



wëllefcher@lgs.lu

# LGS Aktivitéitsiddien - 11. November 2024

## Bewegungsspiller fir am Bësch an dobaussen

### Tic Tac Toe goes wild

Material: 4 Äscht, verschidden Naturmaterialien

Dëst ass eng Variant vum klasseschen Tik-Tak-Toe Spill.

Fir d'éischt gi véier Äscht vun engem hallwe bis e Meter Längt gesicht. Des gi benotzt fir d'Spillfeld ze markéieren. Dofir ginn zwee Äscht parallel an horizontal op de Buedem geluecht, déi aner zwee Äscht gi vertikal op déi éischt zwee geluecht, sou datt dat klassescht Tik-Tak-Toe Raster mat 9 Felder entsteet. Duerno ginn Naturmaterialie gesicht, déi als X an O benotzt ginn (z.B. 5 Steng, 5 Zapfen, 5 Blieder, 5 Eechelen etc.).

Dann ginn zwee Teams gebilt. All Team kritt eng Zort Naturmaterialien.

Ongeféier 5-10 Meter vum Spillfeld ewech, stellen sech béid Teams niewentenee fir e Staffellaf op. Op e bestëmmten Signal lafen déi éischt zwee Wëllefcher mat engem Steen oder Zapf (oder Eechel, Blat etc.) lass a placéieren dësen am Raster. Eréischt nodeems si zrëckgelaf sinn an de nächste Spiller ofgeschloen hunn, dierf dës mat dem nächsten Naturmaterial (vun der selwechter Zort) lasslafen.

Dat Team, dat als éischt seng Tik-Tak-Toe Rei horizontal, vertikal oder diagonal fäerdeg geluecht huet, gewënnt.

Et kënnen e puer Ronnen hannerenee gespilt ginn, sou datt all Wëllefchen d'Méiglechkeet huet, mindestens eng Kéier drunzekommen.

D'Tik-Tak-Toe-Raster kann zum Beispill och hannert engem Bam verstoppt ginn. Sou gesinn d'Wëllefcher réischt wat se kéinte leen, wann ze ronderëm de Bam gelaf sinn.

### 15er-Verstoppches

Material: Kee Material noutwendeg

Dëst Spill geet am beschten an engem Bësch wou ee verschidde Verstopp-Méiglechkeeten huet.

E Wëllefche gëtt ausgewielt. De steet bei engem Bam, hält sech d'Aen zou an zielt vu 15-0 erof. Währenddeem verstoppen sech all déi aner Kanner. Wann de Wëllefche fäerdeg gezielt huet, dierf hien seng Aen opmaachen an dräi Schrëtt vum Bam fort goen. All Kand wat hien elo gesäit dierf hie ruffen. Déi Wëllef si fonnt ginn a scheeden aus dem Spill aus.

Dann stellt de Wëllefchen sech erëm bei de Bam, hält sech d'Aen zou an zielt des Kéier vu 14-0 erof. Während de Wëllefchen zielt, mussen all déi aner Kanner de Wëllefchen eng Kéier beréieren an sech dann eng nei

Stopp sichen, ier de Wëllefche fäerdeg ass mat zielen. Packt en dat net, scheet en och aus dem Spill aus.

Dann dierf de Wëllefchen de gezielt huet d'Ae rëm op maachen, dräi Schrëtt vum Bam fort goen a kucke wien hie geséit.

All Ronn gëtt d'Zäit em eng Sekonn verkierzt an all Ronn mussen d'Kanner alleguer de Wëllefchen den zielt beréieren ier se an hier nei Stopp lafen.

Et gi souvill Ronne gespilt bis just nach ee Wëllefchen iwuerreech bleibt an den dierf dann d'Roll vum Zielen iwuerhuelen.





wëllefcher@lgs.lu

# LGS Aktivitéitsiddien - 11. November 2024

## Bewegungsspiller fir am Bësch an dobaussen

### Elf-Ritter-Draach

Material: 3 Seeler fir de Spillberäich ofzegrenzen (Mëttellinn an déi zwou baussenzegt Linnen)

Dëst Spill funktionéiert als "liewegt" Schnick-Schnack-Schnuck-Spill. D'Grupp gëtt an zwou Gruppen opgedeelt, déi sech géigeniwwer vuneneen, op der Mëttellinn opstellen.

Et ginn dräi verschidde Figuren, an all Figur mécht eng aner Bewegung (Dir kënnt d'Wëllefcher och selwer d'Bewegung vum de Figure bestëmmen loossen):

- D'Elf mécht „SSSSSSSS“ an hält den Zeigefanger an d'Luucht. D'Elf schléit de Ritter.
- De Ritter rífft „HA!“ a streckt d'Fauscht no vir. De Ritter verléiert géint d'Elf, mee schléit den Draach.
- Den Draach jäizt „UAH“ a weist béid Hänn wéi Krallen no vir. Den Draach verléiert géint de Ritter, mee schléit d'Elf.

All Grupp entscheet zesumme wéi eng Figur si duerstelle wëll, ouni dass di aner Grupp et mat kritt.

Op d'Startsignal vun engem Chef:taine weise béid Gruppe gläichzäiteg hir Figur.

D'Gewënnergrupp probéiert elo, déi aner Spiller ze fänken. Déi versichen, sech an hiert „Fräi-gebitt“ (Klick;

hannert dem Seel vum eegene Spillfeld) ze retten. D'Spiller, déi gefaange ginn, wiesselen an déi aner Equipe.

Déi Grupp, déi zum Schluss déi meescht Spiller huet, gewënnt d'Spill.

### Ranger

Material: 3 Seeler fir de Spillberäich ofzegrenzen (Mëttellinn an déi zwou baussenzegt Linnen)

Fir d'éischt gëtt e grousst Spillfeld (ca. 25m) mat zwee Seeler ofgegrenzt. Zousätzlech markéiert dat drëtt Seel d'Mëttellinn vum Spillfeld.

Et gëtt e Ranger ausgesicht, de stellt sech op d'Mëttellinn. All di aner Wëllefcher iwwerlee sech een Déier, wat si deenen aneren awer net verrodnen. Si stellen sech all op eng bausechtst Linn.

De Ranger rífft e Merkmal wat méiglechst villen Déieren entsprécht zB.:

- "all Déiere mat engem Fell mussen lafen",
- "all Déiere mat véier Bee mussen lafen",
- "all Déieren di fléie kenne mussen lafen",
- "all Déieren di schwamme kenne mussen lafen",
- "all Déieren di am Bësch wunne mussen lafen", etc.

Dann mussen all Déieren op déi d'Ausso passt kucken op di aner Säit ze kommen ouni, dass si an der Mëtt vum Ranger gefaange ginn.

Wann si gefaange ginn, mussen si op der Platz stoe bleiwen a verwandelen sech an e Bam. Si dierfen elo och Déieren di laanscht lafen, fänken. Si dierfen dofir awer just hier Äerm an hiren Uewerkierper beweegen a mussen op hirer Platz stoe bleiwen.

All Aussoe vum Ranger sollte wa méiglech nëmmen eng Kéier benotzt ginn.

Am Laf vum Spill wäerten d'Wëllefcher vu béide Säite vum Spillfeld gelaf kommen.

Dat Kand wat als Leschten iwwereg bleift huet gewonnen a ka Ranger gi wann et wëll.

Zum Schluss vun all Ronn seet all Kand weien Déier hien/hat war.





wëllefcher@lgs.lu

# LGS idées d'activités - 11 novembre 2024

## Jeux de mouvement pour la forêt et en extérieur

### Tic Tac Toe goes wild

Matériel : 4 branches, divers matériaux naturels

Voici une variante du jeu classique de Tic-Tac-Toe. Tout d'abord, quatre branches de 50 cm à 1 mètre de long sont recherchées. Elles serviront à marquer le terrain de jeu. Deux branches sont placées parallèlement et horizontalement au sol, et les deux autres branches sont placées verticalement sur les deux premières, créant ainsi la grille classique de Tic-Tac-Toe avec 9 cases. Ensuite, on cherche des matériaux naturels pour faire les X et les O (par exemple, 5 pierres, 5 pommes de pin, 5 feuilles, 5 glands, etc.).

Deux équipes sont ensuite formées. Chaque équipe reçoit un type de matériau naturel.

À environ 5-10 mètres du terrain de jeu, les deux équipes se placent côte à côte pour une course de relais. Au signal donné, les deux premiers joueurs de chaque équipe partent en courant avec une pierre ou une pomme de pin (ou un gland, une feuille, etc.) et placent l'objet dans la grille. Ce n'est qu'une fois qu'ils sont revenus et que le joueur suivant peut partir avec un autre matériau naturel (du même type).

L'équipe qui complète d'abord sa ligne de Tic-Tac-Toe horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne.

Plusieurs parties peuvent être jouées, afin que chaque joueur ait la possibilité de participer au moins une fois. La grille de Tic-Tac-Toe peut aussi être cachée derrière un arbre, de manière à ce que les joueurs ne voient que ce qu'ils pourraient placer après avoir couru autour de l'arbre.

### Cache-cache de 15

Material: Aucun matériel nécessaire

Ce jeu se joue idéalement dans une forêt, où il existe de nombreuses possibilités pour se cacher.

Un enfant est désigné. Il se tient près d'un arbre, ferme les yeux et commence à compter à voix haute de 15 à 0. Pendant ce temps, les autres enfants se cachent. Lorsque l'enfant a terminé de compter, il peut ouvrir les yeux et faire trois pas. À partir de ce moment, tous les enfants qui sont visibles peuvent être appelés par l'enfant. Ceux qui sont vus doivent sortir du jeu.

Le l'enfant doit ensuite retourner à l'arbre, fermer les yeux et recommencer à compter, mais cette fois de 14 à 0. Pendant qu'il compte, les autres enfants doivent toucher le l'enfant et se rendre à un nouvel endroit

pour se cacher avant qu'il ne termine de compter. Si le l'enfant voit un enfant avant qu'il n'atteigne sa cachette, cet enfant est éliminé.

À chaque tour, le temps est réduit d'une seconde, et chaque enfant doit toucher le l'enfant qui compte avant de se précipiter vers une nouvelle cachette. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant, qui prend ensuite le rôle du compteur et commence un nouveau tour de jeu.





wëllefcher@lgs.lu

# LGS idées d'activités - 11 novembre 2024

## Jeux de mouvement pour la forêt et en extérieur

### Elfe-Chevalier-Dragon

Matériel : 3 cordes pour délimiter la zone de jeu (ligne centrale et deux lignes extérieures)

Ce jeu fonctionne comme une version "vivante" du jeu pierre-papier-ciseaux. Le groupe est divisé en deux équipes qui se positionnent face à face, sur la ligne centrale.

Il y a trois figures différentes, chacune ayant un mouvement différent (vous pouvez également laisser les enfants déterminer les mouvements des figures eux-mêmes) :

- L'elfe fait un bruit de "SSSSSSSS" et lève l'index dans l'air. L'elfe bat le chevalier.
- Le chevalier crie "HA !" et tend son poing vers l'avant. Le chevalier perd contre l'elfe, mais bat le dragon.
- Le dragon rugit "UAH !" et montre ses deux mains comme des griffes. Le dragon perd contre le chevalier, mais bat l'elfe.

Chaque équipe décide ensemble quelle figure elle veut représenter, sans que l'autre équipe le sache.

Au signal de départ d'un(e) chef(fe), les deux équipes montrent simultanément leur figure. L'équipe gagnante essaie maintenant de rattraper les autres joueurs. Les autres joueurs essaient de s'échapper et d'atteindre leur "zone de sécurité" (derrière la corde de leur propre équipe).

Les joueurs qui sont attrapés changent d'équipe. L'équipe qui a le plus de joueurs à la fin gagne le jeu.

### Ranger

Matériel : 3 cordes pour délimiter la zone de jeu (ligne centrale et deux lignes extérieures)

Tout d'abord, un grand terrain de jeu (environ 25m) est délimité avec deux cordes. Une troisième corde marque le centre du terrain.

Un "Ranger" est désigné et se place au centre. Tous les autres enfants choisissent un animal, qu'ils ne doivent pas révéler aux autres. Ils se placent tous sur une ligne extérieure.

Le Ranger appelle une caractéristique qui concerne le plus grand nombre d'animaux possible, par exemple : "Tous les animaux avec une fourrure doivent courir", "Tous les animaux à quatre pattes doivent courir", "Tous les animaux qui savent voler doivent courir", "Tous les animaux qui savent nager doivent courir", "Tous les animaux qui vivent dans la forêt doivent courir", etc.

Tous les animaux qui correspondent à cette caractéristique doivent courir vers l'autre côté du terrain sans être capturé par le Ranger au centre. Si un enfant est attrapé, il doit rester sur place et se transformer en arbre.

Il peut maintenant attraper les animaux qui passent près de lui, mais il ne peut bouger que ses bras et son haut du corps. Il doit rester immobile sur place.

Chaque caractéristique appelée par le Ranger ne doit être utilisée qu'une seule fois si possible.

Au cours du jeu, les enfants doivent courir d'un côté à l'autre du terrain.

L'enfant qui reste le dernier à être libre a gagné et peut devenir le Ranger lors du prochain tour.

À la fin de chaque tour, chaque enfant révèle quel animal il/elle était.





wëllefcher@lgs.lu

# LGS ideas for activities - November 11, 2024

## Movement games for the forest and outdoors

### Tic Tac Toe goes wild

Material: 4 branches, various natural materials

This is a variant of the classic Tic-Tac-Toe game.

First, four branches, each 50 cm to 1 meter long, are searched. These will be used to mark the playing field. Two branches are placed parallel and horizontally on the ground, and the other two branches are placed vertically on the first two, creating the classic Tic-Tac-Toe grid with 9 squares. Then, natural materials are gathered to use as X's and O's (e.g., 5 stones, 5 pinecones, 5 leaves, 5 acorns, etc.).

Then two teams are formed. Each team gets a different type of natural material.

About 5-10 meters away from the playing field, both teams line up side by side for a relay race. At a given signal, the first two players from each team run with a stone or a pinecone (or an acorn, a leaf, etc.) and place it in the grid. Only once they return, the next player can take their turn with another natural material (of the same type).

The team that first completes its Tic-Tac-Toe row, whether horizontally, vertically, or diagonally, wins.

Several rounds can be played so that every player gets a chance to participate at least once.

The Tic-Tac-Toe grid can also be hidden behind a tree, for example, so that players only see what they might be able to place after running around the tree.

### 15-Second Hide and Seek

Material: No materials needed

This game is best played in a forest, where there are plenty of hiding spots.

One child is chosen to be the "wolf". They stand by a tree, close their eyes, and count aloud from 15 to 0. During this time, the other children hide. Once the wolf finishes counting, they can open their eyes and take three steps away from the tree. From that moment on, any child the wolf can see must be called out. Those who are seen are eliminated from the game.

The wolf then returns to the tree, closes their eyes, and begins counting again, but this time from 14 to 0. While the wolf is counting, the other children must touch the wolf and then run to a new hiding spot before the wolf finishes counting. If the wolf sees a child before they reach their new spot, that child is eliminated.

With each round, the counting time is reduced by one second, and each child must touch the wolf before running to a new hiding spot. The game continues until only one child remains, who then takes on the role of the wolf for the next round of play.

### Elf-Knight-Dragon

Material: 3 ropes to mark the playing area (middle line and two outer lines)

This game works as a "live" version of Rock-Paper-Scissors. The group is divided into two teams, each standing opposite each other at the middle line.

There are three different figures, and each figure performs a different movement (you can also let the children decide on the movements of the figures themselves):

- The elf makes a "SSSSSSSS" sound and raises the index finger in the air. The elf beats the knight.
- The knight shouts "HA!" and extends their fist forward. The knight loses to the elf but beats the dragon.
- The dragon roars "UAH!" and shows both hands like claws forward. The dragon loses to the knight but beats the elf.





wëllefcher@lgs.lu

# LGS ideas for activities - November 11, 2024

## Movement games for the forest and outdoors

Each team decides together which figure they want to represent without the other team seeing.

On the starting signal from a leader, both teams simultaneously show their figure. The winning team now tries to catch the other players. The other team members try to escape and reach their "safe zone" (behind their own team's rope). Players who are caught switch teams.

The team with the most players at the end wins the game.

### Ranger

Materials: 3 ropes to mark the playing area (middle line and two outer lines)

First, a large playing area (about 25m) is marked with two ropes. A third rope marks the middle of the playing field.

A "Ranger" is chosen and stands in the middle. All the other children choose an animal, which they must not reveal to the others. They all stand on one of the outer lines.

The Ranger calls out a characteristic that applies to as many animals as possible, for example:

"All animals with fur must run",

"All animals with four legs must run",

"All animals that can fly must run",

"All animals that can swim must run",

"All animals that live in the forest must run", etc.

All animals that match this characteristic must run to the other side of the field without being caught by the Ranger in the middle. If a child is caught, they must stay in place and transform into a tree. They can now catch any animals who run past, but they can only move their arms and upper body. They must remain in their spot.

Each characteristic called by the Ranger should only be used once if possible.

During the game, children will be running back and forth across the field.

The child who is the last one left uncaught wins and can become the Ranger for the next round.

At the end of each round, each child shares which animal they were.

