

دَلِيلُ التَّرْبِيةِ الْبَدْنَةِ

للمستوى الأول والثاني من الطور الأول أساي
(خاص بالمعلم)



المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية

دَلِيلُ التَّرْبَةِ الْبَدْنَيَةِ

للمستوى الأول والثاني من الطور الأول أساي
(خاص بالمعلم)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يتضمن هذا الكتاب بحدّاذهات تربوية وضعت بعناية من أجل المساهمة في الرفع من مردودية حصص التربية البدنية بالمدرسة الأساسية علماً بأنّ عدداً لا يستهان به من الأطر في أمس الحاجة إليها لتفعيلية الحصص المقررة.

وقد روعي في إعدادها المعطيات الواقعية للمدرسة الأساسية من حيث التجهيزات والامكانيات المتوفرة كما روعي في اختيار موادها السهلة في التناول والتطبيق، فهي تعتمد أساساً على حركات وألعاب مناسبة لسن الأطفال، وقدراتهم الجسمانية والعقلية والمعرفية، وقد عززت برسوم توضيحية وتوجيهات اجرائية للتمكن من تحقيق الأهداف المتتوالحة من كلّ حصة.

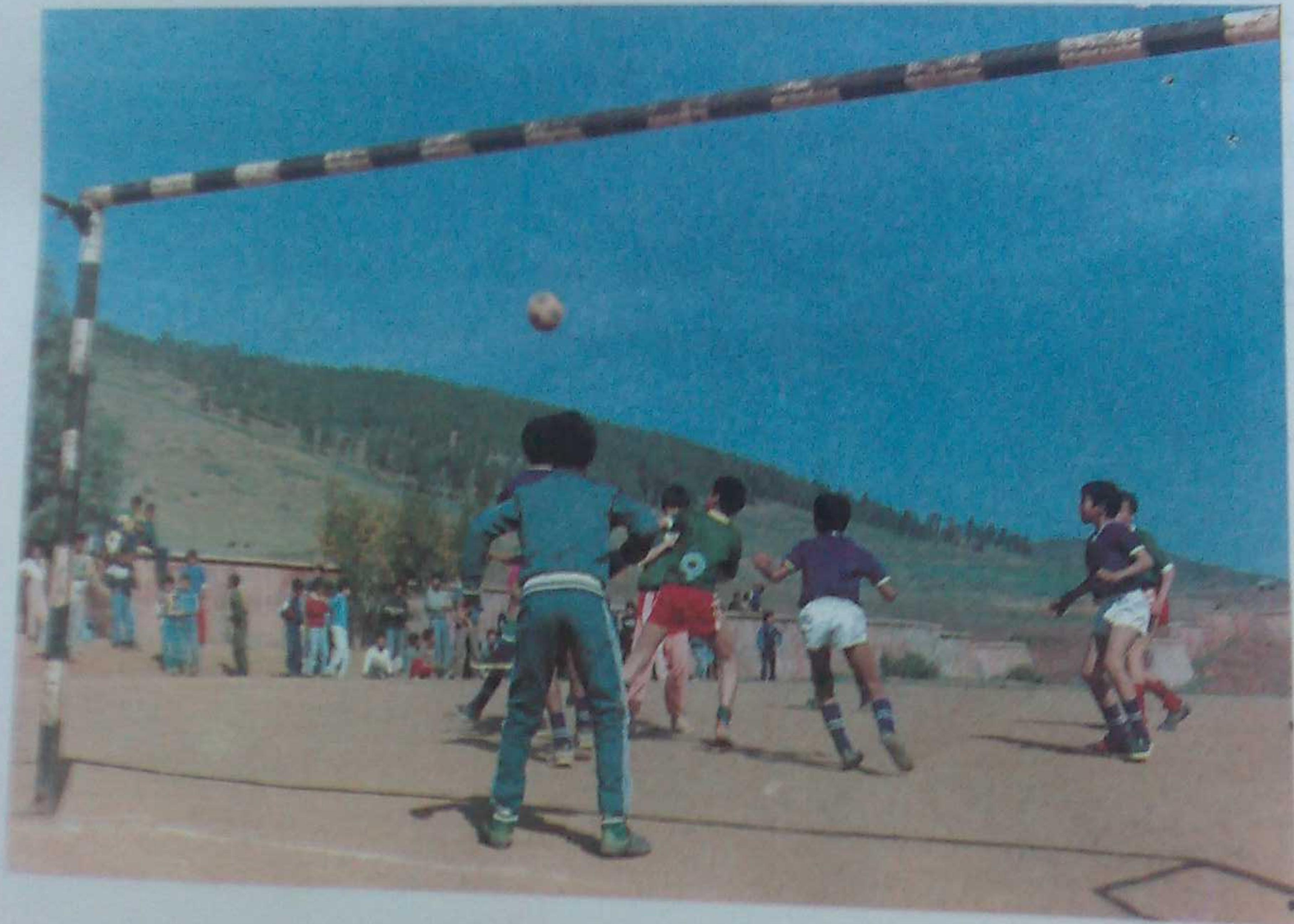
فتأمل أن يستعين رجال التعليم بهذه الجذاذات بعد أن ي Finchصوها ويتناولوها بالدرس حتى يستفيدوا منها ويتمكنوا من توظيفها على أحسن وجه في مادة التربية البدنية والرياضية المدرسية، كما نأمل أن يعملوا على تطويرها واغتناء هذا الميدان بالبحث في مصادر أخرى لسد الفراغ الحاصل في المجال المرجعي.

وسوف يعزز هذا العمل بحول الله بحدّاذات أخرى لتفعيلية برزاعي القسمين الثالث والرابع، وستتلوها الجذاذات الخاصة بالقسمين الخامس والسادس.

والله ولي التوفيق.



djabball



الرياضة والتربيـة البدنية

تعريف الرياضة والتربيـة البدنية :

عندما نتحدث عن الرياضة فإنـا نعني ذلك النشاط البدني الذي يستهدف الحصول على نتائج معينة من خلال مباريات ومسابقات رياضية، كتحطيم أرقام قياسية، وإبراز مهارات فردية أو جماعية بواسطـة «النخبـة» وعندما نتحدث عن التربيـة البدنية فإنـا نعني النشاط البدني التربوي الذي له الصلة الوثيقـة بالأسلوب التربوي العام والذـي يرمـي إلى بلورة قدرات الفرد الجسمـية والعقلـية بواسطـة تمارين وأنشـطة خاصة تـوقـظـ فيه تذوق اللعب، وتحملـ الجهد والثـابـرةـ، وقوـة الإرادـةـ، وغـيرـهاـ من العـصـفاتـ النفـسـيةـ والـخـلـقـيـةـ والـاجـتـاعـيـةـ.

الأهداف العامة للتربيـة البدنية :

إنـ الأهدافـ التـربـيـةـ الـبدـنيـةـ تحـتلـ حـيزـاـ هـاماـ حـسـنـ بـحـمـوعـ الـأـهـدـافـ التـيـ تـرمـيـ إـلـىـ تـحـقـيقـهاـ الـعـمـلـيـةـ التـرـبـوـيـةـ التـعـلـيمـيـةـ التـيـ تـسـعـيـ إـلـىـ إـعـدـادـ المـواـضـعـ الـعـصـائـعـ الـقـادـرـ عـلـىـ التـكـيفـ معـ الـحـيـاةـ وـمـتـطـلـبـاتـهاـ.

وـمـنـ جـمـلـةـ هـذـهـ الـأـهـدـافـ ماـ يـلـىـ :

1) تـسـميـةـ الـقـدـراتـ الـجـسـمـيـةـ :

- تـنشـيطـ الـأـجـهـزـةـ الـكـبـرـىـ لـلـجـسـمـ (ـالـجـهاـزـ التـنـفـسيـ وـالـدـورـةـ الدـمـوـيـةـ).
- تـنشـيطـ الـجـهاـزـ الـعـصـيـيـ وـتـعـويـدهـ عـلـىـ الـاسـتـجـابـةـ السـرـيـعـةـ أـمـامـ حـالـاتـ مـعـيـنةـ.
- الـوـقـاـيـةـ مـنـ التـشـوهـاتـ التـيـ قدـ تـصـبـبـ الـجـسـمـ تـيـعـيـجـةـ الـعـادـاتـ الـخـاطـئـةـ كـأـثـرـ الجـلوـسـ عـلـىـ المـقـاعـدـ عـنـ الـكـتـابـةـ وـالـقـراءـةـ وـكـذـلـكـ حـلـ بـعـضـ الـأـدـوـاتـ الـمـدـرـسـيـةـ.

— تـقـوـيمـ وـتـروـيـضـ أـعـضـاءـ الـجـسـمـ الـمـصـابـ.

— تـقـوـيـةـ الـعـضـلـاتـ وـمـرـوـنةـ الـمـفـاـصـلـ.

2) تـسـميـةـ الـمـلـكـاتـ الـعـقـلـيـةـ :

- انـ النـشـاطـ الـحـرـكيـ ليسـ مـقـصـورـاـ عـلـىـ النـاحـيـةـ الـبـدـنيـةـ فـقـطـ، بلـ يـصـاحـبـهـ قـدـرـ منـ التـفـكـيرـ وـالـتـرـكـيزـ، مـاـ يـسـاعـدـ الـفـردـ عـلـىـ التـعـلـيلـ، وـالتـحلـيلـ وـالـبـحـثـ عـلـىـ الـخـلـولـ الـهـنـاسـيـةـ، وـاستـعـمالـ الـخـبـرـاتـ، وـالـتـجـارـبـ السـاـبـقـةـ.

وـمـنـ هـذـهـ الـمـنـطـلـقـ، تـضـعـفـ الـقـرـيمـةـ التـرـبـيـةـ لـلـرـياـضـةـ، مـاـ تـحدـدـهـ مـنـ تـقـدـمـ فيـ مـسـتـوـيـ التـفـكـيرـ، وـتـدـفعـ بـالـمـارـسـ إـلـىـ أـنـ يـوـقـعـ بـيـنـ ثـوـقـةـ وـيـنـ الـمـرـاكـزـ الـعـصـيـيـةـ الـأـسـاسـيـةـ، فـيـكتـسـبـ مـنـ خـلاـلـهـ مـهـارـاتـ مـعـيـنةـ، تـمـكـنـهـ عـنـ طـرـيـقـهـ تـكـوـينـ أوـ تـطـوـيرـ مـهـارـاتـ آـخـرىـ.

الإنسان الاجتماعي بطبيعة، والنمو الاجتماعي لن يتأتي إلا باكتساب الفرد لأنواع السلوك الذي يساعدة على التفاعل مع الجماعة، بالاعتماد على التعاون والتنافس الجماعي، وذلك ما تساعد الرياضة على اذكائه عن طريق الألعاب الجماعية والمسابقات المتنوعة، والتي تجعل الفرد يبذل كل جهده لصالح فريقه.

— إن التربية البدنية هي أهم وسيلة للدعوة للإخاء وأسهل السبيل لتوطيد العلاقات والصداقة بين الأفراد فيهم تسعى إلى بث السلوك الاجتماعي السليم، والقيم الأخلاقية التي تؤدي إلى التعايش، وحسن المعاملة.

ولذلك فقد قدر الباحثون قيمة التربية البدنية باعتبارها مسرحا مليئا بشتى الأنشطة التي تجعل الفرد ينصرف إليها بما يملأ من تعطش ورغبة في ممارستها بشكل طبيعي، لكي يحسن تنفسه وجهازه العضلي، بهدف حفظ الصحة، وتحقيق التوازن للجسم والعقل، ويشعر بالغبطة عند إتقان حركة من الحركات الرياضية التي يتجلّى فيها القوام الكامل بين حركاته، وجهود الجماعة مما يقوي فيه النشاط المنزه عن الأنانية، وينخلق فيه روح التعاون، وإرادة التضامن والطموح إلى السبق والمنافسة.

الأهداف النوعية للتربية البدنية بمرحلة التعليم الأساسي :

إن العقل والجسم يمثلان وحدة متكاملة ويعملان في انسجام وتوافق، وكل عنصر منها يؤثر في الآخر، وانطلاقاً من ذلك فإن التربية البدنية مادة مهمة، ونشاط أساسى في العملية التربوية، حيث تستهدف مساعدة المتعلم على النمو المتكامل من النواحي الجسمية والعقلية والوجدانية والاجتماعية، لكي يصبح مواطنا صالحا، ذا شخصية متزنة، ليجاري السلوك، متعاونا متجاجا، مساهما في النهوض بالمجتمع وتطوره.

والتربية البدنية بعنتيتها بالنمو الجسمى والعقلى تساهم في دعم عمليات التعلم عن طريق الأنشطة المتنوعة ويمكن إجمال هذه الأهداف فيما يلى :

— اكساب المتعلمين الكفاءة الجسمية التي تتناسب ومرحل النمو ليكونوا قادرين على التكيف مع الحياة.

— العناية بصحة المتعلمين عن طريق تربية أجسامهم من خلال تمارينات بسيطة ومتنوعة ترمي إلى تهذيب القوام وأكسابه القوة والمرونة.

— تدريب المتعلمين على الطاعة والقيادة الصالحة مما ينمى فيهم روح المسؤولية والعمل الجماعي.

— اشباع رغبات المتعلم من خلال ما يقدم له من أنشطة مختلفة، فيختار ما يتناسب ويتناء مع امكاناته ومتطلباته.

— تنمية روح المنافسة الفردية والجماعية عن طريق تنظيم المباريات التي تعد من أهم الوسائل التربوية المساعدة على توجيهه وتهذيب المتعلم:

— تنمية الانتباه والتركيز من خلال ممارسة المتعلم الأنشطة الرياضية مما يساعدة على القيام بالمبادرات الناجحة تجاه الحالات والمواقف المختلفة.

توجيهات عامة :

إن الغرض الأساسي من التربية البدنية والرياضية في المدرسة الابتدائية لا يتمثل في تلقين المتعلمين تقنيات رياضية متخصصة ولا القيام بحركات تتطلب مجهودات جسمية وقدرات عالية تحتاج إلى ضبط وإتقان دقيقين، وإنما يقع التركيز على الحركات الرياضية البسيطة والألعاب التنشيطية المتنوعة.

ولتحقيق ذلك يتعين العمل بما يلي :

- 1) الاعتماد على الجانب التنشيطي والحركات البسيطة.
- 2) الإمام الكافي بالأهداف التربوية التي يراد تحقيقها من خلال كل درس.
- 3) إعداد بطاقة لكل درس كا هو الشأن في سائر المواد.
- 4) تهيء المساحة الخاصة بالألعاب مع إحضار الأدوات الازمة قبل الشروع في العمل.
- 5) مراعاة أحوال الطقس أثناء مزاولة الأنشطة الرياضية، حيث أن المتعلمين في هذا السن تكون حساسيتهم شديدة، ومناعتهم ضعيفة.
- 6) الاهتمام بعنصر التشويق والتشجيع بإتاحة فرص التفاس والتباري بين الأفراد والجماعات.
- 7) جمل المتعلمين على تنظيف أطرافهم بعد الانتهاء من حصة التربية البدنية.

مراحل الدرس :

يقسم درس التربية البدنية والرياضية إلى ثلات مراحل أساسية :

1) السخين :

ويتم بواسطة جري حفيق مصحوب بحركات رياضية بسيطة، وألعاب هادفة ترمي إلى تشغيل الأجهزة الكبرى للجسم من الدورة الدموية وعملية التنفس، وتستغرق مدة الرزمنية خمس دقائق ويمكن تضليلها حسب الطقس ومن التلاميذ.

وعلى العموم تستمر هذه المرحلة التمهيدية إلى أن تكتسب أجسام المتعلمين حرارة كافية تؤهلهم للمرحلة الموالية.

2) المرحلة الرئيسية :

يتناول فيها المعلم الأنشطة المقررة في الحصة التي ينبغي أن تعتمد أساساً على حركات رياضية وألعاب جماعية هادفة حالية من التقنيات المعقدة، يمارس فيها المتعلّم المسابقات والمنافسات الجماعية والفردية التي تستهدف ترويض العضلات وتنمية الأجهزة الكبرى للجسم.

3) المرحلة الختامية :

يُعمل في هذه المرحلة على العودة إلى الأدوار في مدة تتراوح في ما بين خمس وعشرين دقيقة حسب طبيعة الدرس، والجهد المبذول ويتم ذلك بواسطة حركات حفيفة تجمع بين المشي البطيء، وعملية التنفس في استرخاء وطلقة.

البرنامج :

لقد وقع التركيز في البرنامج على مجموعة من الألعاب التي تكتسي صبغة تربية أساسية، تتلاءم مع قدرات المتعلمين ورغباتهم، وتفسح أمامهم مجال الاختيار والتصريف والابتكار.

ومن أجل ذلك اعتمد في مواده على حركات وتمارين رياضية وألعاب فردية وجماعية ركز فيها على ما يلي :

- التنظيم والانضباط.
- السرعة.

- التوازن.
- الوئـبـ.
- التحكم.
- الاتسـادـ.
- سرعة الاستـجاـدةـ.
- التعاون.

التمرينات الرياضية :

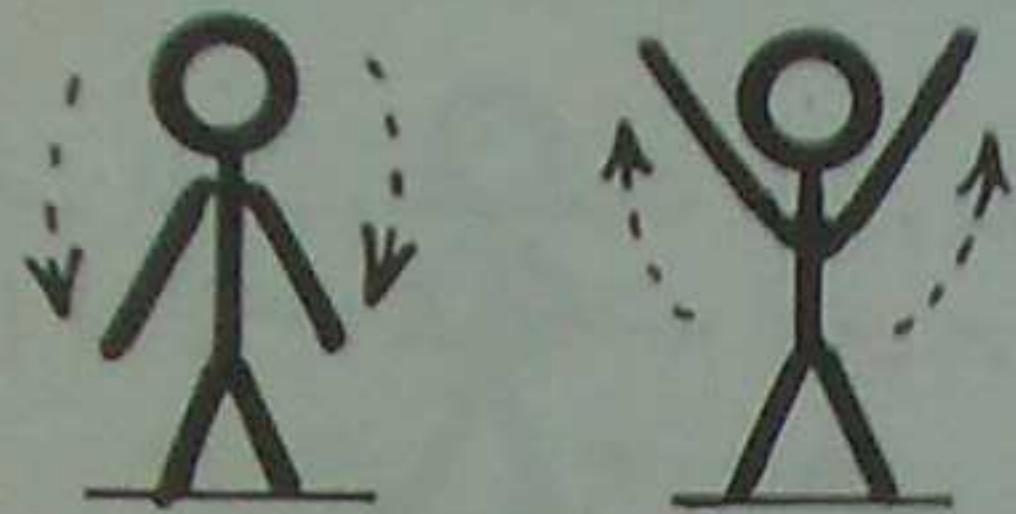
هي مجموعة من الحركات التي تساعد على تسمية الأجهزة الكبرى للجسم، فتكتسبه القوة والمرنة ومن أجل ذلك تضمنت المذاولات مجموعة من التمرينات البسيطة الملائمة لهذه المرحلة من الطفولة، فعلى المعلم أن يختار منها ما يناسب حصة الدرس مع مراعاة التنويع حتى يتحقق التدريب الشامل لأجزاء الجسم.

ولكي يبلغ التمرين الرياضي الهدف المنشود يتبع المعلم أن يضع الخطوات التالية :

- تقديم الأمثلة التوضيحية للتمرينات الرياضية اختارها ليتمكن المتعلمون من فهم و معرفة المطلوب منهم.
- الحرص على إصلاح الأخطاء التي قد تتبع أثناء حركات المتعلمين.
- تحديد عدد الحركات الواجب القيام بها في كل تمرين مع تتبع مراحل التنفيذ (من 5 إلى 10 حركات في كل تمرين حسب صعوبته).
- الحرص على تحصيص فترة للاستراحة من حين لآخر تستغل في النجارة عملية التنفس.



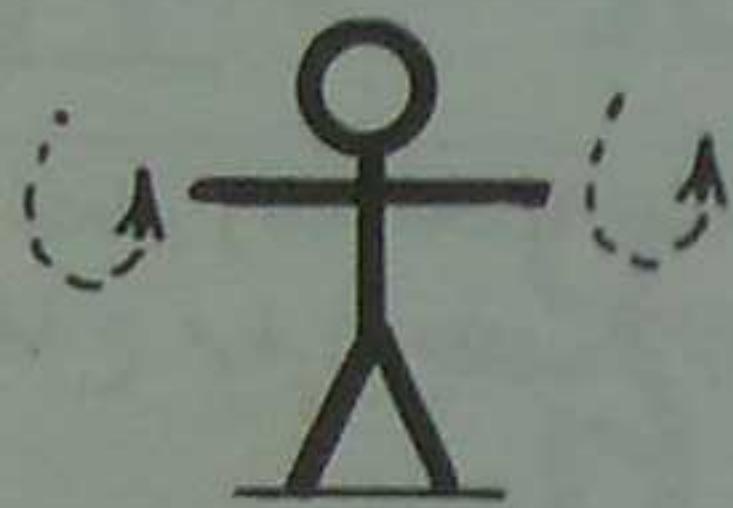
١) تدريبات الدراجين



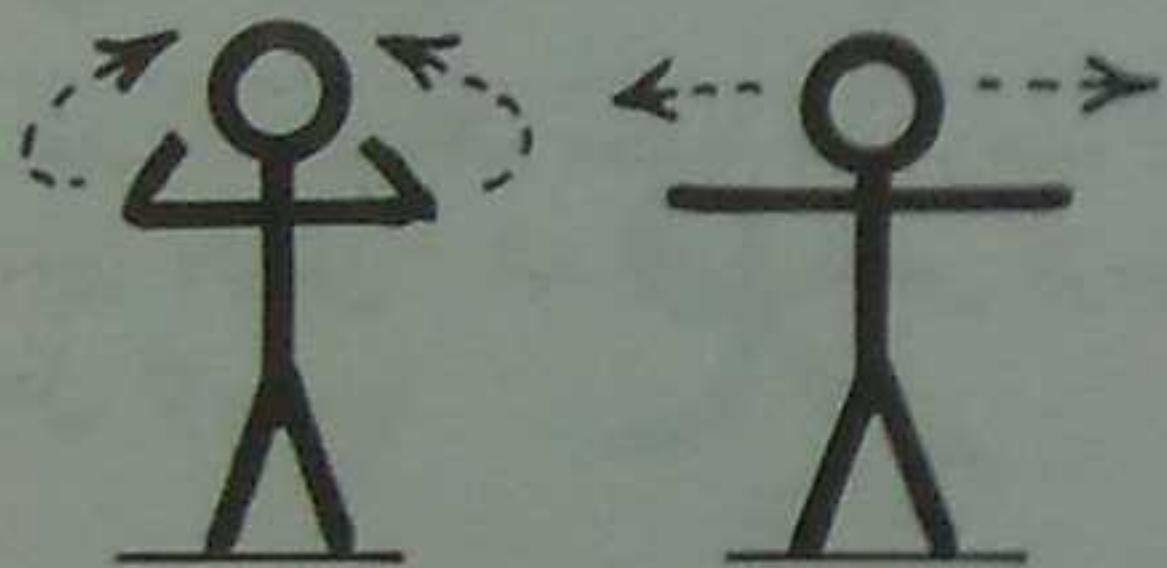
- ١) تقليد الطائر : يقف المتعلم وقفة ممددة ويحرك ذراعيه من أعلى إلى أسفل كحركة جناحي الطائر.



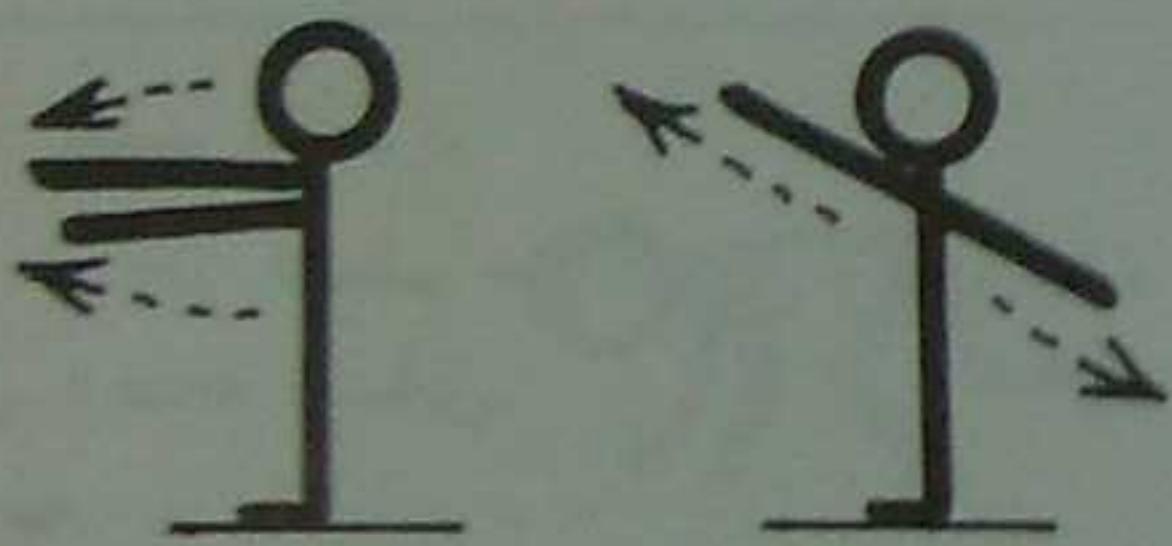
- ٢) تقليد الطاحونة الهوائية : يقف المتعلم كما هو الشأن في الحركة السابقة ويحرك ذراعيه في شكل دائري (الذراع العلوي من أعلى إلى أسفل والآخر من أسفل إلى أعلى).



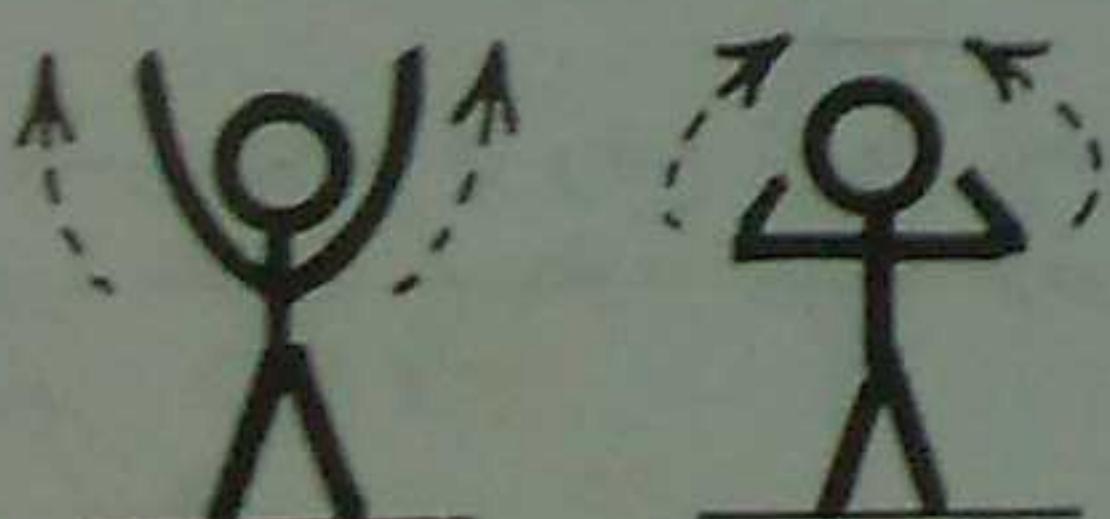
- ٣) يقف المتعلم وقفة ممددة مادا ذراعيه على شكل أفقي مع فتح الرجلين ويسرع في تحريك الدراجين على شكل دائري.



- ٤) يقف المتعلم كما هو الشأن في الحركة السابقة ثم يشرع في تبني الدراجين مع وضع اليدين على الكتفين، ثم يسعلهما.

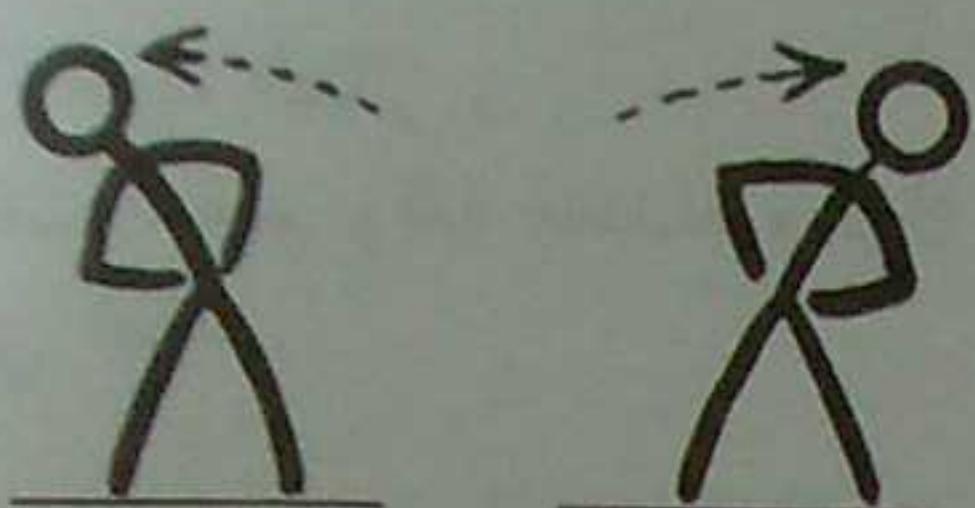


- ٥) يحافظ المتعلم بنفس الوقفة ثم يشرع في مد ذراعيه إلى الأمام مع ضم يديه ثم فصلهما.

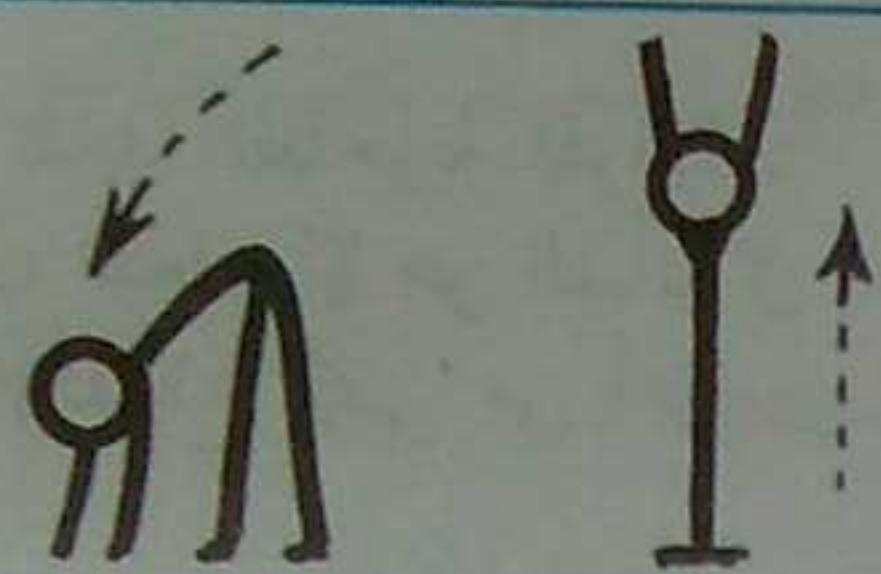


- ٦) يقف المتعلم وقفة ممددة مع وضع اليدين على الكتفين، وعند النداء يرفع ذراعيه إلى أعلى ثم يبكرر الحركة.

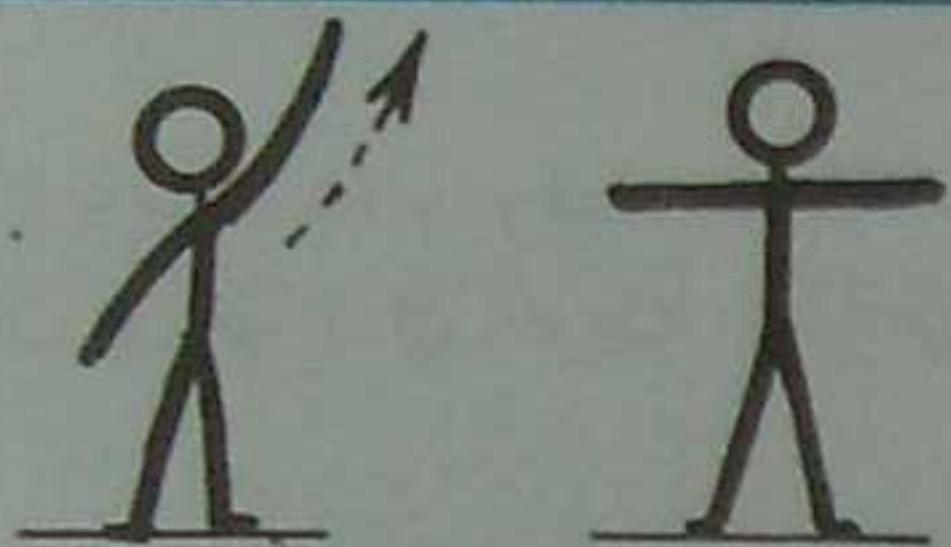
2) تمارينات الجذع



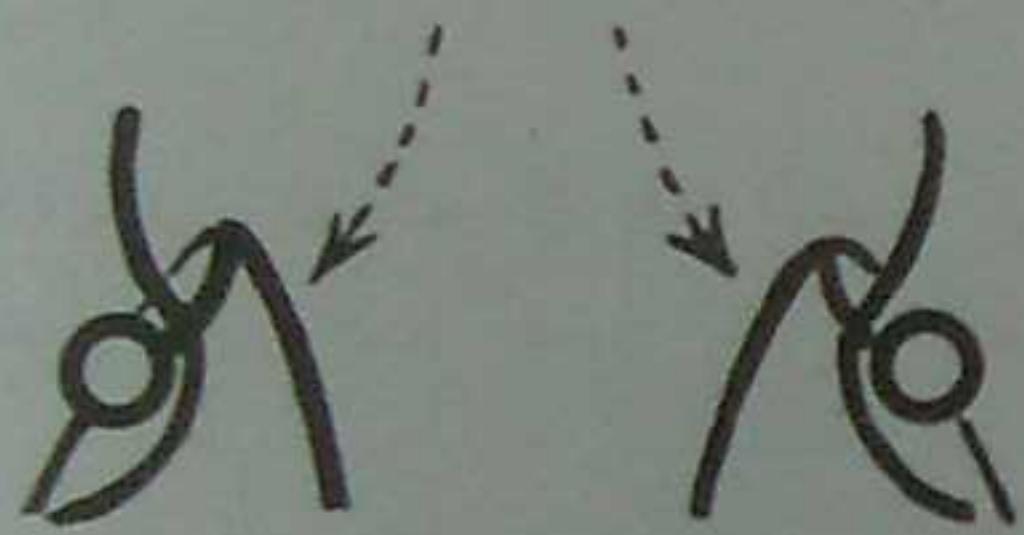
يقف المتعلم وقفه معتدلة فاتحا رجليه وواضعها يديه على خاصرتيه، ثم يشرع في الإنحناء إلى الجانب الأيمن مرة وإلى الجانب الأيسر مرة أخرى.



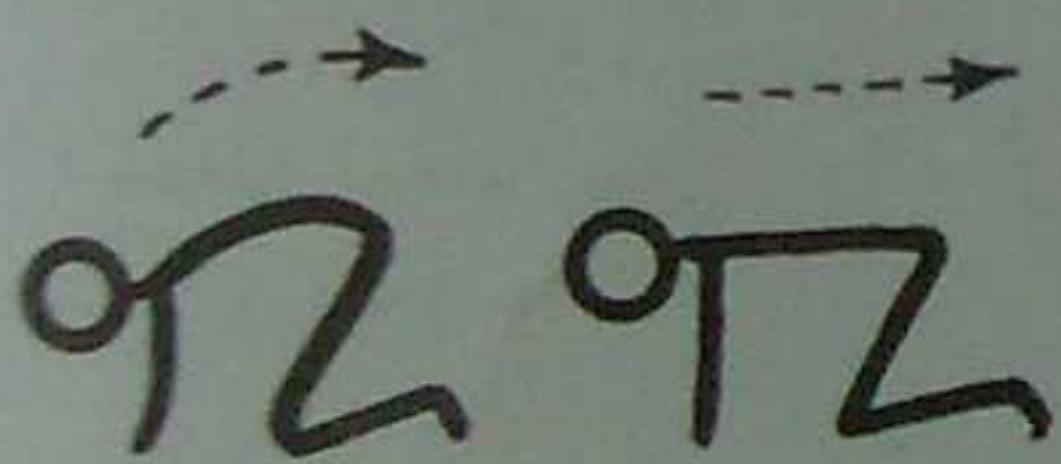
يقف المتعلم وقفه معتدلة رافعا ذراعيه وعند النداء ينحني إلى الأمام للمس الأرض باليدين، ثم يعود إلى وضعه الأول.



يقف المتعلم وقفه معتدلة فاتحا رجليه وذراعيه، وعند النداء يشرع في تحريك الجذع مرة إلى اليمين ومرة إلى اليسار مستعينا بالذراعين.



يقف المتعلم وقفه معتدلة فاتحا رجليه ثم ينحني إلى الأمام مع تبادل لمس القدمين باليدين : اليد اليمنى تلمس الرجل اليسرى واليد اليسرى تلمس الرجل اليمنى.

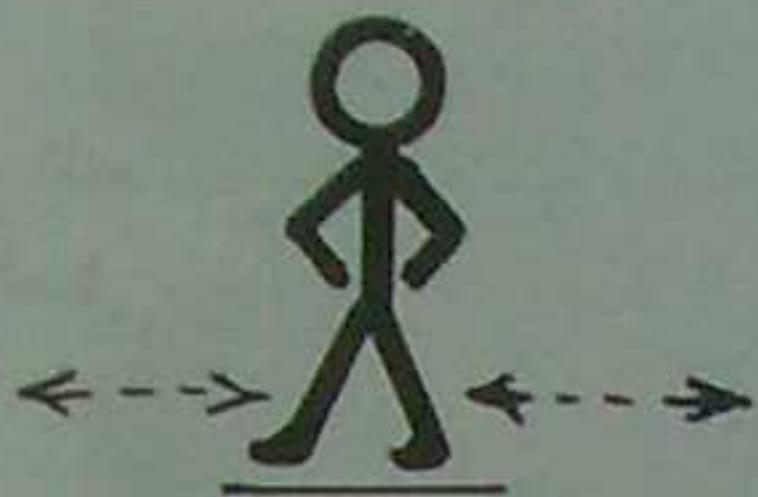


تقليد القط : يرتكز المتعلم على اليدين والركبتين، وعند النداء يقوس ظهره ثم يعود إلى وضعه السابق.

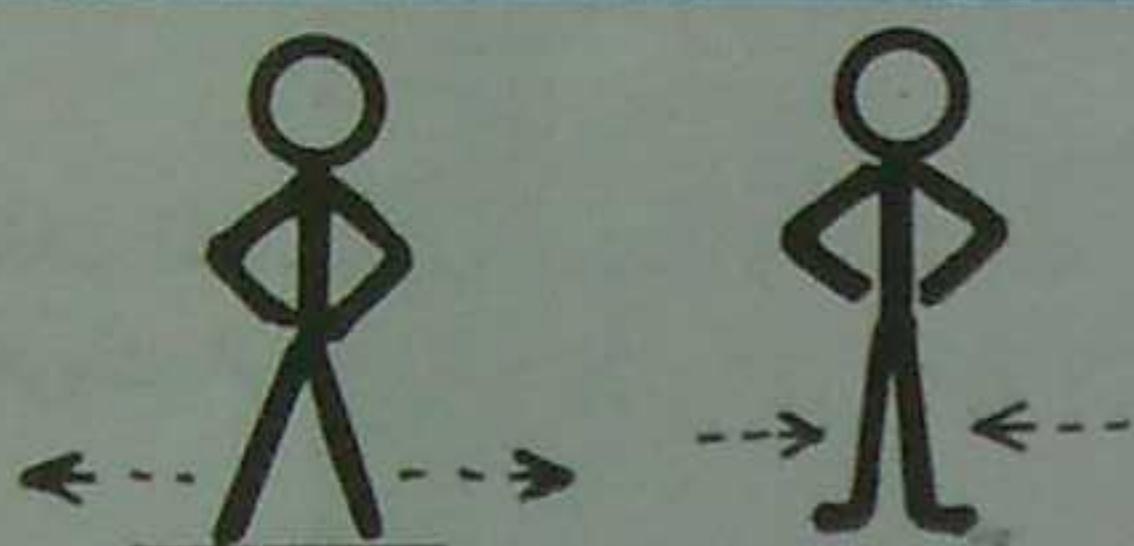


يجلس المتعلم في وضع تربيعي (جلسة الخياط) فيقوم بعملية الشهيق وظهوره معتدل، ثم يتلوها بعملية الزفير مع الارتخاء وتقويس الظهر إلى الأمام.

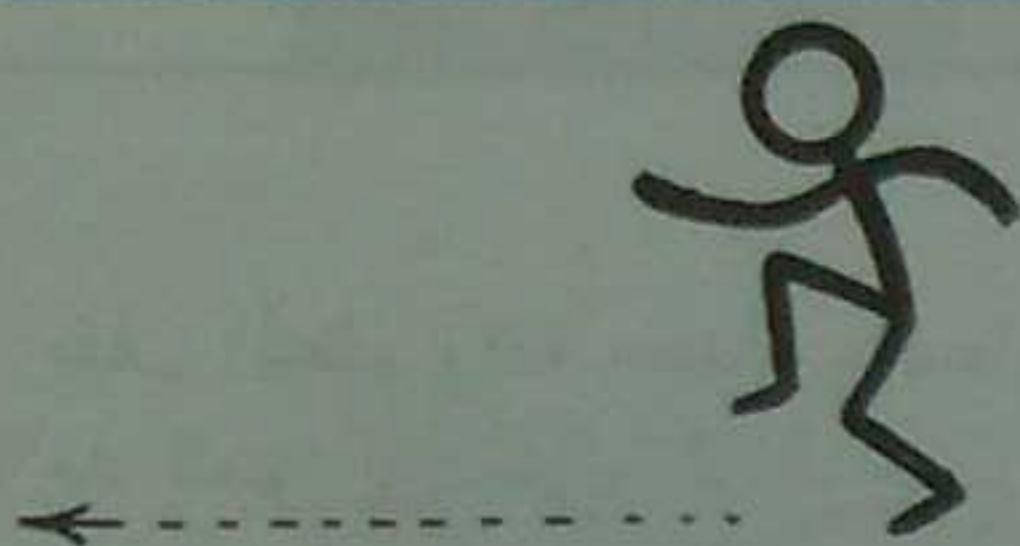
3) تمارينات الرجلين



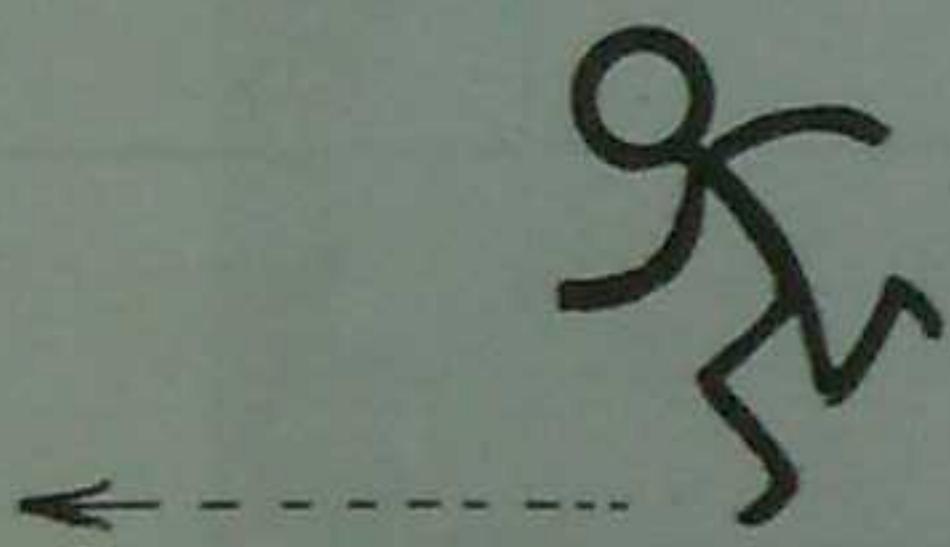
تقليل المقص : يقف المتعلم وقفه معتدلة مع فتح الرجلين (اليمنى إلى الأمام واليسرى إلى الخلف) وعند الإشارة يشرع في القفز بتقديم اليسرى إلى الأمام والرجوع باليمنى إلى الخلف، وتكرر العملية 10 مرات.



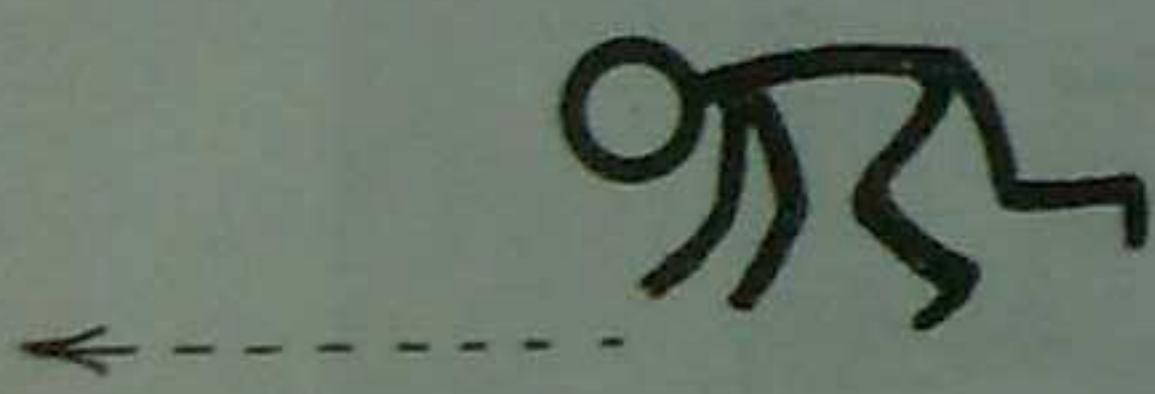
يقف المتعلم وقفه معتدلة واضعا يده على خاصرته ثم يشرع في القفز في عين المكان مع فتح الرجلين وضمهم باستمرار.



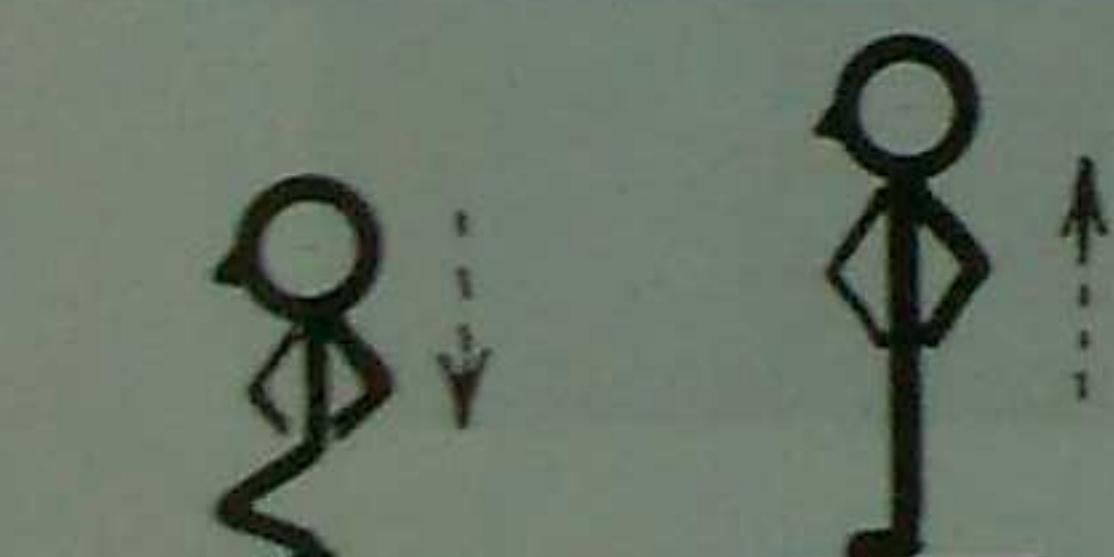
يهب المتعلم جريا خفيفا مع رفع ركبتيه بالتوازي بمحاداة الصدر.



يتเคลل المتعلم في مسافة ما بين 10 و 15m على رجل واحدة (مرة على الرجل اليمنى في المسافة المذكورة ومرة على الرجل اليسرى).



يمشي المتعلم على أربع (اليدان والرجلان) مقلداً مشية الحيوان في مسافة ما بين 10 و 15m.



يقف المتعلم وقفه معتدلة واضعا يديه على خاصرته وعند النداء ينحني على ركبتيه ثم يعود إلى الاعتدال.

4) تمارينات العنق



يقف المتعلم وقفه معتدلة وأضعافاً يديه على خاصيته، وعند النداء يشرع في ثني العنق بإمالة الرأس مرة إلى الأمام ومرة إلى الخلف في إيقاع بطيء.



يقف المتعلم وقفه معتدلة وأضعافاً يديه على خاصيته وعند النداء يشرع في تحريك الرأس مرة إلى العين ومرة إلى اليسار في حركة بطيئة.



يقف المتعلم وقفه معتدلة وأضعافاً يديه على خاصيته وعند النداء يشرع في مد العنق إلى أعلى، ثم الرجوع به إلى الوضع الأصلي.

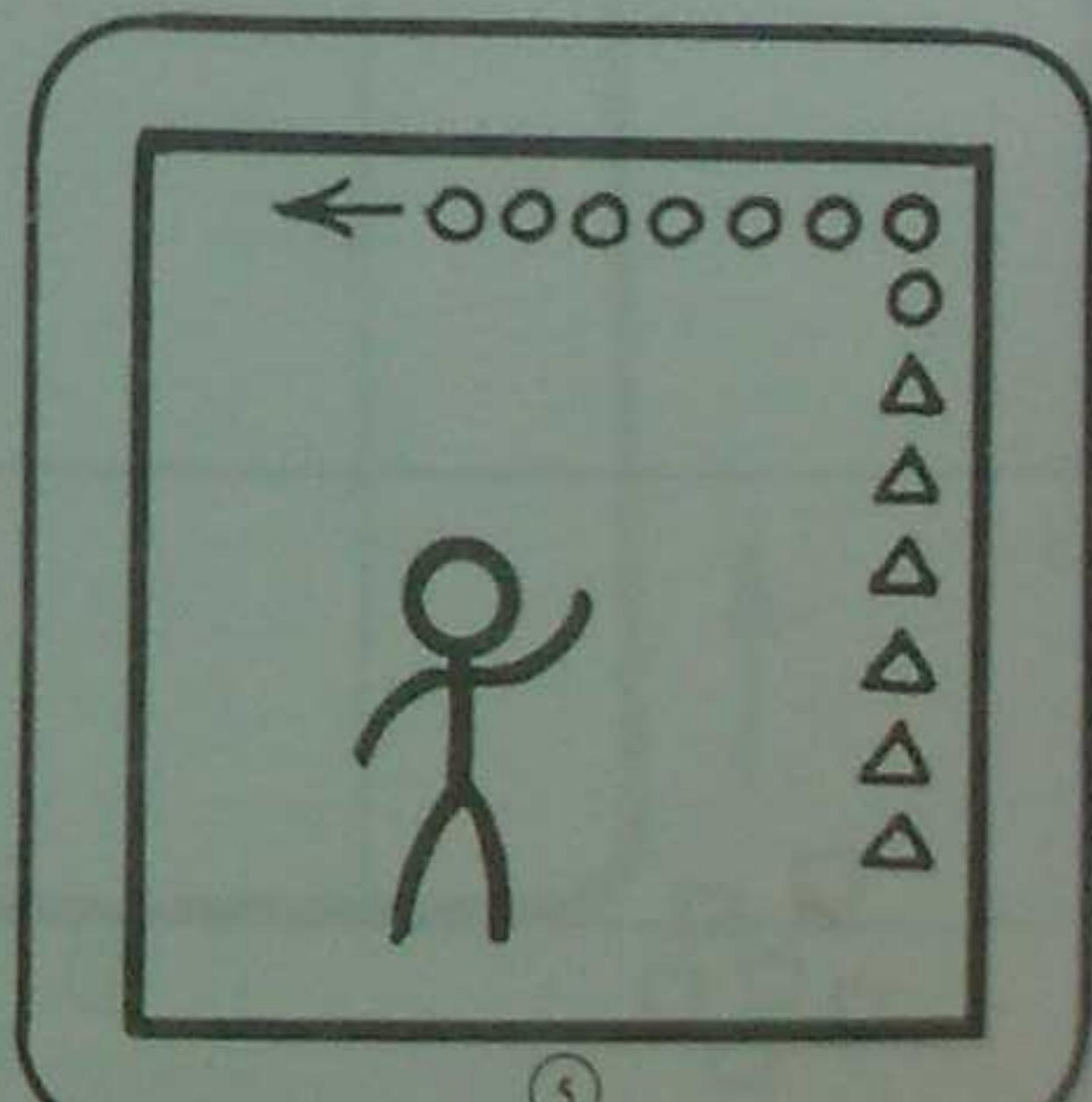
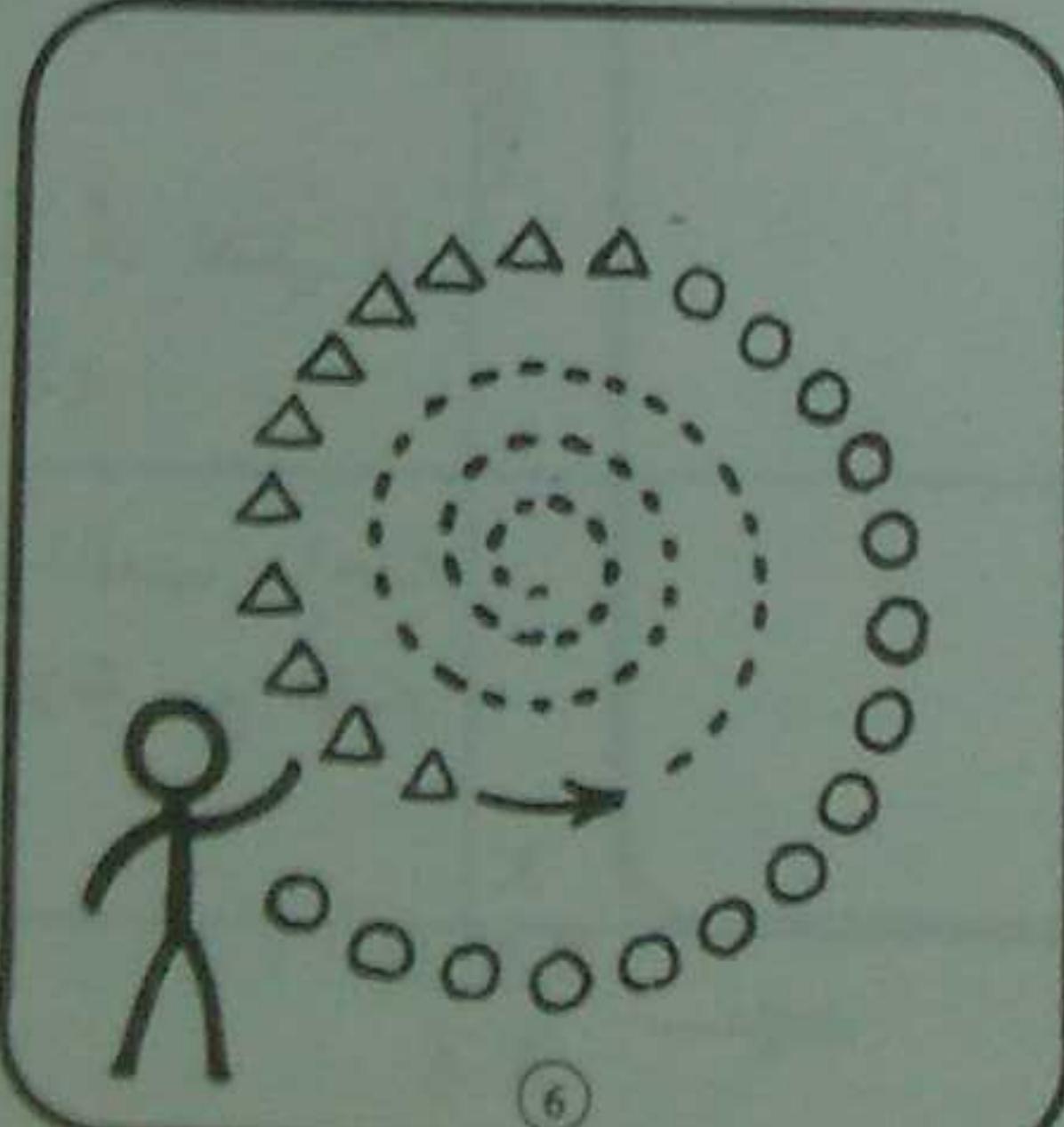
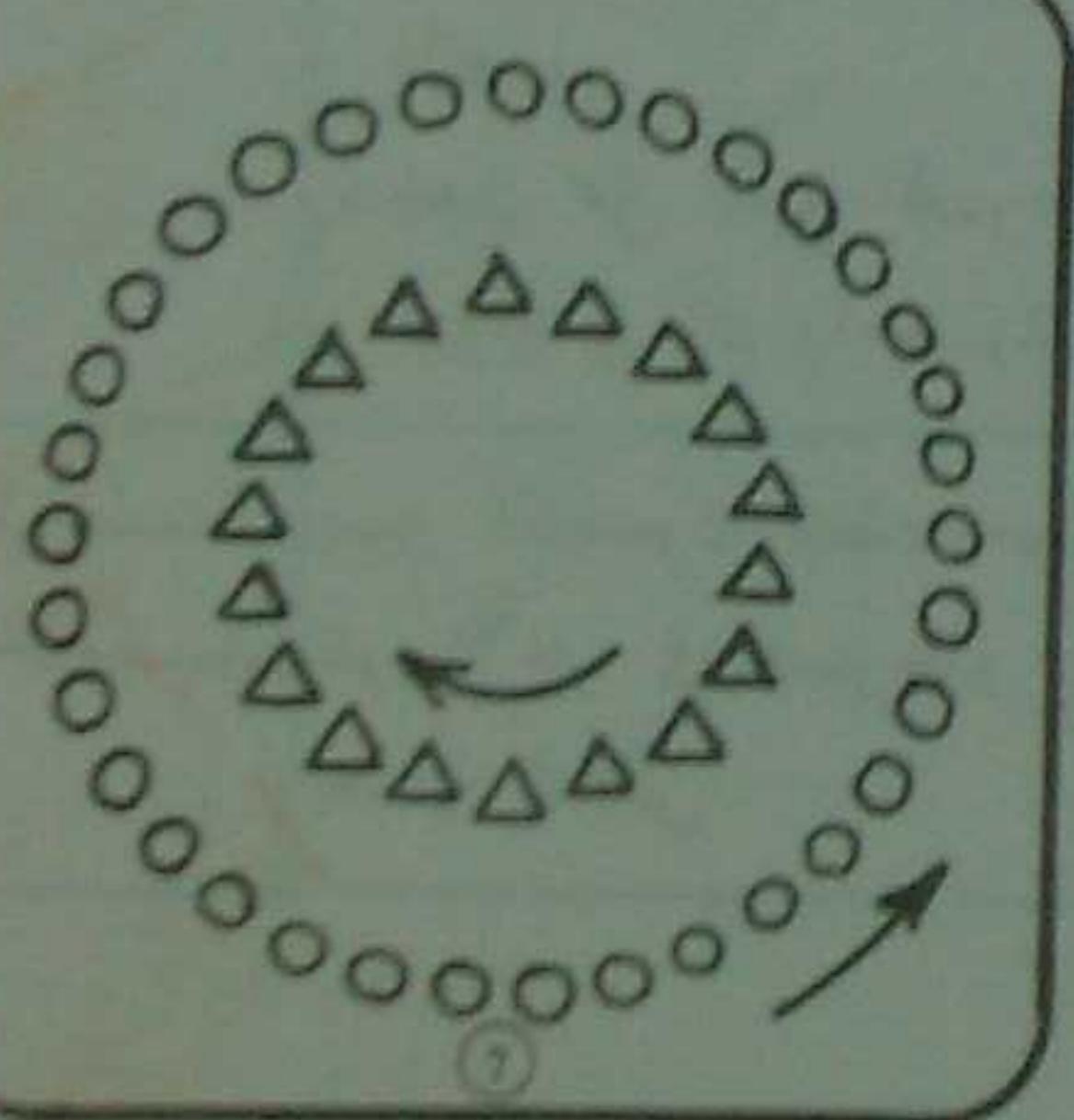
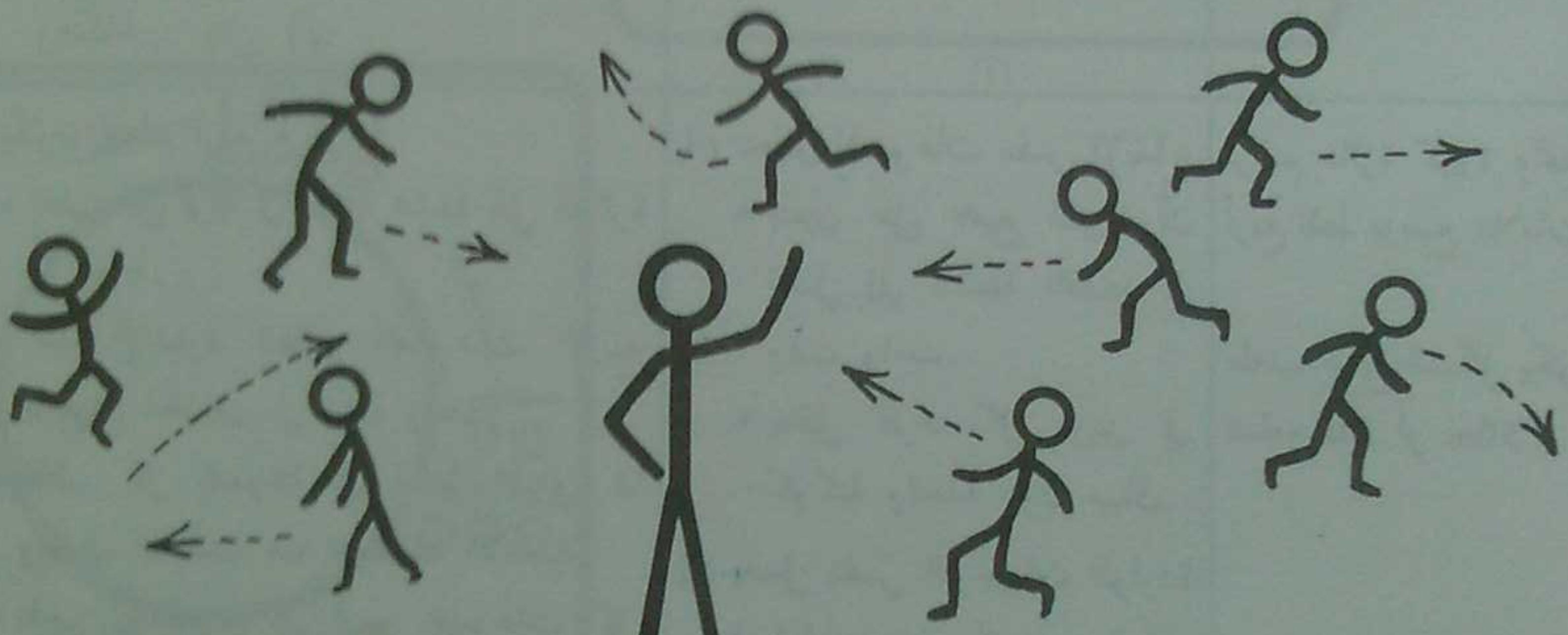
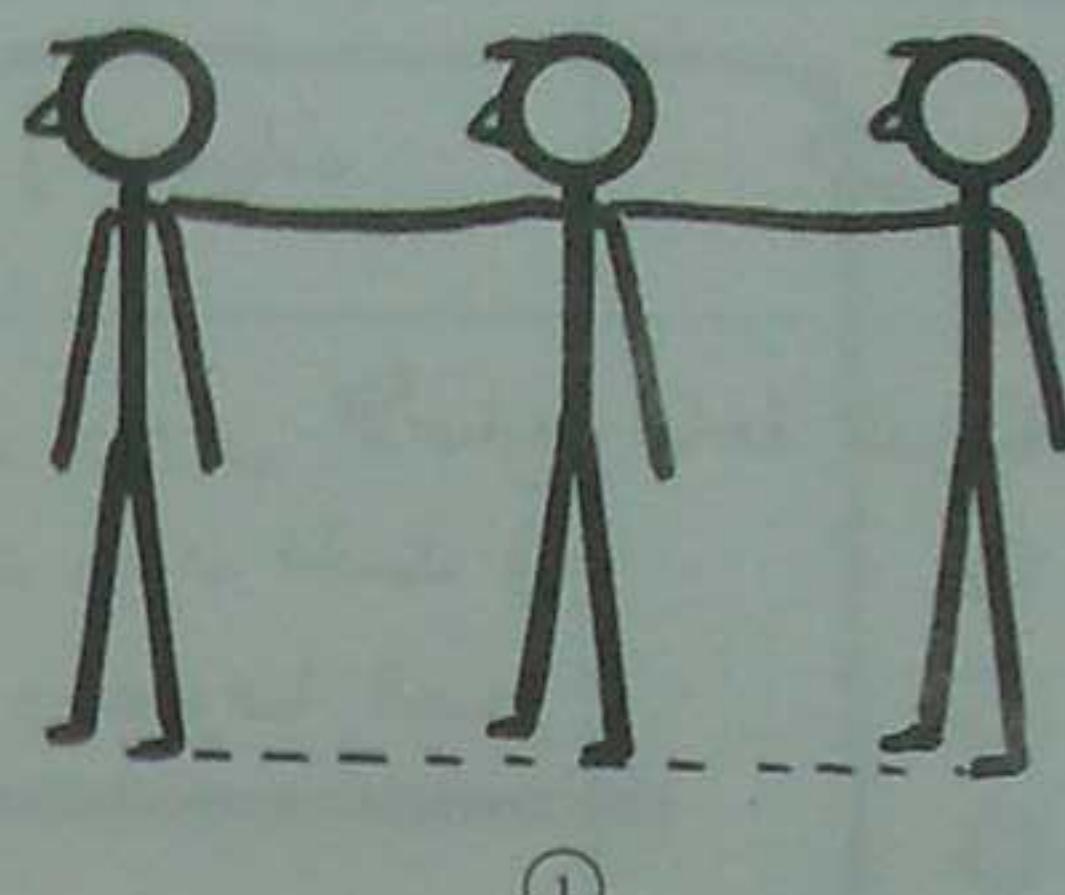
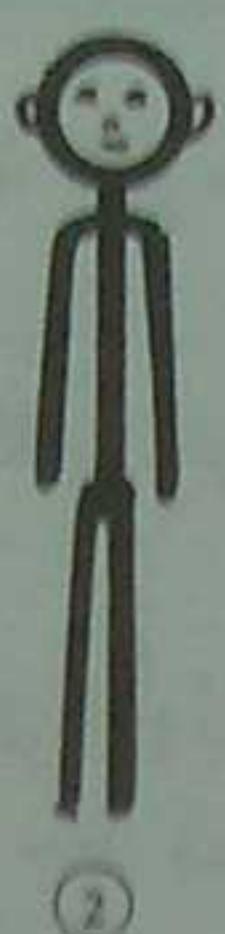




التنظيم والانضباط

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة	<ul style="list-style-type: none"> يكون المعلم أربع مجموعات مع تسميتها والاحتفاظ بها طيلة السنة الدراسية. يقوم المتعلمون بهذه الحركات في بداية كل درس. يكون الجري حراً وبدون اجهاد. تكرر عملية الجري ثلاث أو أربع مرات حتى يتم التسخين. 	<p>1) حركات تنظيمية :</p> <ul style="list-style-type: none"> اليد على الكتف : يضع كل متعلم يده اليمنى على كتف صديقه الموجود أمامه (ش 1). اعتدال : يقف كل متعلم وقفه معتدلة بضم الساقين وبسط الذراعين على طول الجسم (ش 2). راحه : يقف كل متعلم وقفه معتدلة مادا رجله اليسرى قليلاً إلى الأمام، ومساكا يديه خلف الظهر (ش 3). <p>2) يجري المتعلمون داخل ملعب محدد في جميع الاتجاهات وعند النداء يعود الجميع إلى تنظيم الصفوف (ش 4).</p>	التسخين
تؤدي جميع العمليات في ساحة المدرسة.	<ul style="list-style-type: none"> يشرع المتعلمون في الجري واحداً تلو الآخر، ويتعين ترك مسافة 1m بين الواحد والآخر. يقف المتعلمون عند وصولهم إلى نقطة المركز، ثم يشكلون نصف دائرة في عين المكان ثم يعودون في اتجاه معاكس وفي شكل حلزوني. يجب إعطاء فترة استراحة من حين لآخر مصحوبة بعملية التنفس. 	<p>1) يجري المتعلمون حول الملعب بإيقاع متوسط وعند الإشارة يجب تغيير الاتجاه (ش 5).</p> <p>2) لعبة الحلزون.</p> <p>3) يجري المتعلمون في خط حلزوني وعند الإشارة يعودون في اتجاه معاكس (ش 6)</p> <p>4) يجري المتعلمون على شكل دائرين متداخلتين في اتجاه واحد ثم في اتجاه معاكس (ش 7) ..</p>	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون ببطء حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس	المرحلة الختامية

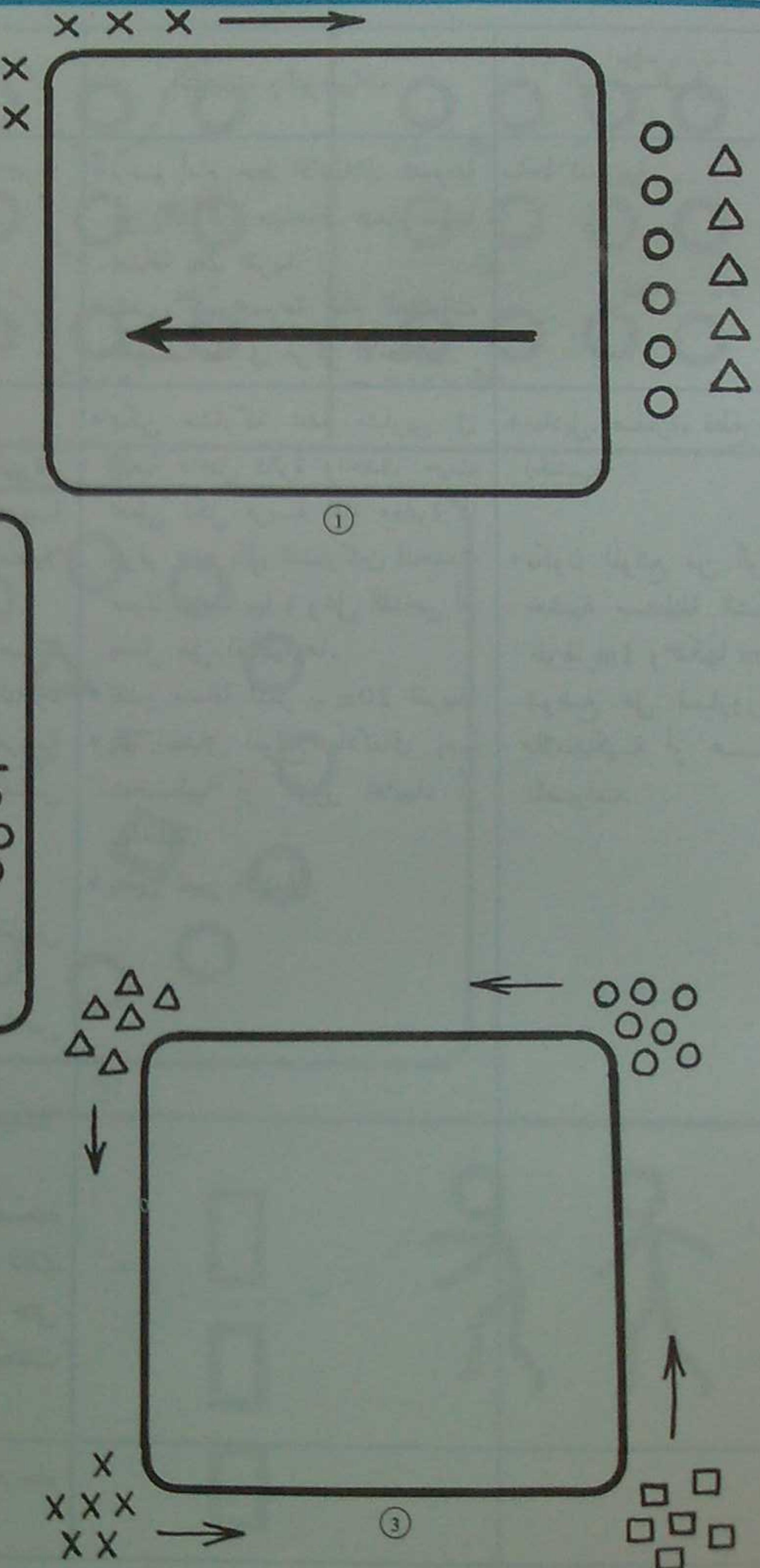
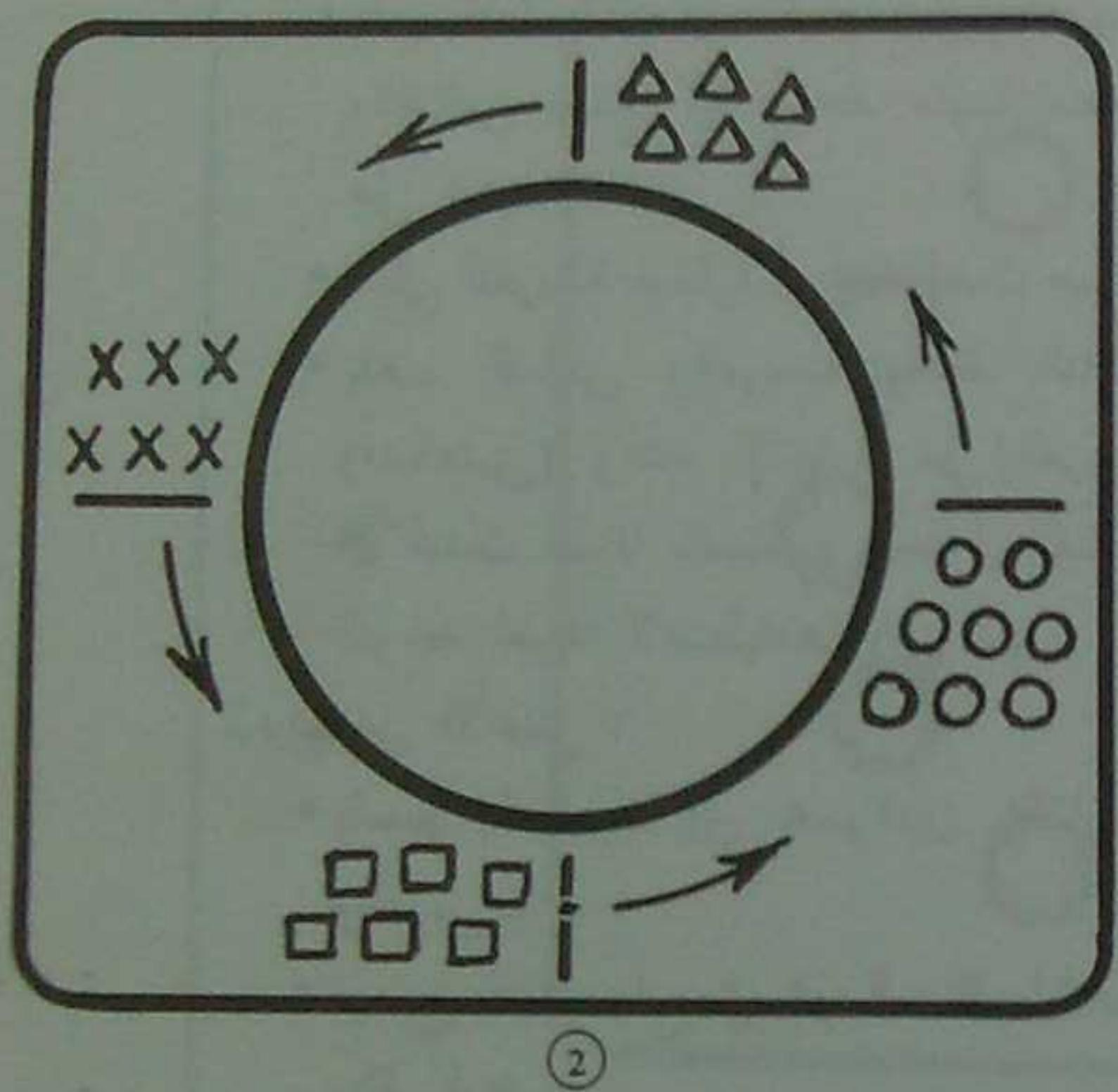
التنظيم والانضباط



الجري المنظم

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة	يتم الجري على رؤوس الأصابع والمشط، على أن يكون الجسد في حالة استرخاء وخصوصا الصدر والكتفان.	<ul style="list-style-type: none"> يكون المعلم أربع فرق تقف على عرض ملعب مستطيل الشكل. عند الإشارة ينطلق الفريق الأول بالجري الخفيف وعند وصوله إلى خط النهاية يعود بالمشي البطيء ليقف وراء الفريق الأخرى وتعطى الإشارة إلى الفريق الموالي. وهكذا... (ش 1). 	التسخين
رسم دائرة كبيرة وتحدد أربع نقاط بوضع علامات. ملعب مربع الشكل يكون ضلعه 20 أو 30m.	<p>(1) تنطلق المجموعات بنفس الإيقاع</p> <ul style="list-style-type: none"> يتبعن على جميع الفرق أن تصل إلى النقطة المحددة في وقت واحد. ينتقل أفراد كل فريق في كوكبة واحدة دون سباق. <p>(2) يعمل بنفس التوجيهات الواردة فيما قبل وينبغي تخصيص فترات للاستراحة من حين لآخر.</p>	<ul style="list-style-type: none"> يكون المعلم أربع فرق. توقف كل فرقة في نقطة محددة على الدائرة المرسومة. عند الإشارة تنطلق المجموعات الأربع بالجري الخفيف في اتجاه واحد. توقف كل مجموعة في الخط الموالي لها والذي انطلقت منه المجموعة الأمامية. يقف المتعلمون في أربع مجموعات كل واحدة في زاوية من زوايا ملعب مربع. عند الإشارة تنطلق جميع المجموعات بالجري الخفيف في اتجاه واحد حول الملعب. يتبعن على جميع المجموعات أن تصل إلى الزوايا في آن واحد (ش 3). 	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون يبطء حول الملعب واحدا تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس	المرحلة الخاتمية

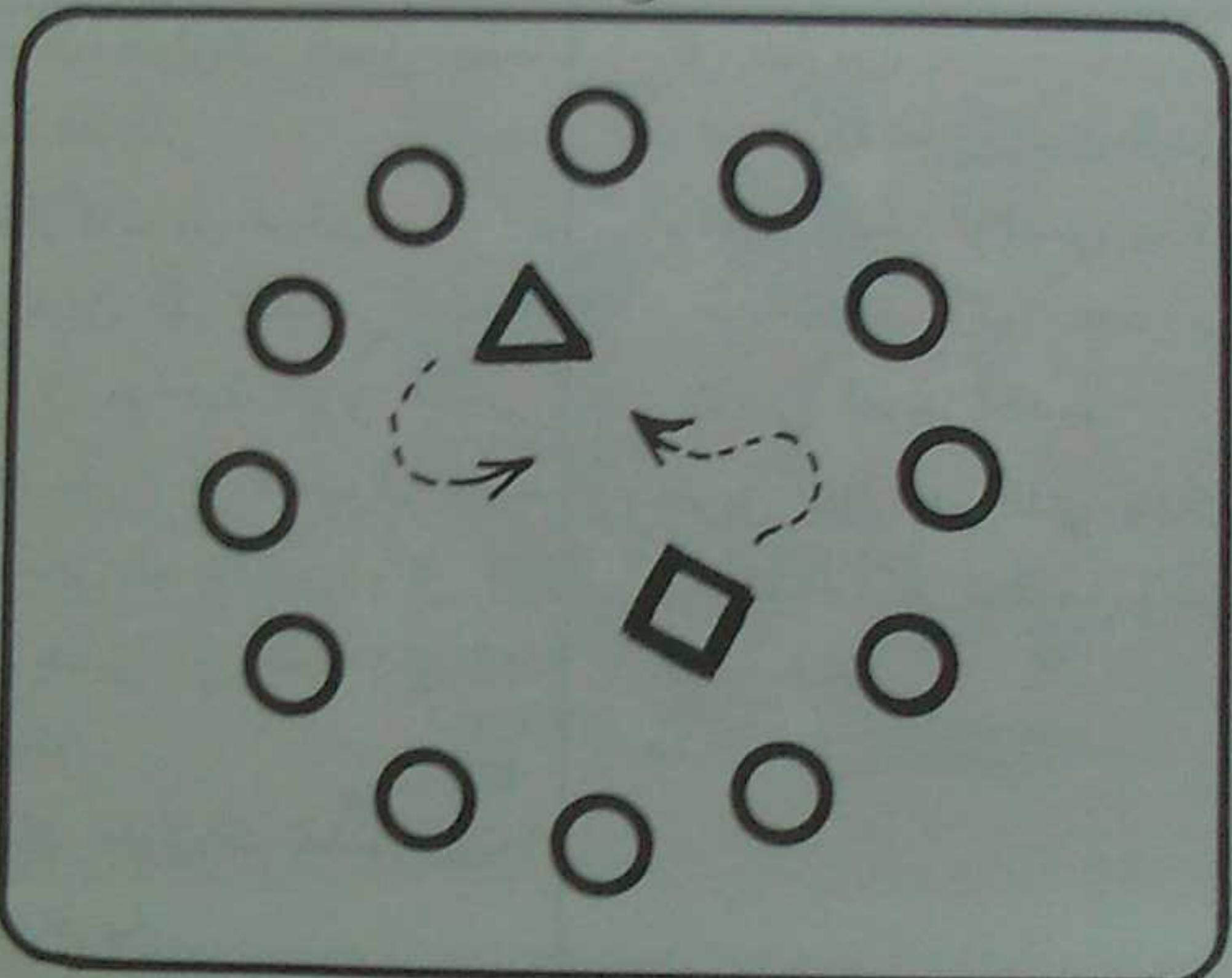
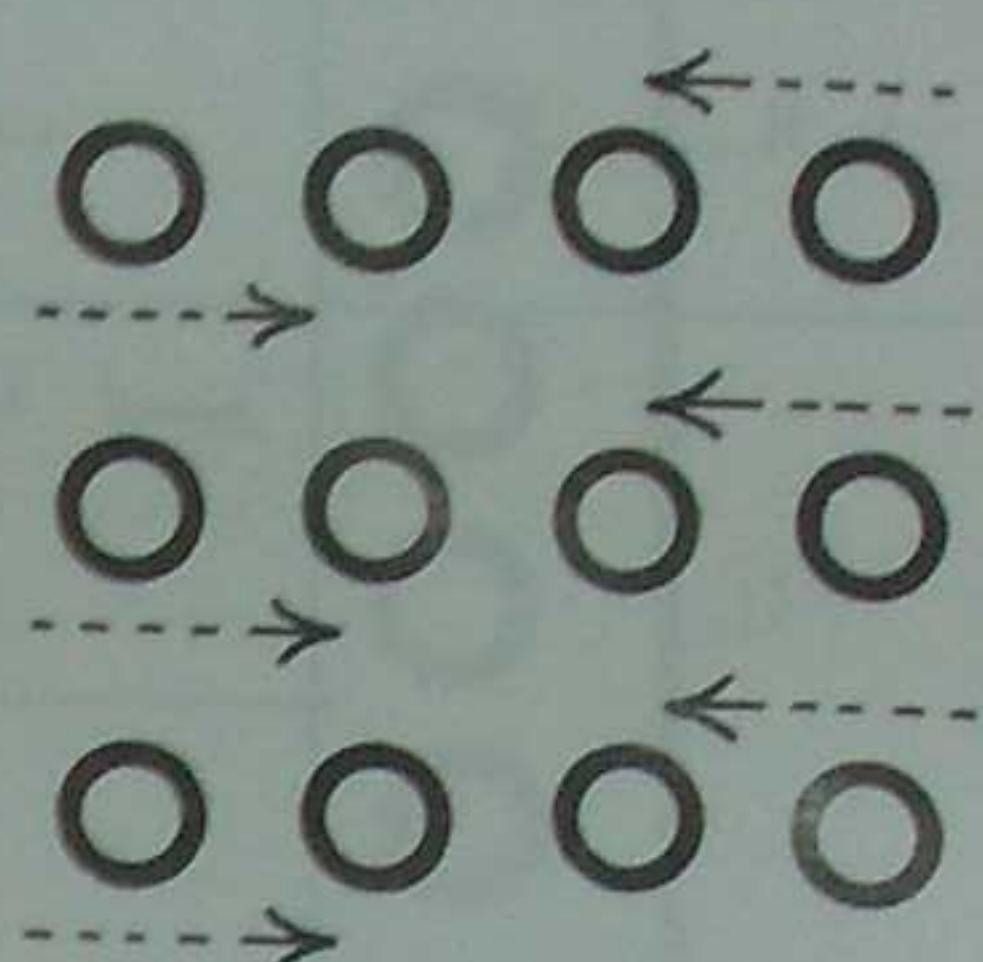
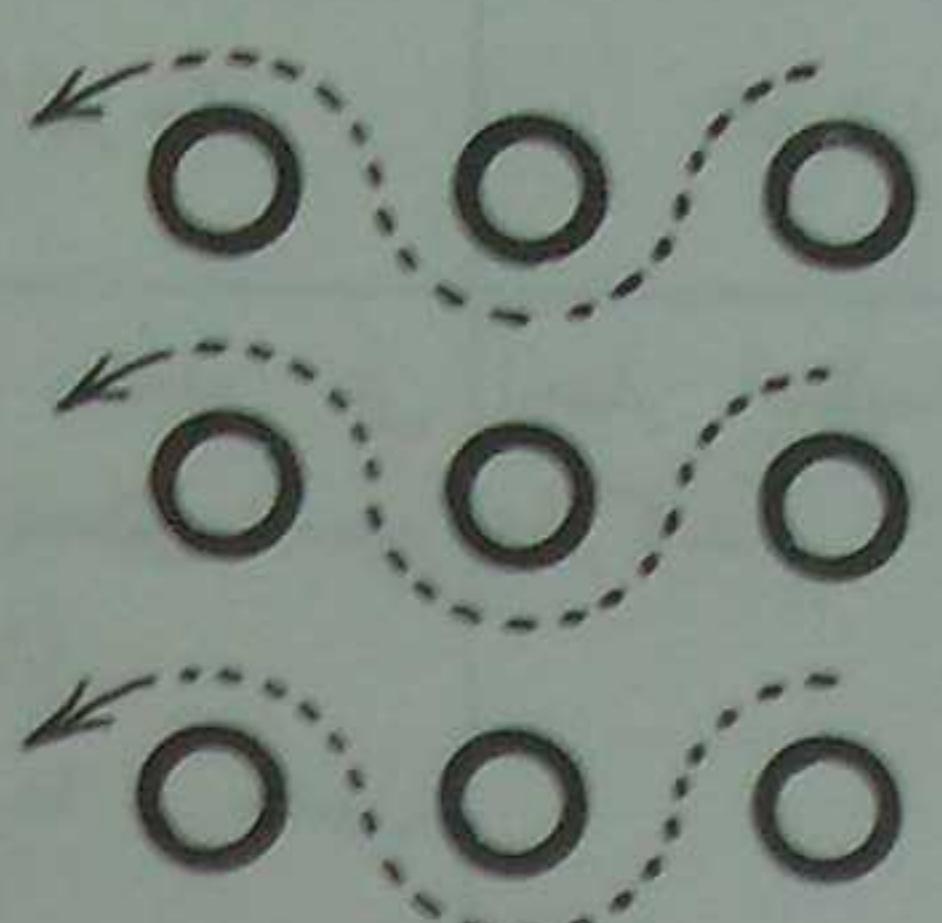
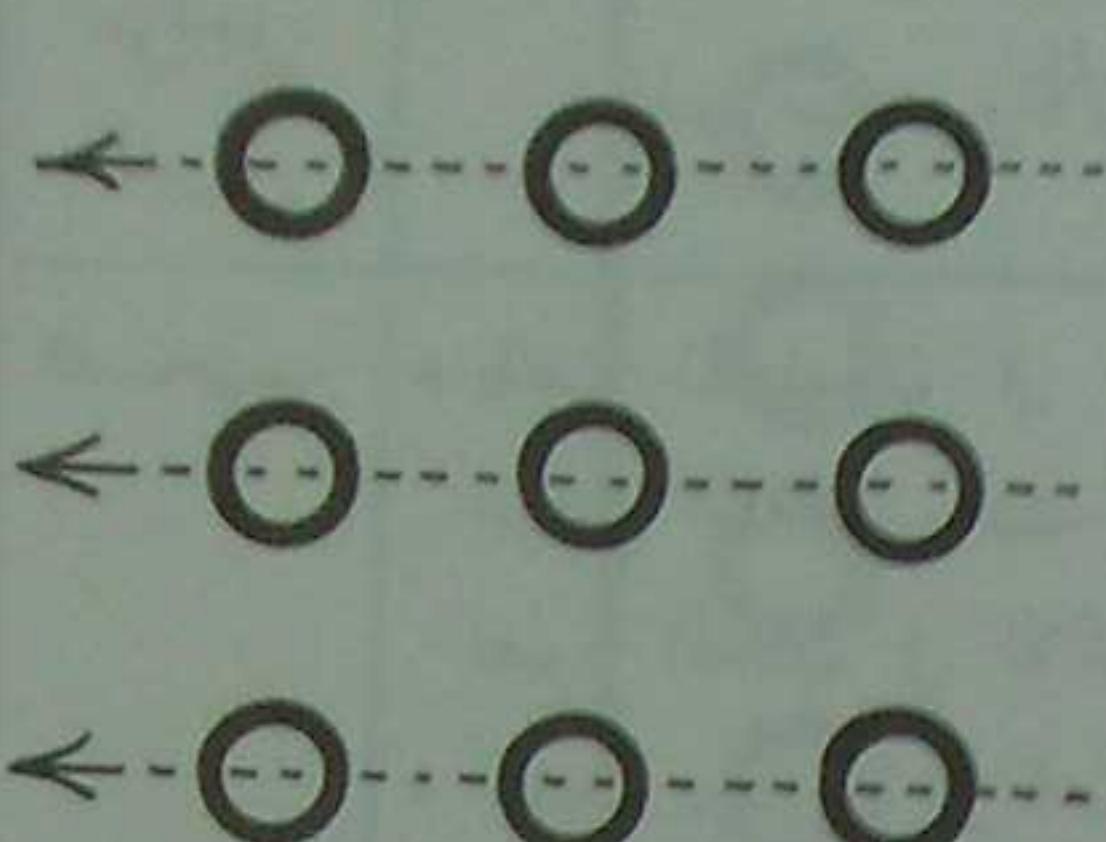
اجري المنظم



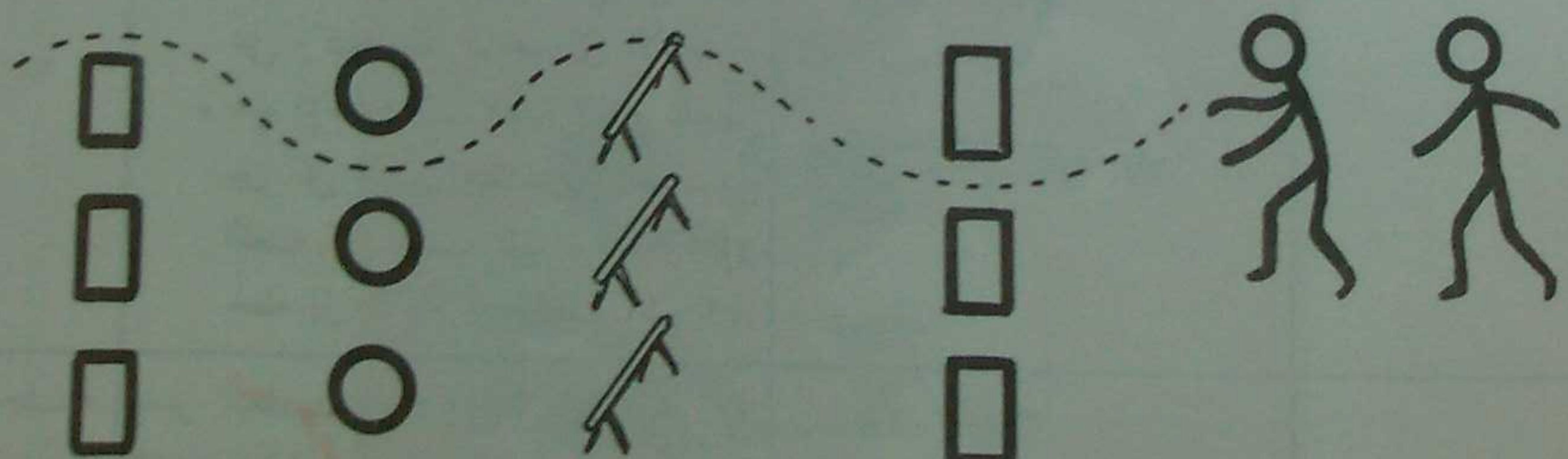
التعرف على الاتجاهات

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة.	<ul style="list-style-type: none"> • ترسم أمام خط الانطلاق مجموعة من الدوائر متباينة فيما بينها بمسافة 2m تقريبا. • تقف كل مجموعة أمام العلامات الخصصة لها في مركز الانطلاق. 	<p>يجري المتعلمون حسب التعليمات التالية :</p> <ul style="list-style-type: none"> • الجري على يمين العلامات ذهابا وإيابا. • المرور حول الدوائر في خط منعرج. • المرور جرياً وسط الدوائر (شكل 1). 	التسخين
<ul style="list-style-type: none"> • مناديل، صفاراة، قطع من الخشب. • تكون المواقع من ألواح خشبية مستطيلة الشكل طولها 1m وسمكها 2cm توضع على قارورات بلاستيكية أو على المصبرات. 	<ul style="list-style-type: none"> • يمكن مشاركة عدة متبارين في اللعبة داخل دائرة واحدة، حيث تعطى لكل فريسة أداة مغایرة لما يتوفّر عليه باقي المشاركون لتحدث صوتاً خاصاً بها ، وعلى القناص أن يعمل على اصطيادها. • تقدر مسافة المر بـ 20m تقريبا. • يتم اختيار المواقع بالاتفاق إما بتخطيّها أو المرور بجانبها، أو بداخلها. • يتعين تغيير الأدوار. 	<p>1) الفريسة والقناص :</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقف المتعلمون على شكل دائرة كبيرة. • يعين المعلم لاعبين للقيام بدور الفريسة والقناص يضع كل واحد منهما منديلاً على عينيه. • تعطى للفربيسة صفاراة أو أداة تحدث صوتاً. • يقف القناص والفربيسة وسط الدائرة (متبعدين) وعند الإشارة على الفريسة أن تحدث صوتاً بالصفاراة فيحاول القناص التوجه نحوها لاصطيادها (ش 2). <p>2) الفرس الأعمى :</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقسم المتعلمون إلى مجموعتين (الفارس والفرس). • توضع عدة مواقع في مر السباق الخاص بكل فريق. • يمثل الفرس اللاعب الذي وضع منديلاً على عينيه. • عند الإشارة يتنقل كل فرس صحبة الفارس عبر المر المخصص له وأثناء ذلك يتلقى الفرس الإشارات من الفارس حتى يتجنب الخروج من المر، ويتجنب الحواجز التي تعرّضه (ش 3). 	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون ببطء حول الملعب في استرخاء وطلاقة مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الخاتمة

التعرف على الاتجاهات



②



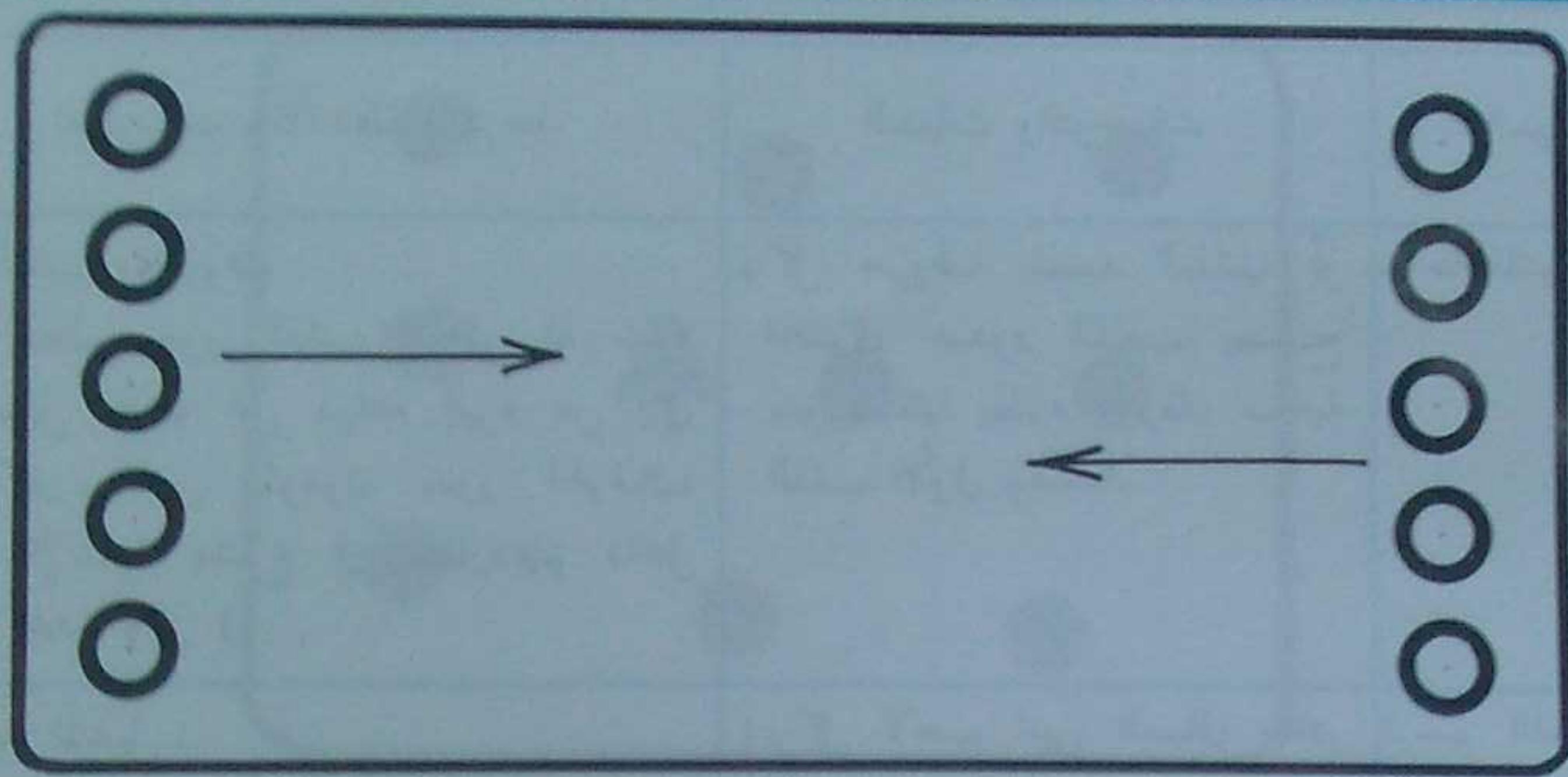
③

القوة البدنية

الهدف : تقوية العضلات

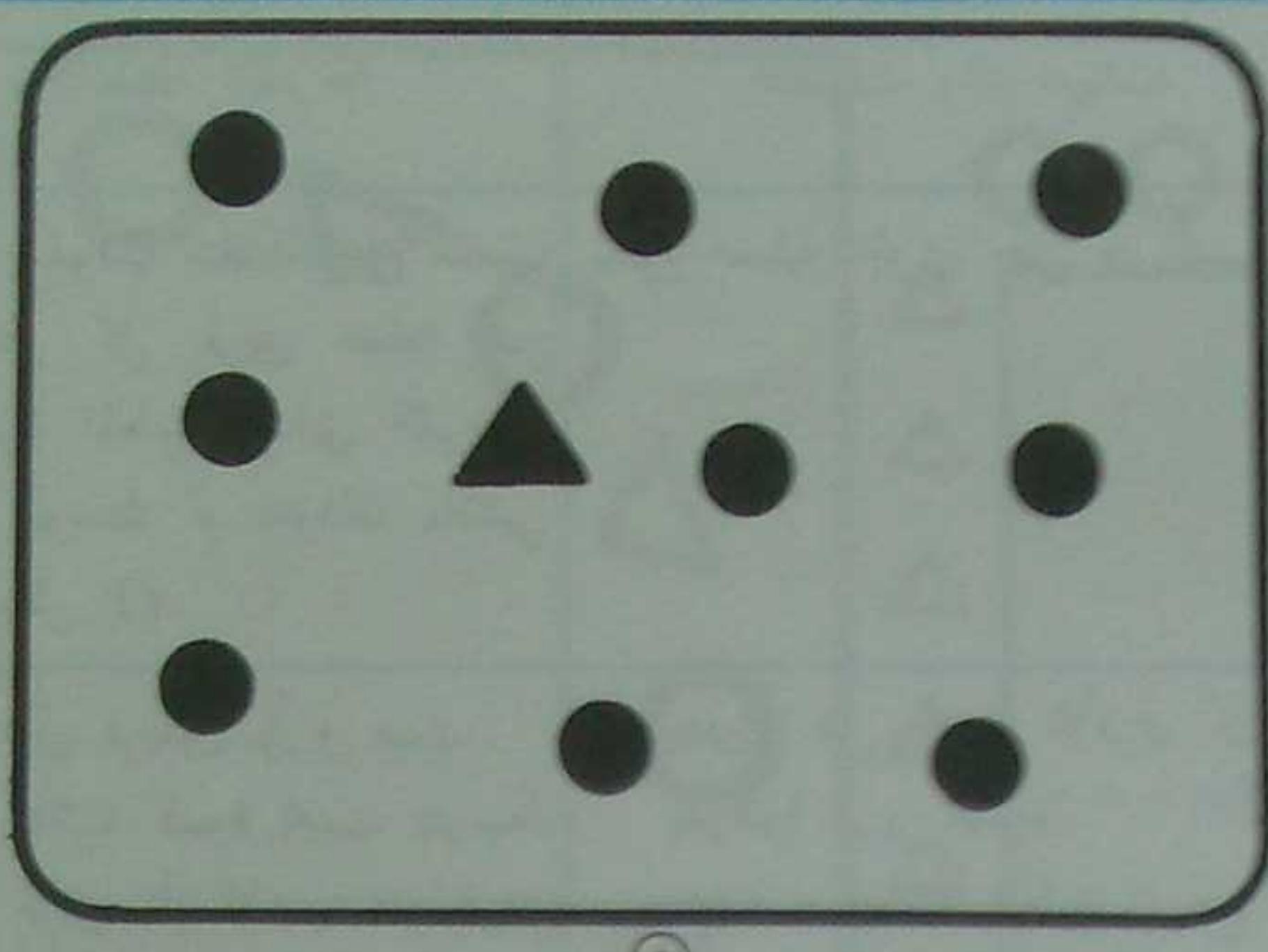
الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	الدرس
	<p>اختيار التنظيمات الملائمة لتسهيل الحركات.</p>	<ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون في صفين متقابلين على عرض الملعب وعند النداء يتسابق الجميع لعبور الملعب في الاتجاه المقابل. اختيار بعض الحركات الواردة في جدول التمارينات (ش 1). 	تسخين
	<p>(1) يجب مراعاة تكافؤ القدرات بين كل متبارين.</p> <ul style="list-style-type: none"> تم عملية الجر بمتاسك اليدين الفريق الفائز هو الذي يتمكن من اقصاء أكبر عدد من لاعبي الفريق الخصم. <p>(2) الفريق الفائز هو الذي يتمكن من اقصاء أكبر عدد من لاعبي الفريق الخصم.</p>	<p>(1) الصراع المزدوج :</p> <ul style="list-style-type: none"> يرسم خطان متوازيان تفصل بينهما مسافة 1m تقريبا. يقسم المشاركون إلى فريقين. يقف كل فريق على خط من الخطين المذكورين في مواجهة الفريق الآخر. عند الإشارة يشرع كل لاعب في جذب اللاعب المقابل له باليدين وكل من تجاوز الخط يقصى من اللعبة (ش 2). <p>(2) مصارعة الديكة :</p> <ul style="list-style-type: none"> يرسم خطان متوازيان تفصل بينهما مسافة 1m تقريبا. يقف كل فريق على خط من الخطين في مواجهة الفريق الآخر وينحني كل لاعب على ركبته مادا ذراعيه إلى الأمام. عند الإشارة تبدأ عملية الدفع باليدين بين كل لاعبين متقابلين ويقصى من اللعب كل لاعب فقد توازنها وتجاوز خطه إلى الأمام أو الخلف (ش 3). 	<p>رحلة رئيسية</p> <p>القيام بعملية التنفس</p>

القوة البدنية

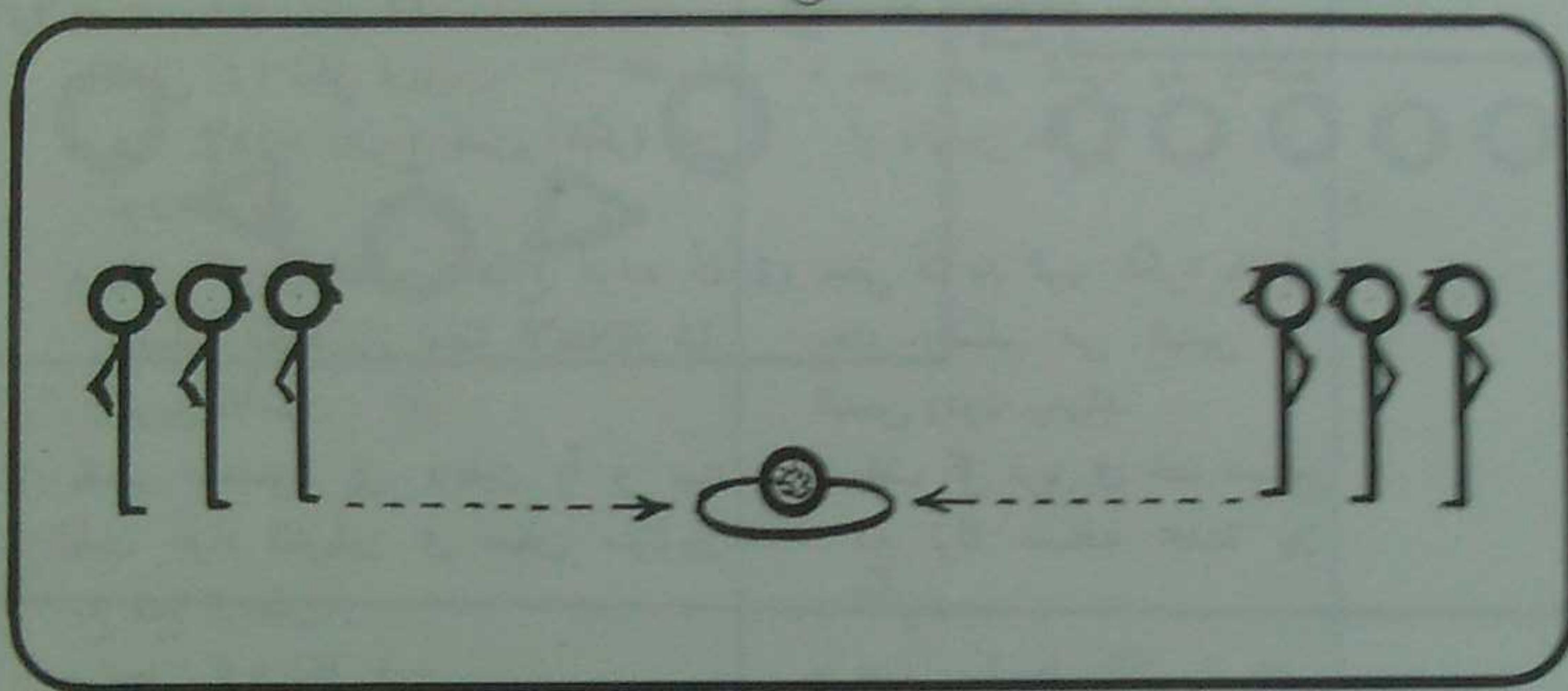


الجري السريع

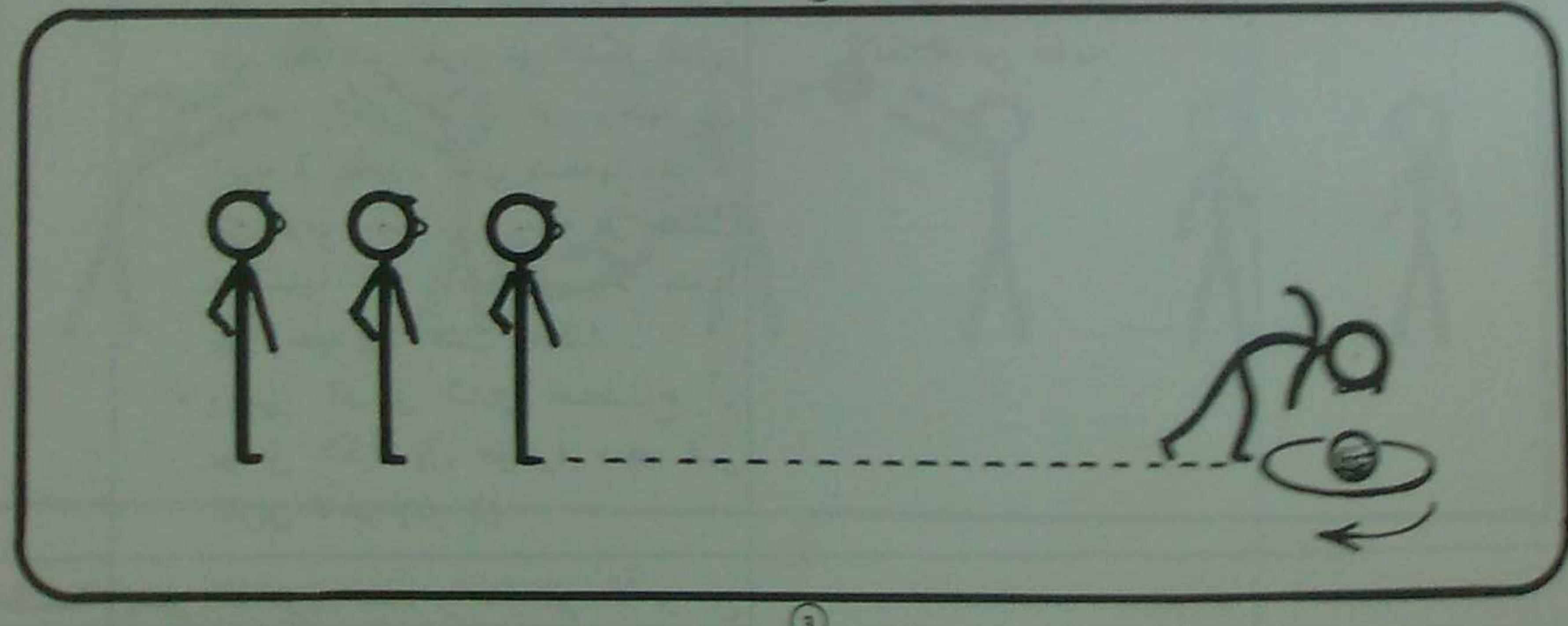
الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة.	<ul style="list-style-type: none"> كل حروف يلمسه الذئب أو اخترق حدود الملعب يصبح بدورة ذئبا يطارد الخرفان صاحبة الذئب الأول وهكذا، 	<p>لعبة الذئب والخرفون :</p> <p>يقوم متعلم بدور الذئب فتعطى له شارة أو منديل يضعه على ذراعه يميزه عن باقي المشاركون الذين يقومون بدور الخرفان، وعند الإشارة يشرع في مطاردتهم داخل ملعب محدد (ش 1).</p>	السبعين
رسم الدوائر على أرض الملعب أو تموضع بأطراف الملعب أو على من المقوى	<p>(1) كل لاعب إبني السباق يغادر صفة.</p> <ul style="list-style-type: none"> الفريق الفائز هو الذي حصل على أكبر عدد من النقاط. <p>(2) يوضع المنديل باليد داخل الدائرة</p> <ul style="list-style-type: none"> يسلم المنديل من يد إلى يد، يلمس كل لاعب يد زميله في الفريق ليعطيه إشارة الانطلاق. الفريق الفائز هو الذي ينهي السباق قبل الفريق الآخر. 	<p>(1) لعبة المنديل :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم المتعلمون إلى أربع فرق تقف في خط مستقيم يشكل خط الإنطلاق. رسم دائرة صغيرة على بعد 20m من كل فريق، ويوضع بداخل كل واحدة منها منديل. عند الإشارة يتتسابق أول مشارك من كل فريق نحو الدائرة المحددة له، ويفوز ب نقطة اللاعب الأول الذي لم ي觸 المنديل. <p>(2) لعبة وضع المنديل :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم المتعلمون إلى أربع فرق متساوية رسم أربع دوائر على بعد 15m من خط الانطلاق. عند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل فريق حاملا المنديل فيضعه في وسط الدائرة، ثم يرجع مسرعا فيلمس يد اللاعب الذي يليه في فريقه، فينطلق هذا الأخير ويأخذ المنديل من الدائرة ويعود به مسرعا ليسلمه إلى اللاعب الثالث وهكذا إلى نهاية اللعبة (ش 3) 	المرحلة الرئيسية
		المرحلة الخامسة باسترخاء وطلقة مع القيام بعملية التفس.	المرحلة الخامسة



①



②



③

الكرة السريعة

الدروس الدراسية

المصطلح

التعريفات والتوجيهات

المصادر والأمثلة المقترنة

الإذن

الرسوب: تكرر عملية الحرق حتى يتم التشكيل.

يحدث المصادر أو في سلسلة متعاقبة على لاعب دون تشكيل. يتحقق كل لون من ملائعاً من أول لأخر ويفيد الكرة المعلق بمساند الفريق المقابل الذي خط الوسط ثم يعودون بالملائعاً إلى خط الائتمان (آخر الـ).

شكل القدم أو السلة أو

اليد أو الكرة الطائرة

- (1) يعنى على جميع الأفراد أن لا يعرقلوا تحرير الكرة.
- إذا سقطت الكرة ترجع إلى نقطة الالتفاف.
- يحول تحرير الكرة يد واحدة أو باليدين معها.

١) يقصد المصادر إلى ملائين (آخر الـ).
وإن كل الفريق الأثمنة كبيرة بحيث يهرب خط لا يقدر من فوقها (أ) للاعب من فوق (آخر) وعندما (آخر الـ).

٢) إنطلي حرفة الكلب فوق
٣) يدار الإطراف ويخرج الصورة الكرة بين أفراد الفريق.
٤) يدور الفريق الثاني استطاع أفراده أن يوصلوا الكرة إلى نقطة الالتفاف قبل الفريق الآخر.

٥) يقصد المصادر إلى ملائين (آخر الـ)
يغير أفراد الفريقين ليصلوا بينهم في خط الرحلتين.

٦) إنطلي حرفة الكلب فوق.
٧) يحدد الإطراف إيجاداً عملية اتحاد الكرة
بعد أفراد نفس الفريق على التشكيل التالي:
يمور على رأسه الفريق بين رجليه على رجله في الخلف الثاني يصل إليها وعبرها من فوق رأسه إلى رجله في الخلف يصل إليها العداء الآخر فصر لها يدورها نحو رجله إلى الخلف وبعدها.

٨) يدار الإطراف الذي الثاني استطاع أن يوصل الكرة إلى سمعه بعد تحمل الفريق الآخر (آخر الـ).

- (2) يعنى أن يتم تحرير الكرة باليدين معها وتسليم من اليدين إلى اليدين (دون رميها).
- يقف كل فريق في خط مستقيم مع ترك مسافة محددة بين الأفراد.
- عند سقوط الكرة يجب أرجاعها إلى الرئيس لاعتراض الانطلاق من جديد.

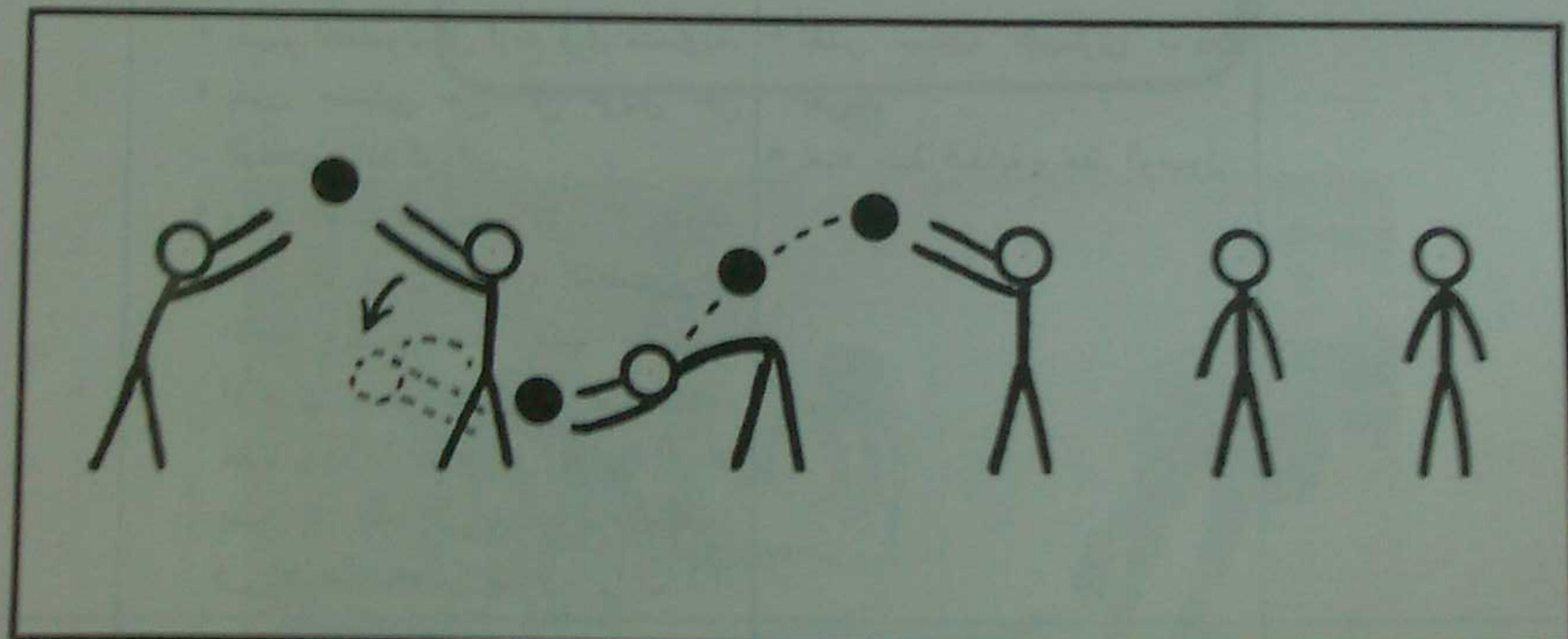
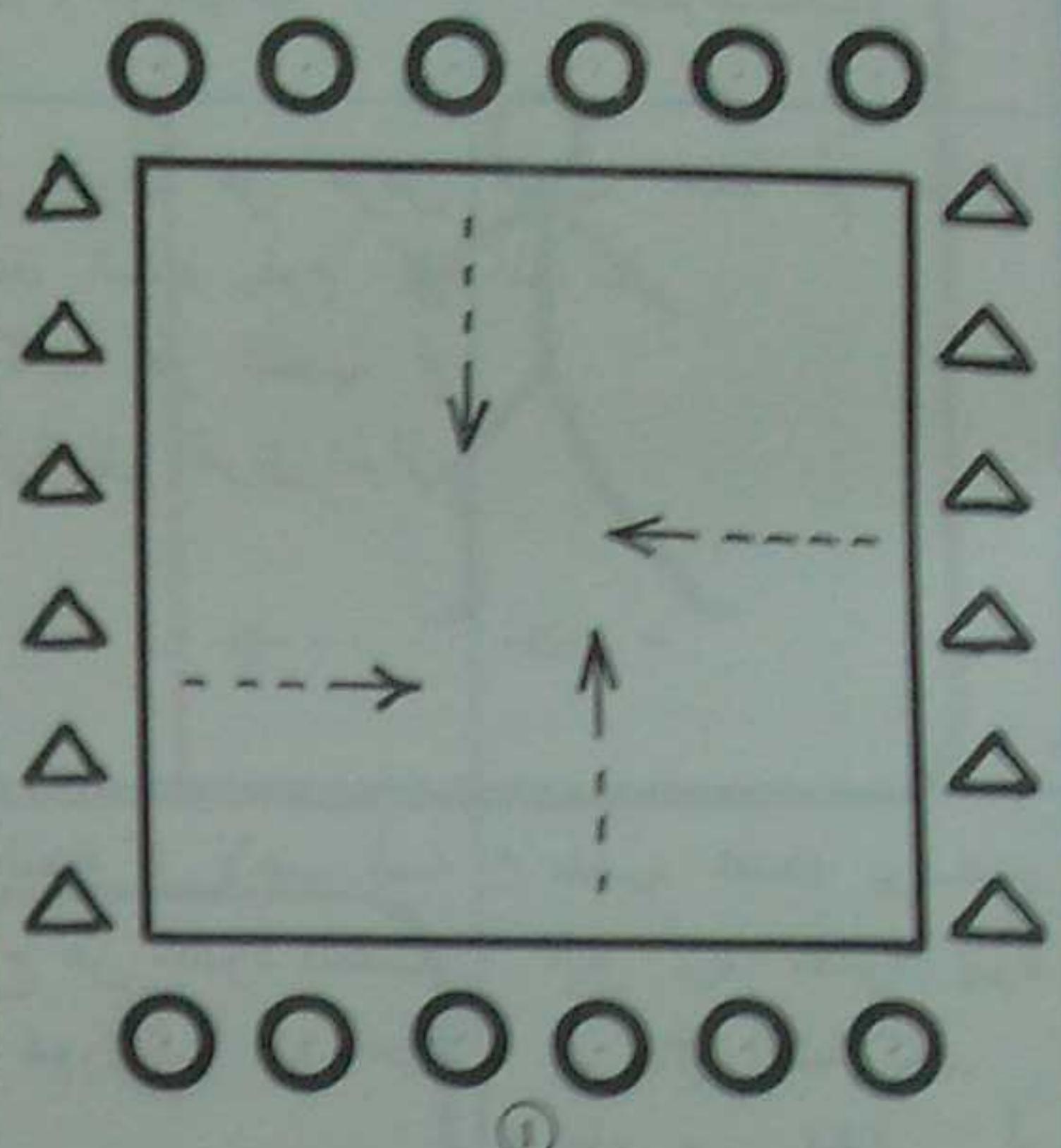
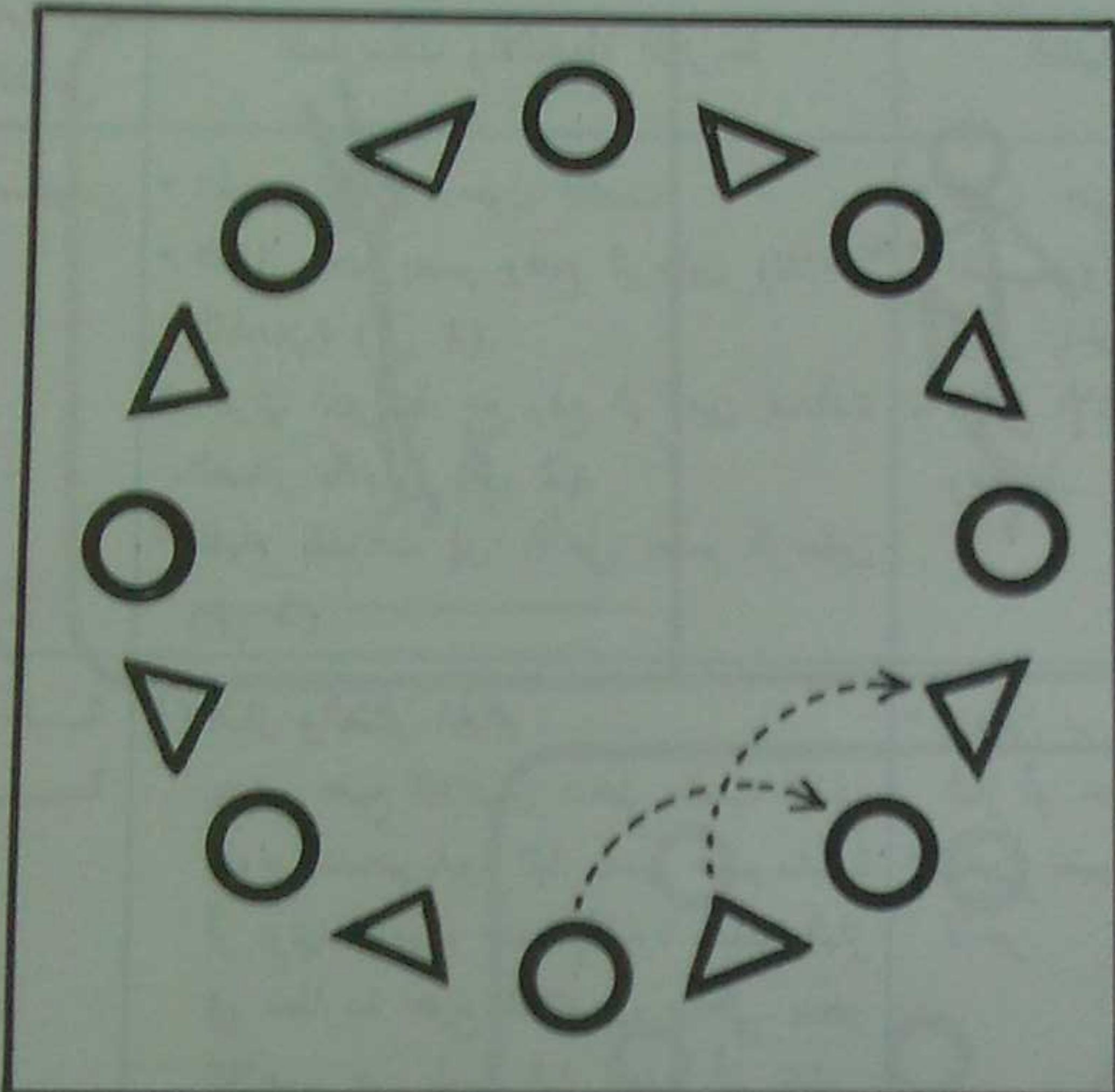
٩) يقصد المصادر إلى ملائين (آخر الـ)

١٠) يدار الإطراف إيجاداً عملية اتحاد الكرة
بعد أفراد نفس الفريق على التشكيل التالي:
يمور على رأسه الفريق بين رجليه على رجله في الخلف الثاني يصل إليها وعبرها من فوق رأسه إلى رجله في الخلف يصل إليها العداء الآخر فصر لها يدورها نحو رجله إلى الخلف وبعدها.

١١) يدار الإطراف الذي الثاني استطاع أن يوصل الكرة إلى سمعه بعد تحمل الفريق الآخر (آخر الـ).

١٢) يحدد المصادر خط واحداً نحو الآخر مع الدوام بعدولة السبي.

الكرة السريعة

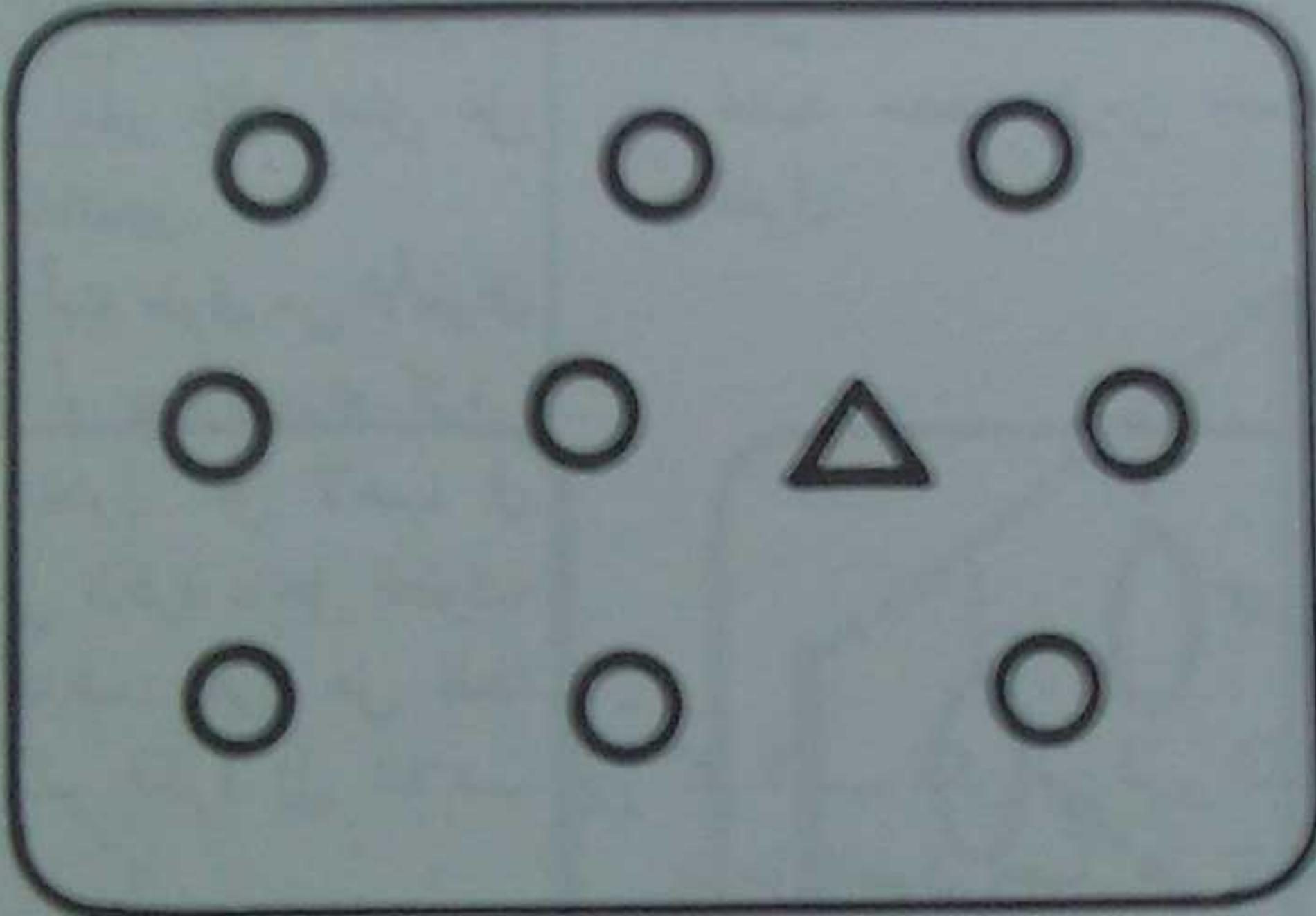


(3)

التحكم في الجسم

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعارض والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> ملعب محدد أو ساحة المدرسة. 	<ul style="list-style-type: none"> تفق جمیع الفرق على عرض كل الملعب وعند النداء يقوم كل فريق بالحركات عبر الملعب ثم تعطى الإشارة إلى الفريق الموالي وهكذا.. 	<ul style="list-style-type: none"> الجري الخفيف حول الملعب. التنقل جنبا بضم وفتح الرجلين (تلارق القدمين) (ش 1). الجري المتوسط مع رفع الركبتين بمحاداة الصدر بالتوازي (ش 2). القيام بقفزات إلى الأعلى بضم الرجلين (ش 3).
<ul style="list-style-type: none"> ملعب محدد، يرتدي الباز زيا مغایرا يميزه عن باقي المشاركين. قطع من الخشب أو الورق المقوى تقدر أبعادها ما بين 20 و40cm. 	<ul style="list-style-type: none"> يقصى من اللعبة كل لاعب لمسه الباز أو خرج عن حدود الملعب. يعين تغيير دور الباز من حين لآخر. 	<p>1) الباز والطائر الجاثم :</p> <p>ينتشر جميع اللاعبين داخل ملعب محدد، يقوم أحدهم بدور الباز يتميز عنهم بشارة أو بزي خاص، عند الإشارة ينطلق الباز في مطاردة جميع اللاعبين، ولكي ينجو اللاعب من لمسة الباز عليه أن يجلس كلما اقترب منه (ش 4).</p> <p>2) تعطى لكل متسابق قطعتان من خشب أو ورق مقوى.</p> <ul style="list-style-type: none"> يقدر مسافة التباري بـ 8m تقريبا. يحدد خط البداية وخط الوصول. 	<p>المرحلة الرئيسية</p>
		<ul style="list-style-type: none"> يقسم المتعلمون إلى أربع فرق متساوية. يقف متسابق من كل فريق على القطعتين المذكورتين. وعند الإشارة يعين على كل واحد منهم أن يحول احدى القطعتين إلى الأمام ويضع قدمه عليها ثم يحول الأخرى بنفس الطريقة ويوضع قدمه عليها وهكذا يستمر في المشي إلى أن يصل إلى خط النهاية فيسلم القطعتين إلى اللاعب الموالي في فريقه (ش 5). 	<p>المرحلة الانتقالية</p>

التحكم في الجسم

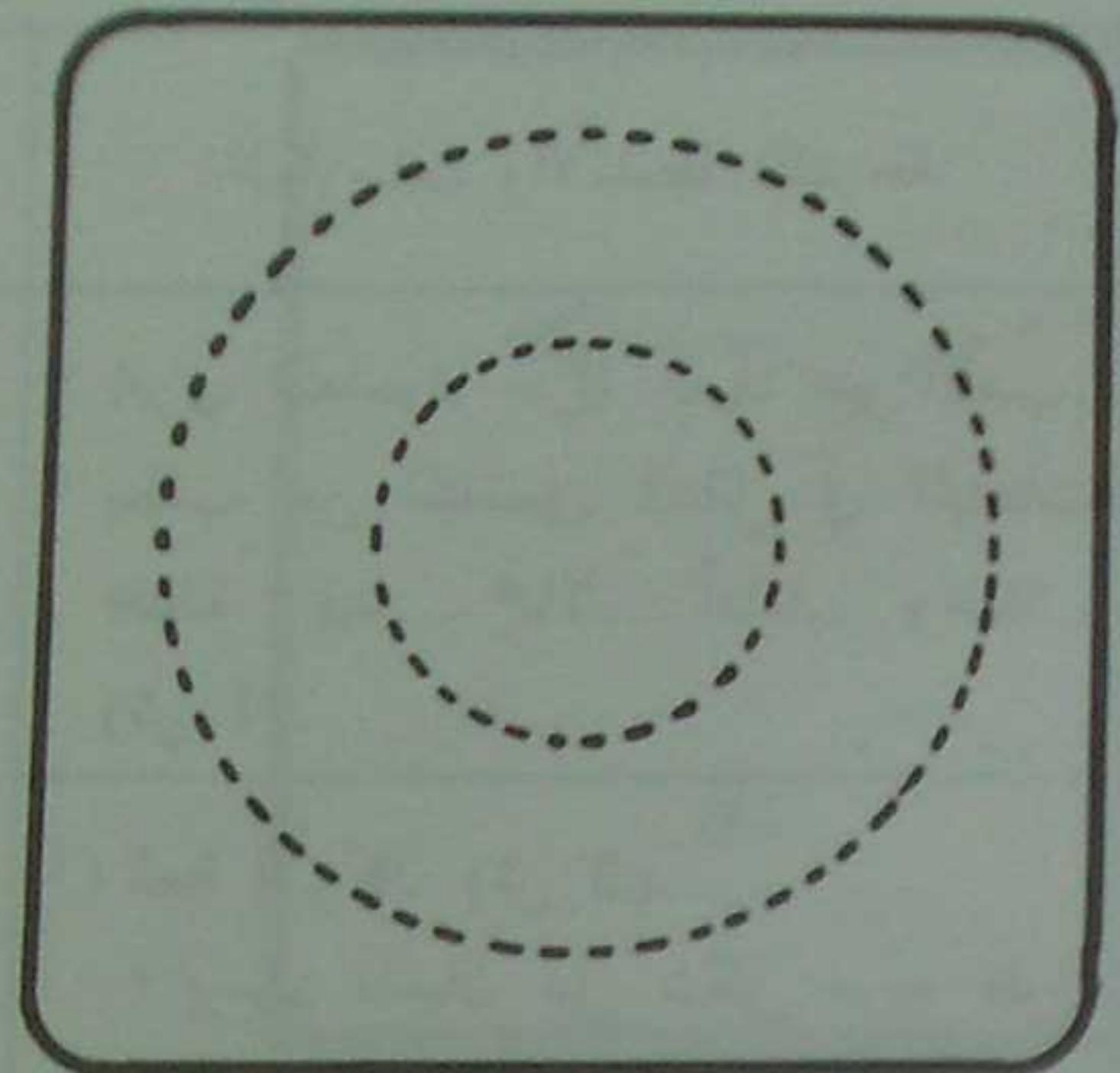


الدقة في التصويب

المطلب: للزينة التعليمية على إيميل المعلم

الوسائل	التدنيات والوجهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
يمكن صنع أطواق من أبوب مطاطي كالذي يستعمل لحفظ الأسلام الكهربائية، بال بحيث الطوق على عصا طولها 2m.	<p>(1) يتم رمي الكرة نحو الأطواق بيد واحدة (يمين ثم يسرى) ثم باليدين معاً.</p> <ul style="list-style-type: none"> تحديد منطقة الرمي بمسمى الفرق. <p>(2) كل لاعب تمكن من تمرير الكرة بداخل الطوق يحصل على نقطة، لكل لاعب الحق في محاولة واحدة،</p> <ul style="list-style-type: none"> اللاعب الذي يحمل العصا يغير عندما يتعين دوره، 	<p>• يجري المتعلمون على شكل خط حلزوني (ش 1).</p> <p>• يجري المتعلمون في دائرين متداخلين (ش 2).</p> <p>في اتجاه واحد ثم في اتجاه معاكس.</p> <p>لعبة الأطواق :</p> <p>(1) تعلق أربعة أطواق على جدار في مكان بارز وعلى ارتفاع مناسب لقدرات المتعلمين، وإن تعذر ذلك تعلق على حبل مشدود بقائمتين.</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف كل فريق أمام طوق من الأطواق وعلى بعد 3m أو 4m بحوزته كرة. عند الإشارة يحاول كل لاعب في المقدمة أن يرمي الكرة داخل الطوق، فإذا أصاب الهدف، يحرز على نقطة لفريقه، ثم تسلم الكرة إلى اللاعب الموالي. <p>(2) يقسم المتعلمون إلى أربعة فرق متساوية تقف في صفوف متوازية.</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف أمام كل فريق وعلى بعد مناسب لاعب يحمل في يده عصا متثبت بأعلاها طوق على شكل مرمى كرة السلة. عند الإشارة يحاول كل لاعب أن يسدد الكرة نحو الطوق المقابل له، فإن استطاع تمرير الكرة بداخله تعطى نقطة لفريقه، ثم يأتي دور اللاعب الموالي، وهكذا... (ش 4). 	التسخين

الدقة في التصويب



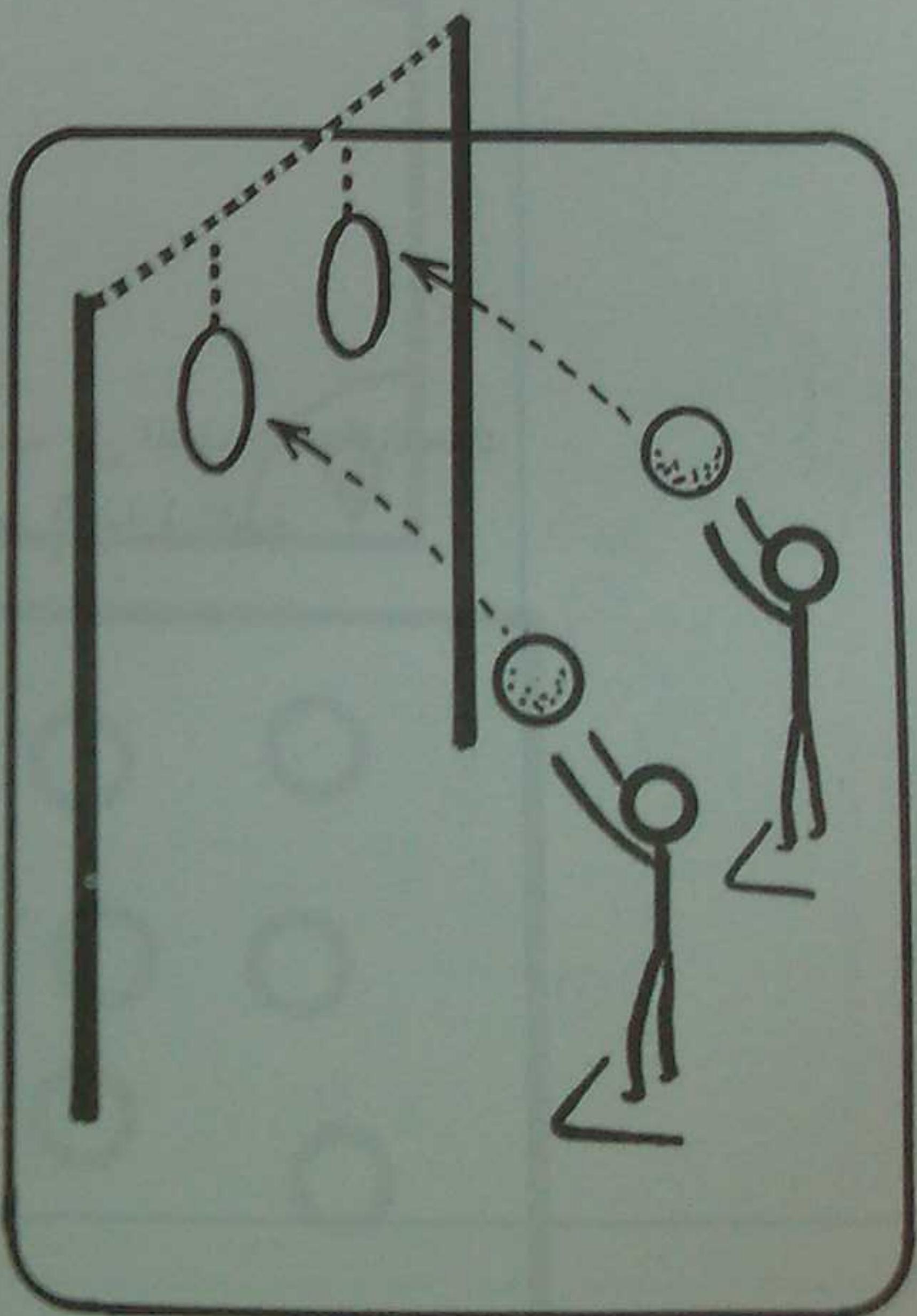
(2)



(1)



(4)

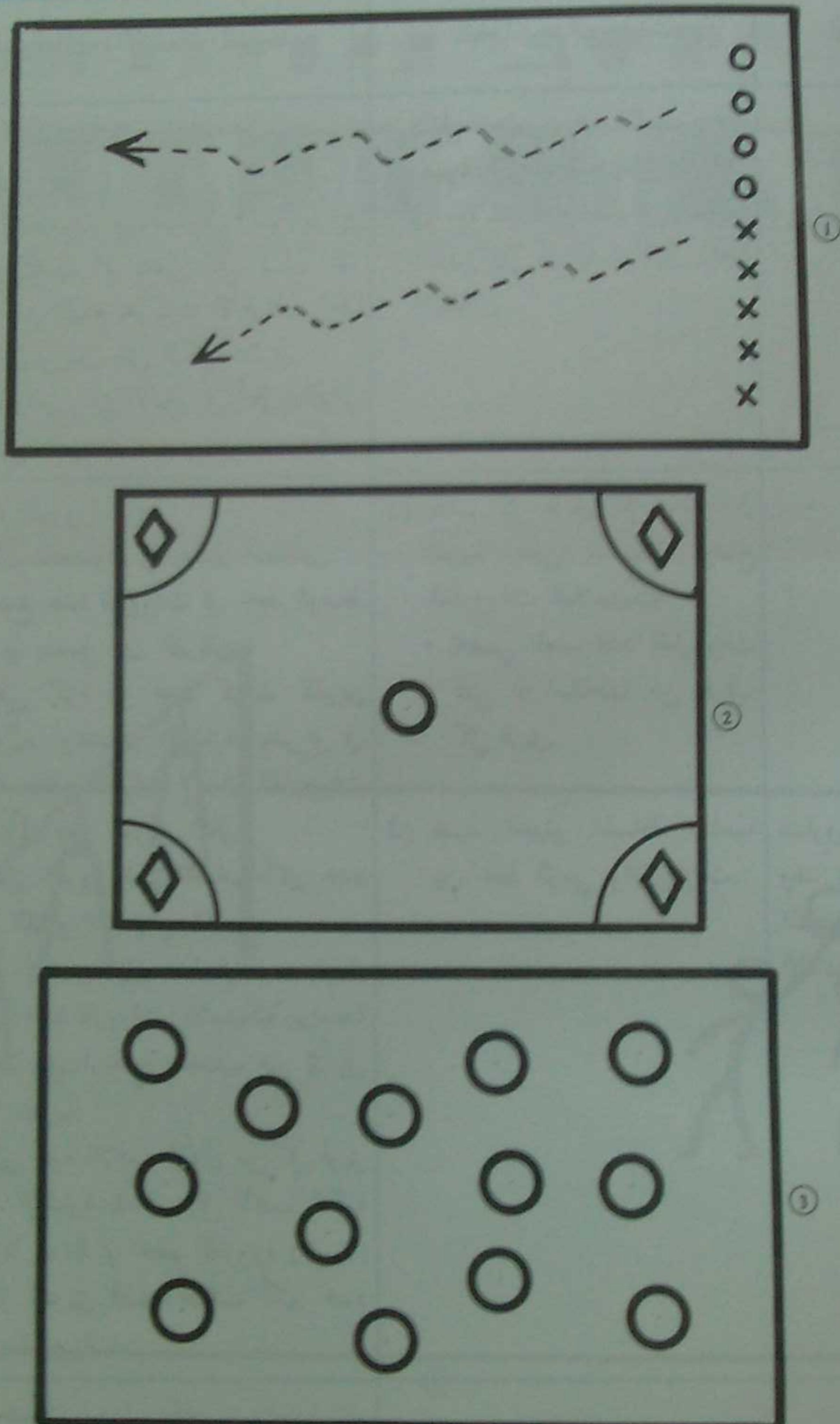


(3)

ألعاب التركيز

الوسائل	التقنيات والتوجهات	الاهداف والاسئلة المقترضة	مراحل الدرس
ملعبان مربعان طول ضلعهما 25m تقريبا.	<ul style="list-style-type: none"> • يتم تغيير الأماكن عند إشارة المعلم. • يجب تغيير المجموعات من حين إلى حين حتى يمر جميع المتعلمين. <p>(1) يجب على المتعلمين عدم التحرك بعد الإشارة الثانية.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • يجري المتعلمون بجرياً خفيفاً عبر الملعب. • يختارون من المتعلمين التเคลل في اتجاهات مختلفة ؛ يميناً، شمالاً، أماماً، وخلفاً.. <p>(أ) لعب الأرجل (أ) لعب الأرجل (أ) لعب الأرجل</p>	المرحلة الرابعة
		<p>(1) لعب الأرجل (أ) لعب الأرجل</p> <ul style="list-style-type: none"> • يرسم ملعبان على الكيل مربع طول كل ضلع كل واحد منها 15m تقريبا. • يقسم المتعلمون إلى عدة مجموعات من 9 أفراد. • يقف كل فرد في زاوية من زوايا الملعب الأربع ويقف الفرد الخامس في وسط الملعب. • عند الإشارة على كل فرد أن يغير الزاوية التي يوجد بها وعلى الخامس أن يدخل إحدى الروابيـا الفارغة ومن لم يدخل من ذلك يدخل إلى وسط الملعب وهكذا. <p>(2) لعب المكان الممنوع : (أ) لعب المكان الممنوع</p>	المرحلة الخامسة
		<p>(أ) لعب المكان الممنوع</p> <ul style="list-style-type: none"> • يرسم عدة علامات داخل الملعب تمثل أماكن وضع الوقوف وبعد الإشارة الأولى يطلق المتعلمون بجرياً خفيفاً عبر الملعب، وبعد الإشارة الثانية يقف الكل علىزماً مكانه، حتى ينتهي يأتي المعلم ليراقب من ارتكب خطأ في وضعه في المكان الممنوع. 	المرحلة الخامسة

ألعاب التركيز

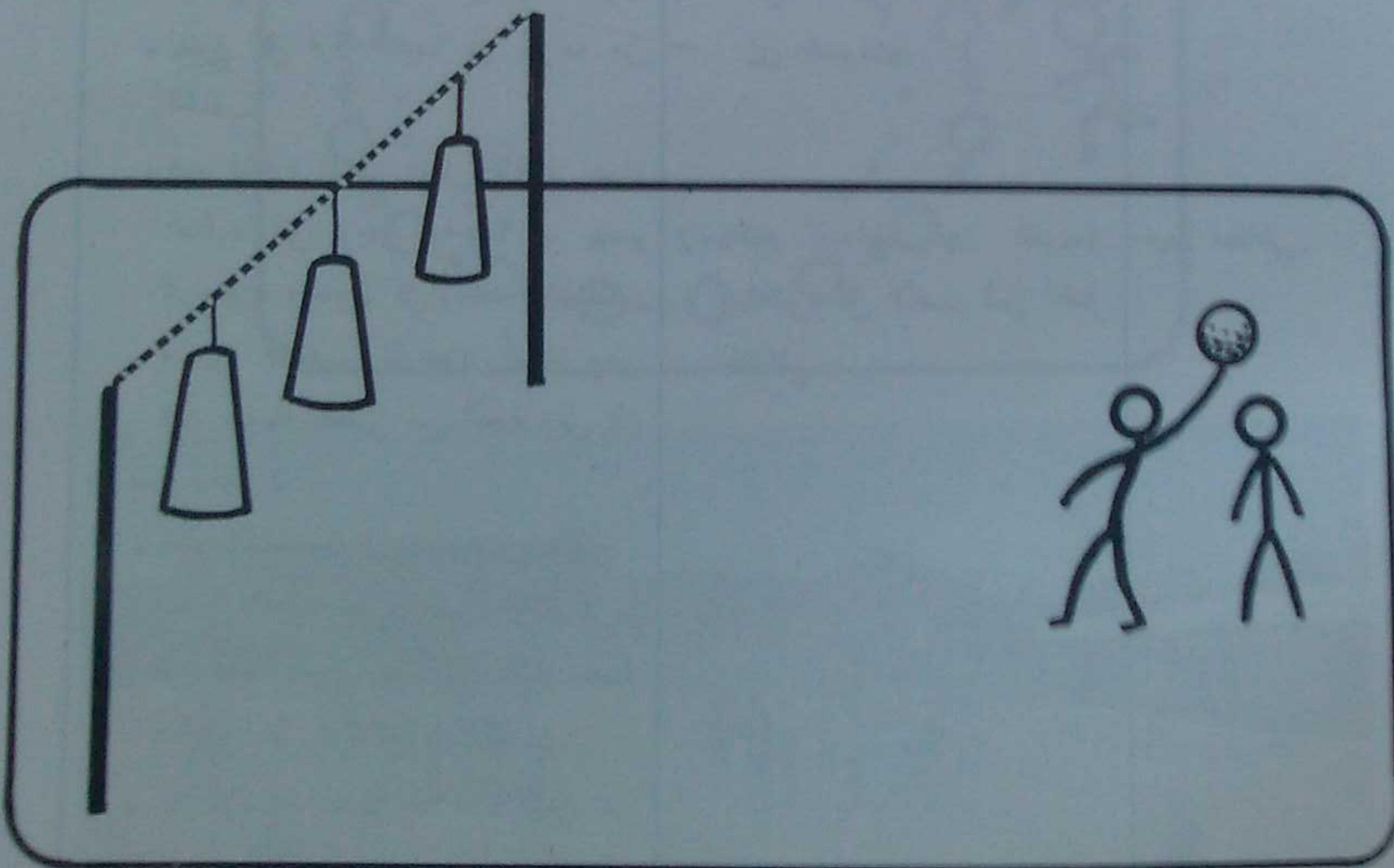


مهارات القذف

الدل: أكابر المعلمين مهارة دفة الضرر

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> يتنتقل المتعلمون عبر الملعب وعند وصولهم إلى عرضه يمشون واحداً تلو الآخر مع القيام بعملية التنفس إلى أن يصلوا إلى نقطة الانطلاق. 	<ul style="list-style-type: none"> يجرِي المتعلمون واحداً تلو الآخر حول الملعب. يقف المتعلمون في صفوف متوازية في عرض الملعب ثم ينتقل كل صف عبر الملعب مع القيام بحركات الأطراف العليا تحريك الذراعين على شكل دائري. رفع الذراعين من الأمام إلى أعلى بالتوالي في شكل عمودي. 	السبعين
قارورات بلاستيكية	<p>(1) يقف كل فريق على بعد 5m تقريباً من مكان وضع القارورات البلاستيكية.</p> <ul style="list-style-type: none"> يخصي المعلم عدد القارورات التي تم اسقاطها من طرف كل فريق. <p>(2) يجب اختيار المسافة المناسبة بين خط الرمي والقارورات.</p> <p>قارورات بلاستيكية وقد تعوض بالكرات أو المناديل أو قطع من الاسفنج.</p>	<p>المرحلة الرئيسية</p> <p>1) إصابة القارورات :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون في صفين متقابلين. توضع عدة قارورات في خط الوسط الذي يفصل بين الفريقين. تعطى كرة أو عدة كرات للفريق الأول، وعند الإشارة يشرع في قذف هذه الكرات لإصابة القارورات ثم يأتي دور الفريق الثاني. ويفوز الفريق الذي أصاب أكبر عدد من القارورات (ش 1). <p>2) يقسم المتعلمون إلى عدة فرق متساوية.</p> <ul style="list-style-type: none"> تعلق عدة قارورات بلاستيكية بواسطة خيط وفي ارتفاع مناسب من 2 إلى 3m تقريباً. تعطى كرة للاعب الأول من كل فريق. عند الإشارة يقذف كل لاعب الكرة محاولاً إصابة أو تحطم القارورة (ش 2). يفوز الفريق الذي أصاب أكبر عدد من القارورات. 	المرحلة الرئيسية
		يمشي المتعلمون حول الملعب واحداً تلو الآخر مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الختامية

مهارات القذف

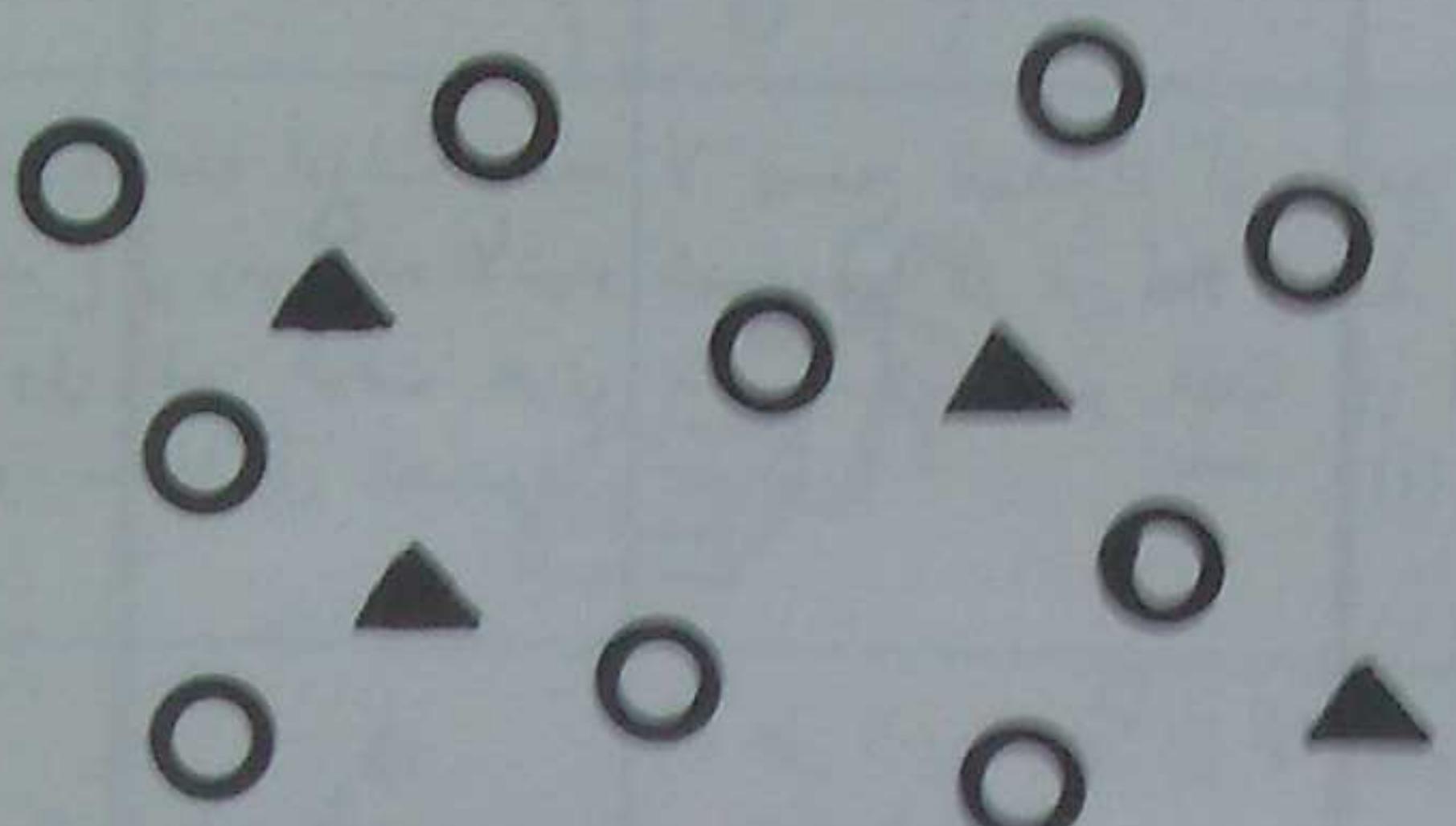


②

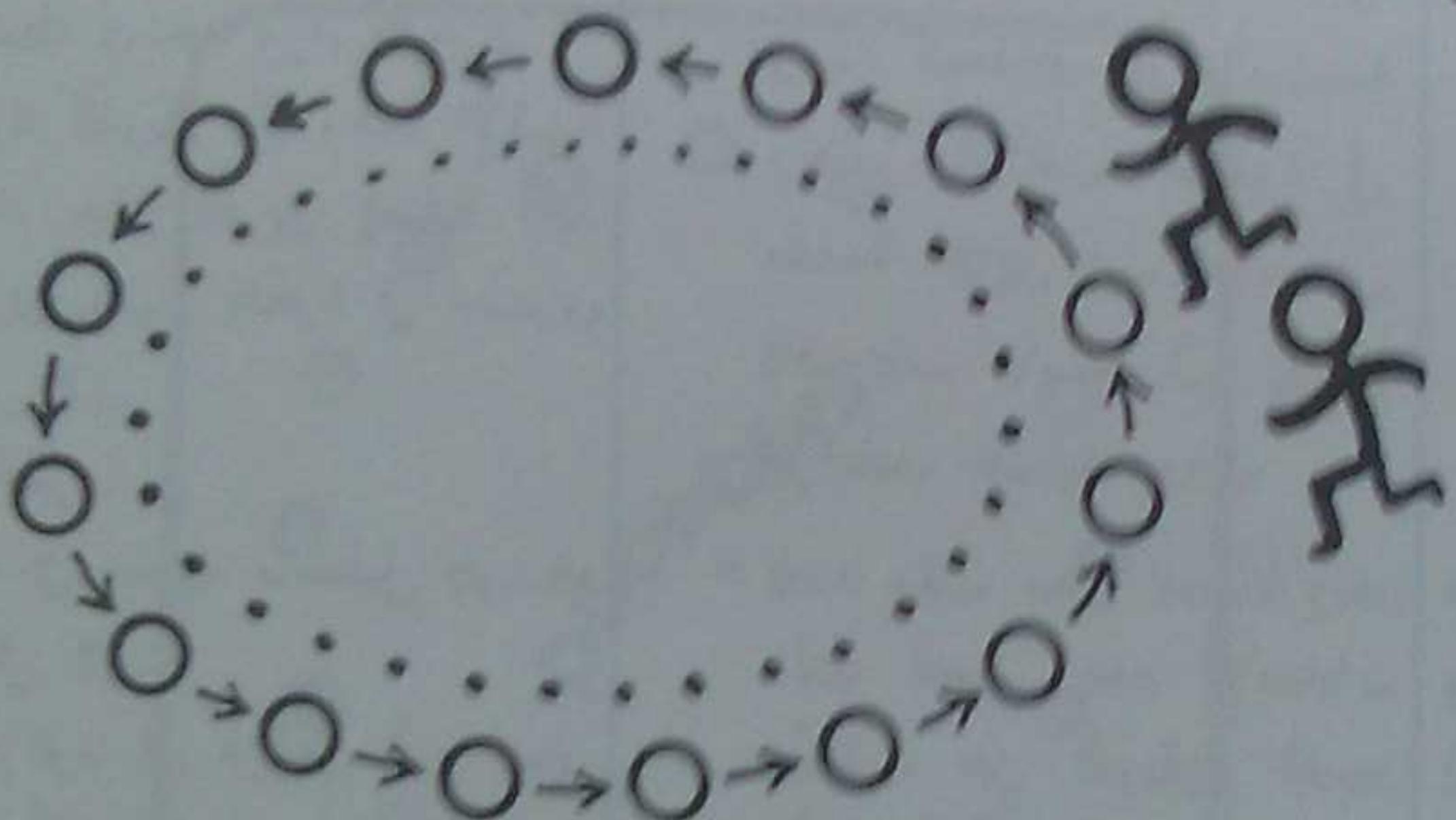
ألعاب الوئب

الوسائل	التقنيات والتوجهات	المعارض والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> يستخدم المعلم، داخل لاعب اخترق مناديل، حدوة يقصى من المهمة. 	<ul style="list-style-type: none"> يتشر اللاعبون داخل ملعب محمد وبختار المعلم أربعة منهم فيضع على ذراع كل واحد منهم منديلا أو شارة تميزه عن باقي اللاعبين. و عند الإشارة يشرعون في مطاردة اللاعبين فمن ليس منهم يقصى من اللعب (ش 1). 	السبعين
	<ol style="list-style-type: none"> (1) السهر على أن يتم اللعب على دائرة محيطة بمناديل، السر والنقل حول محيط الدائرة. عند عدم توفر العدد الكافي من المناديل يتم قسم المتعلمون إلى مجموعتين، <ol style="list-style-type: none"> (2) تنظيم مسابقة بين الفريقين بمطاطي، ويقصى كل لاعب ليس في المطربي، 	<p>(1) لعبة المنديل :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون في دائرة كبيرة مرسومة على أرض الملعب. تفصل أفراد الدائرة مسافة 3m تقريبا يضع كل فرد منديلا في حزامه من الخلف. عند إشارة المعلم يتقلل الأفراد حول الدائرة على رجل واحدة أو بعض الرجال، ويحاول كل واحد أن يخطف منديل اللاعب الموجود أمامه ومن فقد منديله يقصى من اللعبة (ش 2) <p>(2) لعبة الجبل :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون في صفوف متوازية. يقف لاعبان على بعد 10m تقريبا من هذه الفرق يمسكان بطرفي خطوط مطاطي على ارتفاع 50cm. عند الإشارة يطلق اللاعب الأول من كل صف نحو الخطوط المطاطي ويغادر عليه (ش 3). 	المرحلة الرئيسية

ألعاب الوثب



①



②



لعبة كرة اليد.

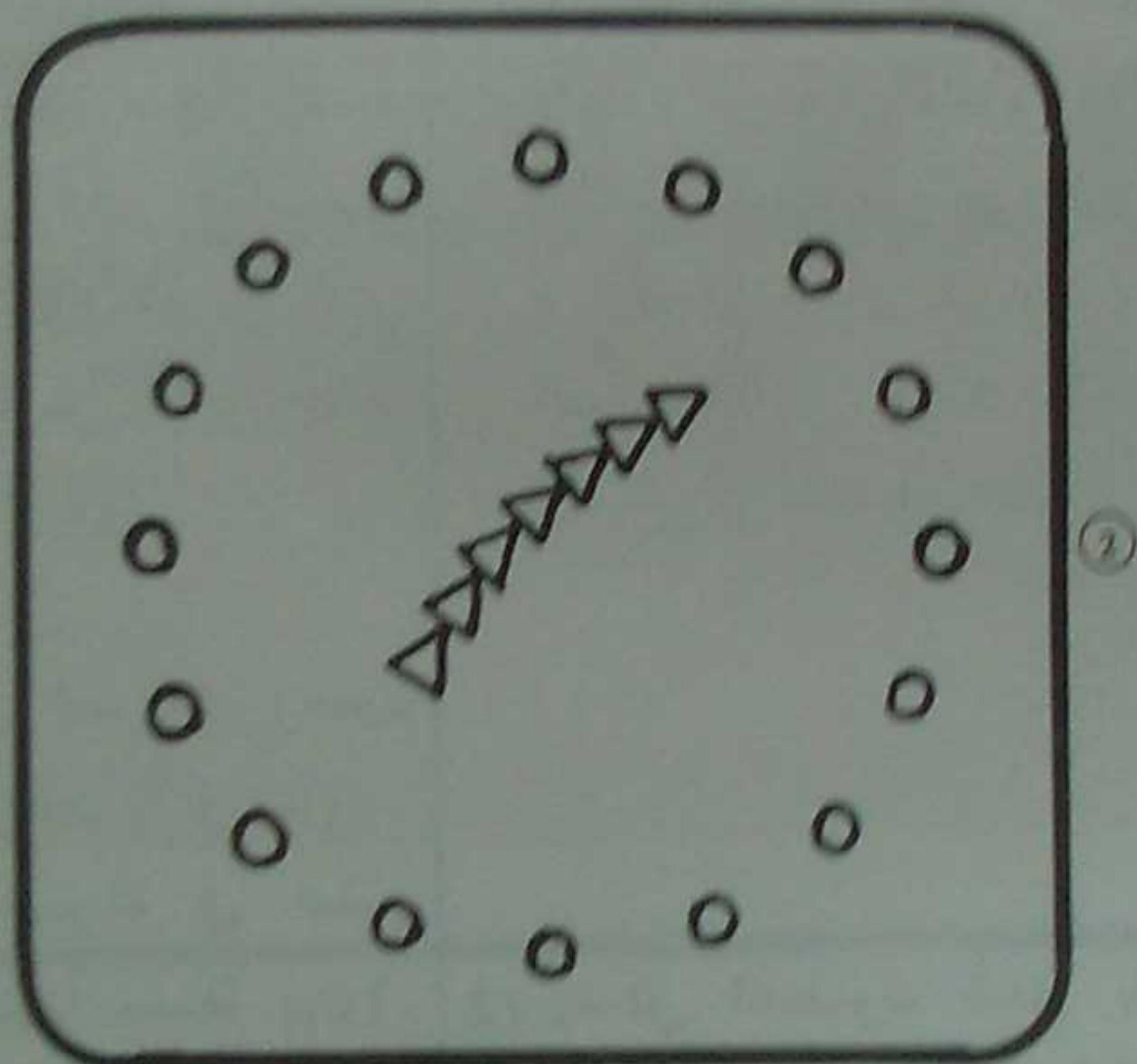
الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	راحل الدرس
الأدوات : كرات، مناديل قطع من جبال، اسفنج قارورات بلاستيكية.	لا يسمح للمشارك أن يرجع إلى الصندوق أكثر من أداة واحدة. يمكن استاد تسيير اللعبة إلى أحد المتعلمين.	يحضر المعلم صندوقا به عدة أدوات يضعه في وسط الملعب ثم يشرع في رمي هذه الأشياء في اتجاهات الملعب وفي نفس الوقت يجري المتعلمون لالتقاطها وارجاعها إلى الصندوق. (ش 1).	التسخين
ملعب على شكل مستطيل وفي وسطه مر عرضه من 2 إلى 3m . • تعداد الأطواط من أنابيب بلاستيكية.	<p>1) على لاعبي فريق (أ) ألا يتتجاوزوا خط الدائرة.</p> <ul style="list-style-type: none"> • على لاعبي الفريق (ب) أن يشد كل واحد منهم بخاصرة زميله للحفاظ على السلسلة ويحاول اللاعب الموجود في مقدمة الفريق (ب) التصدي للضربات باستعمال يديه ورجليه، لحماية زملائه. • يحدد وقت معين للعب، وبعد ذلك تختصى عدد الإصابات ويُطلب من الفريقين تغيير الأدوار. <p>2) تعطى نقطة واحدة عند إصابة الطوق وتعطى نقطتان عند مرور الكرة داخل الطوق ويعتبر الفريق المحصل على أكبر عدد من النقط هو الفائز.</p>	<p>1) فنص الأرانب :</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقسم المتعلمون إلى فريقين (أ و ب). • يشكل الفريق (أ) دائرة كبيرة. • يتمركز الفريق (ب) داخل الدائرة مكونا سلسلة مرتبطة (واحد وراء الآخر). • تعطى الكرة للفريق (أ) وعند الإشارة يحاول أفراد هذا الفريق إصابة أحد عناصر الفريق (ب) بالكرة في مستوى الأرجل (ش 2). <p>2) لعبة العبور الخذر :</p> <ul style="list-style-type: none"> • تجري اللعبة في ملعب مستطيل يتوسطه مر محمد (ش 3). • يقسم المشاركون إلى فريقين (أ و ب). • يقف نصف أفراد الفريق (أ) على عرض الملعب، ويقف النصف الآخر في الجهة المقابلة. • يقف نصف الفريق في بداية المر ويقف النصف الثاني في الجهة المقابلة له. • عند الإشارة ينطلق أحد عناصر الفريق (ب) وهو يدحرج طوقا عبر المر بينما يعمل أفراد الفريق (أ) على إصابة الطوق بالكرة أو تمريرها بداخله وعند الوصول إلى نهاية المر يتسلم اللاعب الموالي الطوق من زميله لينطلق بدوره، وهكذا.. 	<p>المرحلة الرئيسية</p> <p>المرحلة الختامية</p>
		يسير المتعلمون ببطء واحدا تلو الآخر مع القيام بعملية التنفس.	

لعبة كرة اليد

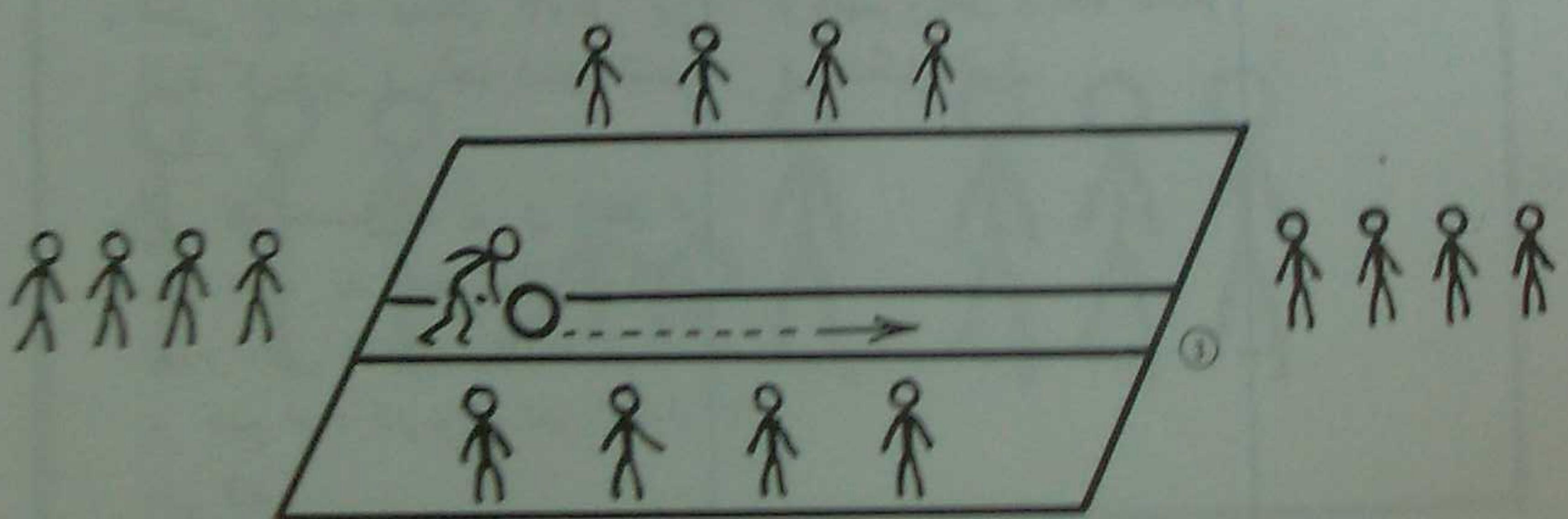
djabball



①



②

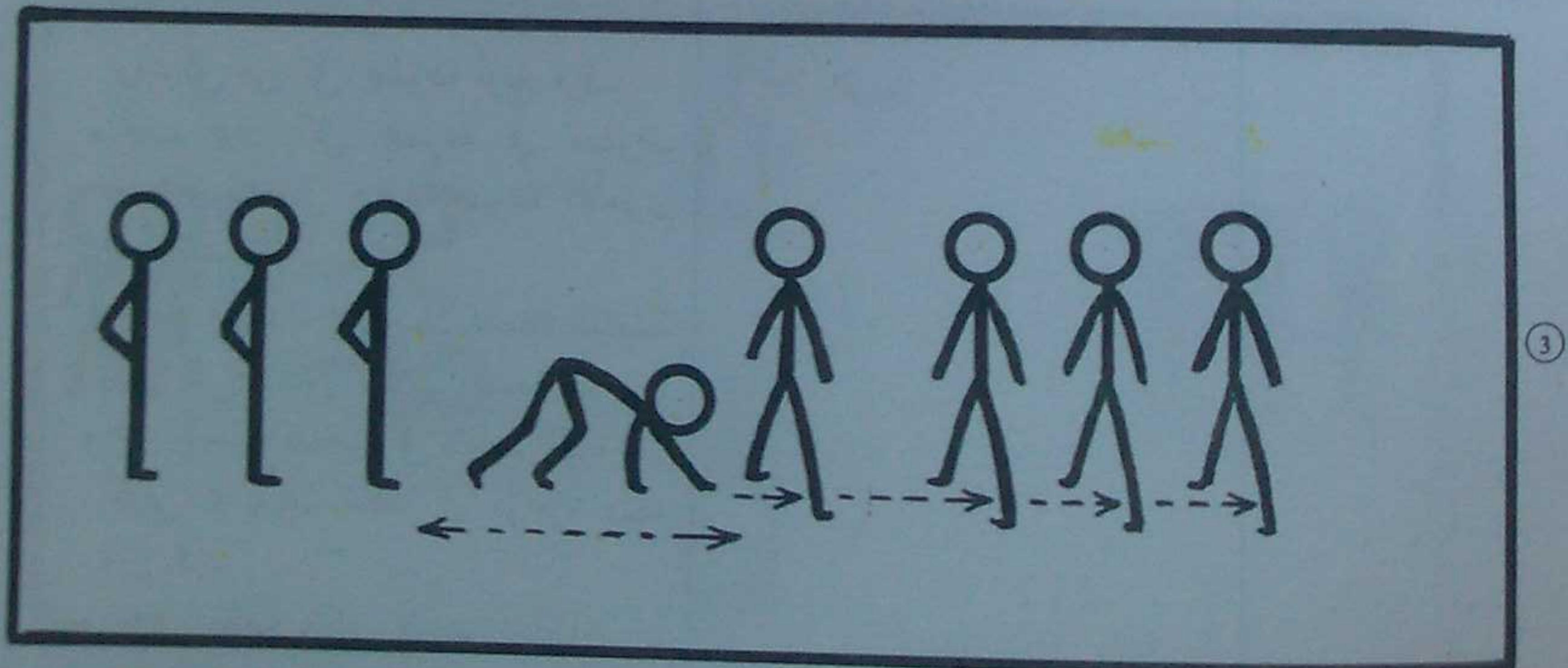
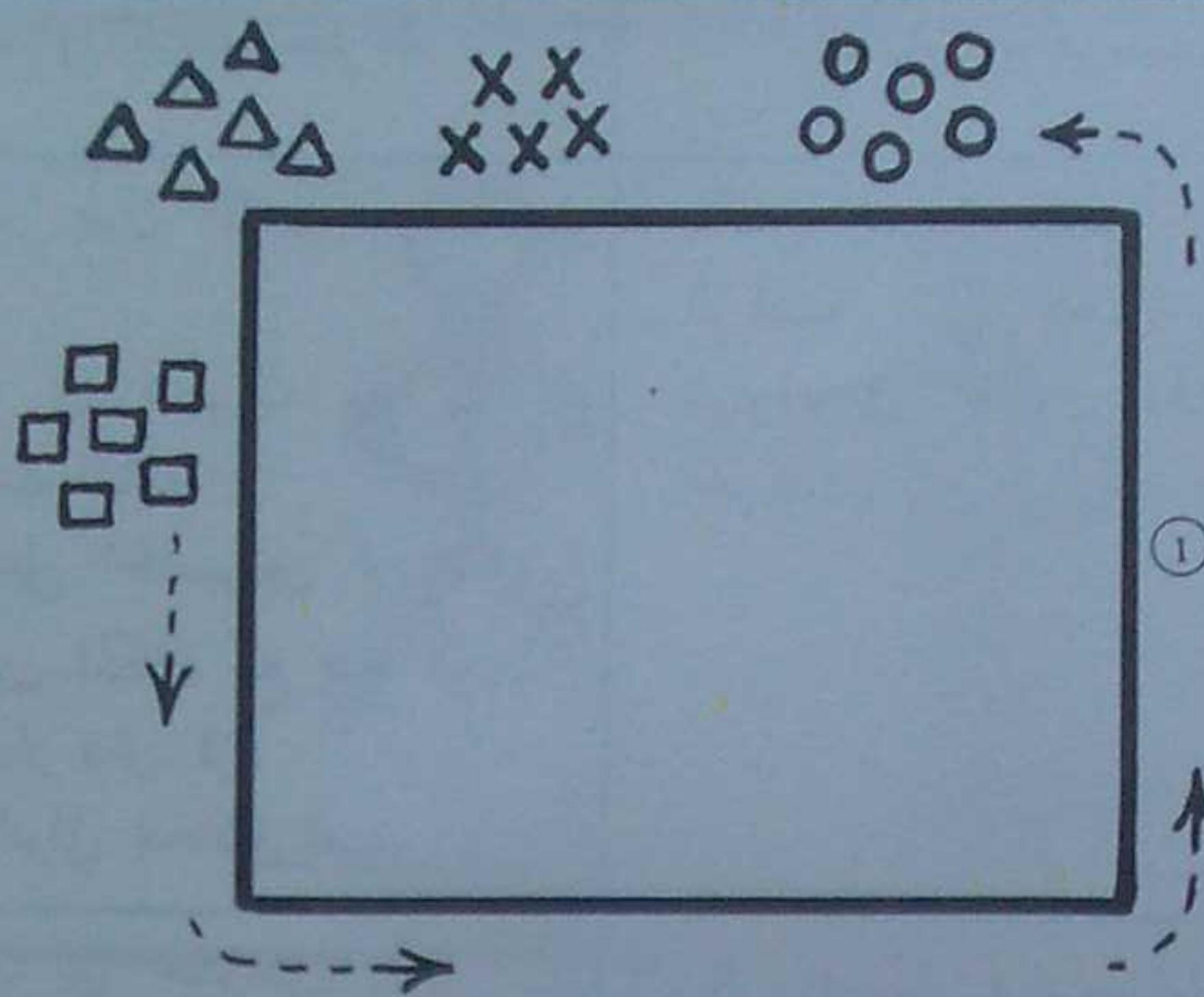


③

القوة البدنية

الوسائل	الاهداف والتوجهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> • تقف المجموعات في صفوف متوازية على عرض الملعب وعند الإشارة تقوم كل واحدة بالحركات وتنقل عبر الملعب. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجري المتعلمون في مجموعات متمثرة حول الملعب. • يقوم المتعلمون بخطوات واسعة عبر الملعب. • يتنقل المتعلمون عبر الملعب مع رفع الركبتين بمحاذاة الصدر، بالتالي (مش 1) 	التسخين
(1) في حالة عدم وجود حبل خاص بالجر.	<p>يشكل أفراد كل فريق سلسلة بأن يطوق كل طفل خاصه زميله الموجود أمامه، وذلك بتشابك اليدين، ويبقى الرئيس في المقدمة يمسك بأيدي رئيس الفريق المقابل وعند الإشارة يسرع الفريقان في الحذب.</p>	<p>(1) لعنة الجر بالحبل :</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقف أفراد الفريق في صف (واحد وراء الآخر) في مواجهة الفريق الثاني، ويغطى للفريقين معا جسلاً وعند الإشارة يحاول كل فريق أن يجذب الحبل إلى جهته ويفوز الفريق الذي استطاع أن يجر الفريق الآخر مسافة أكبر إلى جهة (مش 2). 	المرحلة الرئيسية
(2) يشكل المتعلمون النفق بفتح أرجلهم ويعون مراعاة التكافؤ في تشكيل الفريق.		<p>(2) لعنة النفق :</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقسم المتعلمون إلى مجموعتين وتقسم كل مجموعة إلى فريقين (أ و ب). • تقف فرق كل مجموعة في صفوف متقابلتين تفصل بينهما مسافة 10m. • تعطى الإشارة فينطلق الأوائل من أفراد كل فريق في اتجاه النفق المقابل لصفه. • على كل متسابق أن يمر في النفق ثم يعود ليتمس يد زميله المولى في فرقه ليقوم بنفس العملية، وهكذا إلى أن يمر جميع أفراد الفريق ثم تغير الأدوار (مش 3). 	

القوة البدنية

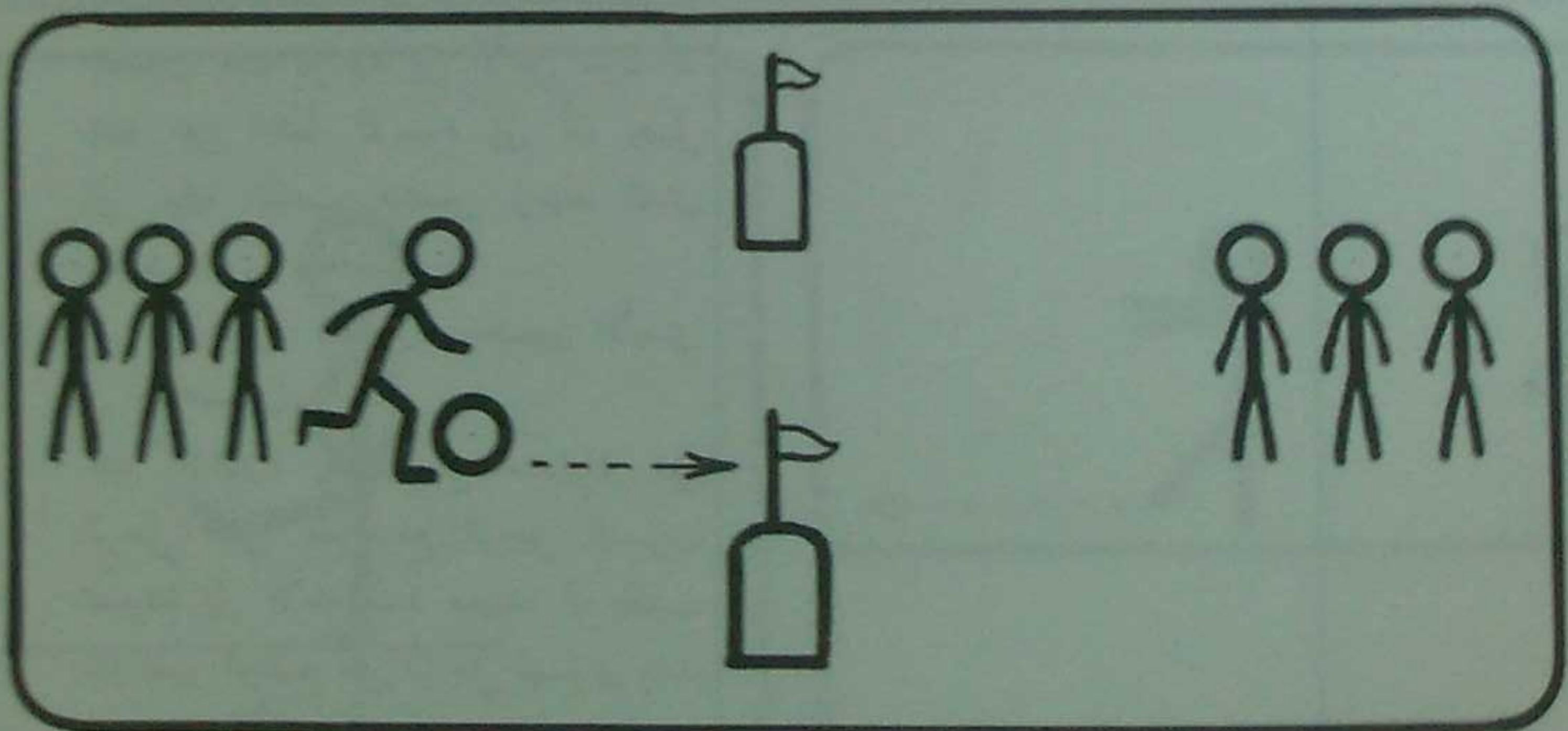
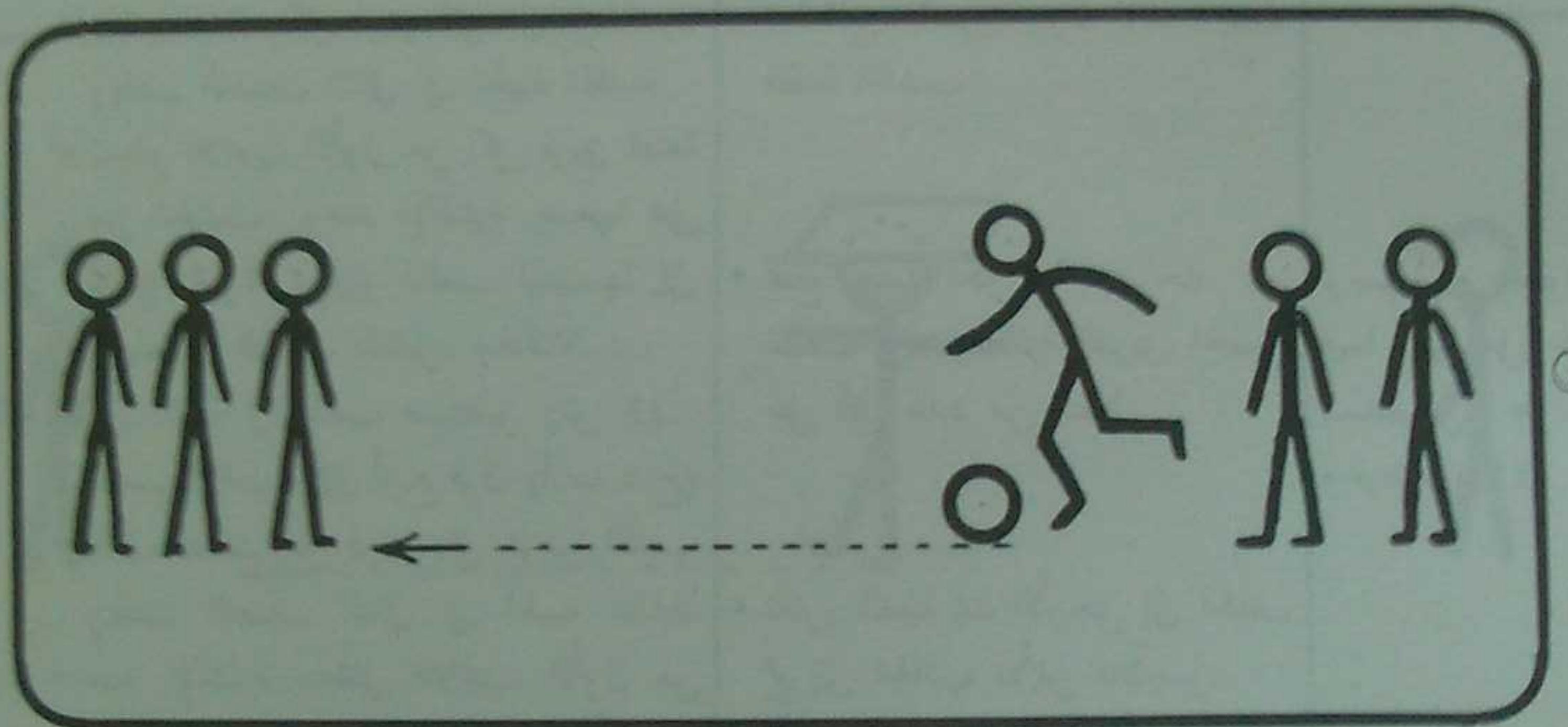
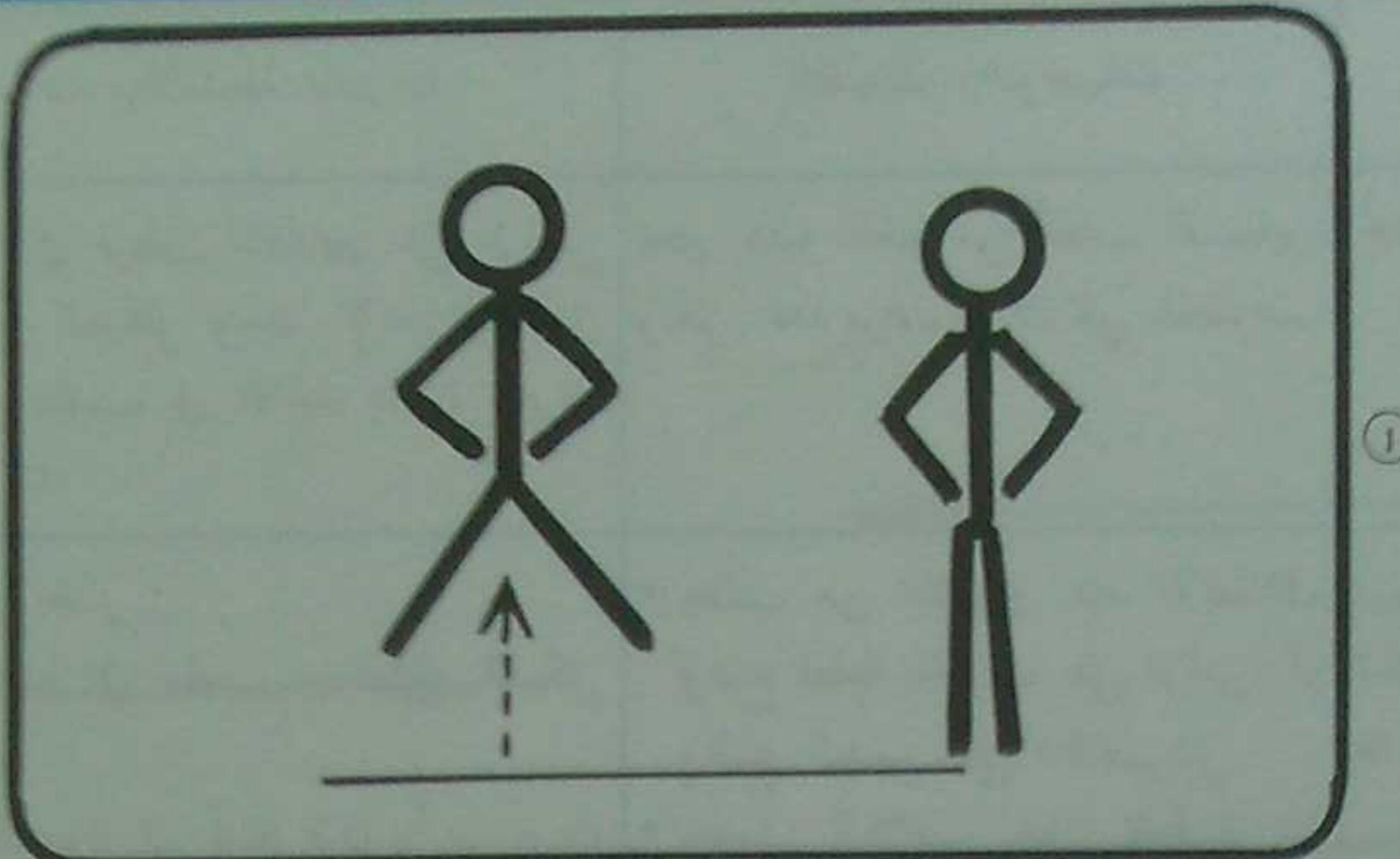


التحكيم في الكرة

الهدف : اكتساب المعلمين مهارة قبول الكرة

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة.	<ul style="list-style-type: none"> يمكن إضافة بعض التمرينات الرياضية التي تتعلق بالرجلين الواردة في الجدول الخاص بهذه الحركات. 	<ul style="list-style-type: none"> يجري المتعلمون حول الملعب واحداً تلو الآخر. يقف المتعلمون في صفوف متوازية ثم يقومون بالحركات التالية : وضع اليدين على الخاصرتين ثم الشروع في القفز في عين المكان مع فتح الرجلين وضمهم باستمرار (ش 1). رفع الركبتين بالتوازي بمحاذاة الصدر. 	السبعين
كرات. تشكل المرمى بواسطة علامتين : قارورات بلاستيكية أو علب المربي.	<p>(1) تم عملية درجة الكرة بضربات خفيفة وقصيرة ومتوالية.</p> <p>(2) تشكل المرمى من العلامتين وتكون المسافة الفاصلة بينهما 2m تقريبا.</p>	<p>(1) يقسم المتعلمون إلى مجموعتين (أ و ب) وتشكل من كل مجموعة أربع فرق .</p> <p>• تقف فرق كل مجموعة في صفوف متوازية، مقابل فرق المجموعة الأخرى على بعد 20m.</p> <p>• تعطى كرة إلى كل فريق من المجموعة (أ) وعند الإشارة ينطلق لاعب من كل فريق بدرجة الكرة بواسطة القدم إلى أن يصل إلى المجموعة المقابلة ويسلم الكرة إلى اللاعب الموالي فينطلق بدوره، وهكذا... (ش 2).</p> <p>(2) لعبة المرمى :</p> <p>• يقسم المتعلمون إلى مجموعتين (أ و ب) وتشكل من كل مجموعة أربع فرق .</p> <p>• تقف فرق كل مجموعة في صفوف متوازية، مقابل فرق المجموعة الأخرى على بعد 20m.</p> <p>• توضع علامتان في نصف المسافة الفاصلة بين كل فرقتين تمثلان أعمدة المرمى.</p> <p>• عند الإشارة يقذف كل لاعب الكرة نحو المرمى ثم يأخذ مكانه في مؤخرة صفه (ش 3).</p> <p>• وتعطى نقطة لكل لاعب استطاع أن يمرر الكرة بين العلامتين.</p>	لمرحلة الرئيسية

التحكم في الكرة



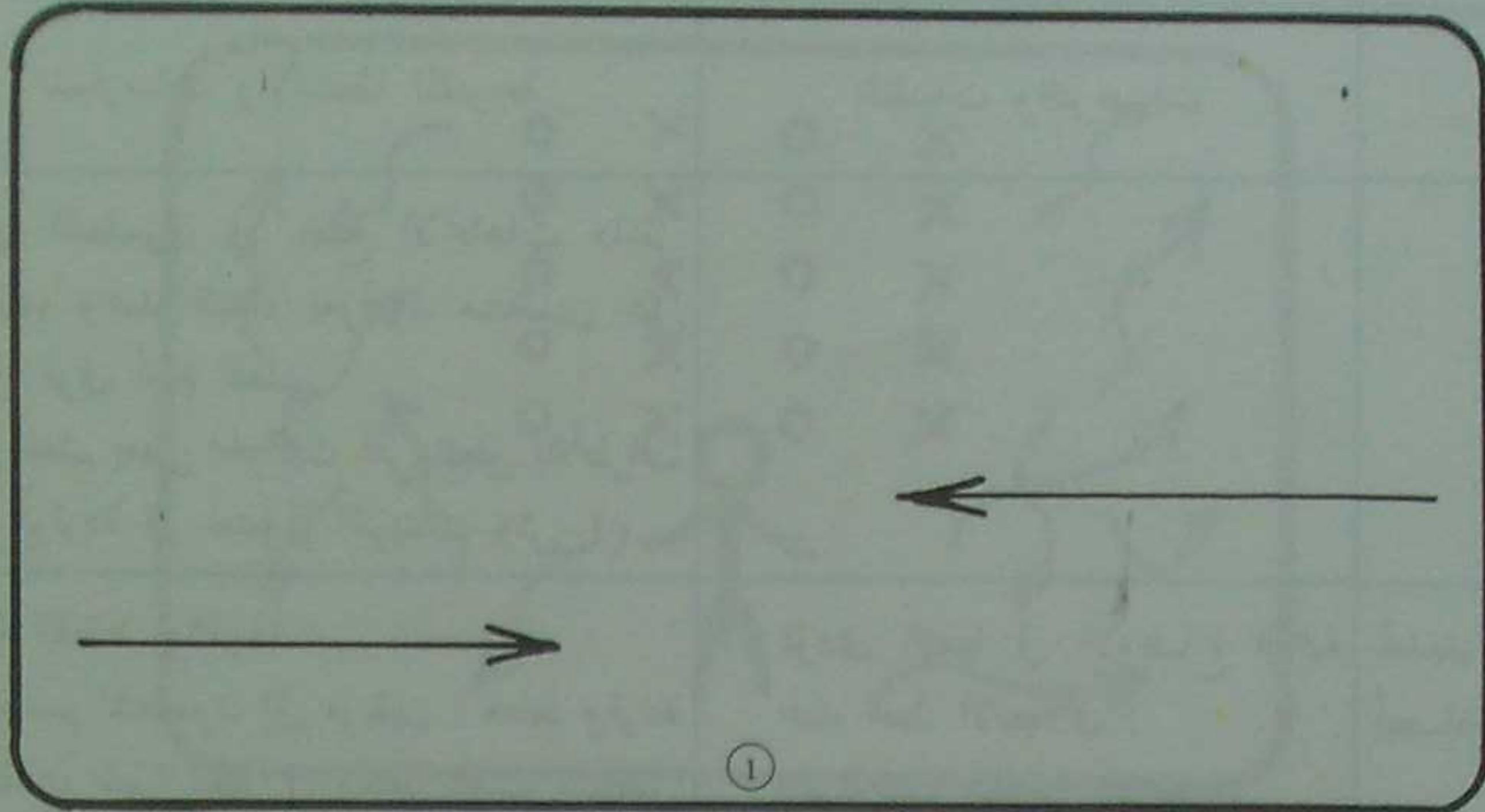
ألعاب التوازن

الهدف: الاتجاه والتوجيه في حركة حركات التوازن والأرجل

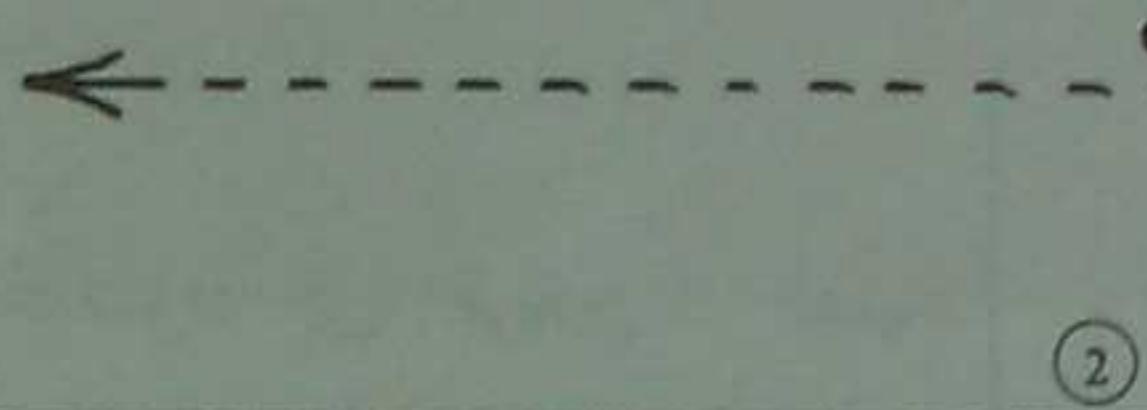
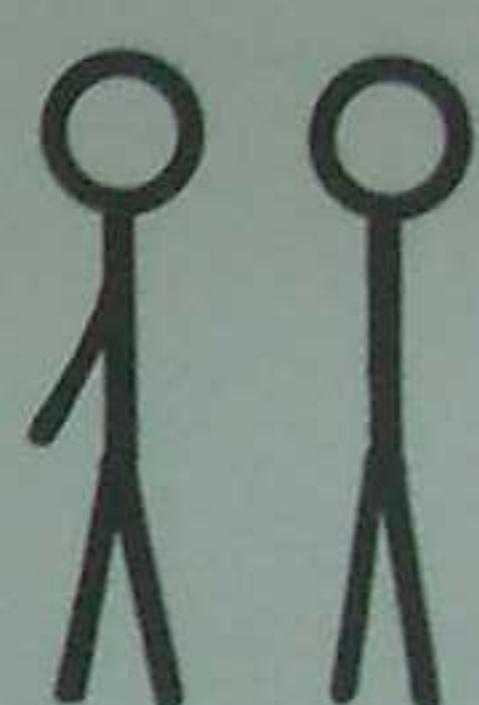
الوسائل	التقنيات والتوجهات	المعارضات والأنشطة المقترنة	مراحل المدرس
تحديداً، الملعب.	تعتبر هذه اللعبة من ألعاب التسخين وتكرر عدة مرات إلى أن تفي بالمطلوب.	يقف المتعلمون في فريقين متقابلين على عرضي ملعب مستطيل الشكل وعند الإشارة ينطلق الفريقان لعبور الملعب في الاتجاه المقابل بجري حفيف (ش 1).	التدريسيين
أربع قطع متساوية من الخشب تترواح أبعادها ما بين 20m و30m.	<ul style="list-style-type: none"> • يطلب من اللاعبين عند الانطلاق وضع قطعة الخشب على الرأس، ثم وضع اليدين على الخاصرتين. • يحصل اللاعب على نقطة إذا استطاع العبور دون أن تسقط قطعة الخشب. • تمنع نقطة لكل لاعب حاد عن ترسم أربع خطوات متوازية الملعب ويعتبر فائزًا الفريق الحصول فيما بينها على طول ملعب مستطيل، طوله 20m وعرضه 15m. • تكرر اللعبة بمد الأرجل إلى الخلف ثم إلى الجانب الأيمن فاليسار. 	<p>1) لعبة المشي الخذل :</p> <ul style="list-style-type: none"> • تنظم اللعبة في ملعب مستطيل الشكل (ش 2). • يقسم اللاعبون إلى أربع فرق (أ.ب.ج.د). • يقف نصف كل فريق على عرض الملعب ويقف النصف الثاني في الجهة المقابلة. • تسلم للاعب الأول من كل فريق قطعة من الخشب، وعند الإشارة يضعها على رأسه محاولاً اجتياز الملعب ليسلمها إلى زميله في الصاف المقابل، وهكذا... <p>2) تجربة اللعبة في ملعب مستطيل (ش 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> • يقسم اللاعبون إلى أربع فرق (أ.ب.ج.د). • يقف نصف كل فريق على عرض الملعب ويقف النصف الثاني في الجهة المقابلة. • عند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل فريق مشيا على رؤوس أصابع القدمين مادا ذراعيه إلى الأعلى دون أن يبعد عن الخط المرسوم إلى أن يصل إلى نهاية الملعب فيلمز زميله الذي ينطلق بدورة وهكذا... <p>3) يقف المشاركون باعتدال، واضعين الأيدي على الخاصرتين.</p> <ul style="list-style-type: none"> • عند الإشارة يقف كل مشارك على الرجل اليمنى مع رفع الرجل اليسرى ممدودة إلى الأمام لمدة معينة، ثم يطلب منه تغيير الوضع على الرجل اليسرى ومد اليمنى إلى الأمام (ش 4). 	المرحلة الرئيسية

ألعاب التوازن

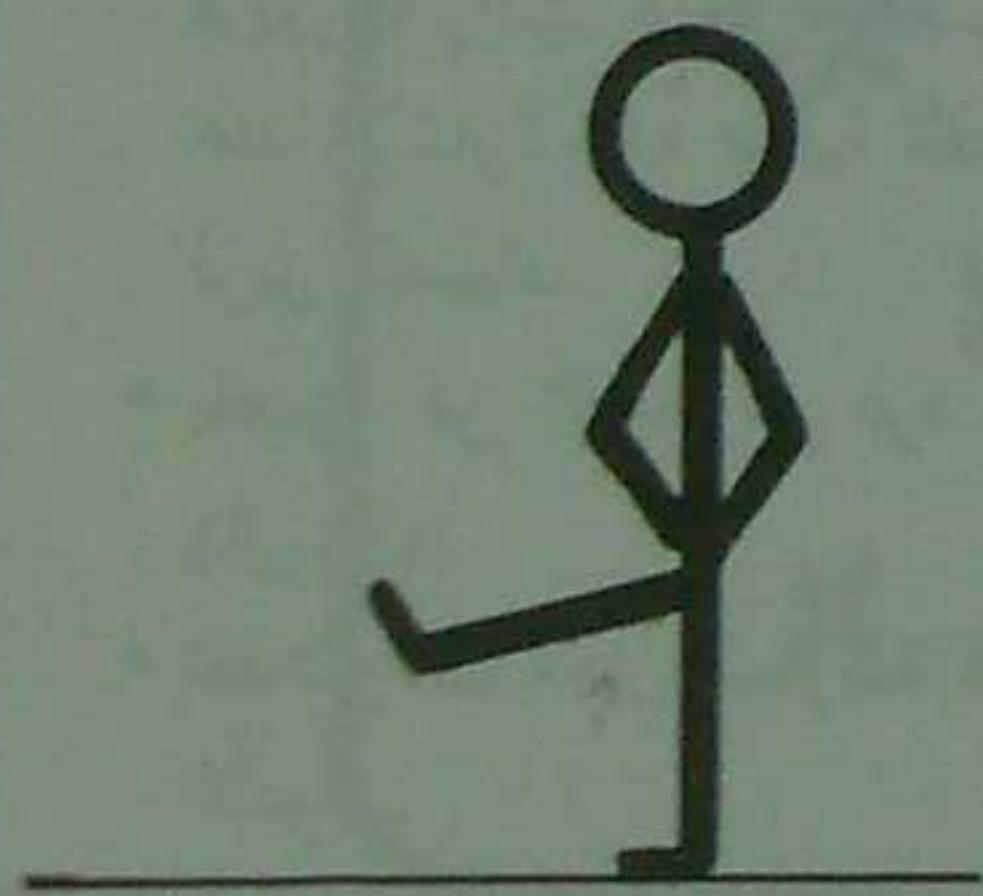
ooooo



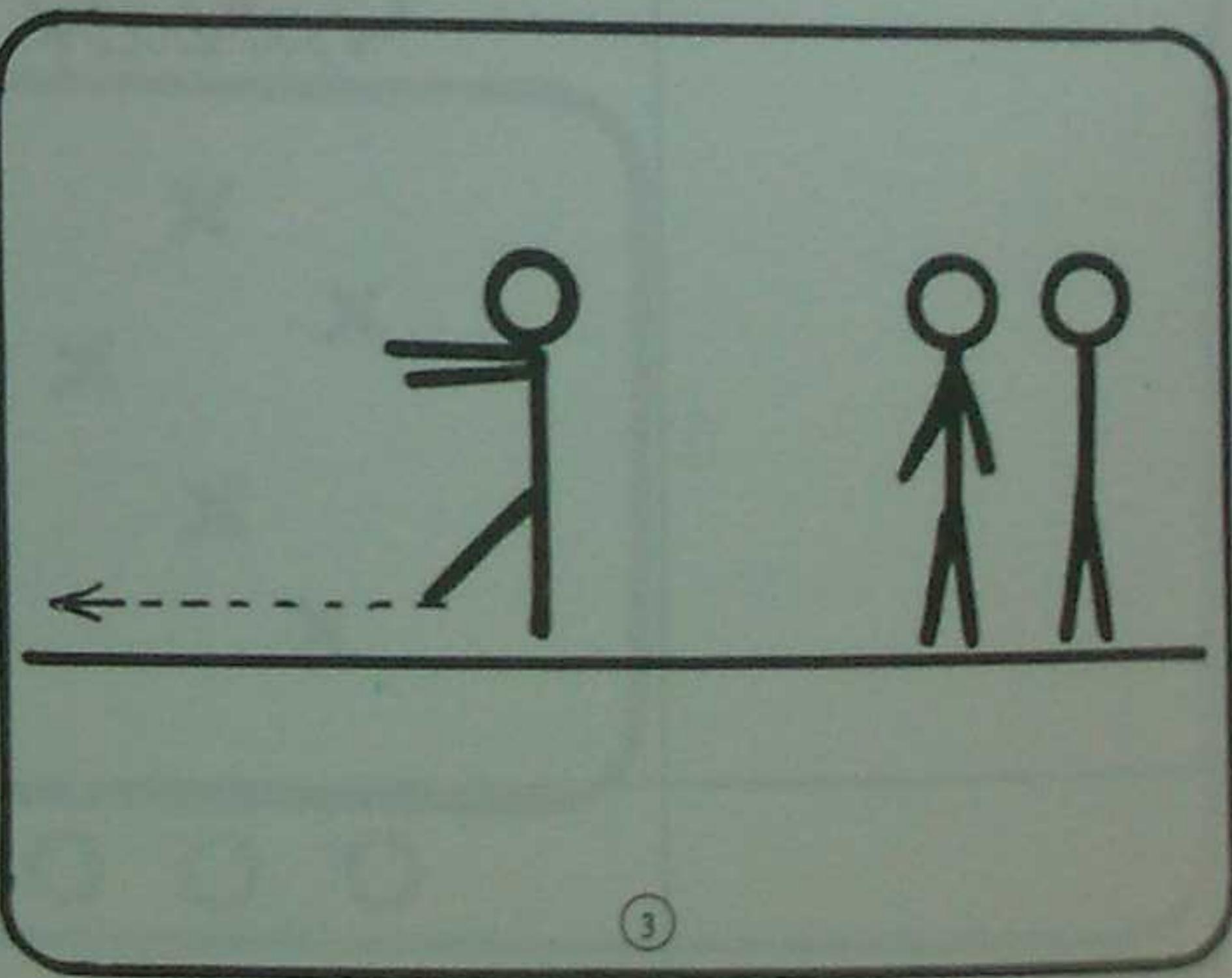
△△△△△



②



④

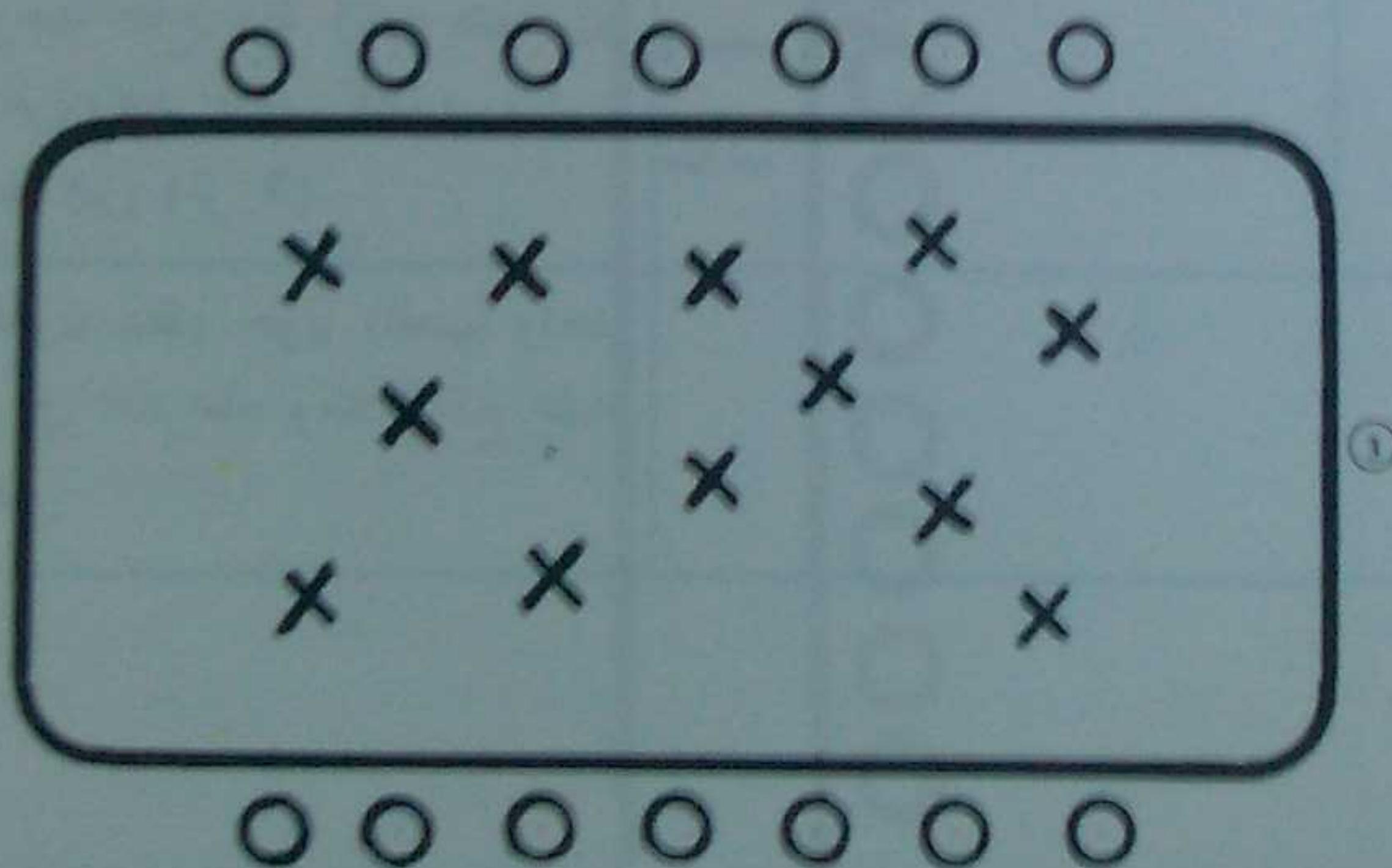
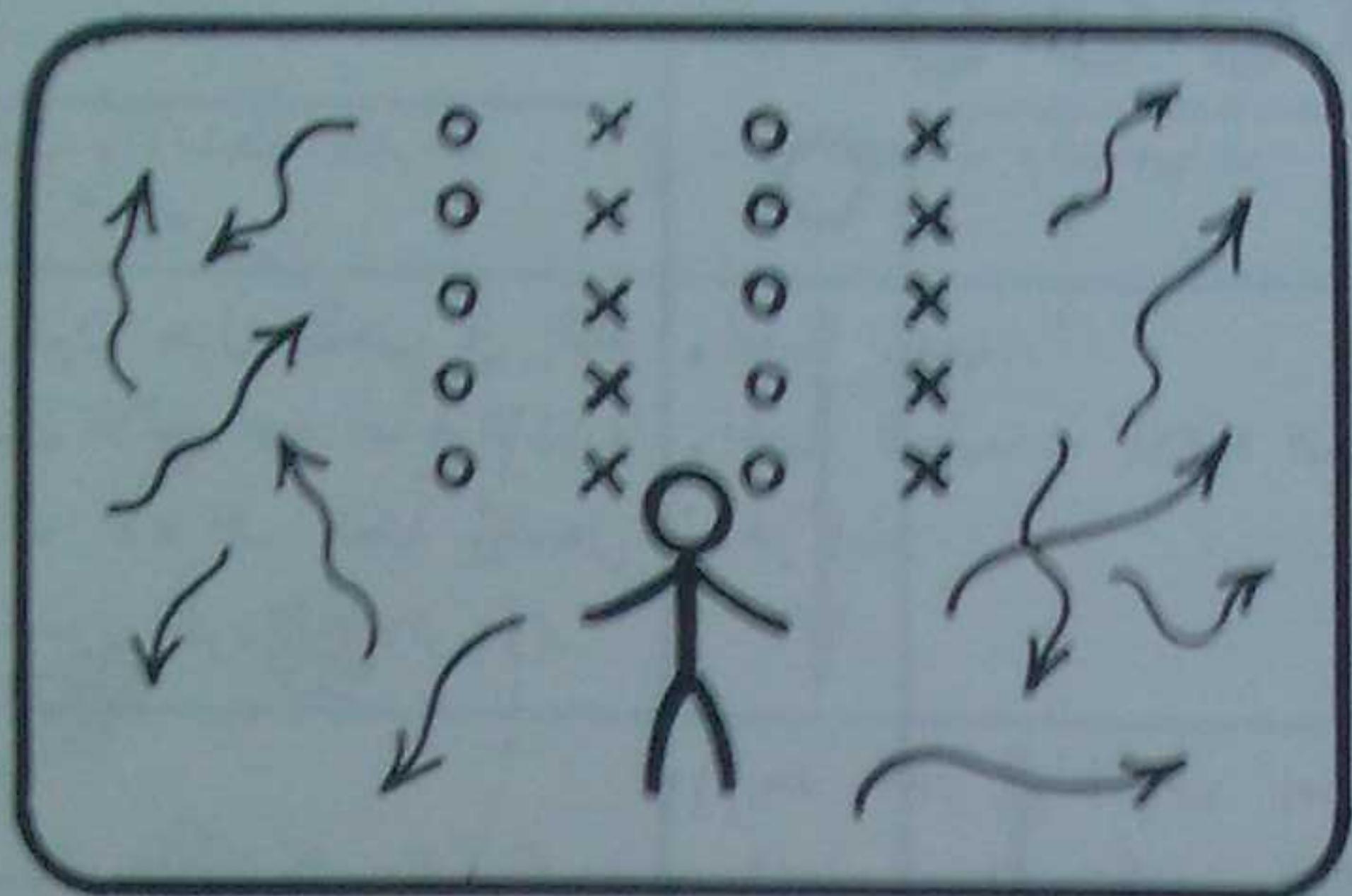


③

الدقة في التصويب

الوسائل	التقنيات والتوجهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
		<ul style="list-style-type: none"> • يجري المتعلمون في جميع الاتجاهات داخل الملعب، وعند النداء يعودون منتظمين على شكل فرق أمام المعلم. • يختار المعلم بعض الحركات التي تتعلق بالأطراف العليا الواردة في جدول التدريبات (ش 1). 	التسخين
<p>تحديد ملعب مستطيل تقدر أبعاده $15m \times 30m$</p> <p>(1) تؤدى اللعبة في الأوضاع التالية عند خط الانطلاق :</p> <ul style="list-style-type: none"> بالوقوف، بجلوس القرفصاء. يجب اختيار كرة خفيفة، مناسبة لمستوى المتعلمين. <p>(2) تحديد ملعب مستطيل الشكل.</p> <p>تعطى لكل فريق حرية التنقل داخل الملعب.</p> <ul style="list-style-type: none"> يمكن استعمال أكثر من كرة في اللعبة إذا اقتضى الأمر. يجب ضبط بداية اللعبة لتعديل الأدوار، بعد انقضاء الوقت المحدد لكل فريق. يفوز باللعبة الفريق الذي حصل على أكبر عدد من الإصابات بالكرة. 	<p>(1) لعبة القطط والقردة :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم المتعلمون إلى فريقين : قطط وقردة يقفان ظهرا لظهر في وسط ملعب مستطيل يرسم خط في وسط الملعب به علامات يوضع على كل واحدة منها منديل أو كرة خفيفة بين كل لاعبين. عند النطق بكلمة «قطط» مثلا تنطلق مجموعة القطط نحو خط الوصول، ويأخذ أفراد فريق القردة الكرات أو المناديل ويحاول كل واحد إصابة خصمه قبل الوصول إلى خط النهاية وهكذا تعاد اللعبة (ش 2). <p>(2) صيد الأرانب :</p> <ul style="list-style-type: none"> يوزع المتعلمون إلى فريقين : الصياد والأرانب. يقف أفراد فريق الصياد على طولي الملعب ومحوزتهم كرة، بينما يقف أفراد فريق الأرانب داخل الملعب. عند الإشارة تبدأ عملية القنص من طرف فريق الصياد. يقصى عن اللعبة كل فرد أصيب بالكرة (ش 3). يحدد وقت معين لممارسة اللعبة قبل تغيير الأدوار. 	<p>المرحلة الرئيسية</p> <p>المرحلة الخامسة</p>	

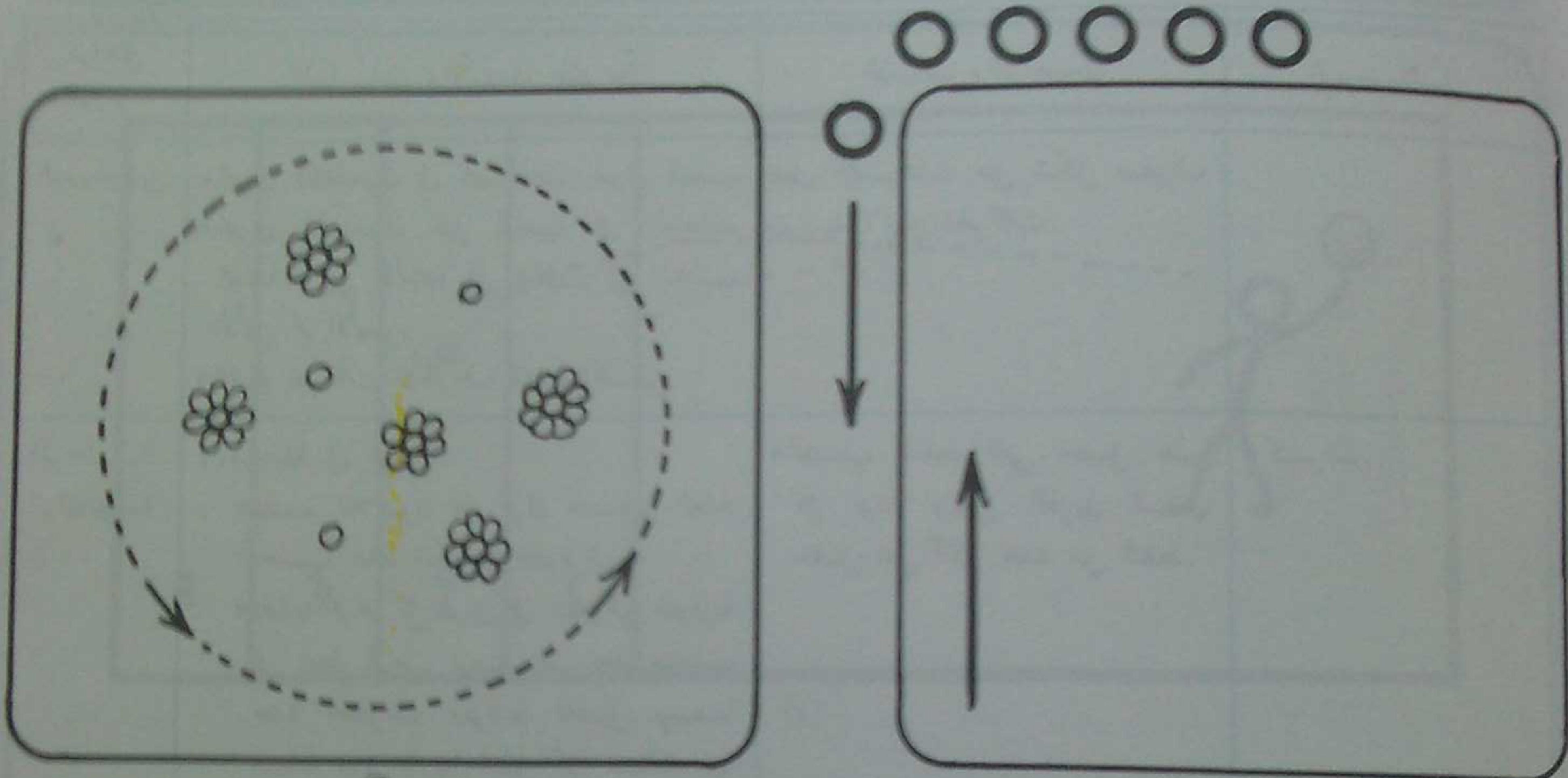
الدقة في التصويب



ألعاب التركيز والانتباه

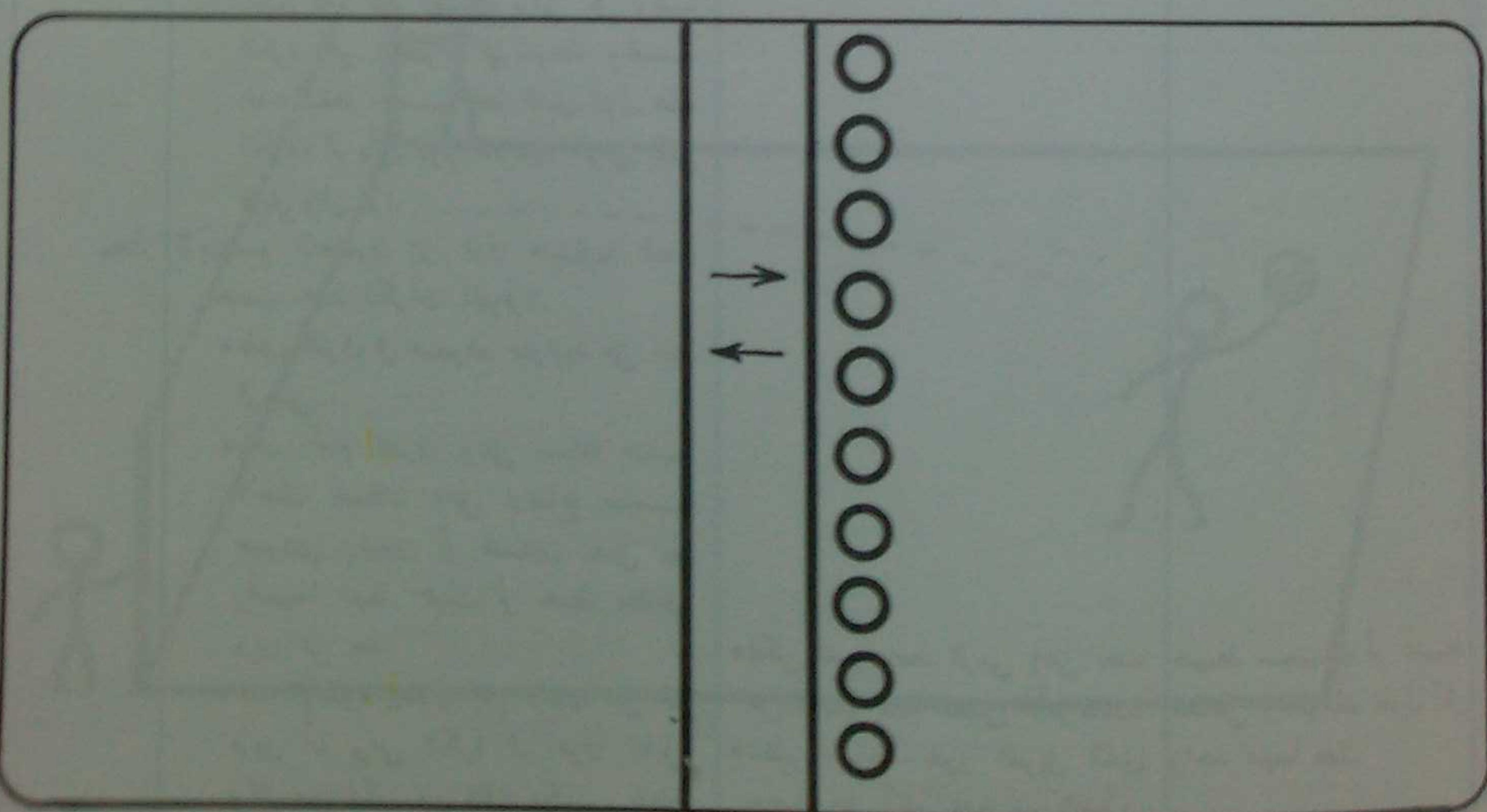
الوسائل	التقنيات والتوجهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
الملعب أو ساحة المدرسة	<ul style="list-style-type: none"> • تحديد الملعب. • اختيار التنظيمات الملائمة لتسير الحركات. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجري المشاركون حول الملعب في اتجاه معين، ويغيرون الاتجاه عند سماع الإشارة. • القيام بحركات الأطراف العليا والسفلى (ارجع إلى جدول التدريبات) (ش 1). 	التسخين
	<p>(1) بعد إنجاز المطلوب يعود المتعلمون إلى تكوين الدائرة وتبدا اللعبة من جديد.</p> <ul style="list-style-type: none"> • تكون المجموعات حسب العدد المطلوب بأن يتنظم المتعلمون فيما بينهم وأن يقفوا في أي مكان داخل الدائرة. • يقصى اللاعب في الحالتين التاليتين : <ul style="list-style-type: none"> ◦ عند تأخره في الوثب. ◦ عند الانتقال إلى الخط غير المطلوب. 	<p>(1) لعبة الأرقام :</p> <p>يقف المتعلمون على شكل دائرة كبيرة فيطلب منهم المعلم المشي أو الجري حولها أو القيام بحركات في عين المكان، وفجأة ينادي رقما ما (6.4.3 الخ) فالمطلوب من المتعلمين تكوين مجموعات من هذا الرقم داخل الدائرة ويقصى من لم يوفق إلى تكوين الرقم المطلوب.</p> <p>(2) لعبة بر وبحر :</p> <p>يرسم المعلم خطين متوازيين تفصل بينهما مسافة 50cm، يطلق على أحدهما (بحر) والآخر (بر)، يقف المتعلمون على خط (بر) وعند سماع لفظ (بحر) يثنون إلى خط (بحر) وعند سماعهم لفظة (بر) يثنون إلى خط (بر) (ش 3).</p>	المرحلة الرئيسية
		المرحلة الختامية يسرر المتعلمون ببطء حول الملعب واحدا تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس	

ألعاب التركيز والانتباه



②

①



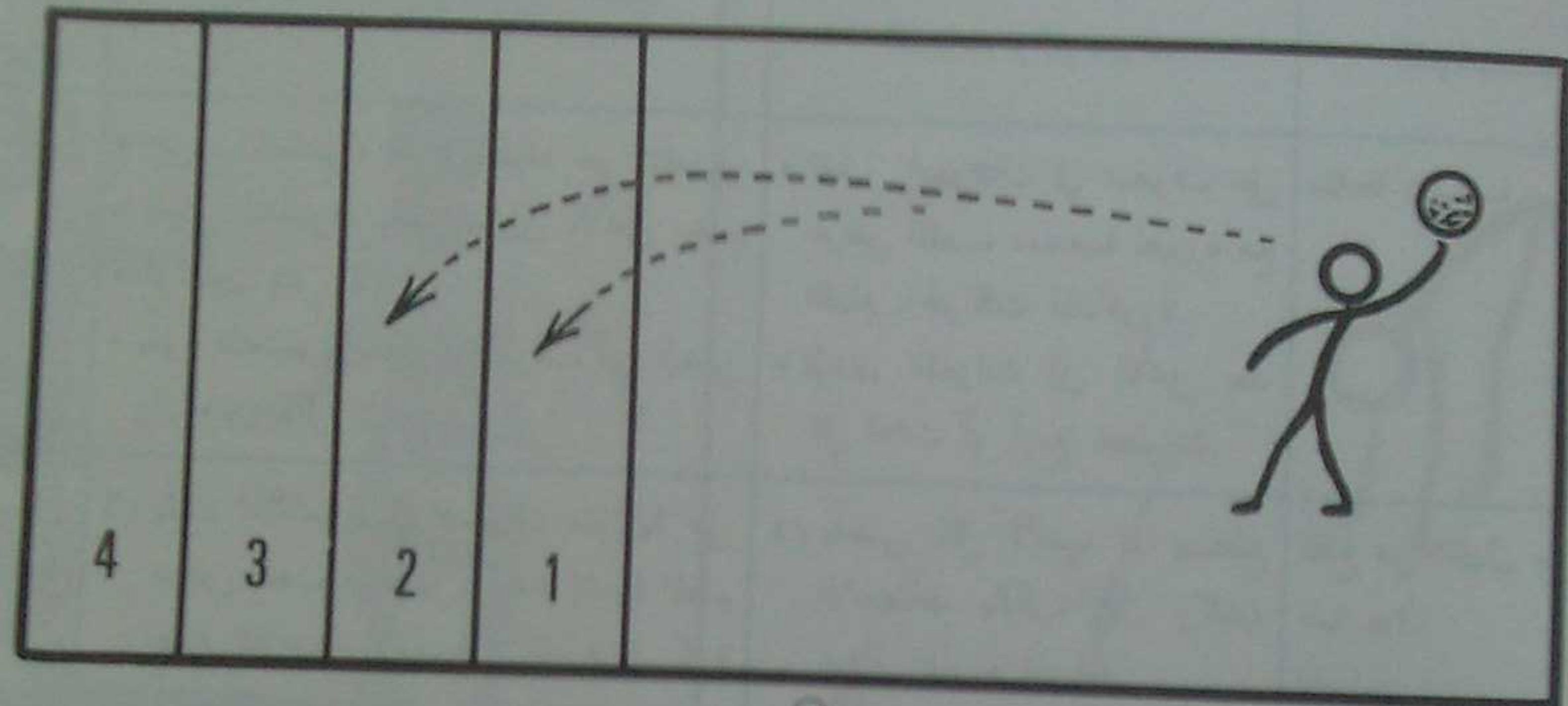
③

قوة الرمي

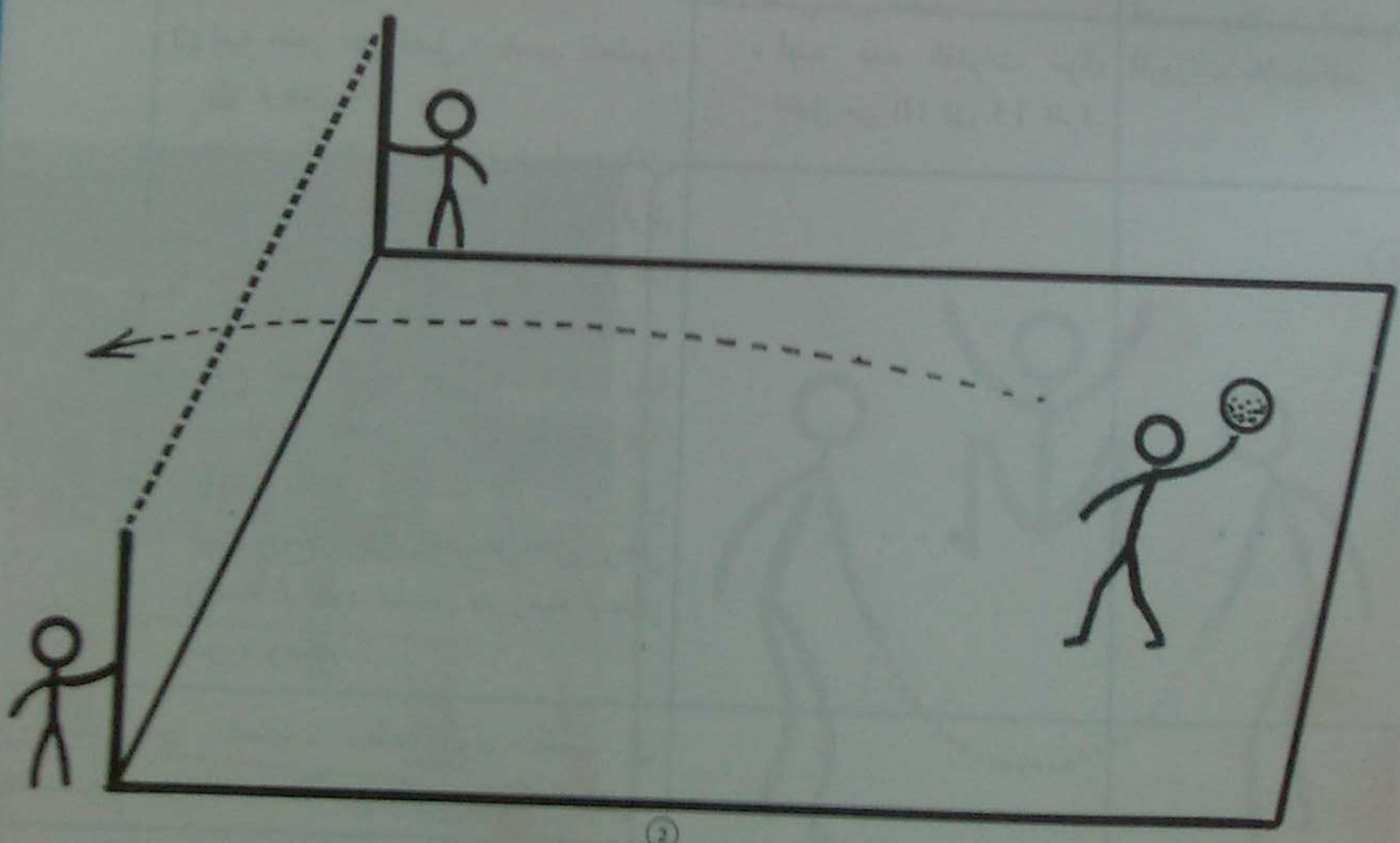
الهدف : التعرّف على المفهوم الفردي

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
	<p>تقى المجموعات على شكل صفوف متوازية لإنجاز الحركات.</p>	<ul style="list-style-type: none"> يجري المتعلمون في مجموعات حول الملعب يجري المتعلمون عبر الملعب في اتجاهات مختلفة : إلى الأمام، إلى الخلف إلى الجانب الأيمن ثم الأيسر. القيام بحركات الأطراف العليا والسفلى. 	التسخين
<ul style="list-style-type: none"> كرات. 	<ul style="list-style-type: none"> تحسب النقط التي حصل عليها كل فرد، ويفوز الفريق الذي حصل على أكبر عدد من النقط. 	<p>(1) مسابقة في الرمي :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد حسب عدد الكرة المتوفرة. يقف أفراد كل فريق في صفوف متوازية في خط الرمي ترسم على بعد مناسب عدة خطوات متوازية تفصل بينهما مسافة 1m تقريباً تحمل كل مسافة منها رقماً 1، 2، 3... الخ. تعطى كرة لكل لاعب في مقدمة الفرق المشاركة، عند الإشارة يرمي كل لاعب الكرة نحو الخطوط المرسمة، وتحسب عدد النقط حسب الخط الذي تنزل عليه الكرة، ثم يأتي دور اللاعب المولى لكل فريق (ش. 1). <p>(2) يقسم المتعلمون إلى فرق متساوية العدد حسب عدد الكرة المتوفرة.</p> <ul style="list-style-type: none"> تقى الفرق في صفوف متوازية على خط الرمي. يقف أمام الفرق وعلى مسافة مناسبة لاعبان يحملان «على ارتفاع مناسب» عمودين رفيعين أو قصبين يصل بين رأسهما خط سميك أو خط مغاططي يرى عن بعد. عند الإشارة يحاول كل لاعب من كل فريق أن يرمي الكرة تمر فوق الخط، وكل من تمكن من ذلك يكسب نقطة. 	المرحلة الرئيسية
	<ul style="list-style-type: none"> يمكن تغيير خط الرمي (عن بعد، عن قرب) كلما اقتضى الأمر ذلك. تنظيم مسابقة، يفوز الفريق الذي حصل على أكبر عدد من النقط. 		

قوة الرمي



(1)

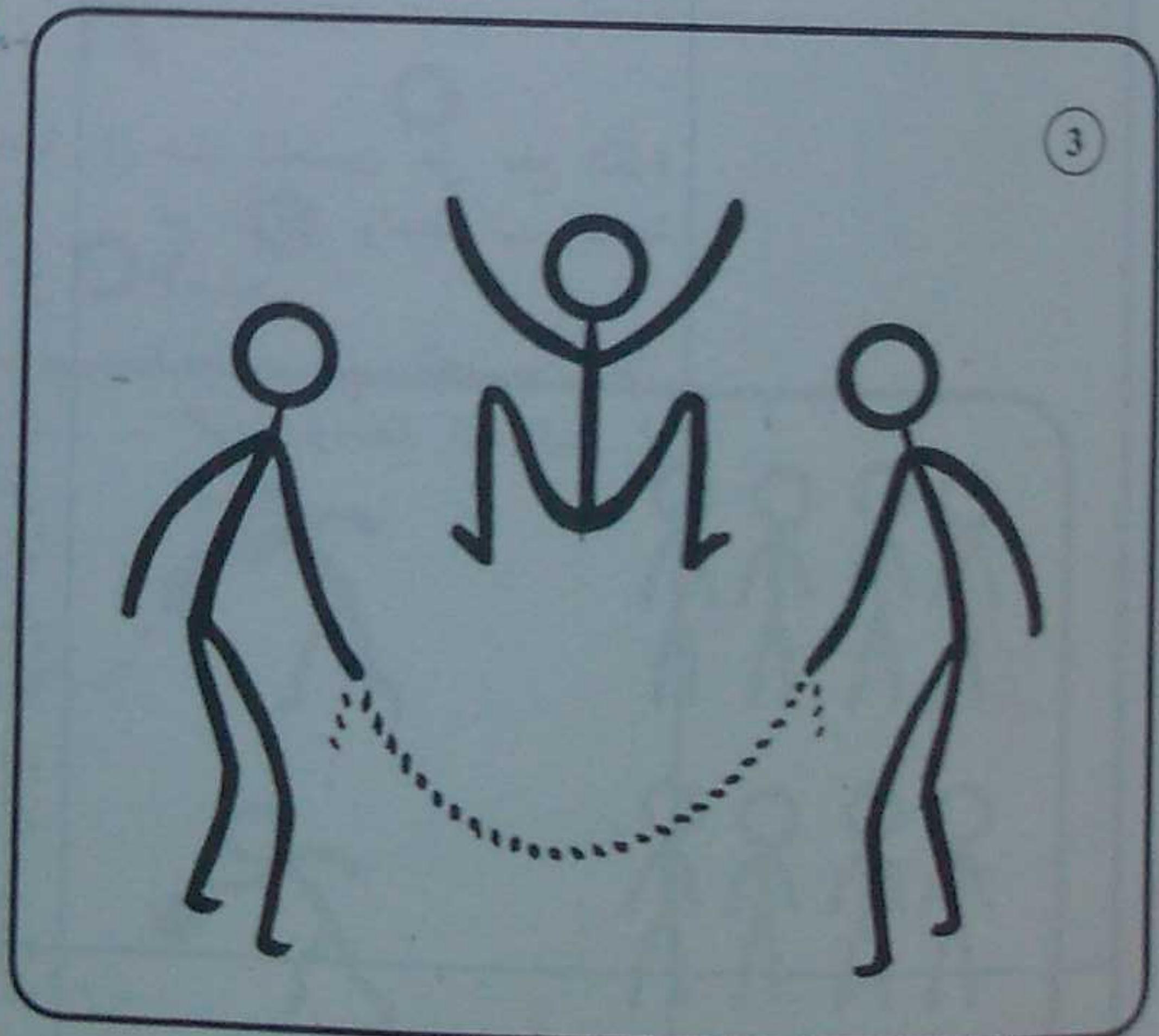
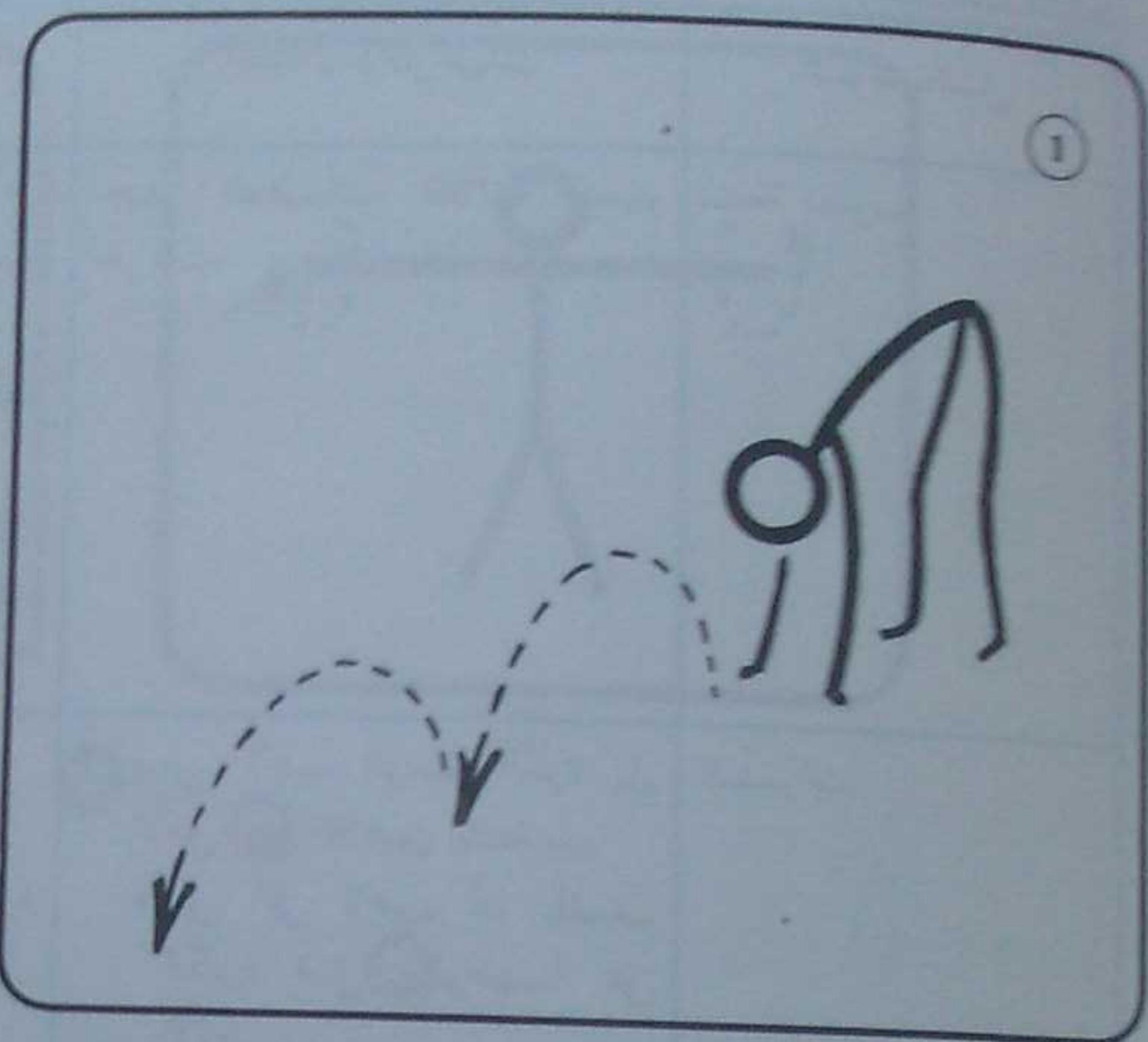


(2)

ألعاب القفز

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة.	<ul style="list-style-type: none"> تقف المجموعات في صفوف على عرض الملعب مستعدة لعبوره مع القيام بالحركات المذكورة. تؤدي القفزات إلى الأعلى بعد كل ثلاثة أو أربع خطوات. 	<ul style="list-style-type: none"> يجري المتعلمون جريا خفيفا عبر الملعب. يقوم المتعلمون بقفزات إلى الأعلى بضم الرجالين (ش 1). يقوم المتعلمون بقفزات الأربب أي اليدين والرجلين (ش 2). 	التسخين
قطع من الحبال طول كل منها 3m . الحواجز : ألواح خشبية أو عصي أو قصب وعلب المربى أو قارورات بلاستيكية.	<p>(1) يقصى كل لاعب لم يستطع الاحتفاظ بالكرة بين ركبتيه خلال عبوره المسافة.</p> <p>(2) من لمس الحبل أثناء اللعبة يقصى من اللعبة.</p> <p>• تحدد عدد القفزات فوق الحبل من 10 إلى 15 قفزة.</p>	<p>(1) يقف المتعلمون في صفوف متوازية على عرض ملعب مستطيل، وعند إشارة المعلم يضع اللاعب الأول من كل فريق كرة بين ركبتيه، وينطلق بقفزات نحو خط الوصول (ش 3).</p> <p>(2) لعبة القفز على الحبل : يقسم المتعلمون إلى فريقين (أ و ب). <ul style="list-style-type: none"> فريق (أ) يدير الحبال وفريق (ب) يقفز. وعند إشارة المعلم تغير الأدوار فريق (أ) يقفز وهكذا تستمر اللعبة بين الفريقين (ش 4). </p> <p>(3) يضع المعلم 3 حواجز متبااعدة فيما بينها بـ 8m ولا يبعدي ارتفاعها 60cm وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل فريق ويقفز على الحواجز على رجل واحدة ثم يعود فيلمس يد زميله لينطلق بدوره وهكذا...</p>	المرحلة الرئيسية
	يسير المتعلمون ببطء حول الملعب في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.		المرحلة الخاتمية

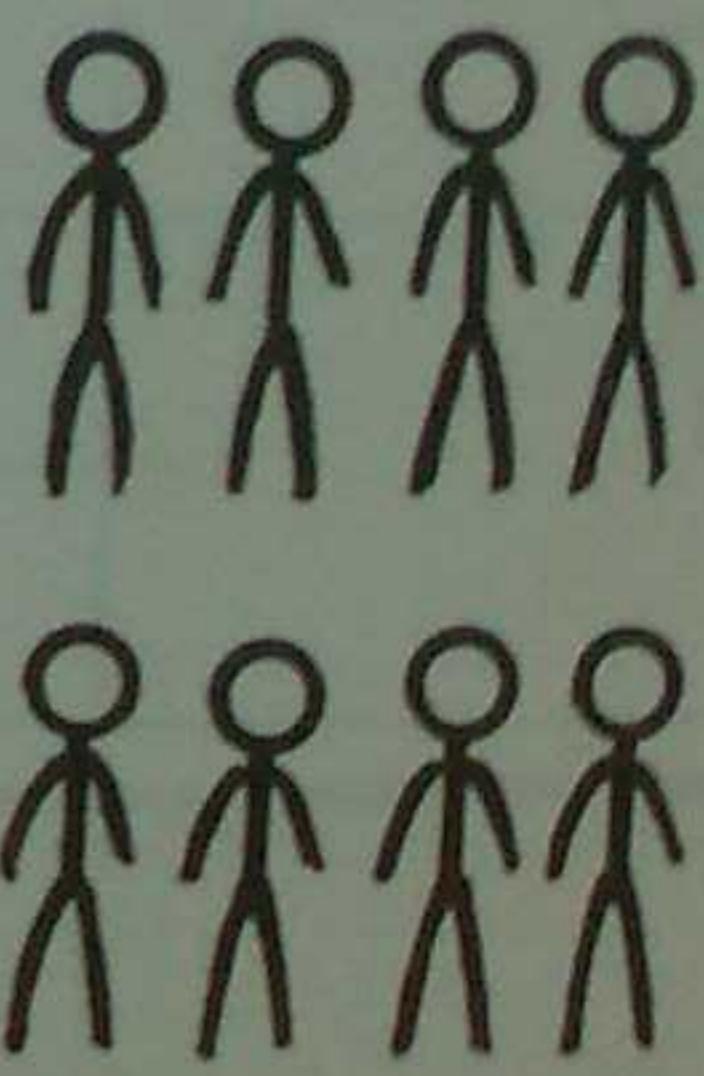
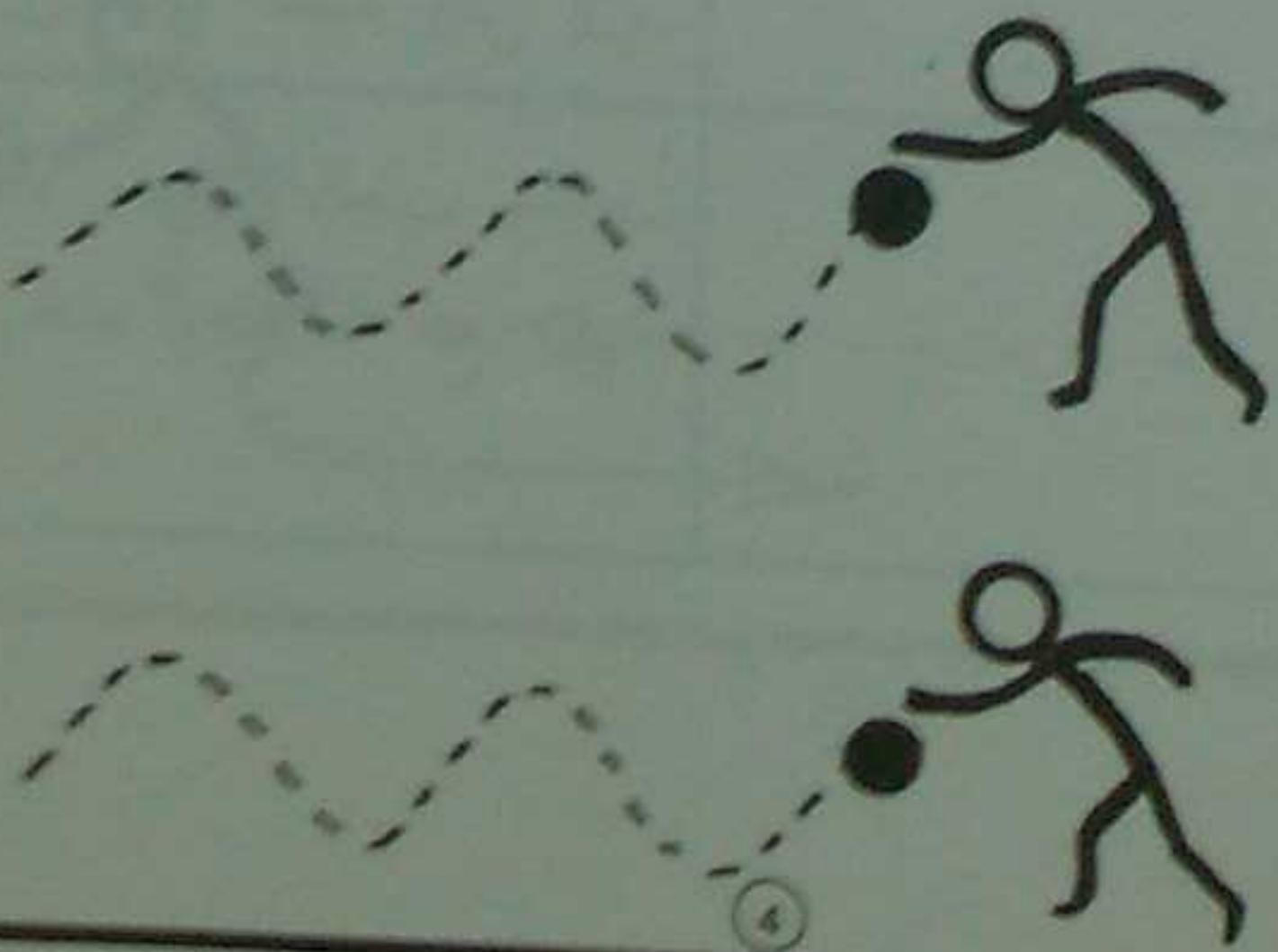
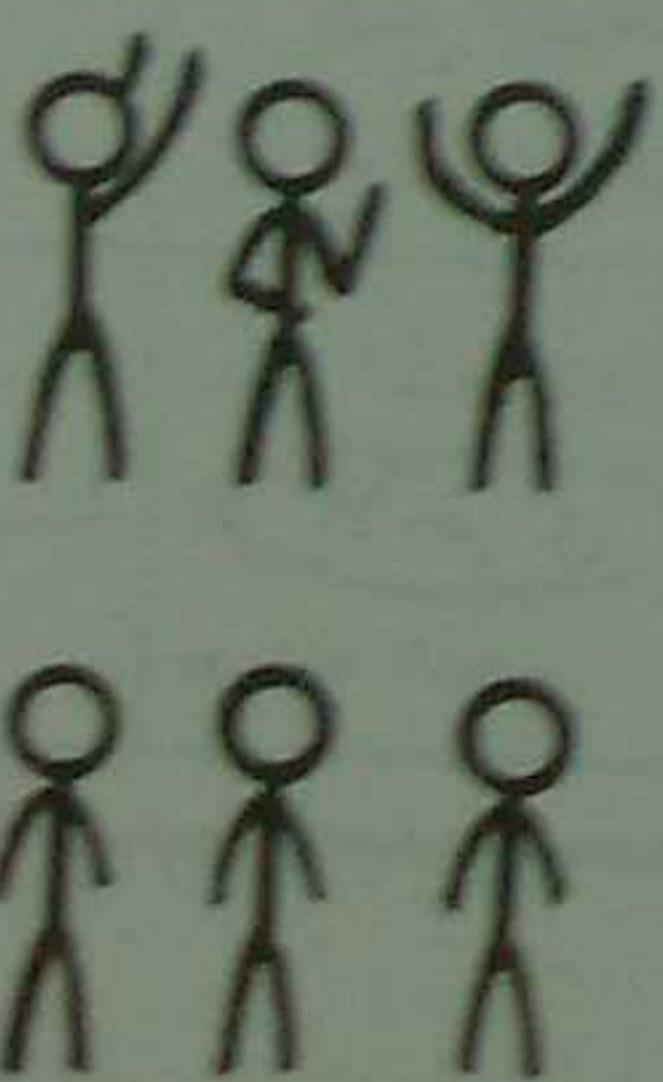
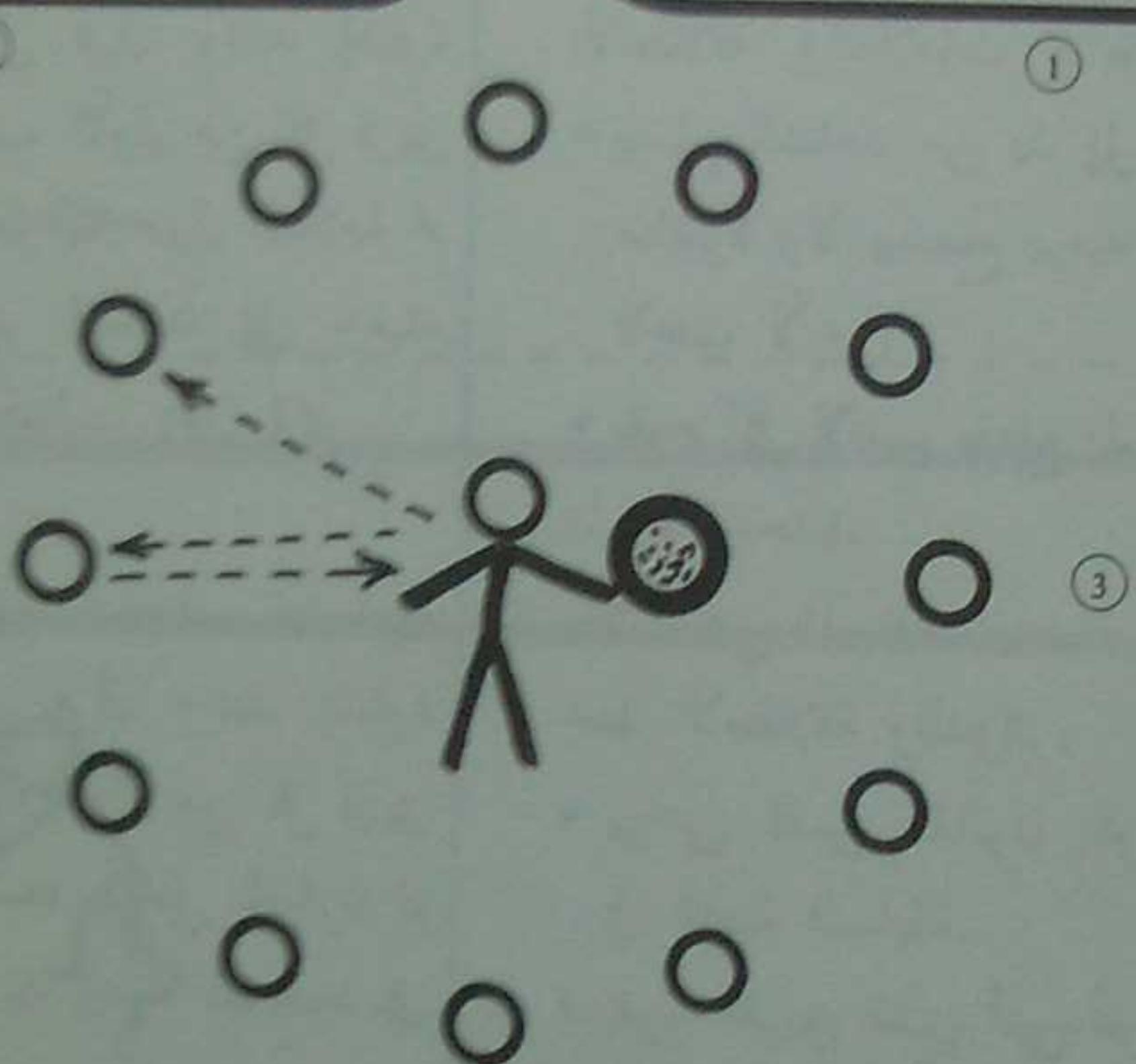
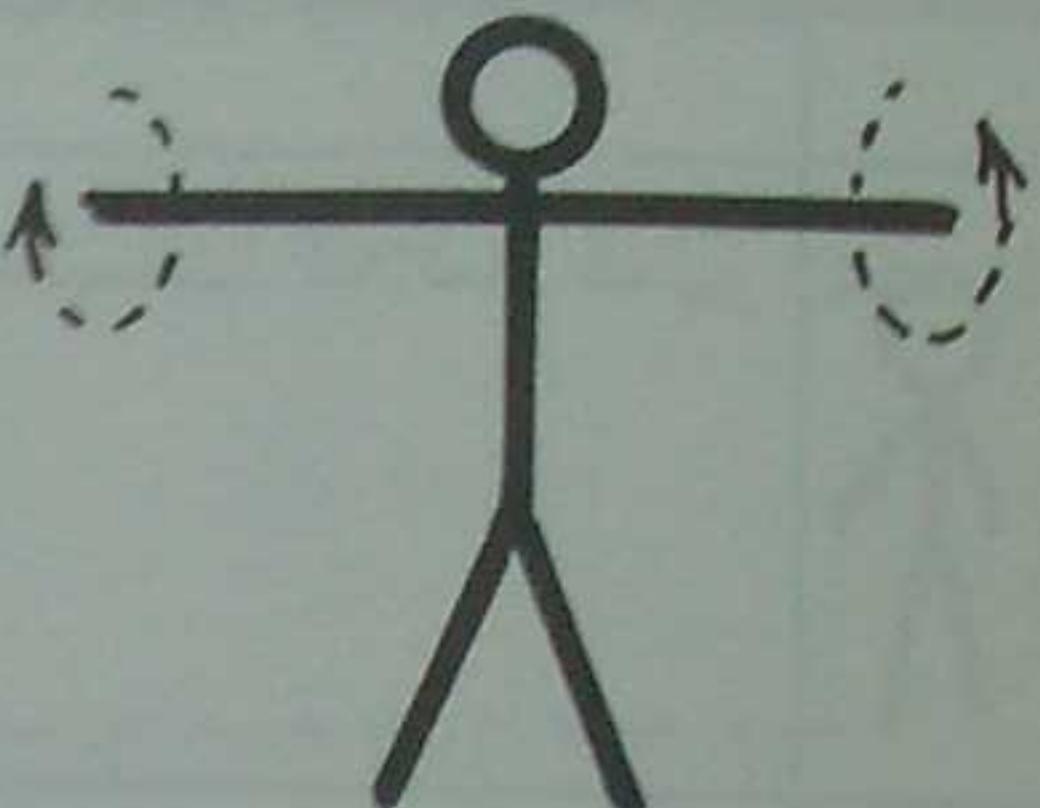
ألعاب القفز



التحكيم في الكرة

الوسائل	التدنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة	اختبار التنظيمات الملائمة لتمرير الحركات.	<ul style="list-style-type: none"> يجري المتعلمون حول الملعب واحداً تلو الآخر. يقف المتعلمون وقفه معتدلة ثم يقومون بالحركات التالية : فتح الذراعين على شكل أفقي ثم يحريكهما على شكل دائري (ش 1). فتح الذراعين على شكل أفقي ثم ليهما (ش 2). فتح الذراعين على شكل أفقي ثم ضمهما إلى الأمام. 	السبعين
كرات.	<p>1) يرمي لاعب الوسط الكرة إلى الأعلى نحو اللاعبين بالتناوب.</p> <ul style="list-style-type: none"> على كل لاعب أن يقف الكوة قبل سقوطها على الأرض. <p>2) حتى المتعلمين على دفع الكرة نحو الأرض بواسطة اليدين وبرونة الأصابع.</p> <ul style="list-style-type: none"> يطلب من المتعلمين انجاز التمرين بواسطة اليدين اليمنى ثم اليسرى. 	<p>1) لعبة لقف الكرة :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون على شكل دائري. يتحرك كر لاعب في وسط هذه الدائرة وتحوزته كورة، عند الإشارة يمررها إلى أفراد الدائرة واحداً تلو الآخر. <p>2) يقسم المتعلمون إلى ثلاثة فرق.</p> <ul style="list-style-type: none"> يوضع خطان متوازيان تفصل بينهما مسافة 1.5m. تقسم كل فرقة إلى مجموعتين. تقف كل مجموعة على خط مقابلة للمجموعة الأخرى من نفس الفريق. تعطي الكورة إلى اللاعبين الأولين من كل فريق. عند الإشارة ينطلق كل لاعب منهم في اتجاه المجموعة المقابلة وأناء ذلك يلقي الكورة على الأرض ويتعقبها بضربات متواتلة إلى أن يصل إلى الخط المقابل فيسلم الكورة إلى اللاعب الأول في المجموعة المتنمية إلى فريقه، وعلى هذا الأخير أن ينطلق بدوره نحو المجموعة المقابلة له وهكذا إلى آخر لاعب في المجموعتين. 	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون يحيطون حول الملعب في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الخامسة

التحكم في الكرة

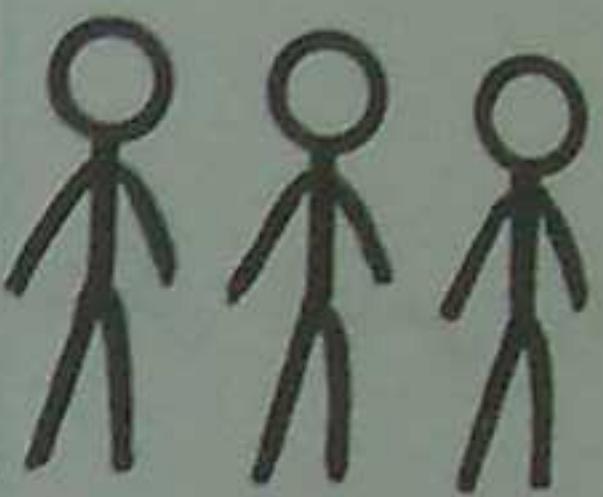
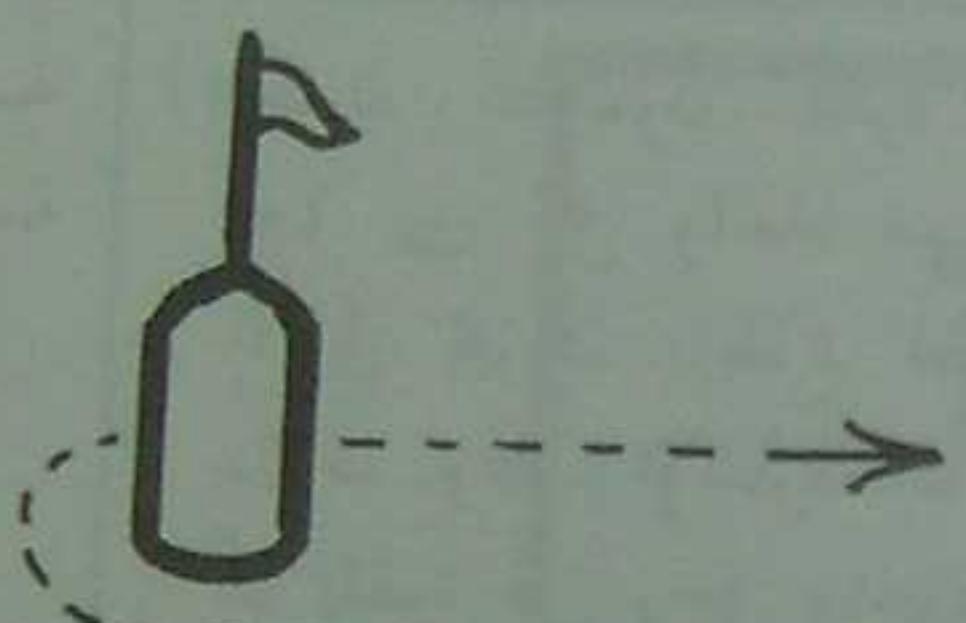
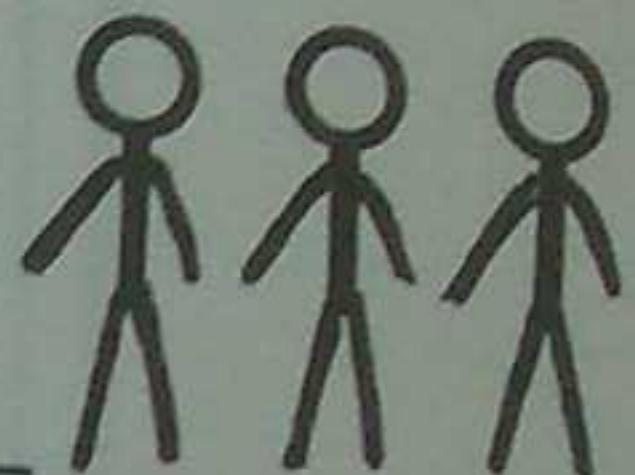
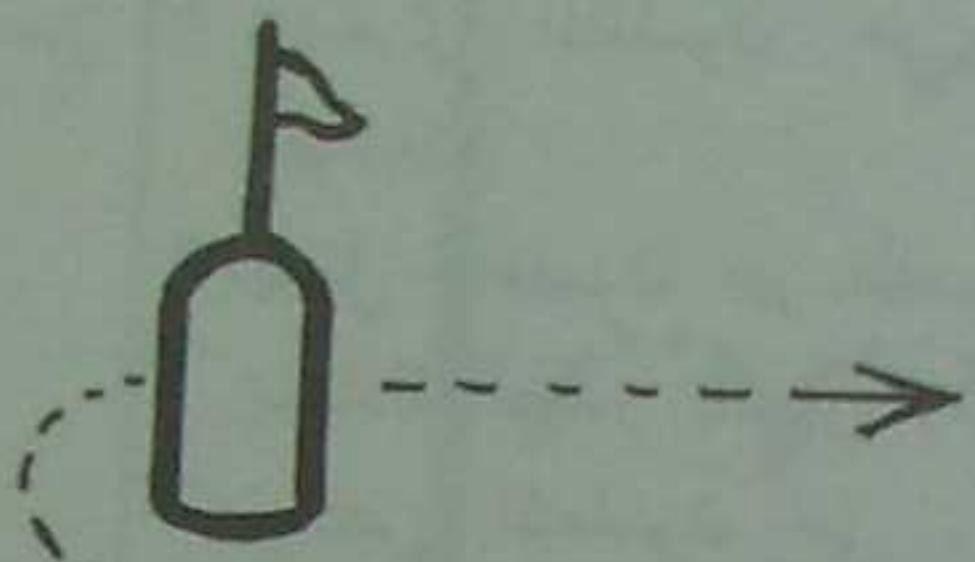


الجري بالتناوب

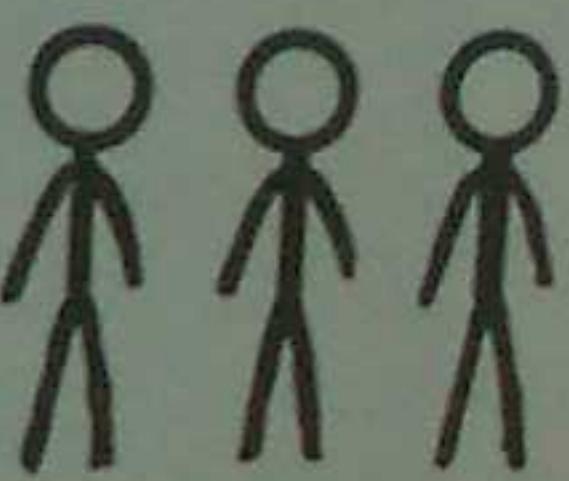
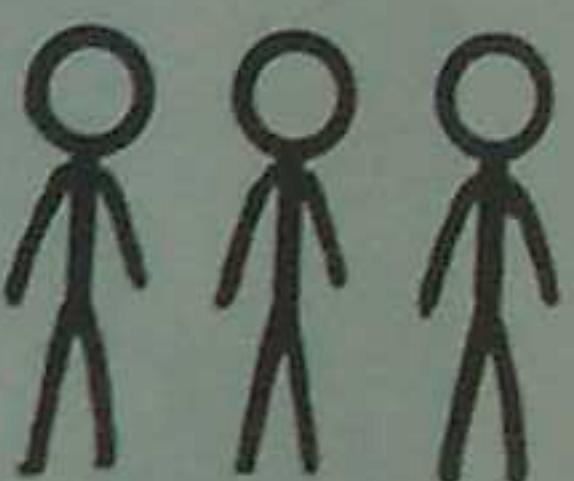
الهدف: التعرُّف على الجري السريع (اللمسة الحاسمة)

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعارضات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
	اختيار التنظيمات الملائمة لتسهيل تحديد الملعب داخل الساحة الحركات.	<ul style="list-style-type: none"> يجرِي المتعلمون في مجموعات حول الملعب يختار المعلم مجموعة من الترتيبات الخاصة بالأطراف العليا والسفلى وكذلك الجذع (ارجع إلى جدول الترتيبات). 	التسخين
يكون الشاهد قطعة من قصب أو عصا طولها 30cm أو منديل أو كرة صغيرة الحجم. يستعمل نفس الشاهد الوارد في اللعبة السابقة.	<p>(1) تحدد المسافة الفاصلة بين خط الانطلاق والعلامات بـ 15m</p> <ul style="list-style-type: none"> يسلم الشاهد من يد إلى يد مباشرة ولا يسمح برميه من لاعب آخر. يقوم كل لاعب بقطع المسافة الواحدة. <p>(2) 15m هي المسافة الفاصلة بين خط الانطلاق والدوائر.</p> <ul style="list-style-type: none"> يراعى نفس القانون الوارد في اللعبة السابقة. يفوز الفريق الذي أنهى أفراده السباق قبل الفرق الأخرى. 	<p>(1) يقف المتعلمون في صفوف متساوية الأفراد على شكل فرق وبعد إشارة المعلم ينطلق اللاعب الأول من كل فريق حاملاً الشاهد ويطوف حول العلامة ثم يعود جرياً ليسلم الشاهد إلى زميله لينطلق بدوره وهكذا... (ش 1).</p> <p>(2) يقف المتعلمون في صفوف متساوية الأفراد على شكل فرق وبعد إشارة المعلم ينطلق اللاعب الأول من كل فريق حاملاً الشاهد ويضعه داخل الدائرة ثم يعود جرياً فيلمس يد زميله الموجود في المقدمة لينطلق بدوره نحو الدائرة ثم يحمل الشاهد ويعود به لسلمه إلى زميله الموالي وهكذا إلى نهاية اللعبة (ش 2).</p>	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون بخطه حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الختامية

الجري بالتناوب



①



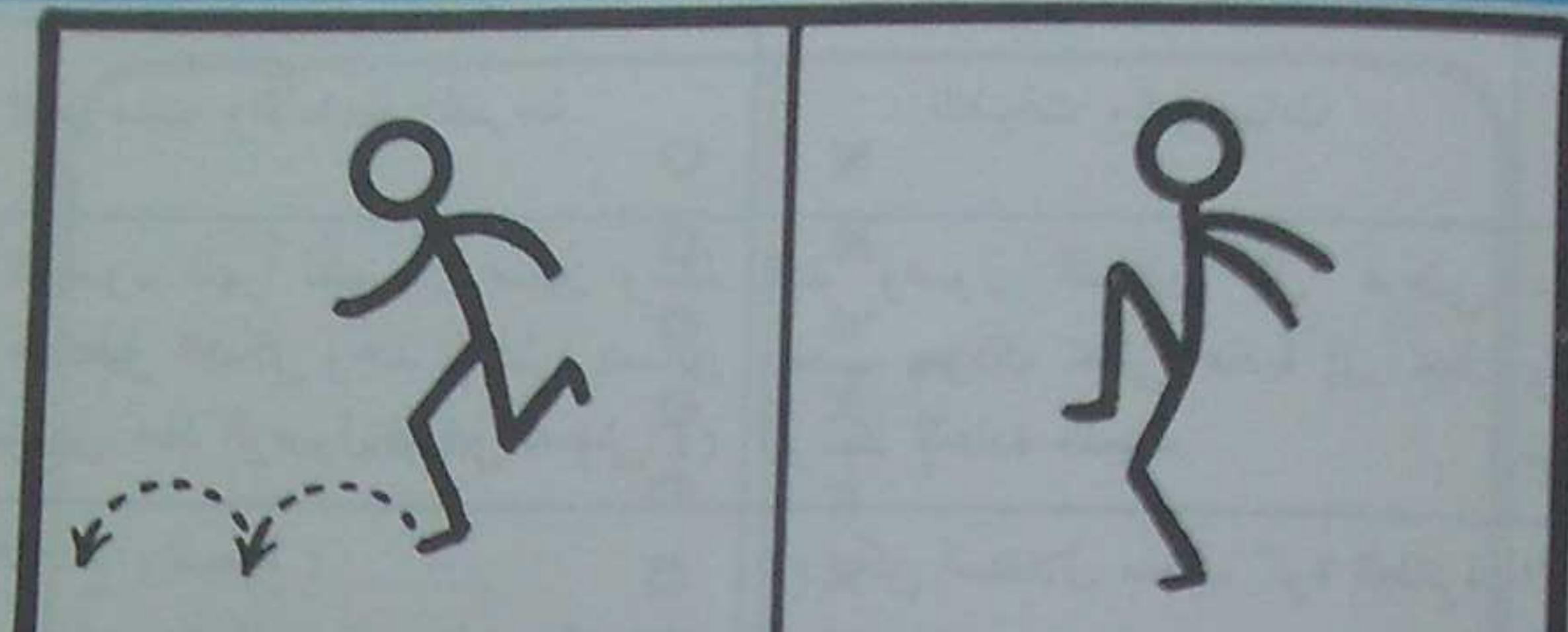
②

التحكم في التنقل

المدل: ثورة حلات السيد (الرجلي)

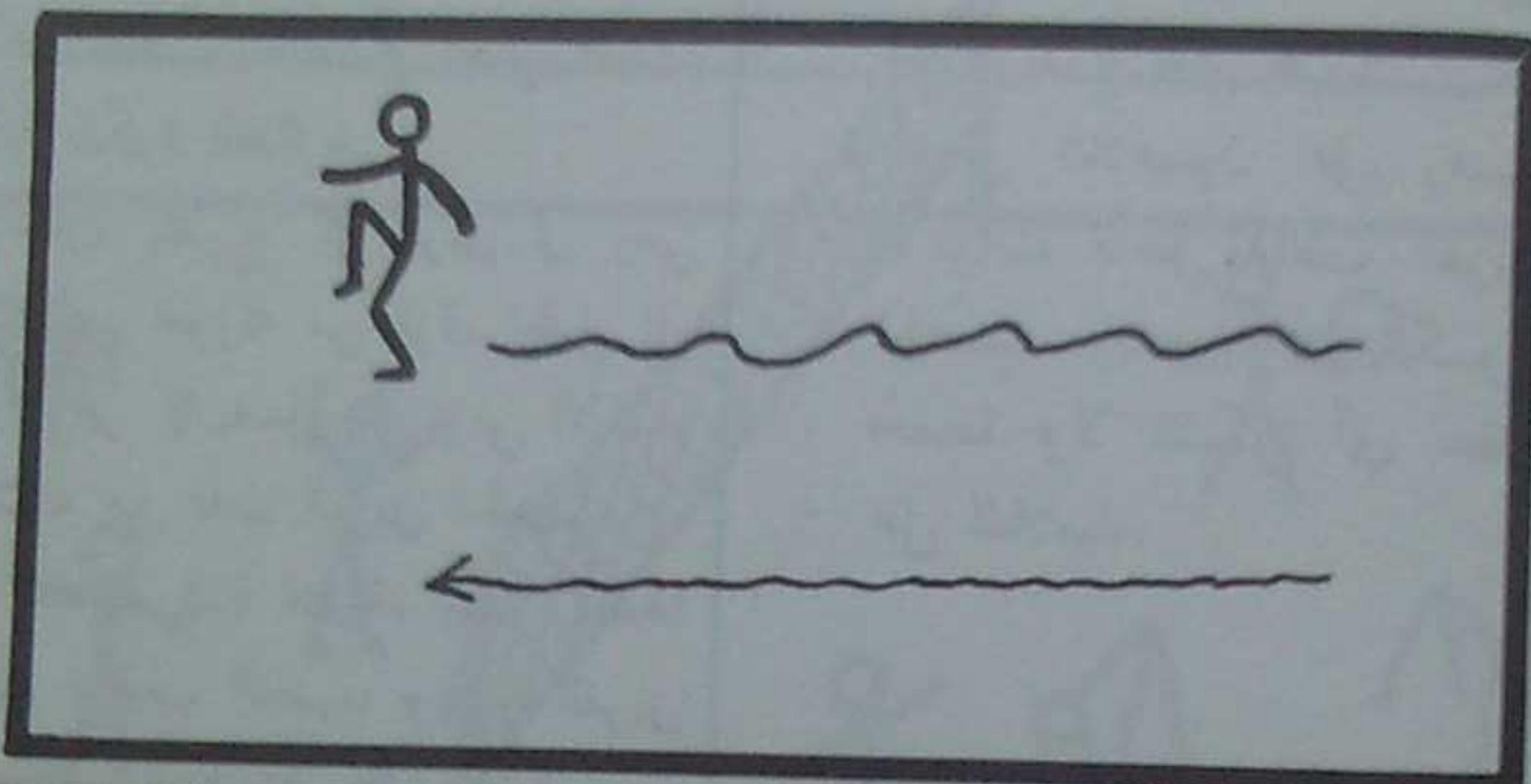
الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة.		<ul style="list-style-type: none"> • ١) يجري المتعلمون حول الملعب بسرعة متوسطة. ٢) يتنقل المتعلمون عبر الملعب برفع الركبتين بمحاذاة الصدر بالتالي (ش ١). ٣) يركض المتعلمون على رجل واحدة في مسافة معينة (اليمنى واليسرى) (ش ٢). 	التسخين
الشكل الهندسي رقم 4	<p>٢) يرسم هذا الشكل الهندسي على الأرض ويحتمل يناسب مستوى المتعلمين.</p> <p>يحرم اللاعب من مواصلة اللعبة في الحالات التالية:</p> <p>لس أحد خطوط المربعات من طرف اللاعب أو الحجارة وكذلك سقوط اللاعب بعد فقده التوازن.</p> <p>يمكن إنجاز اللعبة بتحديد كيفية القفز مسبقاً الرجل اليمنى أو اليسرى.</p>	<p>١) يكون المتعلمون دائرة تاركين مسافة 1m بين كل واحد منهم وعند الإشارة الأولى يجررون بإيقاع حفيظ على شكل دائرة، وعند الإشارة الثانية يتعين عليهم أن يقفوا على رجل واحدة مع رفع ركبة الرجل الأخرى نحو الصدر وكل من فشل في الاحتفاظ بالتوازن يغادر الدائرة (ش ٣).</p> <p>٢) يقسم المتعلمون إلى مجموعات صغيرة ويقفون أمام شكل هندسي مرسوم على الأرض (ش ٤) يرمي اللاعب الأول الحجارة في المربع ١ ثم يقفز داخل المربع ٢ على رجل واحدة ثم إلى المربع ٣ ثم يقفز واضعاً رجله اليمنى في المربع ٤ ثم اليسرى في المربع ٥، ثم على رجل واحدة في المربع ٦ و منه إلى المربع ٧ و ٩ كما هو الشأن في المربعين ٤ و ٥ وبعد ذلك يأخذ الاتجاه المعاكس إلى أن يصل إلى المربع ٢ ليأخذ الحجارة ويقفز المربع ١، ليصل إلى خط الانطلاق، ليستأنف اللعبة، وهكذا إلى أن يصل بالحجارة إلى آخر المربعات.</p>	المرحلة الرئيسية
		<p>يسير المتعلمون ببطء حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.</p>	المرحلة الختامية

التحكم في التنقل



②

①



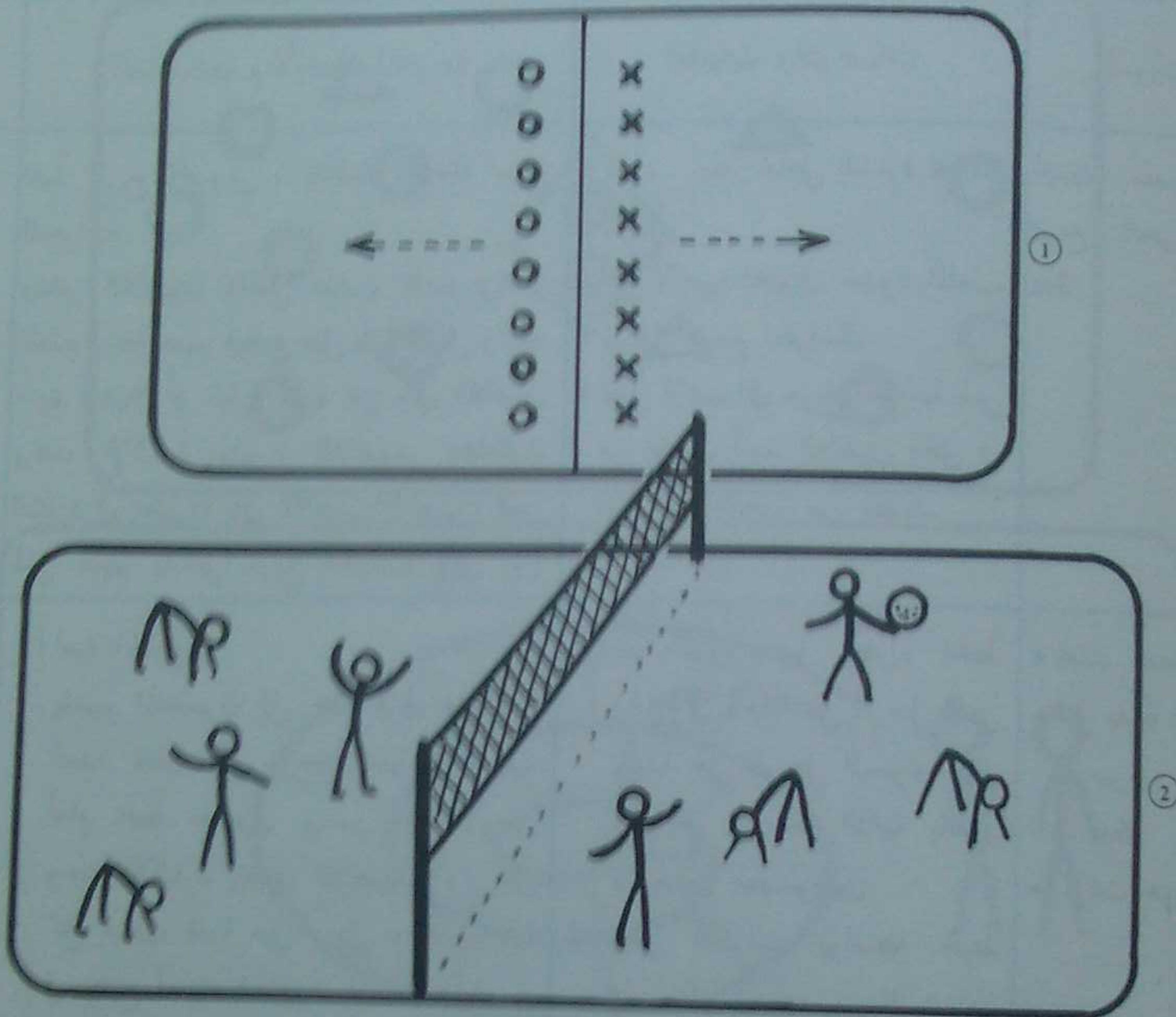
③



سرعة التنفيذ

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ملعب مستطيل الشكل وفي وسطه خط يقسمه إلى مربعين.	عند وصول الفريقين إلى عرضي الملعب يعودان بخطى عادلة إلى خط الوسط لإعادة اللعبة.	<ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون ظهراً لظهور في صفين وسط ملعب مستطيل الشكل وعند الإشارة يتتسابق كل فريق إلى خط الوصول المقابل له (ش 1) 	السخريين
الأدوات : كرات مختلفة مناديل، قطع من الاسفنج قصباتان.	<p>(1) يمكن استغلال ملعب كرة الطائرة إن وجد.</p> <ul style="list-style-type: none"> يشد الخيط بواسطة قصبيتين على ارتفاع 2m تقريباً. يحرص اللاعبون على رمي الأدوات داخل ملعب الفريق الخصم، ويتعين أن تكون خفيفة ولا تشكل أي خطر على التلاميذ. <p>(2) يتعين على لاعب الوسط أن يعرف كرات مختلفة.</p> <ul style="list-style-type: none"> اسم الفرد المنادي عليه. يجب أن يكون رمي الكرة عالياً في كل مرة. يمكن تشكيل عدة دوائر في حالة التوفير على عدة كرات. 	<p>(1) لعبة الدفاع والمجموم :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم المتعلمون إلى فريقين يقف كل فريق في نصف ملعب مستطيل الشكل. يمد وسط الملعب خيط أو حبل سميك، أو شبكة للكرة الطائرة. عند الإشارة يشرع كل فريق في رمي الأدوات التي يحوزته من فوق الحبل إلى الجانب الآخر كما يعمل على رمي الأشياء التي تندف من لدن الفريق الخصم. ويستمر اللعب لمدة معينة، يشير بعدها الحكم إلى توقيف اللعب، ويفوز الفريق الذي يوجد بأرضيته أقل عدد من الأدوات المقدوفة (ش 2). <p>(2) لعبة الأسماء :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف المتعلمون على شكل دائرة كبيرة. يتمرّكز لاعب وسط هذه الدائرة وبحوزته كرة. عند الإشارة يرمي لاعب الوسط الكرة في خط عمودي فينادي على اسم أحد اللاعبين من الدائرة. يتعين على هذا اللاعب المنادي عليه أن يتقدم بسرعة ليتلقف الكرة قبل سقوطها على الأرض فإذا تمكّن عاد إلى مكانه وإن لم ينجح في ذلك غادر الدائرة. 	المرحلة الرئيسية
		يسير المتعلمون ببطء حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الختامية

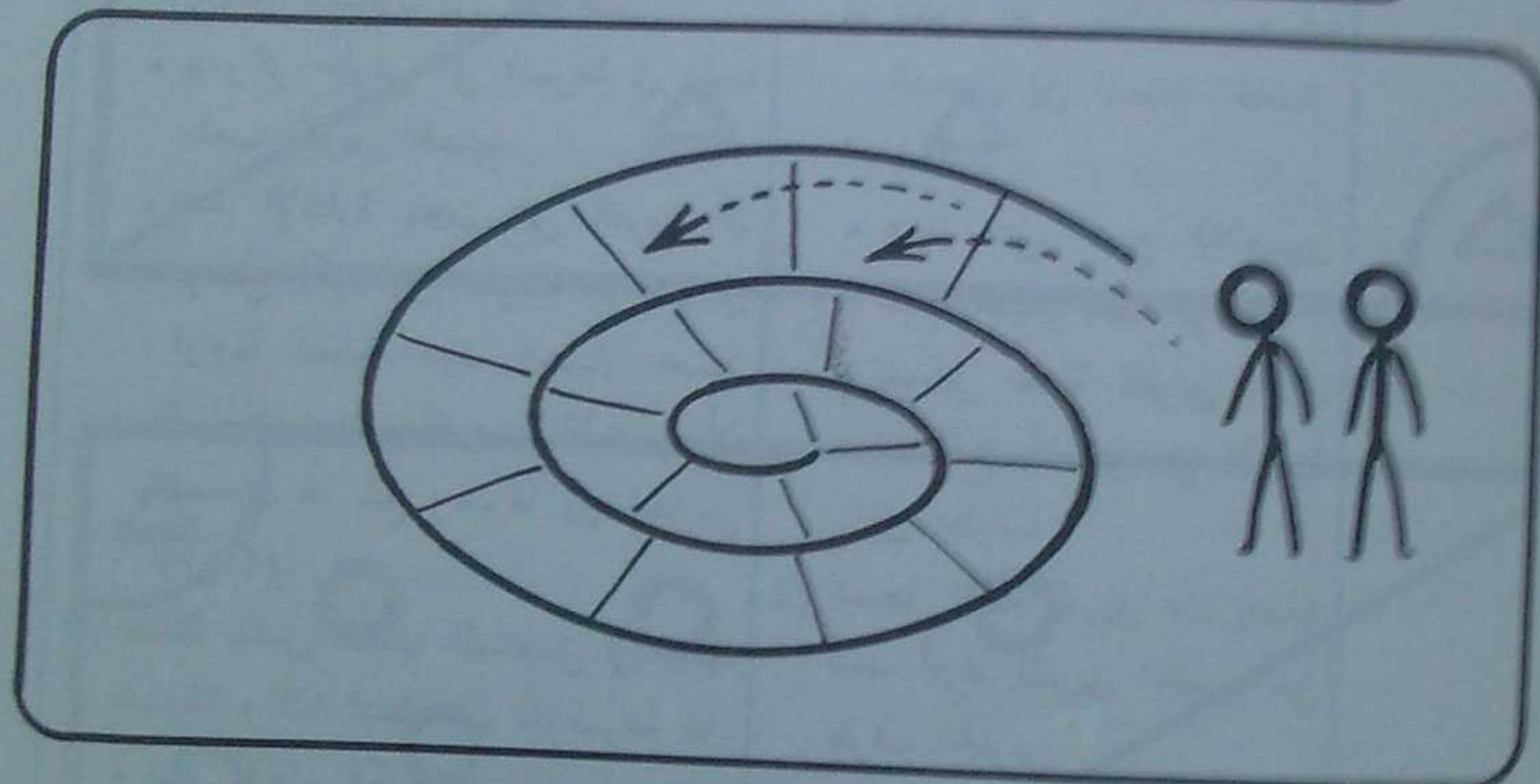
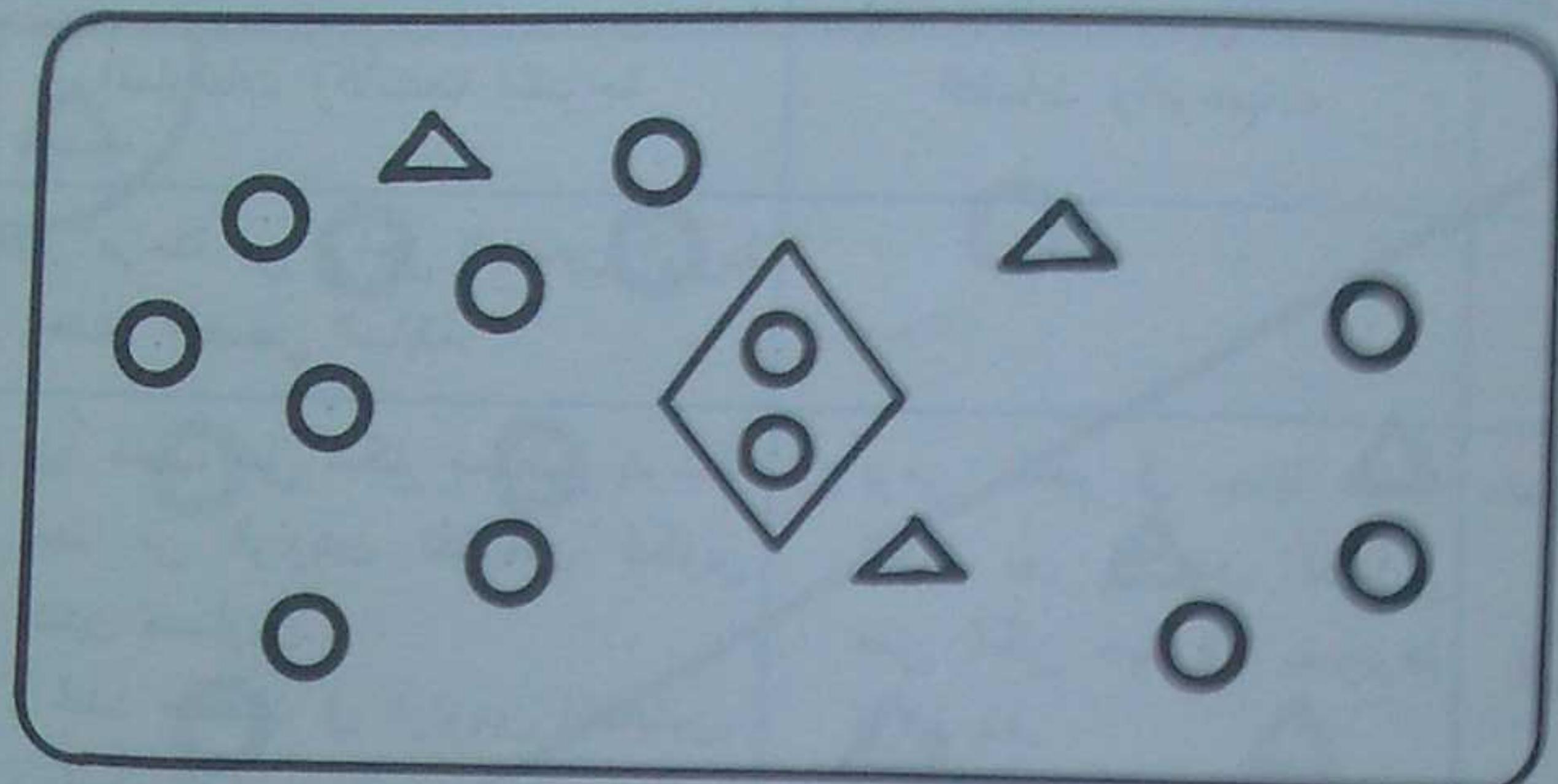
سرعة الصيد



ألعاب الوئب والقفز

الوسائل	الطبقات والتوجهات	المعارضات والأسلوبات المفترضة	مراحل الدرس
<p>تحديد ملعب ويدخله مربع الحراسة ضلعه 3m.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • يكلف أحد حاملي الشارة بحراسة المربع. • كل لاعب اخترق حدود الملعب يدخل مربع الحراسة. • وكل لاعب في مربع الحراسة ليس من طرف أحد اللاعبين الحق في استئناف اللعب من جديد. 	<p>لعبة المربع المفروض ؛ يعطيه بداخله مربع للحراسة، ينشر اللاعبون داخل ملعب محدد ويختار المعلم أربعة منهم فيوضع على دراج كل واحد منهم مثيلاً أو شارة تخبره عن باقي اللاعبين وعدد الإشارة يتبع اللاعبون الم Harmouma الشارة في مطاردة باقي اللاعبين الآخرين، فمن ليس منهم يدخل مربع الحراسة (ش 1)</p>	السبعين
<p>يحدد خط الانطلاق قبل بداية الخط الحلواني المرسوم على الأرض ب 6m.</p> <p>كرات هوائية وخيوط.</p>	<p>(1) يتم الترور عبر أجزاء الخط الحلواني ذهاباً على الرجل اليمنى وذهاباً على الرجل اليسرى، ويتم في المرحلة الثانية بالقفز بالرجلين معاً متساوين.</p> <p>(2) تعلق الكرةات بواسطة خيط في علو مناسب لقدرات المتعلمين.</p>	<p>1) لعبة الحلواني ؛ يقسم المتعلمون إلى عدة مفرق متساوية العدد تتفق كل واحدة منها في صيف أمام خط حلواني مرسوم على الأرض وهذه الإشارة يعطيها اللاعب الأول من كل صيف قفزاً على رجل واحدة مثلاً في جميع أجزاء الحلواني ثم يعود لمجلس يد زميله فيعطيه بذلك إشارة الانطلاق (ش 2).</p> <p>2) لعبة الكرةات هوائية ؛ تعلق عدة كرات هوائية على خيط أو فصبة متساوية فيما بينها ويطلب من المتعلمين أن يقفزوا لحضور الكرة بواسطة الرأس (ش 3).</p>	المرحلة الرئيسية
		يسم المعلمون يعطيه حول الملعب باستثناء وطلافة مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الخاتمة

ألعاب الوثب والقفز



الهدف : بث روح التعاون والتأزر والذافن الشريف

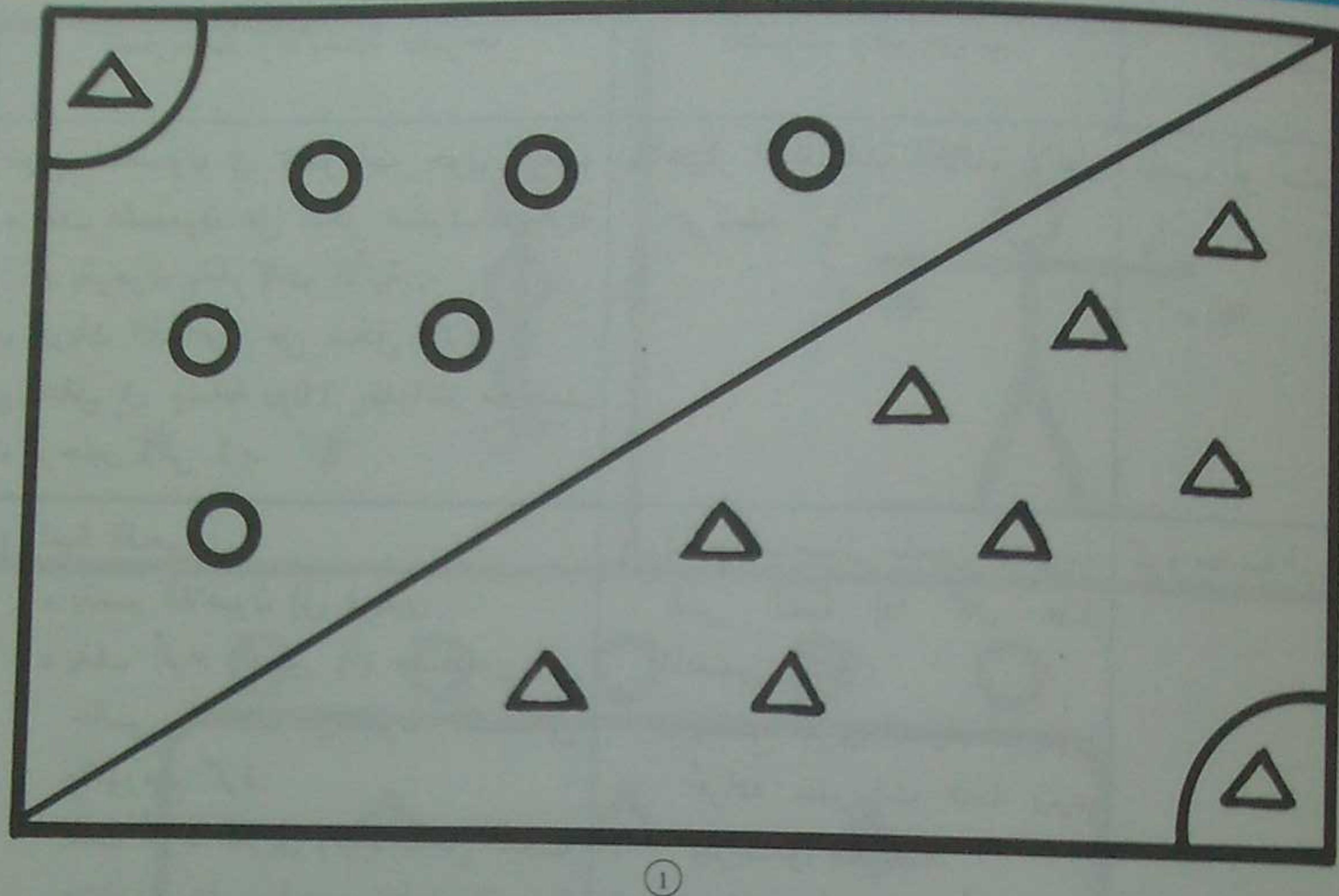
التعاون

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعارضات والأمثلة المقترنة	مراحل الدرس
		اختيار مرحلة من مراحل التسخين الواردة في إحدى الحصص السابقة.	التسخين
ملعب على شكل مستطيل	<p>(1) يرمي المعلم في بداية اللعبة الكرة بين اللاعبين المتبارين فمن تمكن منها قام بتمريرها إلى فريقه.</p> <ul style="list-style-type: none"> • يتبعن على اللاعبين عدم الدخول إلى المنطقة الخاصة بالحارس. • يتبعن على جميع اللاعبين عدم اجتياز خط الوسط. • تسجل نقطة للفريق الذي استطاع أن يوصل الكرة إلى حارسه. <p>(2) تسجل نقطة للفريق عند إصابة أحد أفراد الفريق الخصم من طرف الحارس.</p>	<p>المرحلة الرئيسية</p> <ul style="list-style-type: none"> • يبدأ ملعب على شكل مستطيل يوسعه خط من الراويين المقابلين لتكوين مثلثين متساوين. • تحدد ملقطتان في الراويين الم مقابلين، يقسم المتعلمون إلى مجموعتين، يتمركز حارس كل مجموعة في راوية ملعب الفريق الخصم. • عند الإشارة يتبعن على الفريق أن يوصل الكورة إلى حارسه الواقف في الراوية المقابلة دون اختيار خط الوسط وعلى الفريق الآخر أن يتصدى لها لمنع وصولها إلى الحارس (ش 1). <p>(2) يحتفظ بنفس الملعب المستعمل في اللعبة السابقة وكذلك التنظيمات الموضوعة لها.</p> <ul style="list-style-type: none"> • يرمي المعلم الكورة من الشرطة، وكل فريق تمكن من الحصول عليها يقوم بتمريرات بين أفراده للبحث عن ثغرة يمكن منها من التمرير الكورة إلى حارسه. <p>يتبعن على الحارس إصابة أحد عناصر فريق الخصم كلما تمكن من الحصول على الكورة (ش 2).</p>	<p>المرحلة الرئيسية</p>
		يسير المتعلمون يبطئون خطواتهم حول الملعب في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.	الختامية

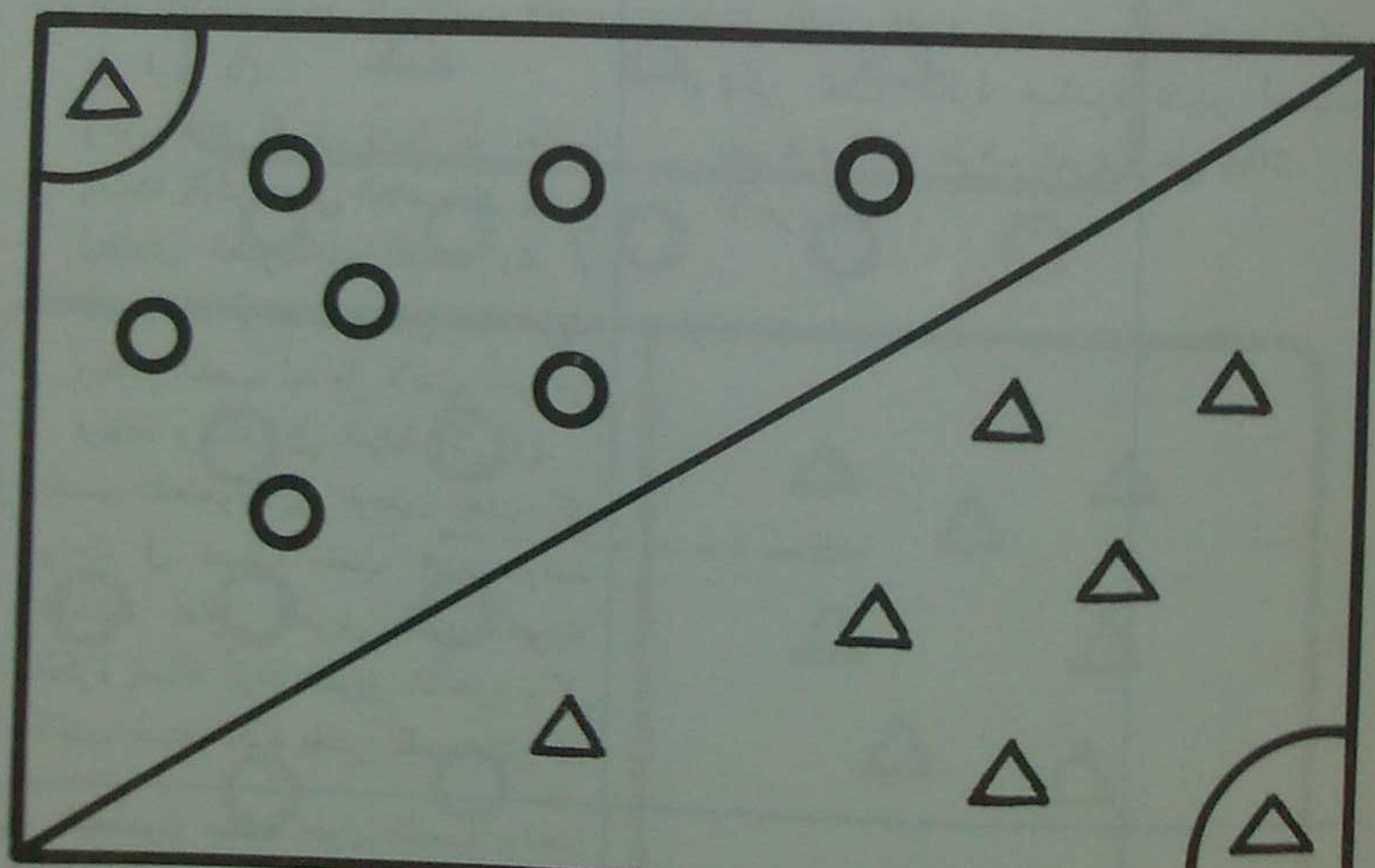
التعاون

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
		اختيار مرحلة من مراحل التسخين الواردة في إحدى الحصص السابقة.	التسخين
<p>(1) يرمي المعلم في بداية اللعبة ملعب على شكل مستطيل يحيط بالكرة بين اللاعبين المتبارين فمن تمكن منها قام بتمريرها إلى فريقه.</p> <ul style="list-style-type: none"> • يتعين على اللاعبين عدم الدخول إلى المنطقة الخاصة بالحارس. • يتعين على جميع اللاعبين عدم اجتياز خط الوسط. • تسجل نقطة للفريق الذي استطاع أن يوصل الكرة إلى حارسه. <p>(2) تسجل نقطة للفريق عند إصابة أحد أفراد الفريق الخصم من طرف الحارس.</p>		<p>(1) يبدأ ملعب على شكل مستطيل يتوسطه خط من الزاويتين المتقابلتين لتكون مثلثين متساوين.</p> <ul style="list-style-type: none"> • تحدد منطقتان في الزاويتين المتقابلتين. • يقسم المتعلمون إلى مجموعتين. • يتمركز حارس كل مجموعة في زاوية ملعب الفريق الخصم. • عند الإشارة يتعين على الفريق أن يوصل الكرة إلى حارسه الواقف في الزاوية المقابلة دون اجتياز خط الوسط وعلى الفريق الآخر أن يتصدى لها لمنع وصولها إلى الحارس (ش 1). <p>(2) يحفظ بنفس الملعب المستعمل في اللعبة السابقة وكذا التنظيمات الموضوعة لها.</p> <ul style="list-style-type: none"> • يرمي المعلم الكرة من الشرط، وكل فريق تمكن من الحصول عليها يقوم بتمريرات بين أفراده للبحث عن ثغرة يمكن منها من تمرير الكرة إلى حارسه. • يتعين على الحارس إصابة أحد عناصر فريق الخصم كلما تمكن من الحصول على الكرة (ش 2). 	<p>المرحلة الرئيسية</p>
		<p>المرحلة الختامية يسير المتعلمون يبطء حول الملعب في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.</p>	<p>المرحلة الختامية</p>

التعاون



①



②

مهارة الرمي

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعارض والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ملعب أو ساحة المدرسة	<ul style="list-style-type: none"> اختيار التنظيمات الملائمة لإنجاز الحركات. 	<ul style="list-style-type: none"> يُجري المتعلمون في مجموعات حول الملعب يقف المتعلمون على شكل صفوف متوازية ثم يقومون بالحركات الآتية : تحريك الذراعين على شكل دائرة. التنقل في مسافة 10m بقفزات مع ضم الرجلين (ش 1). 	السطرين
كرة مناسبة لسن المتعلمين تحديد ملعب مقسم إلى نصفين شكله مستطيل تقدر أبعاده بـ 30m .	<p>(1) يمكن استعمال ملعين لممارسة نفس اللعبة إذا كان عدد المتعلمين كثيرا.</p> <ul style="list-style-type: none"> يسمح لفريق الصياد أن يقوم أفراده بتمرينات فيما بينهم ليترصدوا الفريسة. <p>(2) كل فريق له الحق أن يتنقل داخل الملعب المحدد له.</p> <ul style="list-style-type: none"> يمكن لقف الكرة مباشرة بعد قذفها من طرف الفريق على 20m الآخر. 	<p>(1) لعبة القنص :</p> <ul style="list-style-type: none"> يقسم اللاعبون إلى فريقين. يقف أفراد الفريق (أ) مصطفين على جانبي الملعب ويمثلون القناص وبحوزتهم كرة. <p>يقف أفراد الفريق (ب) داخل الملعب منتشرين على ساحته ويمثلون الفريسة.</p> <ul style="list-style-type: none"> عند الإشارة يدخل إلى الملعب لاعب من فريق (أ). <p>وعلى أفراد الفريق (ب) أن يحاولوا إصابةه بالكرة وعلى اللاعب أن يراوغ ليتفادى الضربات المحددة (4 أو 5...) فإن لم يصب تسجل نقطة لفريقه ويغادر الملعب ليدخل لاعب آخر من فريقه، وهكذا إلى النهاية (ش 1).</p> <p>(2) يقسم المتعلمون إلى فريقين يقف كل واحد في نصف ملعب محدد، وعند الإشارة يحاول الفريق الذي يحوزته الكرة إصابة أفراد الفريق الآخر، وكل لاعب لمسه الكرة يغادر الملعب (ش 2)</p>	المرحلة الرئيسية
		<p>يسير المتعلمون ببطء حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس.</p>	المرحلة الختامية

مقدمة المروي

الدرس والمشروع

الموارد

المحتوى

الأنشطة والأدوات المطلوبة

رسائل

الدرس

كربي المخصوص في مجموعات من 3 إلى 5 أفراد
يتم تشكيل مجموعات على شكل مجموعات 3+2+1

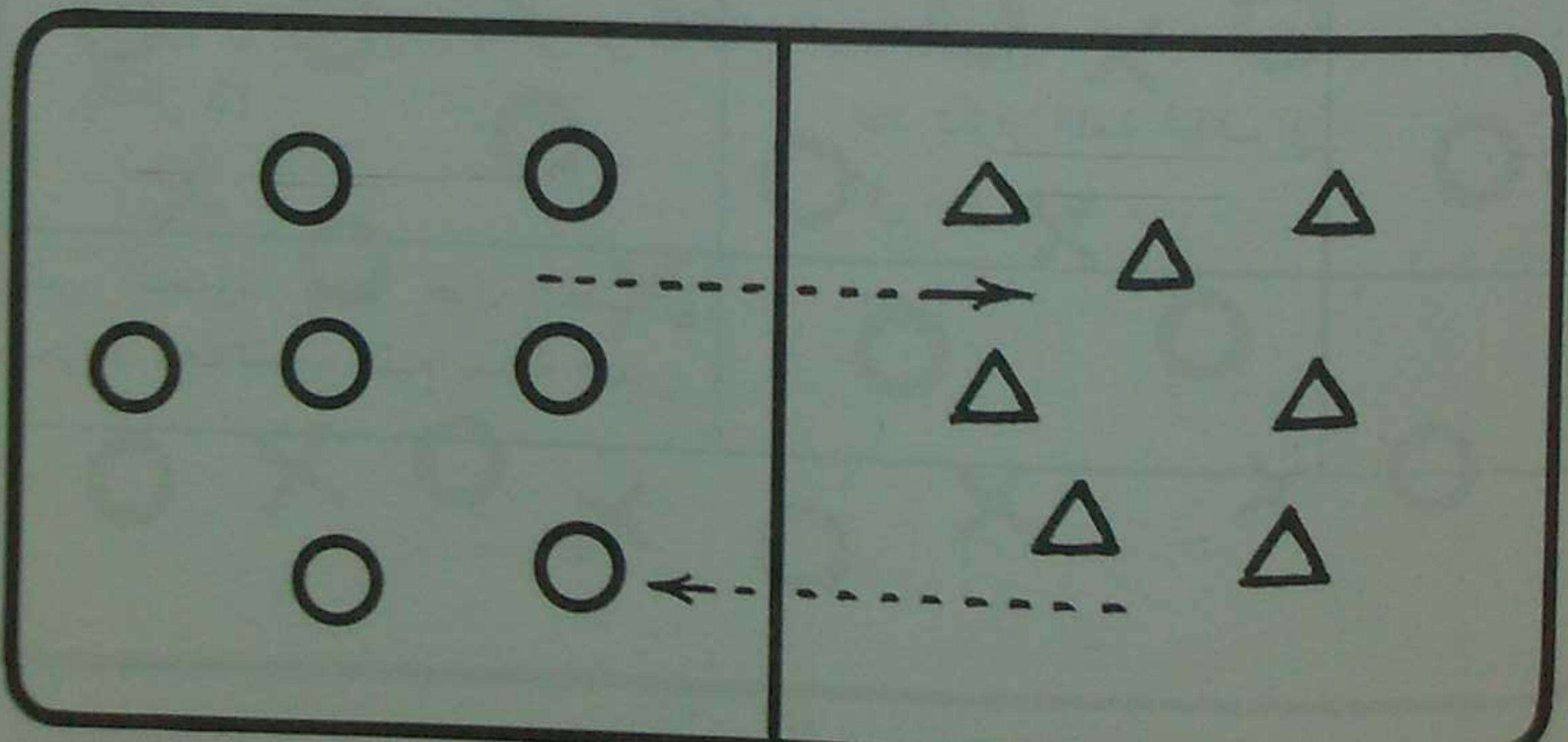
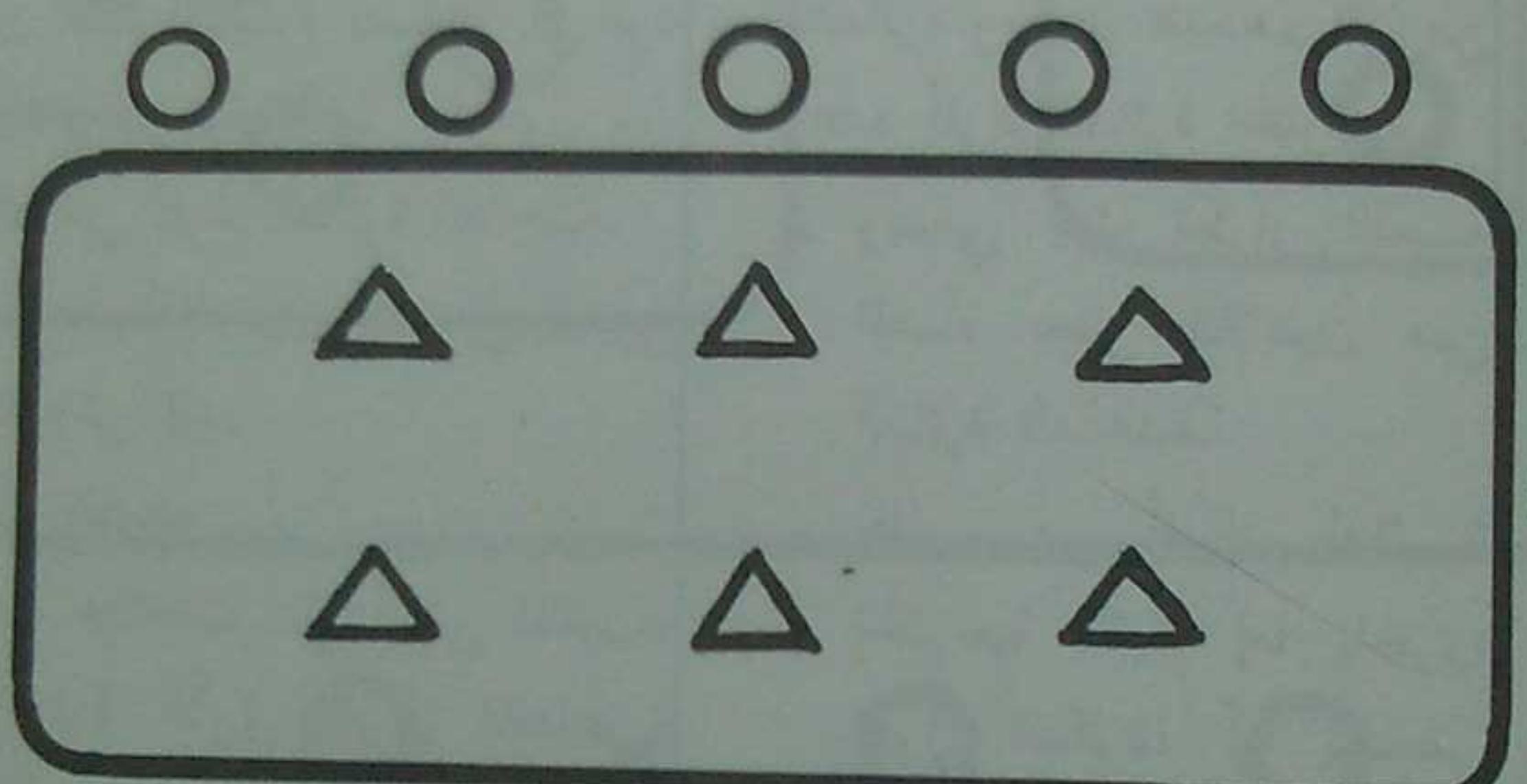
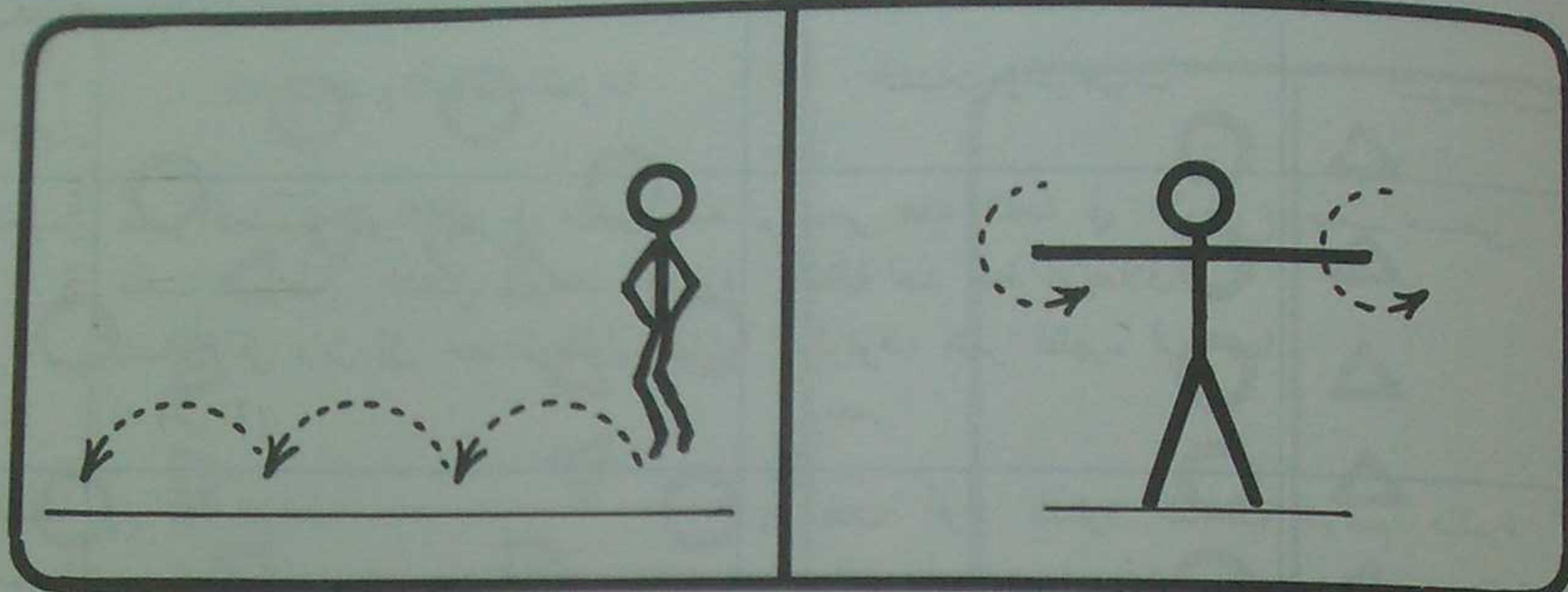
- يجري التحفيز على تشكيل مجموعات 3+2+1
- تجربة دافع كرت الأوراق
- تجربة المراجحة على شكل دوارة
- التعلم في مساحة 10x10 ينجزها مع زملائه
- الرحلات (ش 1)

كربي المخصوص في مجموعات من 3 إلى 5 أفراد
يتم تشكيل مجموعات على شكل مجموعات 3+2+1
تجربة دافع كرت الأوراق
تجربة المراجحة على شكل دوارة
التعلم في مساحة 10x10 ينجزها مع زملائه
الرحلات (ش 1)

- 1) مرحلة الرياحنة
 - يقسم المخصوص إلى مجموعات
 - يهدى طرفة المراجحة (ب) داخل المجموعة
 - يحصل المخصوص على ملخص ويعطيه لمجموعاته
 - عدد المخصوص يدخل إلى الملعب (أ) من طرف طرفة المراجحة (ب)
 - وعمل طرفة المراجحة (ب) في مجموعاته
 - إصابة بالكرة وعمل لاعب في دوارة
 - استخدام المخصوص المخصوص (ب) في 5...5 طرق لمجموعة تسهل رغبة المخصوص
 - ويدخل المخصوص إلى الملعب لأصحاب آخر من طرفة المراجحة (ش 1)
- 2) يقسم المخصوص إلى طرفة المراجحة يطلب كل واحد في نصف ملعب مخصوص واحد
- الإشارة بخواص المراجحة الذي يدورها
- إصابة طرفة المراجحة الآخر و بكل لاعب منه الكرة يطأطئ الملعب (ش 2)

المرحلة الخامسة
يسهل المخصوص بخطه حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.

مهارة الرمي

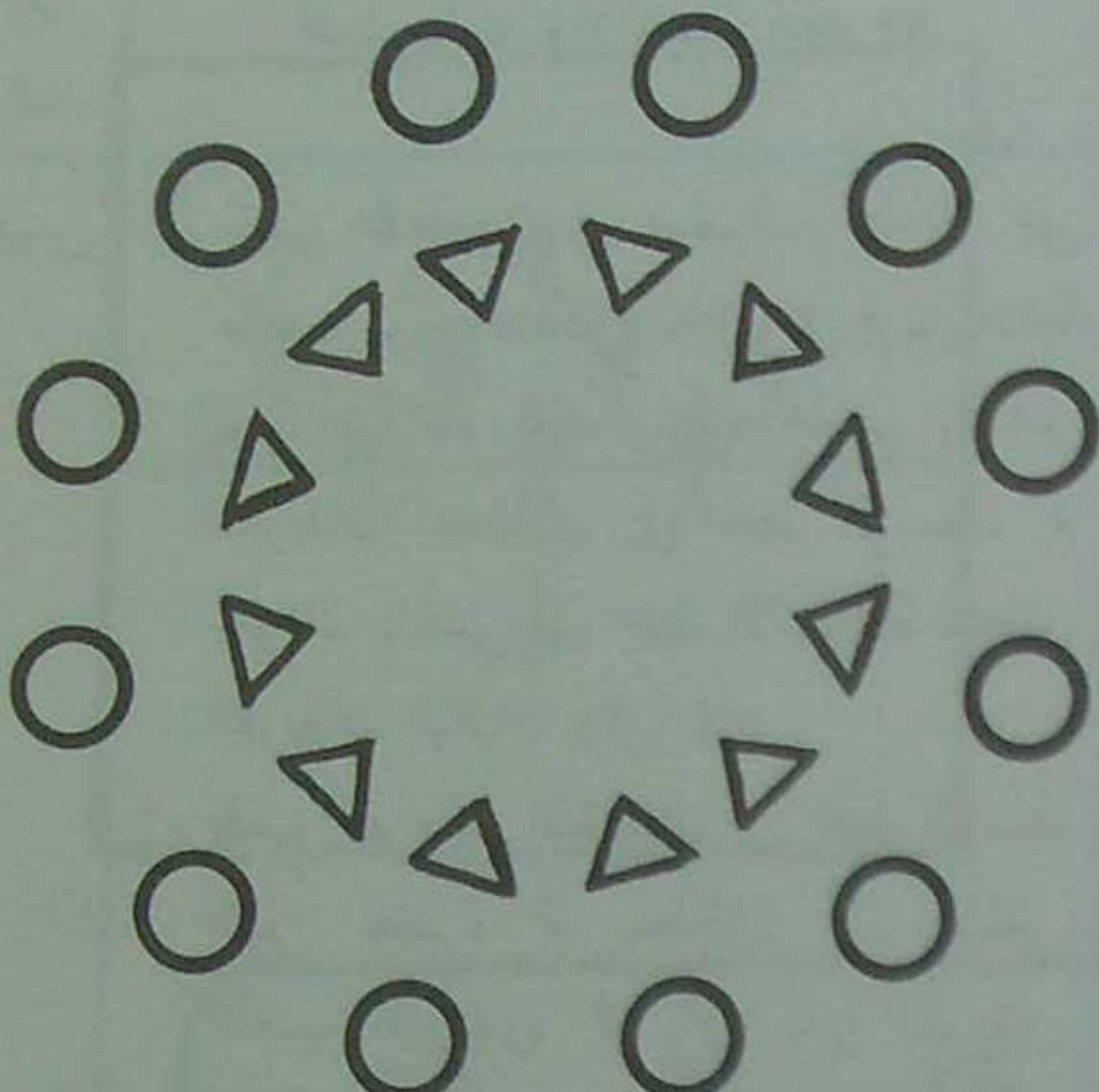


تنمية الانتباه

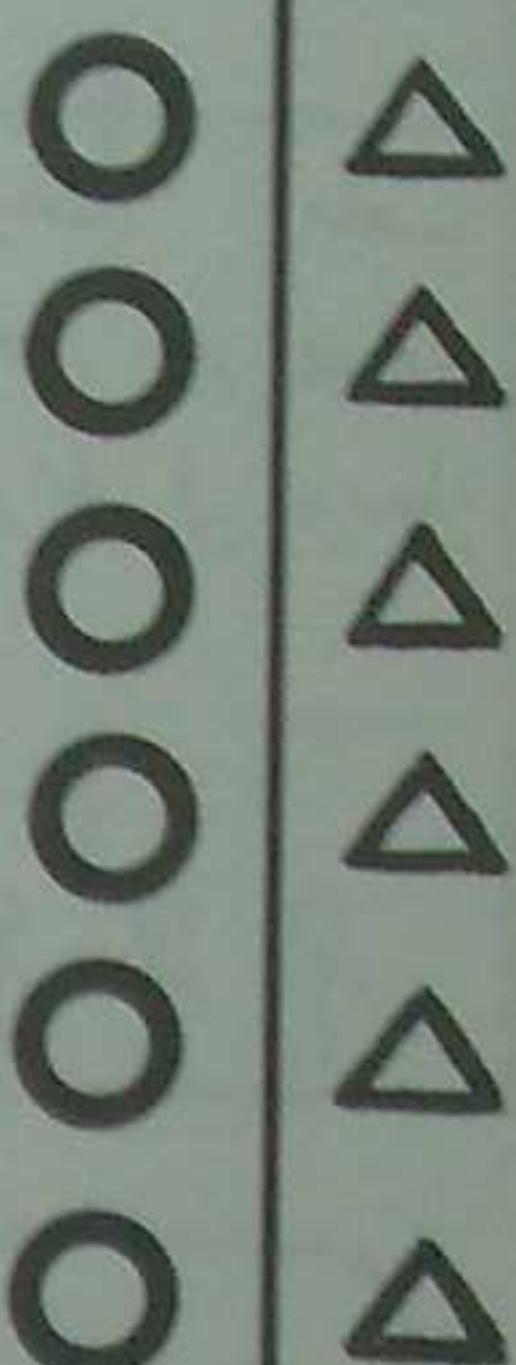
مراحل
الدرس

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعارض والأنشطة المقترنة
	<ul style="list-style-type: none"> تنجز هذه اللعبة في الأوضاع ملعب مستطيل. 	<p>يقف المتعلمون ظهرا لظهور في صفين وسط ملعب مستطيل الشكل، وعند الإشارة يتسابق كل فريق إلى خط الوصول المقابل له (ش 1).</p>
<p>رسم دائرة كبيرة وبداخلها دائرة تفصلها عنها مسافة 2m تقريبا.</p> <p>ملعب محدد ترسم عليه دوائر صغيرة أو علامات دوائر صغيرة أو علامات</p>	<p>(1) يقف أفراد الدائرة الداخلية فاتحين أرجلهم في اتجاه مركز الدائرة ويكون عددهم أقل من عدد أفراد الدائرة الخارجية.</p> <ul style="list-style-type: none"> ويينبغي عند تكرار اللعبة اقصاء بعض اللاعبين من الدائرة الداخلية. <p>(2) يطلب من أفراد الدائرة الخارجية القيام إما بالجري الوقوف.</p>	<p>المرحلة الرئيسية</p> <p>لعبة الدوافد :</p> <p>يقف المتعلمون على شكل دائرين متداخلتين عند الإشارة يتسابق كل فرد من الدائرة الخارجية محاولا الدخول بين رجلي فرد من أفراد الدائرة الداخلية.</p> <p>ومن لم يجد مكانه بين الأرجل يقصى عن اللعبة (ش 2).</p> <p>لعبة البيت الصغير :</p> <p>ترسم عدة علامات على أرض الملعب، وعند الإشارة الأولى يجري المتعلمون عبر الملعب وعند الإشارة الثانية يحاول كل فرد أن يقف فوق إحدى العلامات ويقصى من اللعبة من لم يتمكن من ذلك (شكل 3)</p>
		<p>المرحلة الختامية</p> <p>يسير المتعلمون ببطء حول الملعب في استرخاء وطلقة مع القيام بعملية التنفس.</p>

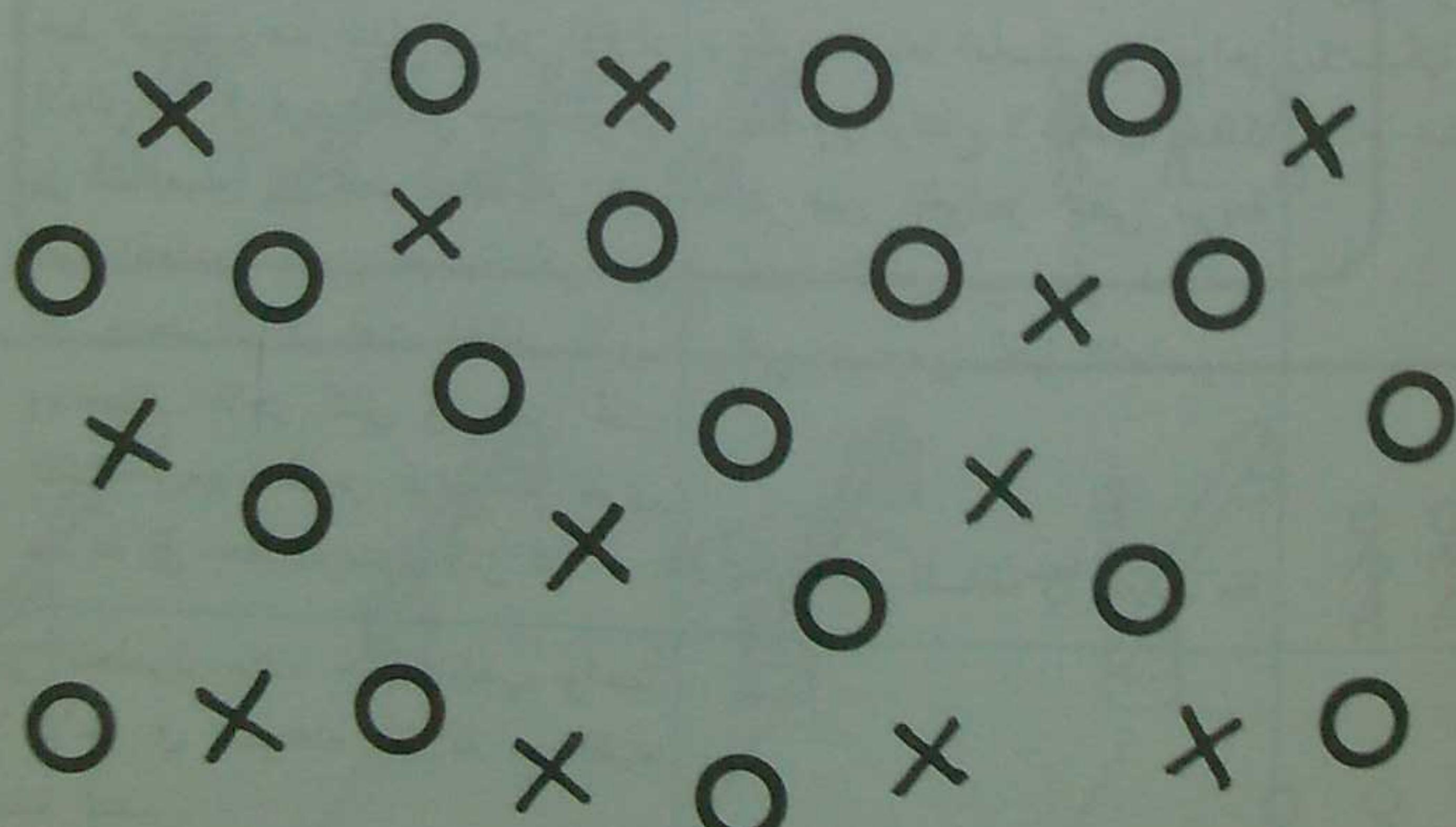
تنمية الانتباه



②



①



③

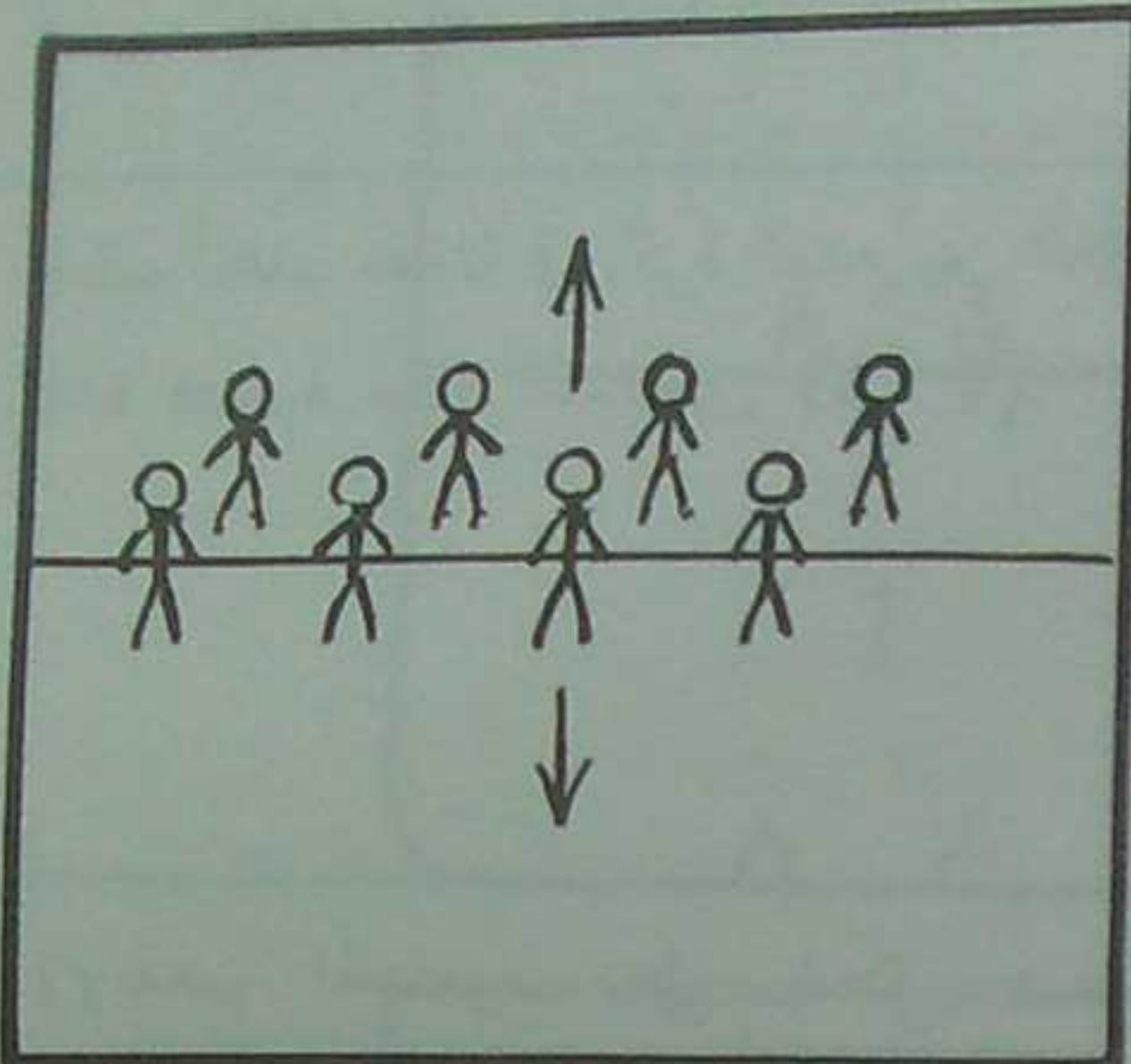
سباق الحواجز

الهدف : - ثقافة العضلات

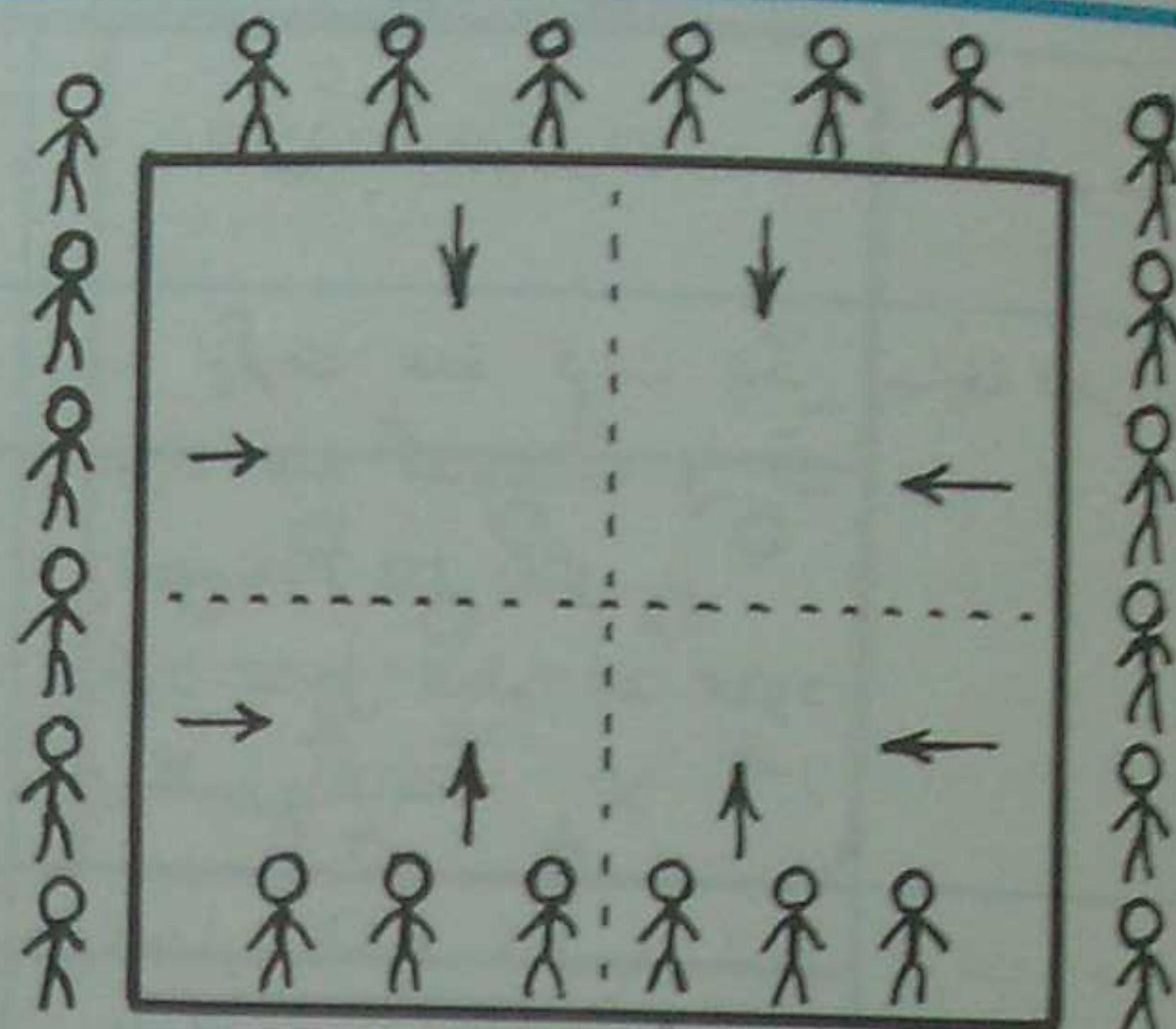
- تربية القدرة على تحفيظ الصعب

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ملعب مربع الشكل يقدر ضلعه بـ $20m$ يرسم في وسطه خطان متوازدان.	<ul style="list-style-type: none"> يجب مراعاة تكافؤ القدرات. تكرر عملية الجري حتى يتم التسخين ولا يجب الإفراط في بذل الجهد. 	<p>1) يقف المتعلمون في صفوف متقابلة على ملعب مربع الشكل، يحتل كل فريق ضلعاً من أضلاعه عند إشارة المعلم يتتسابق الفريقان المتقابلان إلى خط الوسط، ثم يعودان بالمشي إلى خط الانطلاق لينطلق الفريقان الباقيان (ش 1).</p> <p>2) يقف الفريقان المت مقابلان في خط الوسط ظهراً لظهر، ثم ينطلقان إلى ضلعي الملعب المذكور، ثم يأتي دور الفريقين الباقيين ويمكن تغيير الوضع «وجهها لوجه وكذلك بالجلوس» (ش 2).</p>	التسخين
تكون الحواجز من على المربى أو قارورات بلاستيكية توضع عليها أواح خشبية.	<ul style="list-style-type: none"> يكون المعلم أربع فرق متساوية العدد. تكون المسافة الفاصلة بين الحواجز $8m$ وفي ارتفاع لا يتعدى $50cm$. يتم عبور الحواجز بخطى سريعة. يجب الرفع من على الحواجز التي يمر من تحتها المتعلمون. يمكن تنظيم المسابقة في اللعبتين معاً. 	<p>1) توضع على مسافة $40m$ أربعة حواجز لكل فريق، يصطف جميع اللاعبين في خط البداية وعند النداء يتتسابق الأفراد الأوائل من كل فريق لتحطى هذه الحواجز إلى أن يصلوا إلى خط النهاية (ش 3).</p> <p>2) يقوم المتعلمون بنفس العملية لكن على كل واحد أن يمر تحت الحاجز الأول ويتحطى الحاجز الثاني ويمر من تحت الثالث ويعبر الحاجز الرابع ثم يجري بسرعة إلى خط الوصول (ش 4).</p>	المرحلة الرئيسية
		المرحلة الختامية يسر المعلمون ببطء حول الملعب واحداً تلو الآخر في استرخاء وطلاقه مع القيام بعملية التنفس.	المرحلة الختامية

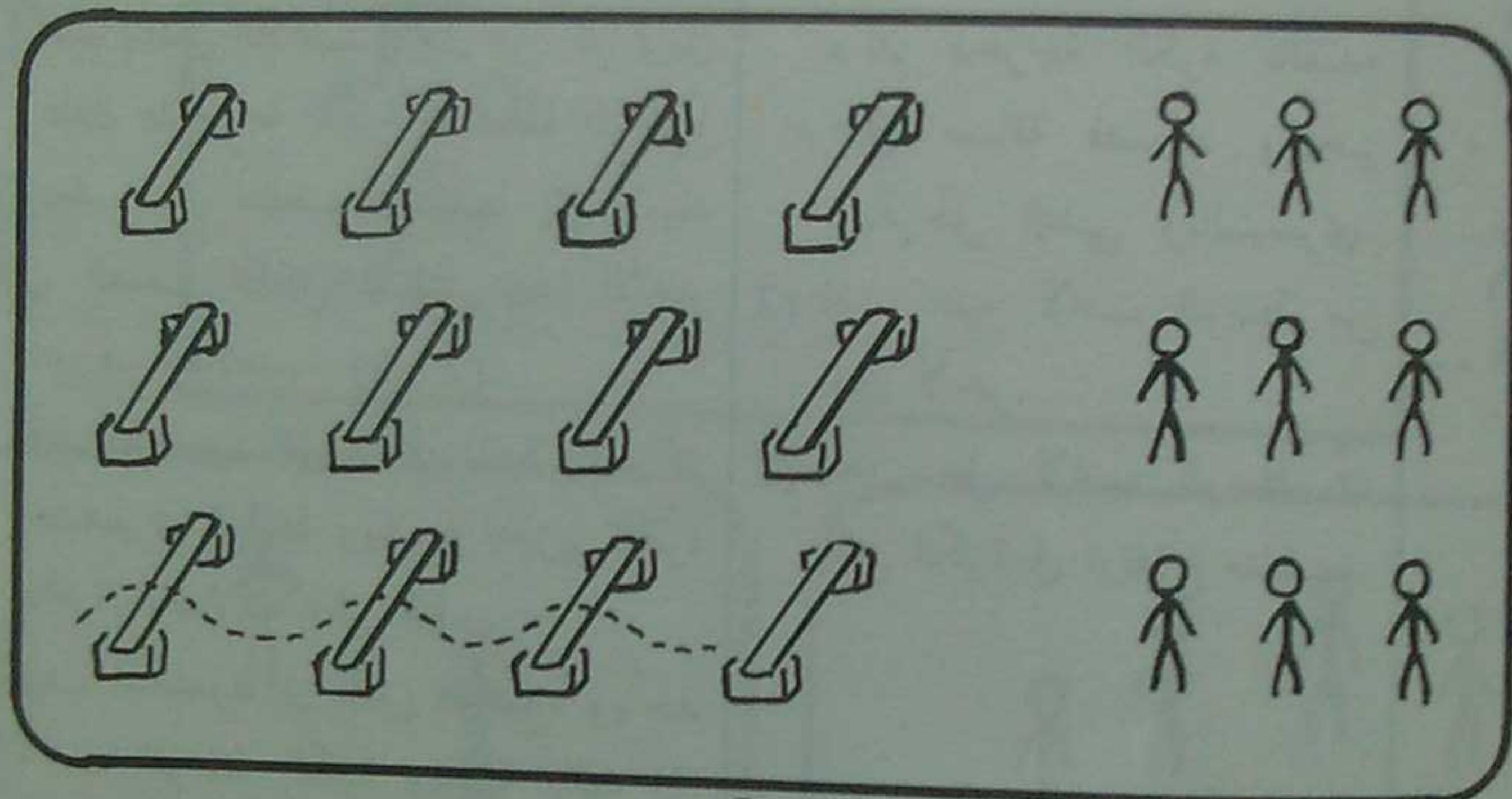
سباق الخواجز



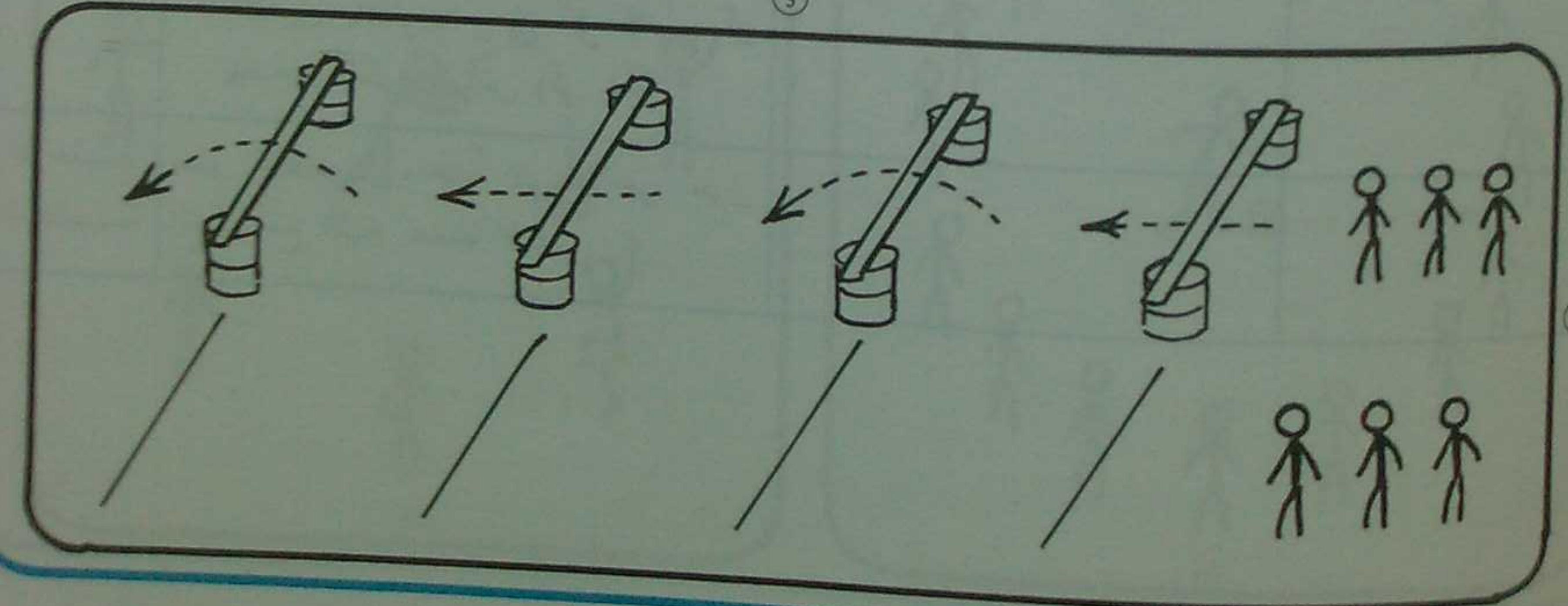
②



①



③

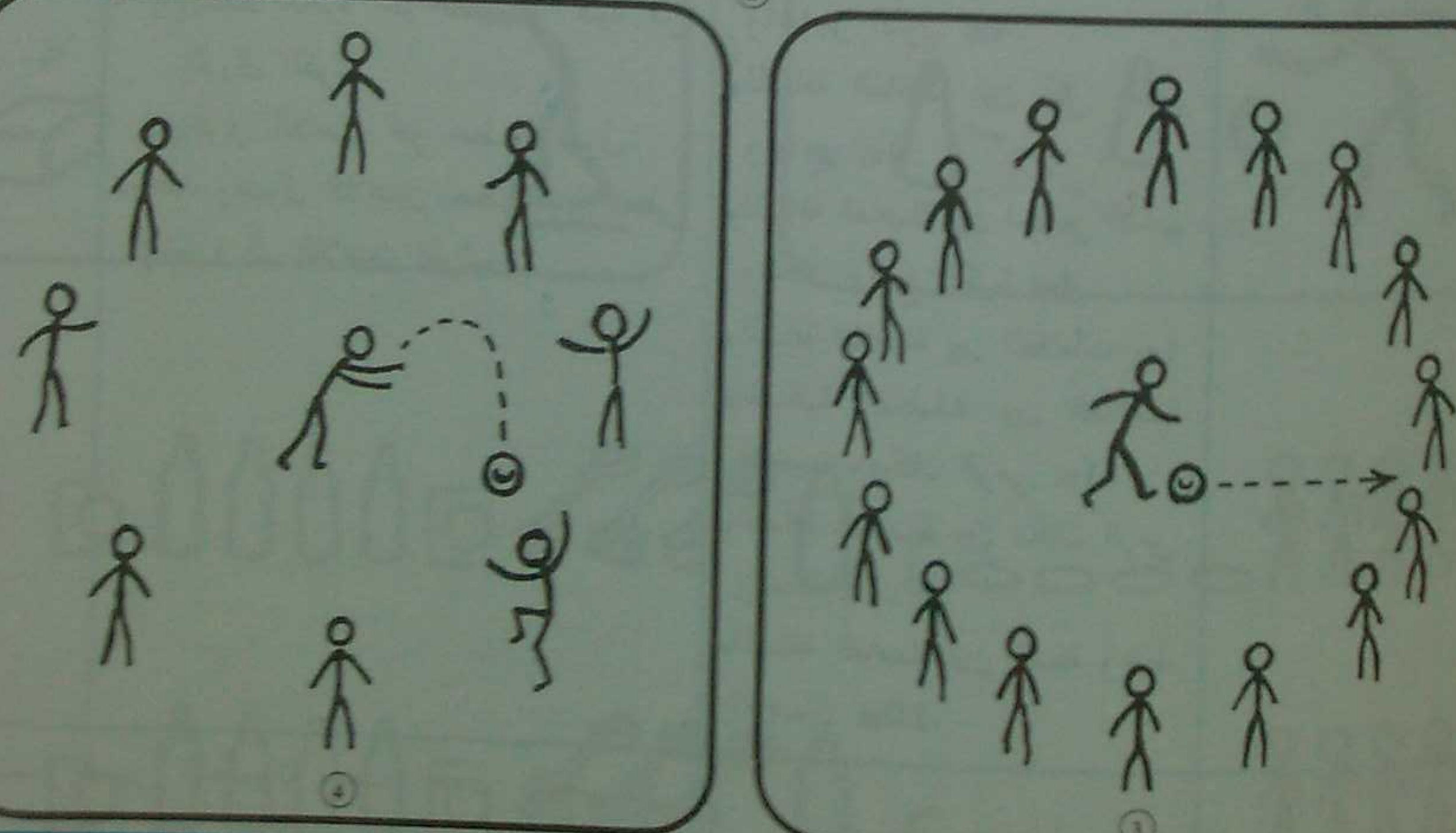
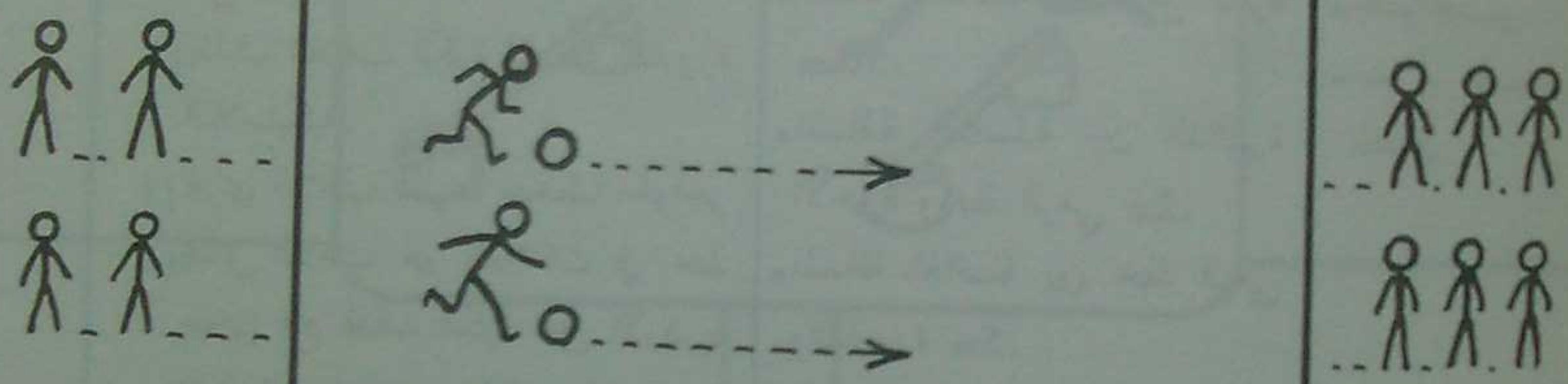
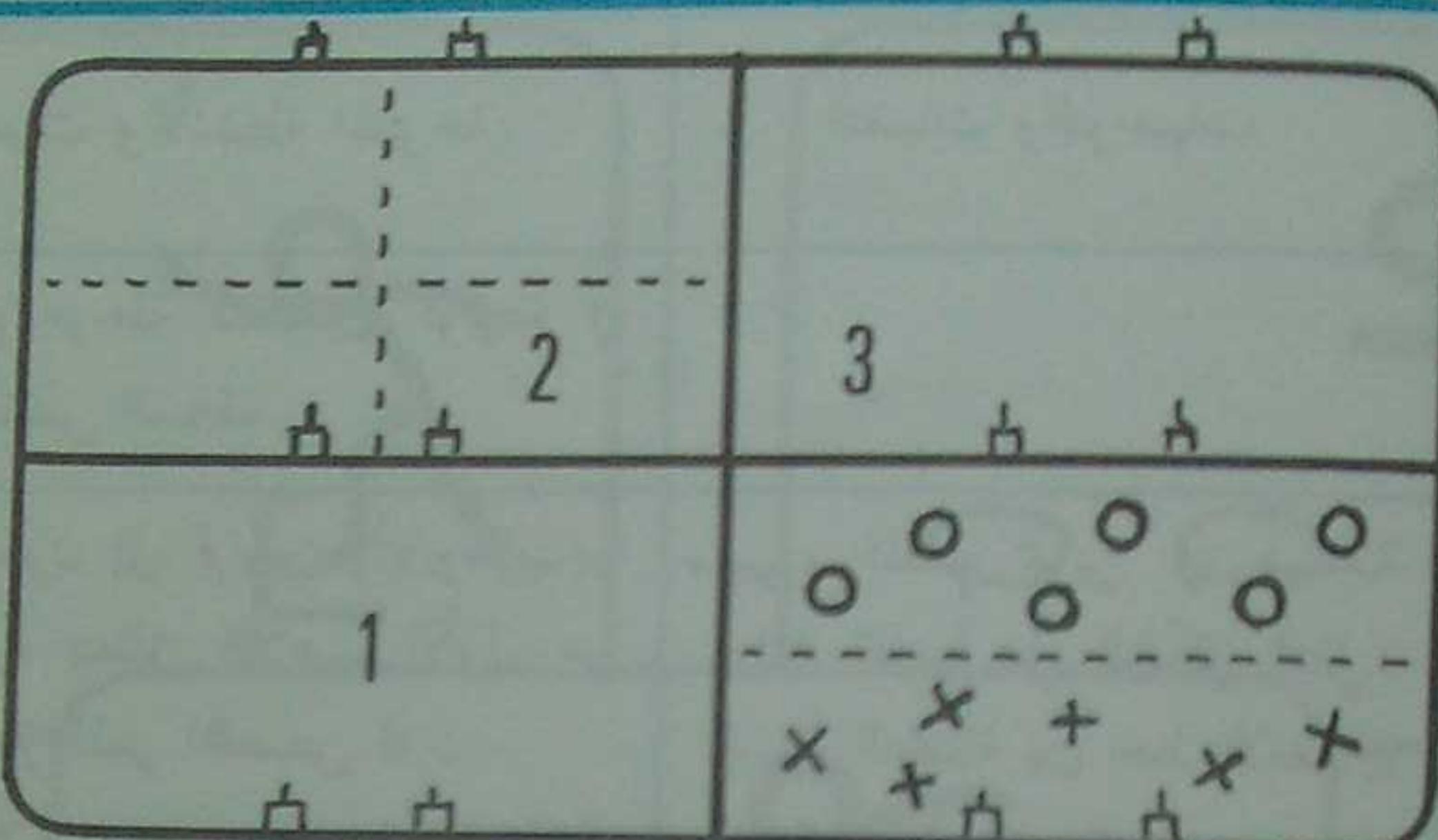


④

لعبة كرة القدم

الوسائل	الاهداف و الموجهات	الgearas و الأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
ساحة المدرسة	<ul style="list-style-type: none"> • ١٨٠ توفرت عدّة كرات يمكن اخراج عدّة مقابلات في آن واحد قرابة ١٦ دقائقي. • يكتفى بالفعل المعلم جد محدود في فتح المقابلة. 	يسقط المعلم عقابية في كرة القدم بين اللاعبين لعدة قصيرة فحسب (هل ١)	السبعين
كرات صغيرة الحجم	<ul style="list-style-type: none"> ١) أبعاد الكرة المناسبة لسن اللاعبين، ٢) تم تحرير الكرة بالقدم في مساحة مقصورة ومتصرّبة بالرجل (العنسي والميسري)، ٣) يكتب المعلم للاعب الوسط من حين لآخر، ٤) يكتفى على لاعب الوسط أن يعطي الكرة في ارتفاع مناسب. 	<p>١) يقف المتعلمون على شكل دائرة متساوية على عرضي الملعب وعند إعطاء المعلم بطلقة اللاعب الأول من كل طرف وذلك بتحرير الكرة براحتة الرجل، وبعد عبور المعلم يسلّمها إلى زميله في نفس المقابل ليطلق على هذا الآخر بدوره وهكذا... (هل ٢)</p> <p>٢) يقف المتعلمون على شكل دائرة ويلعبوا كرائهم في الوسط ويشرح المعلم الكرة للأفراد بالتناوب (هل ٣)</p> <p>٣) يقف المتعلمون في نفس الوضع، ويأخذ لاعب الوسط الكرة ويلقيها باليد إلى اللاعبين بالتناوب وعلى كل لاعب أن يحصد الكرة بالرأس (هل ٤)</p>	المرحلة الرئيسية
		المرحلة الأخيرة يسير المتعلمون واحداً نحو الآخر حول المكانية للعب مع القيام بعملية التفسير	المرحلة الأخيرة

لعبة كرة القدم



مسلك المواقع

الهدف : - اكتساب المعلمين القدرة البدنية
- اتجاه الملاك الصعب

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	المعلومات والأرشطة المقترنة	هو العمل الغوص
		<ul style="list-style-type: none"> • يختار المعلم مرحلة التسخين الواردة في الجدول المخصص للشخص المخصوص. 	الشخص
<ul style="list-style-type: none"> • ترسم دوائر على أرض الملعب. • كرتان. • قارورات بلاستيكية. • حواجز. • سلة أو علب من الورق المقوى. 	<ul style="list-style-type: none"> • يبيّن المعلم ممرين في مسافة 40m تقريباً على الشكل التالي: المسافة الفاصلة بين خط الانطلاق والدائرة الأولى 6m. • المسافة الفاصلة بين كل دائرة 50cm. • المسافة الفاصلة بين الدائرة الأخيرة وخط الرمي 2m. • المسافة الفاصلة بين خط الرمي والقارورة 5m. • المسافة الفاصلة بين القارورة وال حاجز الأول 4m. • المسافة الفاصلة بين كل حاجز و حاجز 4m. • المسافة الفاصلة بين الحاجز الأخير ومكان وضع الكرة 4m. • المسافة الفاصلة بين العلامات 1m. • المسافة الفاصلة بين العلامة الأخيرة ومكان الرمي 1m. • المسافة الفاصلة بين مكان الرمي والسلة 3m. • المسافة الفاصلة بين السلة وخط الوصول 10m. 	<ul style="list-style-type: none"> • يقترب المعلمون إلى فريقين (أ) و (ب). • يحدد المشرف ببطاقات اللاعب الأول من كل فريق عمر اللاعب المخصوص له: • يستقل اللاعب على رجل واحدة داخل كل دائرتين. • ينزن اللاعب الذكرة لاصابة القارورة. • يتميّز اللاعب بسرعة متخطيا الحواجز. • يستقل اللاعب عبر العلامات في خط مخصوص بعزم قذف الكرة على الأرض، وتحتها بضرائب متوالية. • يرمي اللاعب نحو سلة أو علبة من الورق المقوى. • يتميّز اللاعب نحو خط الوصول. • يختتم وصول اللاعبين خط النهاية تعطى الجائزة إلى اللاعبين الناجحين. <p>المرحلة الرئيسيّة</p> <p>اللاعبون</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p> <p>اللعبة</p>	

المرحلة
الرئيسيّة

اللعبة

اللعبة

اللعبة

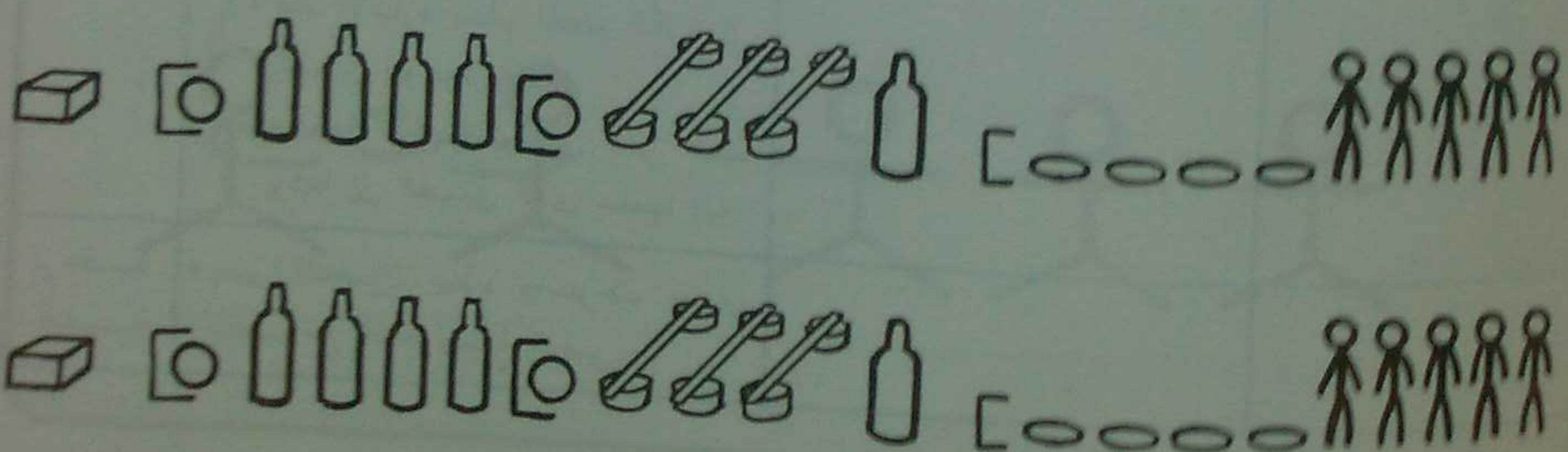
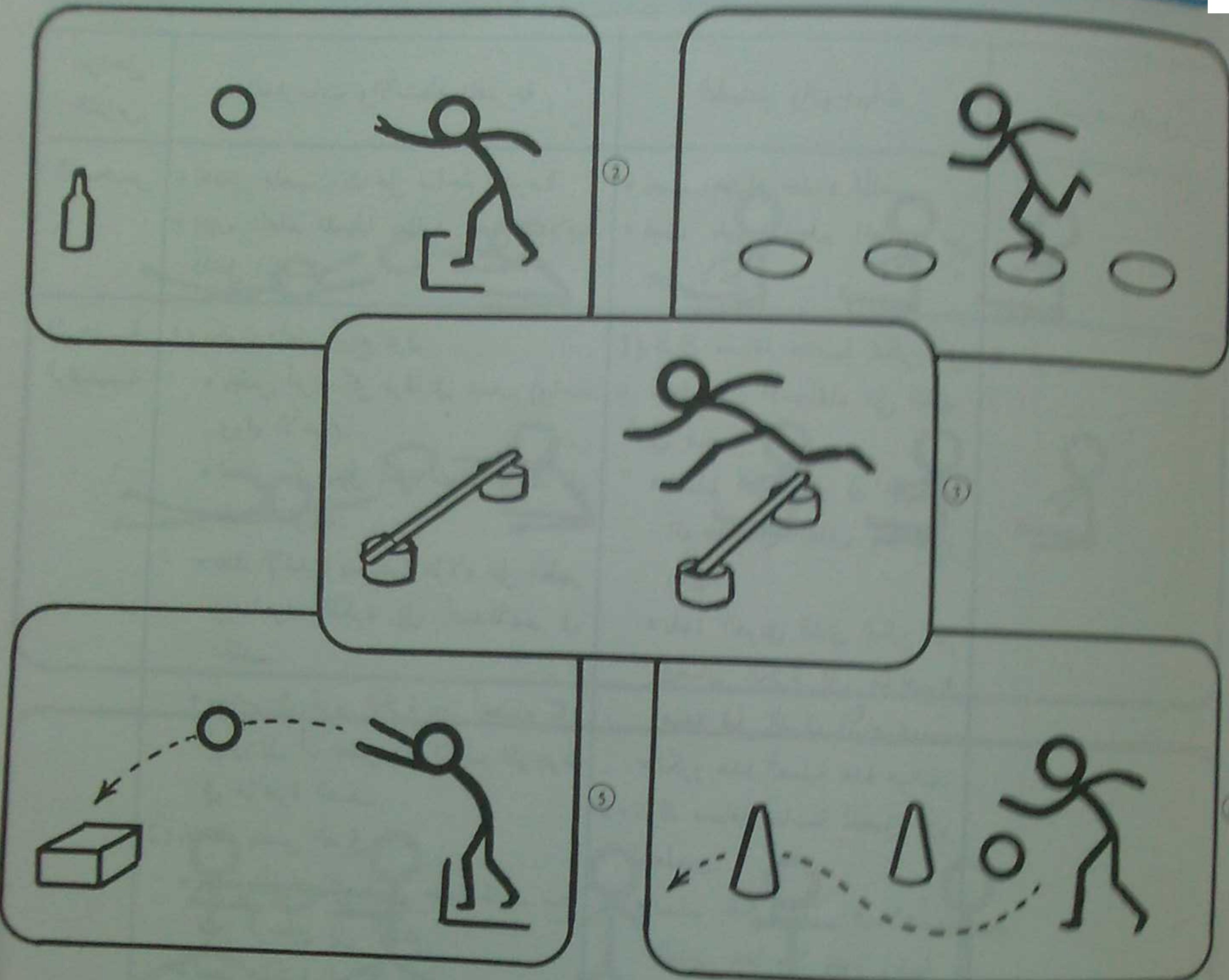
اللعبة

اللعبة

اللعبة

اللعبة

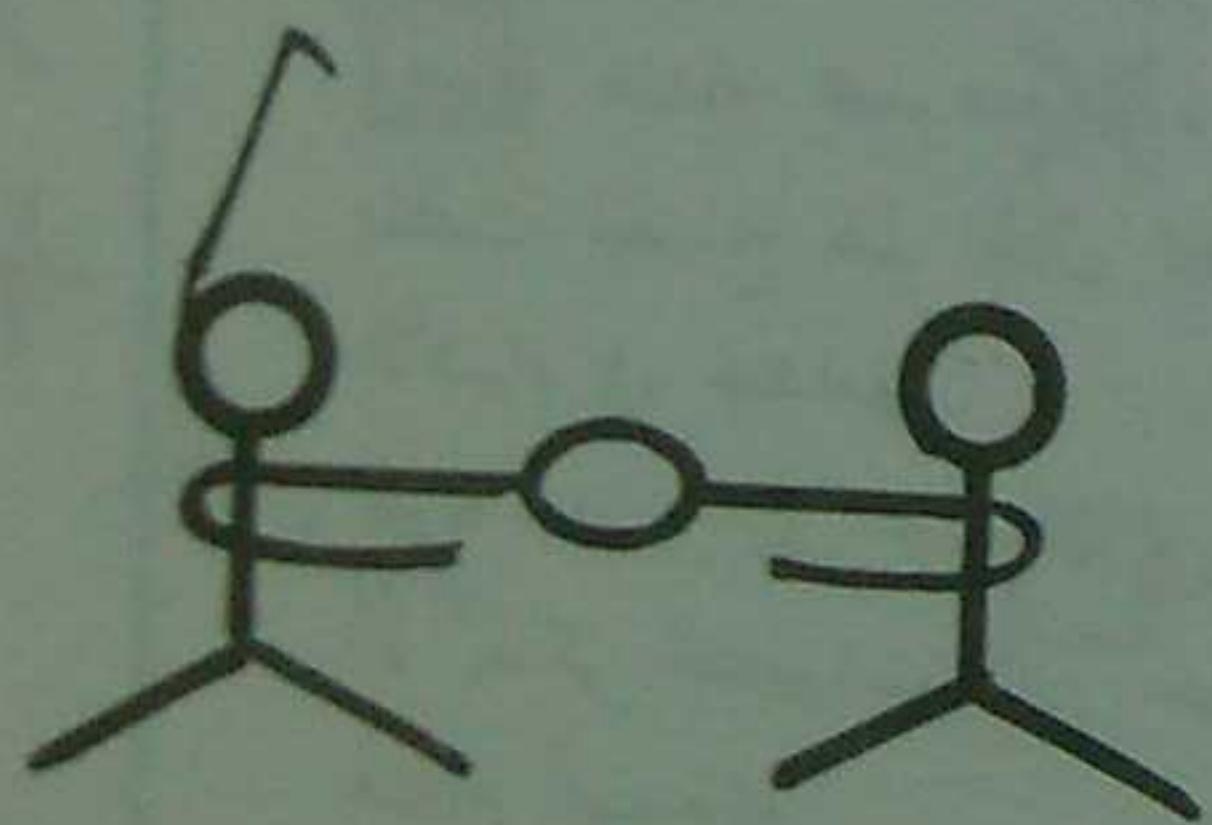
مسلك الموانع



العمود الفقري

الوسائل	التقنيات والتوجهات	الممارسات والأرشيف المفترضة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> • يجب احترام حدود الملعب. • يجب تغيير المتعلم المطارد من حين لآخر. 	<ul style="list-style-type: none"> • يحدد ملعب داخل ساحة المدرسة. • يعين المعلم تعبيرا بطاردا جميع التلاميذ داخل الملعب. 	السبعين
٤ كرات.	<p>(١) تترك مسافة مناسبة تمكن كل متعلم من الاستلقاء على الظهر في صفة،</p> <ul style="list-style-type: none"> • تسلم الكرة في يد الصديق الموجود في الخلف ولا يجوز رميها. • يغور الفريق الذي تمكن من إبعاد الكرة إلى مؤخرة صفة قبل الفريق الآخر. • تكرر هذه العملية عدة مرات. <p>(٢) تترك مسافة مناسبة تفصل بين المتعلمين،</p> <ul style="list-style-type: none"> • تسلم الكرة إلى اللاعب بالذين معا ولا يجوز رميها. 	<p>(١) يكون المعلم أربع فرق،</p> <ul style="list-style-type: none"> • يجلس أفراد كل فرق في صف (واحد وراء الآخر). • تعلق كرة إلى كل متعلم يوجد في مقدمة فريقه. • عند الإشارة ينطلق هؤلاء على الظهور ويسلّمون الكرة إلى الصديقائهم في الخلف. • يستمر في تبادل الكرة بين أعضاء كل فريق إلى أن تصل إلى المعلم الموجود في مؤخرة الصف. <p>(٢) يحفظ بنفس الفريق،</p> <ul style="list-style-type: none"> • يجلس أفراد كل فرق جنباً إلى جنب مع فتح الرجالين إلى الأمام. • تعلق الكرة إلى كل متعلم موجود في مقدمة فريقه. • عند الإشارة يسلم المتعلم الكرة إلى الصديق الموجود بجانبه، • وعندما تصل الكرة إلى آخر صفوفه يردها إلى الصديق الذي سلمها إليه. 	المرحلة الرئيسية
		<ul style="list-style-type: none"> • يسير المتعلمون بخطه واستراحة حول الملعب مع القيام بعملية التفسير. 	المرحلة الخامسة

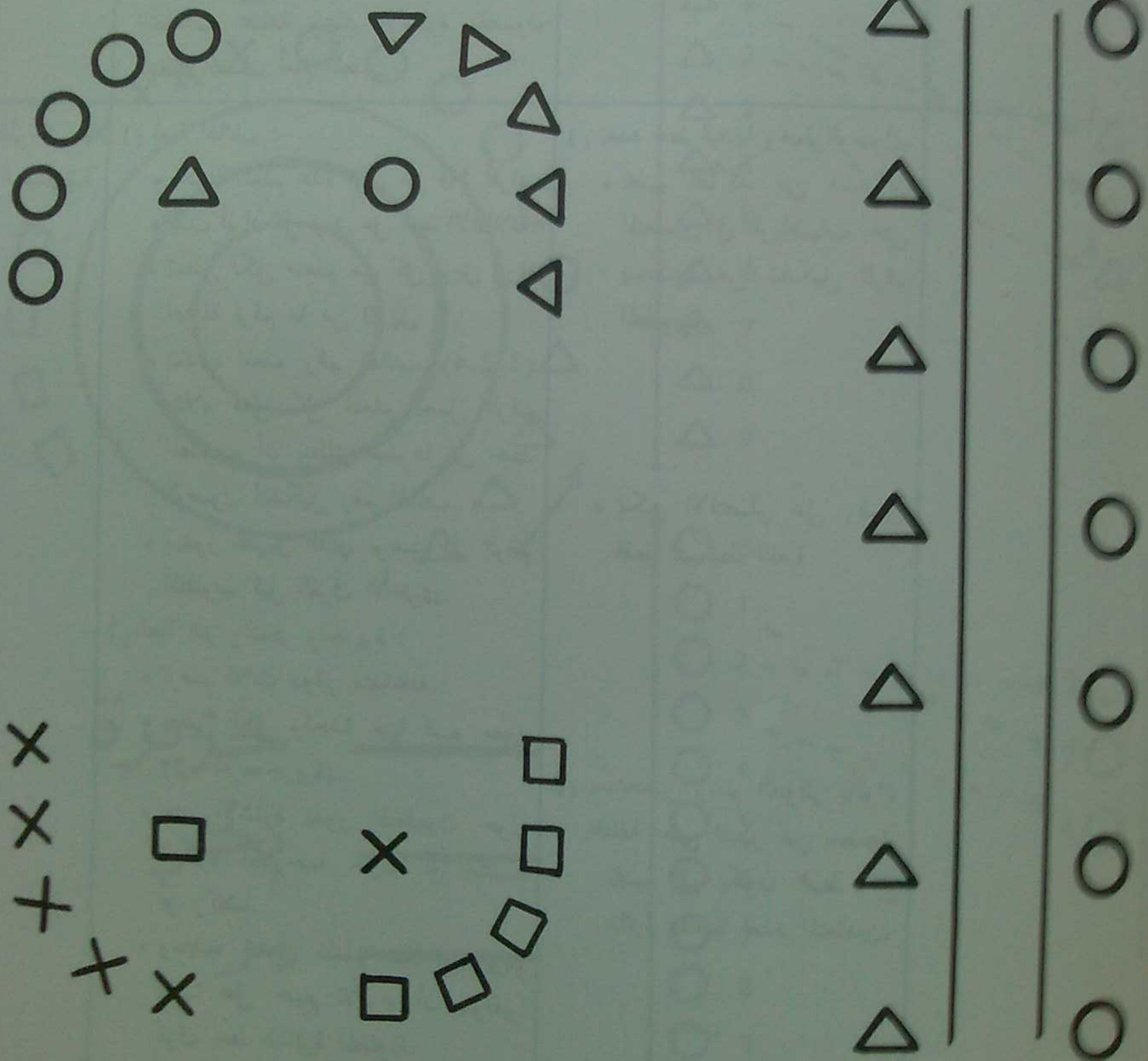
تشييط العمود الفقري



تنمية دقة الملاحظة

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترحة	مراحل الدرس
	<ul style="list-style-type: none"> يمكن إجراء هاتين اللعبتين للاستراحة بعد بدل مجهودات جسمية. 	<ul style="list-style-type: none"> الجري الخفيف حول الملعب. التنقل جنباً بضم وفتح الرجلين. الجري الخفيف مع رفع الركبتين بمحاذاة الصدر. 	التسخين
<ul style="list-style-type: none"> مناديل، قبعات، أحزمة، 	<p>(1) تجنب تغيير الأشياء الدقيقة.</p> <ul style="list-style-type: none"> • تغيير الأدوار. <p>(2) يمكن تقليل عدد أفراد الفريق لتبسيط اللعبة.</p> <ul style="list-style-type: none"> • يجب تجنب تغيير الأشياء الدقيقة. • يجب تغيير دور المصور من حين لآخر. 	<p>(1) لعبة ماذا غيرت ؟</p> <ul style="list-style-type: none"> يقف التلميذ في صفين متقابلين. ينظر كل تلميذ إلى التلميذ الذي يقابلة في الصف الآخر لمدة محددة. عند الإشارة يقف المتعلمون ظهراً لظهر ويعملون على تغيير بعض الأشياء في مظهرهم (الملابس، الشعر...) وعند الإشارة الثانية يتقابل الصفاران من جديد ويحاول كل متعلم أن يعرف على ماذا غير التلميذ المقابل له. <p>(2) لعبة المصور :</p> <ul style="list-style-type: none"> يكون المعلم عدة فرق. يعين المعلم تلميذاً من كل فرقة يقوم بدور المصور. عند الإشارة يلاحظ المصور بكل دقة وعناية هندام مجموعته لمدة معينة ثم يلتفت ليفسح لهم المجال لتغيير بعض الأشياء في هندامهم. يعود المصور إلى مجموعته ويطلب منه أن يذكر التغييرات التي حصلت في هندام أصدقائه. 	المرحلة الرئيسية المرحلة الثانية
		<ul style="list-style-type: none"> يسير المتعلمون ببطء واسترخاء حول الملعب مع القيام بعملية التنفس. 	المرحلة الخامسة

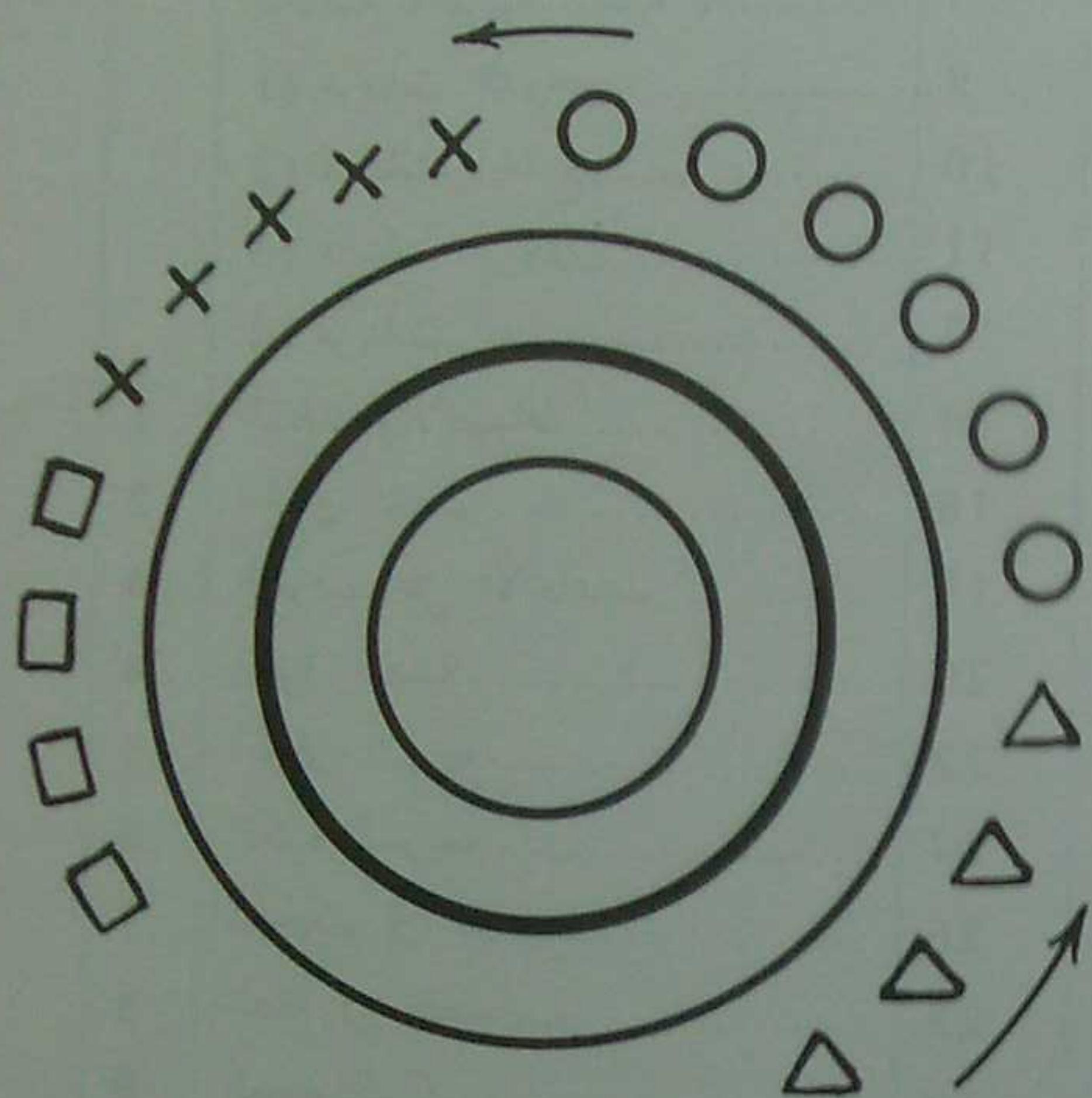
تنمية دقة الملاحظة



الدروس الالكترونية لتنمية سرعة الاستجابة

الوسائل	التقنيات والتوجيهات	الممارسات والأنشطة المقترنة	مراحل الدرس
تحديد ملعب.	<ul style="list-style-type: none"> • يكون الجري حرا وتلقائيا. 	<ul style="list-style-type: none"> • يجري المتعلمون داخل ملعب محدد في الجاهات مختلفة وعند الإشارة يقفون لتعليم الصاف أمام المعلم. 	المرحلة الرئيسية
	<ol style="list-style-type: none"> ١) يحدد خط البداية وخط الوصول. • يجب التأكد من مستوى المتعلمين في الرياضيات حتى يتمكنوا من تشكيل الرقم المطلوب. • يمكن الاقتصار على رقمين فقط لتبسيط اللعبة. 	<ol style="list-style-type: none"> ١) لعبة الهاتف : <ul style="list-style-type: none"> • يكون المعلم عدة فرق من 10 أفراد. • يذهب أفراد كل فريق على خط الانطلاق. • يعطي لكل متعلم من كل فريق ورقة حاملة لرقم ما من ٠ إلى ٩. • ينادي المعلم رقم الهاتف (٣.٢.٤) • فعل كل متعلم يحمل الرقم المطلوب أن يطلق سرعا إلى خط الوصول لتشكيل رقم الهاتف. • ويظهر الفريق الذي توصل إلى الرقم المطلوب قبل الفريق الأخرى. ٢) لعبة البر والبحر والجزيرة : <ul style="list-style-type: none"> • ترسم ثلاثة دوائر متداخلة. • يعطي لكل واحدة منها اسم معين (بر، بحر، جزيرة). • عند الإشارة يدور المتعلمون حول الدائرة الخارجية جريا أو مشيا أو ركضا. • وعندما ينادي المعلم مثل (جزيرة) • يجب على جميع الأفراد أن يتوقفوا فوق خط الدائرة المطلوبة. 	المرحلة الرئيسية المرحلة الخامسة
	<ol style="list-style-type: none"> ٢) يستحسن رسم الدوائر بألوان مختلفة حتى تتميز عن بعضها. • يجب أن يكون محيط كل دائرة مناسبا لعدد المتعلمين. 	<ul style="list-style-type: none"> • يدور المتعلمون يصدّ وامسحاء حول الملعب مع القيام بعمليات التنفس. 	المرحلة الخامسة

تنمية سرعة الاستجابة



جزيرة _____
بحر _____
بر _____

- | | |
|-----|---|
| △ 0 | 3 |
| △ 1 | 2 |
| △ 2 | 4 |
| △ 3 | 3 |
| △ 4 | 2 |
| △ 5 | 4 |
| △ 6 | 3 |
| △ 7 | 2 |
| △ 8 | 4 |
| △ 9 | 3 |
-
- | | |
|-----|---|
| ○ 0 | 3 |
| ○ 1 | 2 |
| ○ 2 | 4 |
| ○ 3 | 3 |
| ○ 4 | 2 |
| ○ 5 | 4 |
| ○ 6 | 3 |
| ○ 7 | 2 |
| ○ 8 | 4 |
| ○ 9 | 3 |

الفهرس

42	ألعاب التوازن	15	5	الرياحنة والقدرة البدنية
44	الدقة في التصويب	16	9	1) ثريات الذراعين
46	ألعاب التركيز والانتباه	17	10	2) ثريات الجذع
48	قوة الرمي	18	11	3) ثريات الرجلين
50	ألعاب القفز	19	12	4) ثريات العنق
52	التحكم في الكرة	20	14	التنظيم والانضباط
54	الجري بالتناوب	21	16	الجري المنظم
56	التحكم في التنقل	22	18	العرف على الاتجاهات
58	سرعة التنفيذ	23	20	المهارة البدنية
60	ألعاب الوثب والقفز	24	22	الجري السريع
62	التعاون	25	24	الكرة السريعة
64	مهارة الرمي	26	26	التحكم في الجسم
66	تنمية الانتباه	27	28	الدقة في التصويب
68	سباق الحواجز	28	30	ألعاب الترکيز
70	لعبة كرة القدم	29	32	مهارات القذف
72	مسلسل المواتع	30	34	ألعاب الوثب
74	تنشيط العمود الفقري	31	36	لعبة كرة اليد
76	تنمية دقة الملاحظة	32	38	المهارة البدنية
78	تنمية سرعة الاستجابة	33	40	التحكم في الكرة