

# Plusport<sup>+</sup>

Behindertensport Schweiz  
Sport Handicap Suisse  
Sport Andicap Svizzera

# Cerebral

Vereinigung Cerebral Schweiz  
Association Cerebral Suisse  
Associazione Cerebral Svizzera



## Parcours - sport for all

# Für wen ist der Parcours gedacht?

Mit dieser kleinen Informationsbroschüre erhalten Sie einen Überblick über das Spiele-Angebot im Rahmen unseres Parcours.

Die Spiele des Parcours sind in besonderer Weise den erhöhten Anforderungen schwerstbehinderter Personen angepasst:

- Die Spiele sind massiv und können jeweils mit dem Rollstuhl unterfahren» werden.
- Die Spiele umfassen ein breit gefächertes Angebot an sportlichen und spielerischen Leistungsmöglichkeiten.
- Sie ermöglichen insbesondere den optimalen Einsatz auch nur minimal vorhandener Aktionsmöglichkeiten.
- Die Einfachheit der Bedienungsanforderungen wird der individuellen Freude an Bewegung und Beobachtung, Konzentration, Wettkampf gegen die Uhr wie auch Glücksspiel gerecht.

Die Spiele eignen sich deshalb besonders gut auch für integrative Angebote, etwa an einer Veranstaltung oder einem Fest.

Nachfolgend wurden die Spiele in Gruppen aufgeteilt, was die Auswahl erleichtern soll. Das Angebot umfasst Spiele für den Innen- und Aussenbereich.

**Bitte beachten Sie:** Auch wenn die 5 Spiele für den Aussengebrauch besonders massiv und robust angefertigt wurden, so darf man sie trotzdem nicht im Regen stehen lassen und nur in trockenem Zustand in die Kisten verpacken.

Die Bestellung der Spiele nehmen wir gerne telefonisch oder elektronisch entgegen. Die Informationen rund um den Parcours inklusive dem Online-Bestellformular sind auf unserer Website aufgeschaltet: [www.vereinigung-cerebral.ch](http://www.vereinigung-cerebral.ch) > [Quicklink «Parcours - sport for all»](#) (in der rechten Spalte).

Vielen Dank für Ihr Interesse!

# Inhaltsverzeichnis

Die Spiele für den Innenbereich	Seite	Die Spiele für den Aussenbereich	Seite
■ Billard	4	■ Kegeln outdoor	13
■ Blasrohr	4	■ Rallye (Tretauto)	13
■ Bootsrennen	5	■ Torball outdoor	14
■ Buckelpiste	5	■ Zielwurf outdoor	14
■ Flippern	6		
■ Geometrix	7		
■ Hau-den-Lukas	8	■ Bestellung & Preise	15
■ Kegeln	8		
■ Hindernisrennen	9		
■ Schleuderball	10		
■ Slalom	11		
■ Sportangeln	11		
■ Torball	12		
■ Zielwurf	12		



## Spiele für den Innenbereich

### Billard

#### Gut zu wissen

- Mit dem Schieber/Billardstock werden die 9 Bälle aus dem Stern heraus vorwärts geschoben, um in möglichst vielen Vertiefungen der grossen Kreise zu liegen zu kommen.
- Die in 1 Durchgang während 2 Minuten (mit der Stopp-Uhr gemessen) erzielten «Löcher» werden zusammengezählt.

#### Transportkiste Billard

Masse: 192 x 105 x 23 cm

Total Gewicht: 85 kg



### Blasrohr

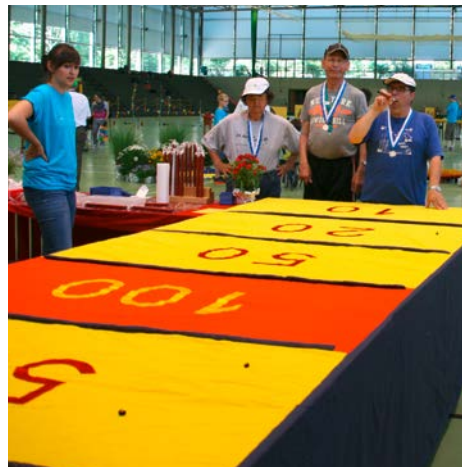
#### Gut zu wissen

- Durch das Blasrohr werden bei 3 Durchgängen spezielle Kügelchen so über den Tisch geblasen, dass sie in den markierten, mit Nummern versehenen Feldern zu liegen kommen.
- Die Bewertung erfolgt analog zur üblichen Bewertung beim Kugelstossen, also durch genaue Beobachtung des Landepunktes der Kugel.
- Alle 3 «Würfe» werden zum Total zusammengezählt.

#### Transportkiste Blasrohr

Masse: 100 x 70 x 20cm

Total Gewicht: 24 kg



#### Wichtig

- Um das Spiel zu benutzen müssen Sie 2 Tischtennis-Tische verfügbar haben.

## Spiele für den Innenbereich

### Bootsrennen

#### Gut zu wissen

- In der mit Hindernissen versehenen Wasserwanne wird das Boot mit dem Mund um die Hindernisse herumgeblasen/-manövriert.
- Die Zeit vom Start bis das Boot die Ziellinie passiert hat, wird mit der Stopp-Uhr gemessen (1 Durchgang).

#### Transportkiste Bootsrennen

Masse: 180 x 70 x 29 cm

Total Gewicht: 98 kg



### Buckelpiste

#### Gut zu wissen

- Aus der Startzone wird jeweils eine Kugel auf die Buckelpiste geschickt.
- Die Punkte von 3 Durchgängen werden addiert.

#### Transportkiste Buckelpiste

Masse: 192 x 105 x 25 cm

Total Gewicht: 82 kg



# Flippern

## Gut zu wissen

- Die hoch schnellende Kugel wird bei ihrer Reise viele Hindernisse berühren – und dem Betrachter viel Spass bereiten. Die in 3 Durchgängen erzielten Punkte werden zusammengezählt.
- Zwei verschiedene Auslösemechanismen werden angeboten. Je nach Fähigkeit/Vorliebe sind diese geeignet, die Bälle auf verschiedene Art zu «spicken»:
  - Variante a: mit dem Finger den Spannring ziehen und loslassen.
  - Variante b: durch Niederdrücken des Kipp-Brettchens wird die gespannte Ballschleuder gelöst.

## Transportkiste Flippern

Masse: 192 x 105 x 20 cm

Total Gewicht: 81 kg



## Geometrix

### Gut zu wissen

- Es müssen verschieden geformte Holzstücke durch die entsprechenden Löcher eines Spieltisches gestossen werden.
- Punkte gibts entsprechend der Anzahl der geometrischen Figuren, die erfolgreich «gepasst» wurden.

### Transportkiste Geometrix

Masse: 187 x 86 x 21 cm

Total Gewicht: 65 kg



## Hau den Lukas

### Gut zu wissen

- Das altbekannte Jahrmarktspiel wird auch für Menschen mit einer Mehrfachbehinderung zum Erlebnis.
- Die Punktzahl kann an der Rückwand abgelesen werden (maximal erreichte Höhe).

### Transportkiste Hau den Lukas

Masse: 186 x 94 x 63 cm



## Kegeln

### Gut zu wissen

- Es gilt pro Durchgang möglichst viele Kegel umzuwerfen.
- Bei jedem Durchgang wird die Zahl der umgefallenen Kegel notiert (3 Durchgänge).
- Pro Durchgang auspendeln lassen.

### Transportkiste Kegeln

Masse: 182 x 80 x 23 cm

Total Gewicht: 60 kg



### Wichtig

- Abspernung notwendig!



## Hindernisrennen

### Gut zu wissen

- Ein Ball wird in einen am Boden liegenden Ring gelegt.
- Am Ring ist ein Seil zum Ziehen befestigt. Der Ball wird nun mit dem Ring über die markierte Strecke gezogen, wobei die dafür benötigte Zeit mit der Stopp-Uhr gestoppt wird.
- Der Ball darf den nicht Ring verlassen beziehungsweise muss jeweils wieder am Ort des Verlassens platziert werden.
- 1 Durchgang.



### Wichtig

- Das Material ist selbst bereit zu stellen.

# Schleuderball

### Gut zu wissen

- Mittels der Ballschleuder werden in 3 Durchgängen die mit Zahlen versehenen Brettchen gekippt und die Zahlen notiert.
- Die Spannhalterung ist so konstruiert, dass der Winkel der Ballschleuder leicht variiert werden kann.
- «Gespickt» werden Marmeln. Zwei verschiedene Auslösemechanismen werden angeboten: Je nach Fähigkeit/Vorliebe sind diese geeignet.  
Variante a: Mit dem Finger den Spanning ziehen und loslassen.  
Variante b: durch Niederdrücken des Kipp-Brettchens wird die gespannte Ballschleuder gelöst.



### Transportkiste Schleuderball

Masse: 192 x 105 x 27 cm

Total Gewicht: 85 kg

## Spiele für den Innenbereich

### Slalom

#### Gut zu wissen

- Dieser «klassische» Parcours basiert auf der Zeitnahme mittels Stopp-Uhr.
- Fussgänger laufen oder springen (mit oder ohne Begleitung), RollstuhlfahrerInnen durchfahren die Tore.
- 1 Durchlauf. Aufstellung der Tore gemäss Foto in den Unterlagen.



#### Wichtig

- Dies ist eine Spielidee. Das Material muss selbst zusammengestellt werden.

### Sportangeln

#### Gut zu wissen

- Mit Hilfe der Angelrute werden die Fische aus dem «Trockenen» ins «Wasser» gerettet.
- Durch Drehen und Senken/Anheben der Angelrute wird der Angelhaken an der Rückenflosse der Fische eingehängt. Diese werden durch eine Dreh-/Schwenkbewegung ins Wasser-Feld befördert.
- Die Bewertung erfolgt gemäss den Zahlen auf den «geretteten» Fischen. Gefischt wird 3 Minuten (Stopp-Uhr).

#### Transportkiste Sportangeln

- Masse: 180 x 60 x 25 cm  
Total Gewicht: 40 kg



### Torball

#### Gut zu wissen

- 6 Bälle werden in die unterschiedlich grossen Löcher in der Lochwand geworfen und die Zahlen entsprechend addiert.

#### Transportkiste Torball

Masse: 192 x 105 x 10 cm

Total Gewicht: 58 kg



### Zielwurf

#### Gut zu wissen

- Jeweils 3 Sandsäcke werden einzeln von den TeilnehmerInnen auf die sich drehende Sonne geworfen/fallen gelassen. Die erzielten Punkte aller 3 Würfe werden zusammengezählt.
- Um einen stabilen Wurfrhythmus zu ermöglichen, wird die Sonne mittels eines ganz ruhig laufenden Elektromotors angetrieben. Mit einem Fusschalter kann dieser jederzeit angehalten werden.



#### Transportkiste Zielwurf

Masse: 115 x 115 x 25 cm

Total Gewicht: 64 kg

## Spiele für den Aussengebrauch

### Kegeln (outdoor)

#### Gut zu wissen

- In 3 Durchgängen werden möglichst viele Kegel umgeworfen.
- Bei jedem Durchgang wird die Zahl der umgefallenen Kegel notiert (3 Durchgänge).
- Pro Durchgang auspendeln lassen.

#### Transportkiste Kegeln (outdoor)

Masse: 192 x 80 x 25 cm

Total Gewicht: 58 kg



#### Wichtig

- Absperrung notwendig!

### Rallye (Tretauto)

#### Gut zu wissen

- Hier gilt es in einem speziell entwickelten Fahrzeug einen kurvenreich ausgesteckten Rundkurs so rasch wie möglich zu absolvieren.

#### Transportkiste Tretauto

Masse: 165 x 112 x 88 cm



## Spiele für den Aussengebrauch

### Zielwurf (outdoor)

#### Gut zu wissen

- Jeweils 3 Sandsäcke werden einzeln von den TeilnehmerInnen auf die sich drehende Sonne geworfen/fallen gelassen. Die erzielten Punkte aller 3 Würfe werden zusammengezählt.
- Um einen stabilen Wurfrhythmus zu ermöglichen, wird die Sonne mittels eines ganz ruhig laufenden Elektromotors angetrieben. Mit einem Fusschalter kann dieser jederzeit angehalten werden.

#### Transportkiste Zielwurf

Masse: 115 x 115 x 25 cm

Total Gewicht: 64 kg



### Torball (outdoor)

#### Gut zu wissen

- 6 Bälle werden in die unterschiedlich grossen Löcher in der Lochwand geworfen und die Zahlen entsprechend addiert.

#### Transportkiste Torball

Masse: 192 x 105 x 10 cm

Total Gewicht: 58 kg



## Bestellung

# Unsere Tipps: Wie Sie nun am Besten vorgehen



### Bestellung & Rechnung

Wählen Sie in Ruhe die Spiele aus. Gerne geben wir Ihnen am Telefon auch zusätzliche Informationen zu den aufgeführten Spielangeboten. Die Bestellung der Spiele nehmen wir gerne telefonisch (032 622 22 21) oder elektronisch entgegen. Das Online-Bestellformular mitsamt allen nötigen Unterlagen (Allgemeine Geschäftsbedingungen und Kosten) sind auf unserer Website aufgeschaltet:

[www.vereinigung-cerebral.ch](http://www.vereinigung-cerebral.ch) > Quicklink «Unser Parcours» (Spalte rechts).

Wir bitten Sie, uns genaue Informationen zum Datum und Ort Ihres Anlasses zu geben.

Sind die Spiele wie von Ihnen gewünscht verfügbar, erhalten Sie von unserer Seite eine schriftliche, definitive Zusage und die Rechnung zugestellt. Sollten Sie nach Erhalt der Bestätigung nicht mehr am Angebot interessiert sein, bitten wir um einen umgehenden Bescheid. Allfällige mit der Absage verbundene Kosten müssen von der zurücktretenden Partei übernommen werden.



### Hin- & Rücktransport der Spiele

Der Hin- und Rücktransport erfolgt durch unseren Partner, die Transportfirma Planzer.

Deshalb sind die Angaben zu Datum und Örtlichkeit (Adresse) des Anlasses wichtig.



### Aufbau & Unterlagen

Gemeinsam mit den gemieteten Spielen erhalten Sie eine Anleitung für den Aufbau vor Ort.



### Preise & Bezahlung

Die Spiele werden in zwei verschiedenen Mietkonditionen angeboten:

- Für PluSport-Gruppen und regionale Vereinigungen der Vereinigung Cerebral Schweiz gilt ein Preis pro Spiel und Anlass von Fr. 55.00
- Für alle anderen Institutionen, Organisationen oder Privatpersonen gilt ein Preis pro Spiel und Anlass von Fr. 90.00

In diesem Preis sind die Miete für das Spiel, das Handling für den Versand, die Organisation des Transportes, der Transport selbst, die Versicherung während des Transportes (siehe auch Punkt 9 in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen) sowie die Kontrolle bei der Rückgabe inbegriffen. Diese Preise gelten für Anlässe von der Dauer von 1 - 10 Arbeitstagen. Bei einer längeren Miete fragen Sie nach unseren Spezialkonditionen.



Beim Parcours handelt es sich um ein gemeinsames Projekt der Vereinigung Cerebral Schweiz, PluSport Behindertensport Schweiz und Marlen Lenz. Dank der Firma Planzer werden die Spiele zu einem Spezialpreis hin- und zurücktransportiert.

Wir danken unseren Partnern für die angenehme Zusammenarbeit und die Unterstützung herzlich!

**Vereinigung Cerebral Schweiz | Association Cerebral Suisse | Associazione Cerebral Svizzera**  
Zuchwilerstrasse 43 | Postfach 810 | 4501 Solothurn | T +41 32 622 22 21 | F +41 32 623 72 76  
info@vereinigung-cerebral.ch | www.vereinigung-cerebral.ch | Postkonto 45-2955-3