم إلى فئتين متساويتين. يحمل أعضاء الفئة الأولى الأعداد الأحادية: (1-3-5-7...الخ). بينما يحمل أعضاء الفئة الثانية الأرقام المزدوجة: (2-4-6-8...الخ). تقف كل واحدة من الفئتين بشكل متقابل على جانبي المنطقة الوسطى من الممر. يعطي الأستاذ الإشارة فينطلق التلميذ الأول (رقم 1) من المجموعة بأقصى سرعة ليسلم الأداة (البريد) إلى زميله (رقم 2) في المجموعة المقابلة الذي يحمل بدوره البريد إلى (رقم 3) في نفس المجموعة، وهكذا حتى يمر جميع عناصر المجموعة.



👉 المطلوب إنجازه:

- ❖ الجري بأقصى سرعة.
- ❖ تسليم الأداة (البريد) بشكل جيد.

👉 تعديلات ممكنة:

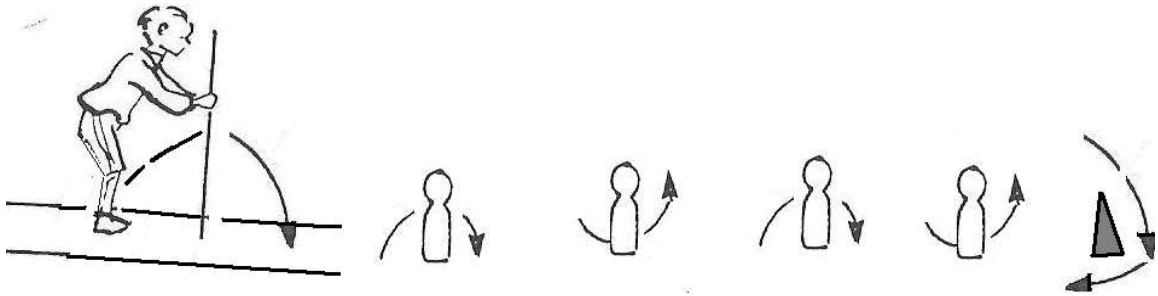
- ❖ تغيير طول الممر.
- ❖ تغيير الأداة.
- ❖ تغيير الإشارات

➡ عنوان الوضعية: العجوز.

➡ الهدف التعليمي: أنتقل برجلين ملتصقتين مع الحفاظ على التوازن.

➡ التنظيم المادي والبشري:

يقسم الفضاء إلى أربع ورشات متشابهة المكونات، بحيث ينتقل كل تلميذ من نقطة "أ" إلى نقطة "ب" تفصل بينهما مسافة طولها 20 مترا، تتكون من ممر عرضه 15 سم وطوله 6 أمتار، تليه مسافة مقسمة بأربع قنينات بلاستيكية يفصل بينها متر واحد، وفي نهايته يتم وضع علامة.



➡ المطلوب إنجازه:

- ❖ ينتقل التلميذ برجلين ملتصقتين متكئا على عصاه دون الخروج من الممر أو فقدان التوازن.
- ❖ التنقل بالمرأوغة بين القنينات دون إسقاطها، ثم الدوران على العلامة، والرجوع إلى نقطة الانطلاق لتسليم العصا للصديق قصد القيام بنفس العملية.

➡ تعديلات ممكنة:

- ❖ التباري بين المجموعات: تفوز كل مجموعة أنهى جميع أعضائها المسار بأقل عدد من الأخطاء.

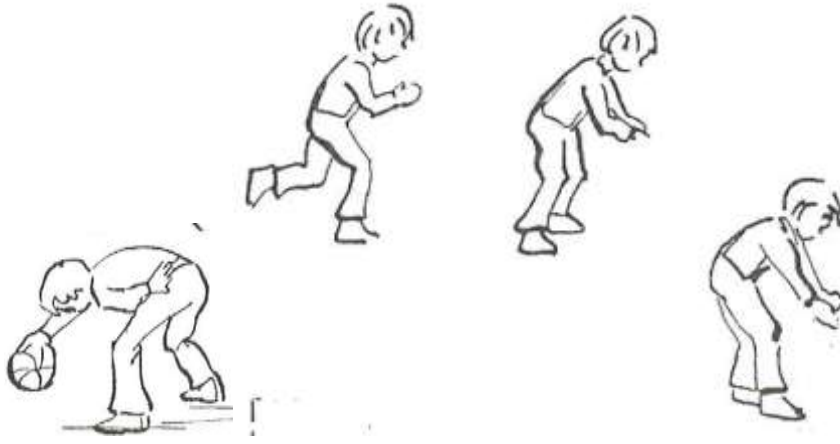
الهوكي الجماعي.
أدحرج الكرة في وضعية صعبة.

➡ عنوان الوضعية:

➡ الهدف التعليمي:

➡ التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات في فضاء مجزئ إلى ملعبين صغيرين . تتبارى مجموعتان داخل كل ملعب محدد بعلامات تجسد أبعاده. يتحتم على كل لاعب وضع إحدى يديه عند ظهره ثم يعتمد يده الأخرى لضرب الكرة من أجل تمريرها نحو زملائه لتسجيل الهدف داخل المرمى



➡ المطلوب إنجازه:

❖ أن ينحني التلميذ ليلتقط الكرة واضعاً إحدى يديه على الظهر، ويمرر الكرة باليد الأخرى إلى زملائه لتسجيل الهدف.

➡ تعديلات ممكنة

❖ عدد اللاعبين.

❖ أبعاد الملعب.

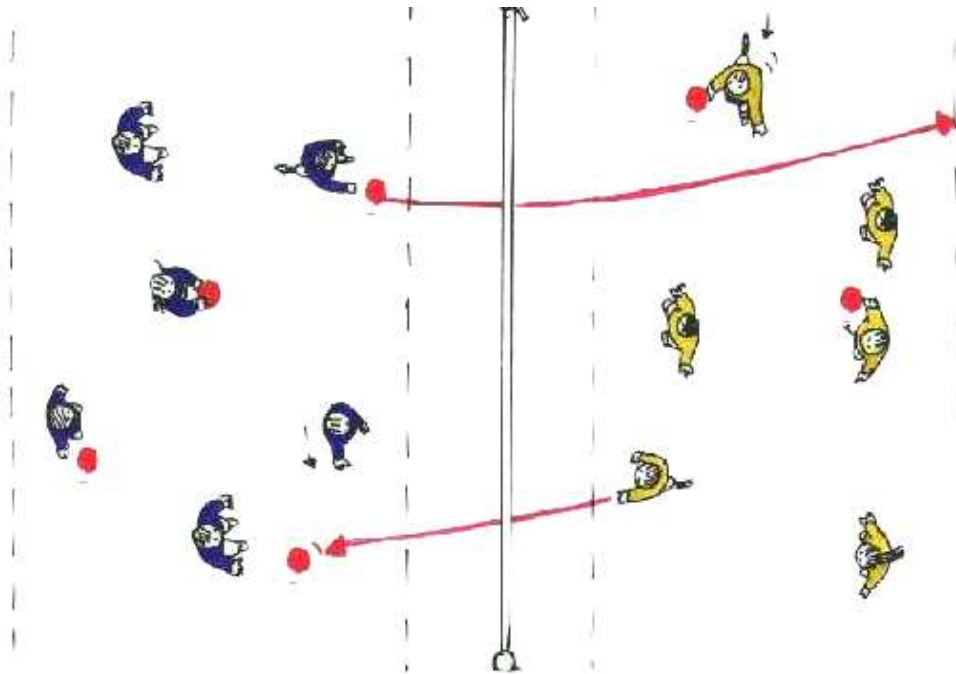
الكرات الحارقة.
نسرع في رد الكرات.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يشكل الأستاذ منطقتين يفصلهما حاجز (شبكة، أو حبل عال بـ 1.50 متر ونصف، أو ممر محظور عرضه ثلاثة أمتار). تبدأ اللعبة بتبادل إرسال الكرات فوق الحاجز. بعد انقضاء ثلاث دقائق يعلن الأستاذ التوقف عن الإرسال من أجل احتساب الكرات المتواجدة في كل منطقة. وتفوز المجموعة التي بحوزتها أقل عدد من الكرات.



المطلوب إنجازه:

- ❖ رمي أكبر عدد ممكن من الكرات أو الأدوات إلى ملعب المنافسين.
- ❖ الإسراع في النقاط الكرات ورميها أو تمريرها للجهة المقابلة.

تعديلات ممكنة:

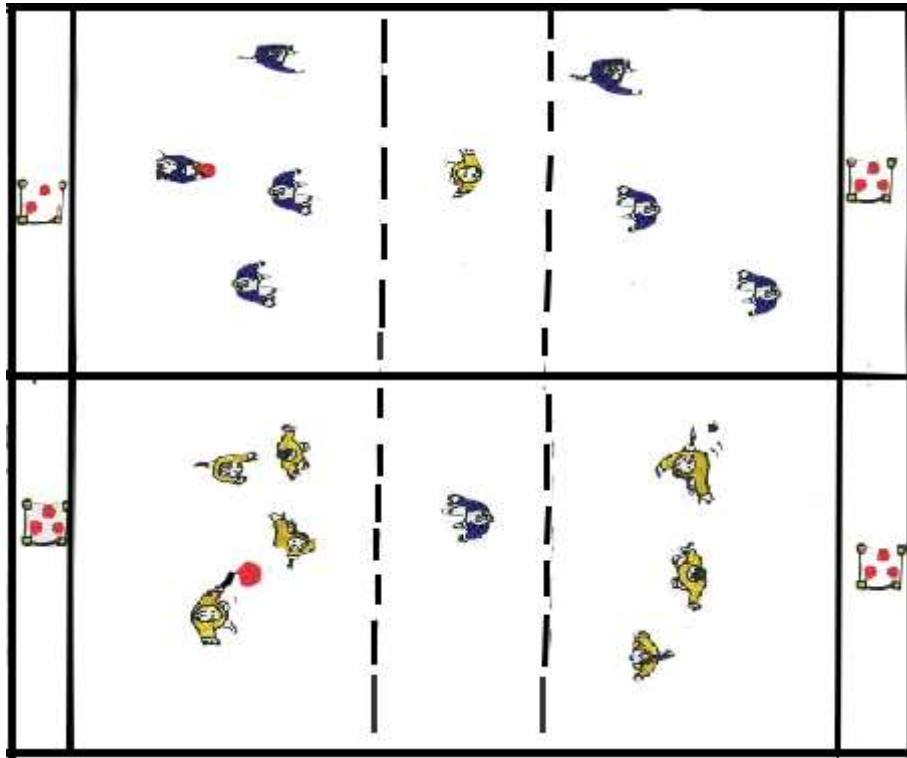
- ❖ أبعاد الملعب.
- ❖ إدخال مدافع من كل فريق في المنطقة المحرمة لمنع وصول الكرات إلى منطقة فريقه.
- ❖ المدة الزمنية للعب.

👉 عنوان الوضعية: الكرات المسافرة.

👉 الهدف التعليمي: ألنقط الكرة وأسدها لتصل تدريجيا إلى المنطقة المستهدفة.

👉 التنظيم المادي والبشري:

يقسم فضاء اللعب إلى ملعبين متوازيين يتوسطهما ممر فاصل عرضه ثلاثة أمتار، وبكل واحد منهما فريق. يحاول كل فريق إيصال جميع الكرات من مربع في أقصى الملعب إلى آخر عند الجهة المقابلة. لأجل ذلك يتحتم تبادل التمريرات وتجاوز المدافع (عنصر من الفريق المنافس) المتواجد داخل الممر. تفوز المجموعة التي تمكن عناصرها من نقل أكبر عدد من الكرات أو عند انقضاء مدة خمسة دقائق.



👉 المطلوب إنجازه:

- ❖ بالنسبة لعناصر الفريق: نقل الكرات بواسطة التمريرات من نقطة إلى أخرى في وقت محدد.
- ❖ بالنسبة للمدافع: اعتراض التمريرات ثم إرجاع الكرة إلى نقطة الانطلاق.

👉 تعديلات ممكنة:

- ❖ عدد المدافعين .
- ❖ عرض ممر المدافع.
- ❖ عدد الكرات.

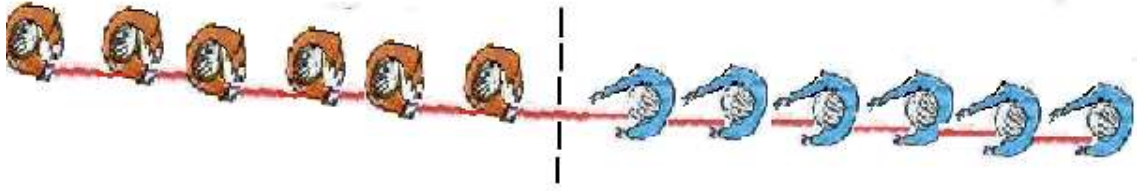
لعبة جر الحبل.
نجر الحبل بقوة للفوز على المنافس.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى مجموعتين. تنتظم كل مجموعة لتجر الحبل بقوة من أجل إفقاد المنافس توازنه وإرغامه على اجتياز الخط الفاصل.



المطلوب إنجازه:

❖ جر الحبل المشترك بين فريقين لهزم المنافس، وذلك بإرغام أول عنصر من المنافسين على تجاوز الخط الفاصل.

تعديلات ممكنة:

❖ تقليص عدد المتبارين.
❖ المسافة الفاصلة بين أول عنصر والخط الفاصل.



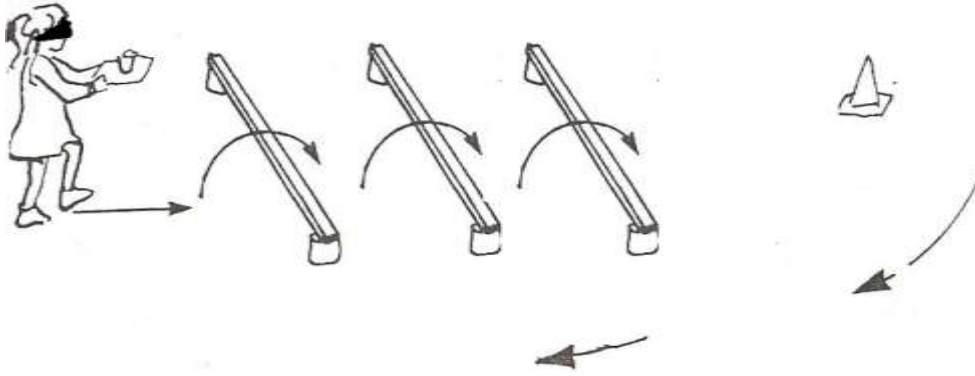
النازل الضريز 1.
أضبط توازني بعينين مغمضتين أثناء التنقل.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يحمل التلميذ في يده قطعة خشبية مربعة الشكل عرضها 40 سم تقريبا فوقها قنينة بلاستيكية، توضع أمامه ثلاثة حواجز (قنيتان بلاستيكيتان من حجم 1 لتر فوقهما عصا) بعلو منخفض تفصل بينهما مسافة متساوية.



المطلوب إنجازه:

❖ على التلميذ التنقل بعينين مغمضتين حاملا القنينة التي وضعت فوق قطعة خشبية، مع تخطي الحواجز دون إسقاط أي منها، ثم الرجوع مشيا لنقطة الانطلاق.

تعديلات ممكنة:

- ❖ التنقل جانبا.
- ❖ التنقل بالهرولة.
- ❖ التباري بمجموعات: تفوز المجموعة التي أنهى جميع أفرادها المهمة المطلوبة بأقل عدد من الأخطاء (إسقاط القنينة أو الحاجز = نقطة عن كل خطأ).

عنوان الوضعية: ➡

مطاف النازل.
أضبط توازني أثناء التنقل في وضعيات مختلفة.

الهدف التعليمي: ➡

التنظيم المادي والبشري: ➡

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات. تعمل ثلاث مجموعات في ثلاث ورشات، بينما تسهر الرابعة على التحكم والتنظيم. مع ضرورة المرور بجميع الورشات.

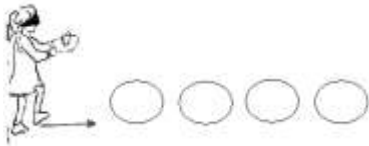
الورشة 1: توضع بها ثلاثة حواجز بعلو منخفض، تفصل بينها مسافة متساوية.

الورشة 2: بها ممر عرضه 20 سم وبطول 6 أمتار.

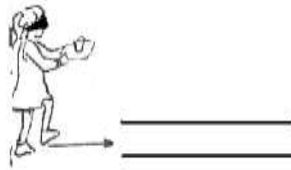
الورشة 3: توجد بها أطواق تفصل بينها مسافة متساوية.

تتناوب المجموعات على المرور من كل الورشات كل سبع دقائق.

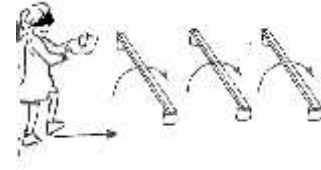
الورشة 3



الورشة 2



الورشة 1



👉 المطلوب إنجازه:

- ❖ الورشة 1: أُنقل حاملا قطعة خشبية وضعت فوقها قنينة، مع تخطي الحواجز دون إسقاطها.
- ❖ الورشة 2: أُنقل حاملا قطعة خشبية وضعت فوقها قنينة دون الخروج من الممر.
- ❖ الورشة 3: أُنقل حاملا قطعة خشبية وضعت فوقها قنينة مع وضع رجل واحدة داخل كل طوق، ثم الرجوع إلى نقطة الانطلاقة لتسليم القطعة الخشبية لزميل قصد القيام بالمهمة نفسها.

👉 تعديلات ممكنة:

- ❖ التنقل مشيا، بهرولة، إلى الجانب.
- ❖ تغيير الأداة المحمولة وطريقة حملها: على الرأس مثلا.
- ❖ المنافسة بين المجموعات: جعل الورشات الثلاث ورشة واحدة (مطاف مسترسل)، بحيث يُطالب التلميذ بالمرور من جميع الورشات بدون ارتكاب أخطاء والرجوع إلى نقطة الانطلاق. والفريق الفائز هو الذي أنهى جميع عناصره المرور بعدد أقل من الأخطاء.
- ❖ إدخال عنصر التوقيت: عند ارتكاب أي خطأ تضاف ثانية إلى الوقت الذي أنجزه التلميذ، ويتم جمع التوقيت المحصل عليه بالنسبة لجميع أفراد المجموعة، بحيث تكون المجموعة الفائزة هي التي حصلت على أقل توقيت.

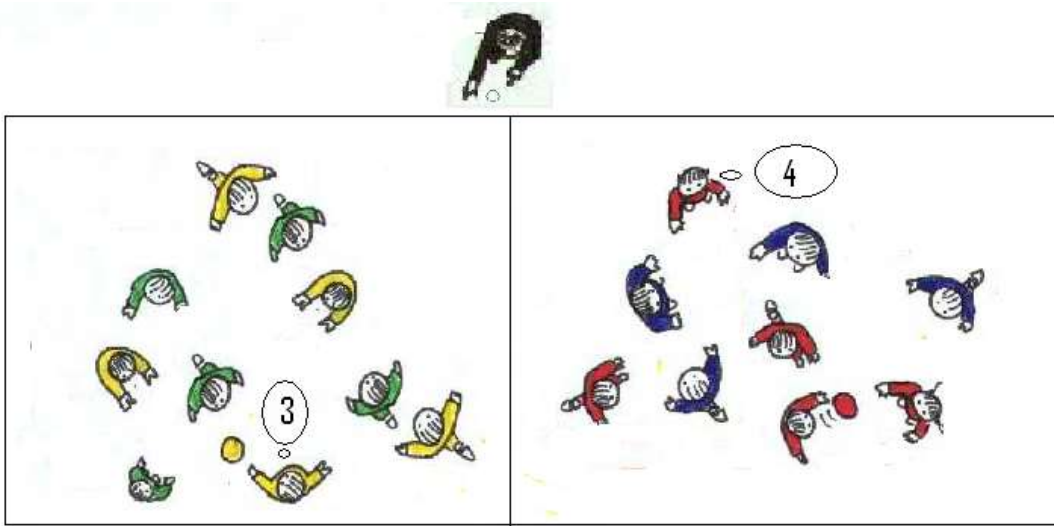
التمريرات الخمس.
نحقق خمس تمريرات متتالية رغم وجود المنافس.

عنوان الوضعية:

الهدف التعليمي:

التنظيم المادي والبشري:

يشكل الأستاذ فضائين للعب بعد تقسيم التلاميذ إلى أربع مجموعات متساوية من حيث العدد في كل فضاء. وفي وضعية تنافسية بين مجموعتين. تحاول كل واحدة منهما القيام بخمس تمريرات متتالية دون أن يلمس المنافس الكرة. عند تحقيق ذلك تحتسب نقطة في خانة المجموعة التي تحتفظ بالكرة ويشرع في العد من جديد.



المطلوب إنجازه:

- ❖ القيام بخمس تمريرات متتالية دون تمكن المنافس من اعتراضها، ودون خروجها عن حدود الملعب.
- ❖ استرجاع الكرة بشكل منظم والمحافظة عليها.

تعديلات ممكنة:

- ❖ عدد التمريرات المطلوبة.
- ❖ عدد اللاعبين.
- ❖ أبعاد مساحة اللعب.

عنوان الوضعية:

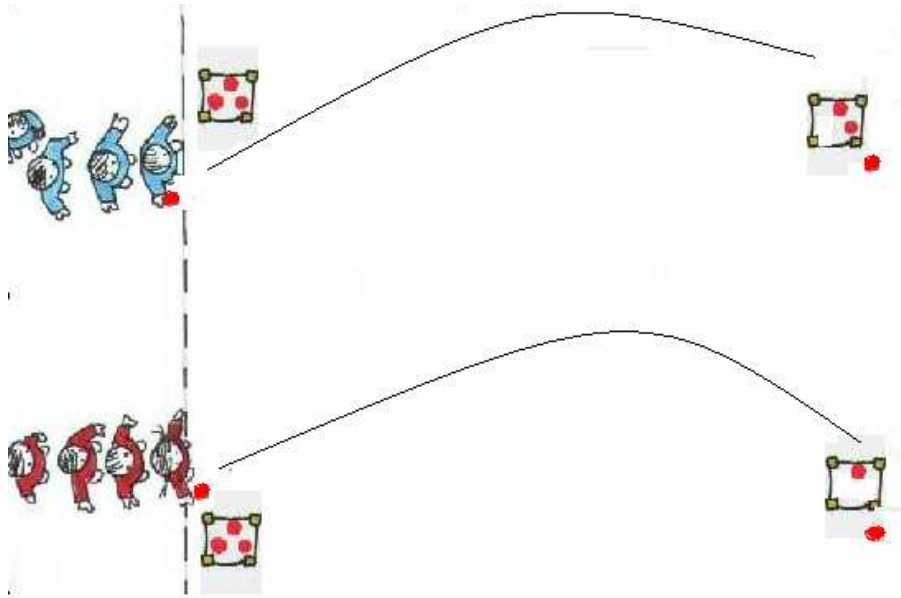
لعبة التصويب.

الهدف التعليمي:

أصوب بدقة.

التنظيم المادي والبشري:

يقسم التلاميذ إلى أربع مجموعات في فضاء توجد به ثماني علب من الورق المقوى بكل واحدة منها خمس أدوات (كرات أو قنينات بلاستيكية). عند إشارة الأستاذ يحاول كل فرد من المجموعة إدخال الأداة في الصندوق المتواجد أمام فريقه، ثم يعود إلى الخلف. والفريق الفائز هو الذي يجعل أكبر عدد من الأدوات داخل الصندوق.



5م

المطلوب إنجازه:

- ❖ التصويب بدقة نحو الصندوق.
- ❖ إدخال أكبر عدد من الأدوات في الصندوق.

تعديلات ممكنة:

- ❖ تقليص أو زيادة في المسافة الفاصلة بين الصندوق ومكان الرمي.
- ❖ الرمي مع إغماض العينين.
- ❖ استعمال أدوات مختلفة الشكل والحجم شريطة أن لا تشكل خطرا على المتعلمين.



👉 عنوان اللعبة:

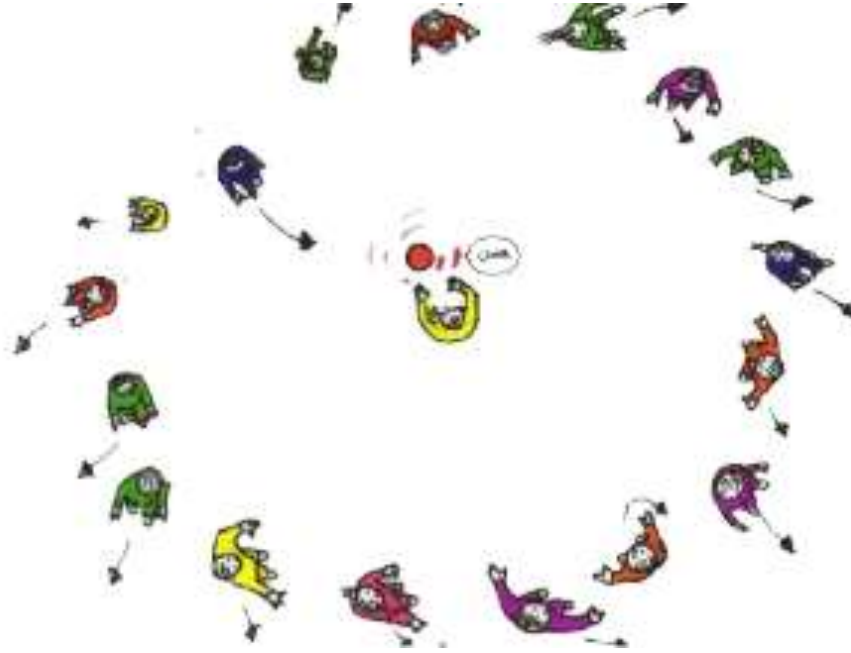
المنادي.

👉 الهدف التعليمي:

أستجيب بحركة مناسبة لمثير معين.

👉 التنظيم المادي والبشري:

يقف التلاميذ حول دائرة قطرها 10 أمتار باستثناء واحد من بينهم يدعى "المنادي"، إذ يقوم انطلاقاً من مركز الدائرة برمي الكرة إلى الأعلى ثم ينادي بصوت عال اسم زميل ما فيغادر مكانه مسرعاً صحبة باقي التلاميذ، بينما يسرع صاحب الاسم لالتقاط الكرة والصياح قائلاً "قف". عندئذ يتحتم على كل التلاميذ الوقوف، ثم يصوب المنادي عليه قذفته نحو زميل ما، إذا تمكن من إصابته يصبح التلميذ المستهدف "منادياً" من جديد، وإذا فشل في التصويب يصبح منادياً وتنطلق اللعبة من جديد.



👉 المطلوب إنجازه:

- ❖ بالنسبة للمنادي: رمي الكرة إلى الأعلى والنداء على اسم ما ثم الجري سريعاً.
- ❖ بالنسبة للمنادي عليه: الإسراع لالتقاط الكرة والنداء بكلمة "قف"، ثم التصويب نحو تلميذ ما.
- ❖ بالنسبة لباقي التلاميذ: الجري سريعاً ثم الوقوف عند سماع كلمة "قف".

👉 تعديلات ممكنة:

- ❖ قطر الدائرة.
- ❖ القفز بالرجلين معاً بالنسبة للتلاميذ عند الهروب.