

U3-BALLSCHULE

DAS ABC DES SPIELENS FÜR KLEINKINDER

Klaus Roth



Buchreihe
Ballschule



hofmann.

INHALT

1	EINLEITUNG	5	6	PRAKTISCHE BEISPIELSAMMLUNG BEWEGUNGS- LANDSCHAFTEN	47
	Klaus Roth			Gregor Bennek & Klaus Roth	
2	EINORDNUNG UND PRINZIPIEN	9		Darstellungsform	48
	Klaus Roth			10 U3-Parcours	49
	Einordnung	10		10 weitere erprobte U3-Parcours	90
	Prinzipien	11	7	PRAKTISCHE BEISPIELSAMMLUNG SPIELSTATIONEN	93
3	ZIELE	15		Gregor Bennek	
	Klaus Roth			Darstellungsform	94
	ABC der U3-Ballschule	16		Spielstation 1 bis 30	95
	A Phylogenetische Motorikbausteine	16	8	PRAKTISCHE UMSETZUNG	151
	B Perzeptiv-motorische Bausteine	29		Klaus Roth	
	C Kognitiv-motorische Bausteine	32		Anschlusskonzepte	152
4	INHALTE UND METHODEN	35		Lehrmaterialien	154
	Klaus Roth			Aus- und Fortbildungen	156
	Inhalte	36		Kooperationen	157
	Methoden	37		LITERATUR	158
5	PRAKTISCHE BEISPIELSAMMLUNG EINFÜHRUNG	41	HINWEIS		
	Klaus Roth		Aus Gründen der besseren Lesbarkeit		
	Lernmaterialien	42	wird in diesem Buch entweder nur		
	Stundenablauf	44	die weibliche (z. B. Erzieherinnen) oder		
			die männliche Form (z. B. Übungsleiter)		
			verwendet. Gemeint sind stets Personen		
			aller Geschlechter.		

U3- BALLSCHULE

PRAKTISCHE BEISPIEL- SAMMLUNG

BEWEGUNGS- LAND- SCHAFTEN

Gregor Bennek & Klaus Roth

Darstellungsform	48
10 U3-Parcours	49
10 weitere erprobte U3-Parcours	90



DARSTELLUNGSFORM

In diesem Kapitel werden 20 Beispiele für Bewegungslandschaften vorgestellt – zehn davon mit Erklärungen, zehn weitere (ausschließlich) über Fotos mit erprobten Zusammenstellungen von Spiel- und Sportgeräten. Sollten die benötigten – in Tabelle 9 aufgelisteten – Lernmaterialien nicht vollständig vorhanden sein, können alle Landschaften selbstverständlich auch modifiziert oder in verkleinerter Form aufgebaut werden.

Die Erläuterungen zu den zehn ausführlich beschriebenen Geräteparcours sind einheitlich gestaltet. Ganz oben auf der Seite ist der Name/das Spielmotto der Landschaft platziert. Danach folgen zwei bis drei Kopfzeilen. Sie enthalten die wichtigsten Lernziele, differenziert nach den Kategorien: Säule A ohne Ball, Säule A mit Ball und Säule C. Jede dieser Kopfzeilen startet mit der Angabe derjenigen Basiskompetenz aus dem U3-Baustein-Pool (vgl. Kapitel 3), für die die Bewegungslandschaft erfahrungs-

gemäß das größte Anregungs- und Verbesserungspotenzial besitzt (dunkelblau unterlegt). Daran schließen sich für jede der drei Kategorien maximal zwei weitere Bausteine an, die zusätzlich mitgeschult werden können (mit hellerem Blau unterlegt). Unter den Kopfzeilen wird der Aufbau der Parcours über ein Foto veranschaulicht.

Die zu den Bewegungslandschaften passenden Lernziel-Übersichten sind für die Eltern der Ballschulkinder gedacht. In den Tabellen sind spielerische Aktivitäten zusammengefasst, die für die Kinder aus den Entwicklungsbereichen A1, A2 und A3 in den Zonen ihrer nächsten Entwicklung liegen. Die Eltern erhalten die Tabelle „Lernziele A1“, wenn sich ihr Kind auf dem motorischen Niveau der Stufe A1 einordnet, die Tabelle „Lernziele A2“ für A2-Kinder usw. Ihre Aufgabe ist es, die Kinder – unterstützt vom ÜL – über geeignete verbale und/oder visuelle Impulse (Impulsgerüste = Scaffolding) zu diesen Lernzielen hinzuführen. Zwischen den Lernziel-Tabellen finden sich Bilder/Impressionen von spielenden U3-Ballschulkindern.



10 U3-PARCOURS

Bewegungslandschaft		Seite
1	Fensterwand	50
2	Hügellandschaft	54
3	Im Hafen	58
4	Bergspitze	62
5	Im Wellenbad	66
6	Rutsch- und Sprungturm	70
7	Gartenbeete	74
8	Im Reich der Bälle	78
9	Tunnel und Brücken	82
10	Bälle sortieren	86

Die Reihung der Bewegungslandschaften 1 bis 10 orientiert sich an der jeweiligen Einbeziehung der drei Lernzielkategorien:

Säule A ohne Ball Säule A mit Ball Säule C	Fensterwand	Säule A mit Ball Säule C	Im Reich der Bälle
Säule A ohne Ball Säule A mit Ball	Hügellandschaft Im Hafen Bergspitze Im Wellenbad Rutsch- und Sprungturm	Säule A ohne Ball	Tunnel und Brücken
Säule A ohne Ball Säule C	Gartenbeete	Säule C	Bälle sortieren



FENSTERWAND

Säule A	Durchkriechen, Steigen & Klettern	Hüpfen & Springen	
Säule A mit Ball	Werfen, Kicken & Schlagen	Tragen, Rollen & Dribbeln	
Säule C	Begriffskategorien bilden	(An-)Zahlen bestimmen	



HINWEISE

- Turmatten um die komplette Bewegungslandschaft auslegen
- Verschiedene Bälle und ein Würfel werden benötigt
- Es können fast durchgängig auch Luftballons verwendet werden



LERNZIELE A1		
Säule A	Lernziel	Stationen
Durchkriechen, Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> auf die hochgelegten Turnmatten klettern und wieder herunterklettern 	1
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> von den hochgelegten Turnmatten mit Hilfestellung beidbeinig herunterspringen von den hochgelegten Turnmatten ohne Hilfestellung beidbeinig herunterspringen 	1
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> im Gehen einen leichten Ball/Luftballon transportieren (tragen) im Gehen einen leichten Ball mit der Hand rollen einen leichten Ball ungezielt wegrollen 	Hallenboden
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> einen leichten Ball durch die unteren Fenster hindurchrollen einen leichten Ball durch die unteren Fenster hindurchwerfen 	2



LERNZIELE A2

Säule A	Lernziel	Stationen
Durchkriechen, Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> durch die unteren Fenster (Kastenteile) hindurchkriechen und auf der anderen Seite wieder zurückkriechen 	2
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> von den hochgelegten Turnmatten beidbeinig in ein (mit Klebeband oder mit einem Seil markiertes) Zielfeld herspringen 	1
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> einen Ball auf den hochgelegten Turnmatten rollen einen Ball mit dem Fuß auf den am Boden liegenden Turnmatten „treiben“ (dribbeln) 	1
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> einen leichten Ball durch die unteren Fenster kicken einen leichten Ball durch die unteren Fenster mit der Hand hindurchschlagen 	2



LERNZIELE A3		
Säule A	Lernziel	Stationen
Durchkriechen, Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> rückwärts durch die unteren Fenster (Kastenteile) hindurchkriechen auf dem Rücken durch die unteren Fenster (Kastenteile) hindurchkriechen 	2
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> von der hochgelegten Turnmatte (rechts) auf den großen Kasten heraufspringen, auf die hochgelegten Turnmatte (links) herunterspringen und von dort auf die am Boden liegende Turnmatte springen beidbeinig ein am Boden liegendes Hindernis (z. B. ein Seil) im Lauf- oder Schlussweitsprung überspringen 	1
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> im Laufen einen Ball um die Bewegungslandschaft rollen einen Ball mit dem Fuß auf einer Linie nach vorne „treiben“ (dribbeln) einen Ball mit dem Fuß den hochgelegten Turnmatten „treiben“ (dribbeln) einen Ball (wiederholt) mit beiden Händen auf den großen Kasten fallen lassen und wieder fangen 	1
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> einen leichten Ball durch die oberen Fenster zu den Eltern werfen einen Luftballon mit der Hand durch die oberen Fenster schlagen 	2
Begriffskategorien bilden	<ul style="list-style-type: none"> würfeln, Zahl erkennen (z. B. vier), genauso viele unterschiedliche Bälle holen und auf die hochgelegten Turnmatten legen 	1
(An-)Zahlen bestimmen	<ul style="list-style-type: none"> würfeln, Zahl erkennen (z. B. vier) und so oft (z. B. viermal) auf den großen Kasten klettern oder einen Ball durch die Fenster werfen usw. 	1 2

HÜGELLANDSCHAFT

Säule A	Steigen & Klettern	Hüpfen & Springen	Gehen (Balancieren)
Säule A mit Ball	Anhalten, Fangen & Stoppen	Tragen, Rollen & Dribbeln	Werfen, Kicken & Schlagen



HINWEISE

- Die Teilstationen 1, 2 und 3 können je für sich als Mini-Bewegungslandschaften aufgebaut werden
- An der Station 1 kann auch eine Turnbank für die schiefe Ebene verwendet werden
- Der Raum unter der schiefen Ebene (Station 1) kann als Tunnel genutzt werden
- Die Bälle und Schlaggeräte (Holzstäbe und/oder kurze Aquasticks) liegen verteilt auf dem Boden



LERNZIELE A1		
Säule A	Lernziel	Stationen
Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> den kleinen Kasten hoch- und wieder herunterklettern 	3
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> vom kleinen Kasten/dem Kastenoberteil mit Hilfestellung beidbeinig herunterspringen 	3 1
Gehen (Balancieren)	<ul style="list-style-type: none"> Schräge mit Hilfestellung hinuntergehen auf Zehenspitzen über eine Turnmatte gehen 	1
Anhalten, Fangen & Stoppen	<ul style="list-style-type: none"> einen zugerollten leichten Ball mit einer Hand oder mit zwei Händen anhalten einen aus kurzer Distanz zugeworfenen oder aufspringenden leichten (Schaumstoff-)Ball „irgendwie“ fangen 	
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> im Gehen einen leichten Ball/Luftballon transportieren (tragen) im Gehen einen leichten Ball mit der Hand rollen einen leichten (Schaumstoff-)Ball ungezielt wegrollen 	
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> über einen kleinen Kasten werfen einen leichten Ball gegen den Turm aus kleinen Kästen werfen einen leichten Ball/Luftballon gegen den Turm mit den (drei) kleinen Kästen kicken einen leichten Ball/Luftballon ungezielt mit der Hand wegschlagen 	1 2 3



LERNZIELE A2		
Säule A	Lernziel	Stationen
Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> die schiefe Ebene hoch- und wieder herunterklettern 	1
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> vom kleinen Kasten ohne Hilfestellung auf die Matte herunterspringen 	3
Gehen (Balancieren)	<ul style="list-style-type: none"> auf dem kleinen Kasten/dem Kastenoberteil herumlaufen 	3 1
Anhalten, Fangen & Stoppen	<ul style="list-style-type: none"> einen von der schiefen Ebene herunterrollenden leichten Ball mit einer Hand oder mit zwei Händen anhalten einen aus kurzer Distanz zugeworfenen leichten (Schaumstoff-)Ball „irgendwie“ fangen einen zugerollten leichten Ball mit dem Fuß anhalten 	1
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> einen Ball die schiefe Ebene hochrollen einen Ball durch den Tunnel rollen einen Ball mit dem Fuß oder einem kurzen Aquastick nach vorne „treiben“ (dribbeln) 	1
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> einen Ball über den kleinen Kasten zu den Eltern werfen einen langsam zugerollten Ball wegstossen einen zugeworfenen leichten Ball/Luftballon mehrmals mit der Hand nach oben schlagen (in der Luft halten) 	3



LERNZIELE A3		
Säule A	Lernziel	Stationen
Steigen & Klettern	<ul style="list-style-type: none"> den kleinen Kastenturm hoch- und wieder herunterklettern 	2
Hüpfen & Springen	<ul style="list-style-type: none"> auf das Kastenoberteil heraufspringen vom kleinen Kasten auf eine markierte Fläche herunterspringen (z. B. Zeitungspapier) beidbeinig ein am Boden liegendes Hindernis (z. B. Seil) im Lauf- oder Schlussweitsprung überspringen 	3 1
Gehen (Balancieren)	<ul style="list-style-type: none"> die Schräge rückwärts hoch und vorwärts herunter laufen 	1
Anhalten, Fangen & Stoppen	<ul style="list-style-type: none"> einen aus kurzer Distanz zugeworfenen (Schaumstoff-)Ball mit leicht gebeugten Armen fangen, indem diese den Ball mit den Händen umschließen zu einem ungenau zugerollten leichten Ball (nach rechts, nach links, nach vorne) laufen und den Ball mit dem Fuß anhalten 	
Tragen, Rollen & Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> im Gehen/langsamen Laufen einen Ball um Hindernisse rollen einen Ball mit dem Fuß auf einer Linie nach vorne „treiben“ (dribbeln) einen Ball (wiederholt) mit beiden Händen auf den Boden prellen und wieder fangen 	
Werfen, Kicken & Schlagen	<ul style="list-style-type: none"> einen Ball über den Kastenturm zu den Eltern werfen einen Ball durch den Tunnel kicken einen Ball mit einem Holzstab oder kurzen Aquastick durch den Tunnel schlagen einen zugeworfenen leichten Ball/Luftballon mit einem Holzstab oder kurzen Aquastick wegschlagen 	1 2







U3- BALLSCHULE

PRAKTISCHE BEISPIEL- SAMMLUNG

SPIEL- STATIONEN

Gregor Bennek

Darstellungsform 94

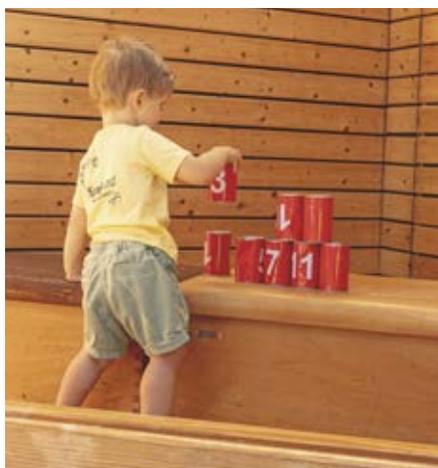
Spielstationen 1–30 95



DARSTELLUNGSFORM

In diesem Kapitel werden 30 Spielstationen vorgestellt. Ihre Beschreibungen sind einheitlich gestaltet. Ganz oben auf der Seite ist der Name der Station platziert. Danach folgen zwei Kopfzeilen. In der ersten werden die benötigten Bälle, Spielmaterialien und Sportgeräte mit den Fotos aus Tabelle 5 veranschaulicht. Die zweite untergliedert sich in drei „Unterzeilen“ zu den Lernzielen aus den Säulen A, B und C. Diese starten jeweils mit der Angabe derjenigen Basiskompetenz aus dem U3-Baustein-Pool

(vgl. Kapitel 3), für die die Spielstation erfahrungsgemäß das größte Anregungs- und Verbesserungspotenzial besitzt (dunkelblau unterlegt). Daran schließen sich für jede der drei Säulen maximal zwei weitere Bausteine an, die an der Spielstation mitgeschult werden können (mit hellerem Blau unterlegt). Unter den Kopfzeilen werden der Spielaufbau, der Einstieg (die Impulse der ÜL) und der Spielablauf in Textform erläutert. Zur Illustration finden sich bei vielen Stationen die Bildkarten, die der ÜL den Kindern zeigen kann, sowie Fotos/Impressionen von spielenden U3-Ballschulkindern.



SPIELSTATIONEN 1 BIS 30

Station		Seite
1	Tiere	96
2	Indianer	100
3	Fußballtrainer	102
4	Regenwurm	104
5	Maus und Käse	106
6	Nüsse sortieren	108
7	Affentanz	110
8	Enten füttern	112
9	Clown 1	114
10	Fische fangen	116
11	Im Obst- und Gemüsegarten	118
12	Tigerfütterung	120
13	Delfin	122
14	Flugzeug	124
15	Clown 2	126
16	Blumen	128
17	Ameisen	130
18	Vögelchen flieg!	132
19	Gespensterstunde	134
20	Laub kehren	136
21	Eistransport	138
22	Hundehütte	140
23	Kleiner Schmetterling	142
24	Rummelplatz	144
25	Weihnachtsbäckerei	145
26	Schneeballschlacht	146
27	Ballonspiel	147
28	Küken	148
29	Kirschen pflücken	149
30	Im Schwimmbad	150

TIERE



Säule A	Laufen	Hüpfen & Springen	Tragen, Rollen & Dribbeln
Säule B	Krafteinsatz regulieren		
Säule C	Kognitive Flexibilität	Wortschatz erweitern	

EINSTIEG

Der ÜL hält nacheinander verschiedene Tierkarten hoch, z. B. mit einem Bären, einem Pferd oder einem Elefanten. „Kennt ihr dieses Tier?“, „Wie macht das Tier?“

SPIELABLAUF

1. Der ÜL klopft auf das Tamburin und gibt einen Takt vor
2. Die Kinder laufen dem ÜL hinterher und bewegen sich wie das gezeigte Tier
3. Die Kinder bewegen sich (z. B. krabbeln) wie das gezeigte Tier und transportieren (z. B. schieben, rollen) einen Ball



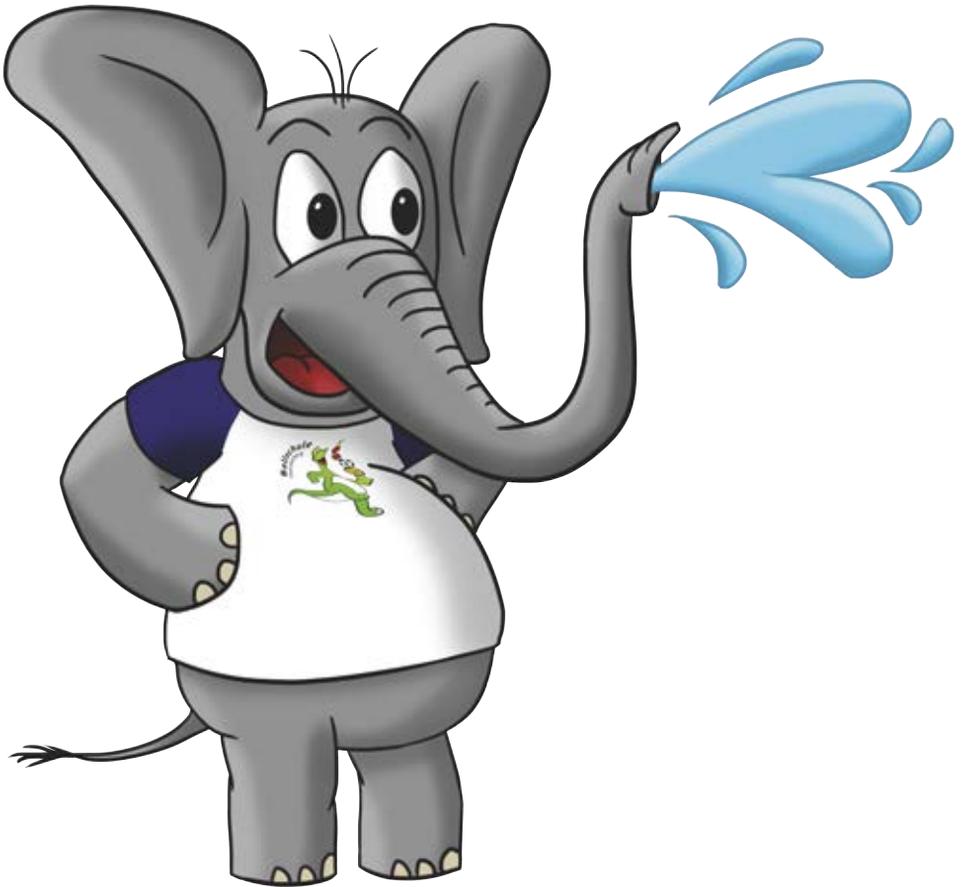
Bär



Pferd



Elefant



INDIANER



Säule A	Laufen	Werfen	Tragen, Rollen & Dribbeln
Säule B	Körperposition und -bewegung sichern		
Säule C	Wortbedeutung erschließen	Arbeitsgedächtnis	

SPIELAUFBAU

Es wird ein Feld für Bälle markiert, z. B. ein mit einer Turnbank abgegrenztes Dreieck in einer Hallenecke.

EINSTIEG

Der ÜL zeigt ein Indianerbild. „Schaut mal, was der Indianer für einen tollen Schmuck trägt. Heute wollen wir auch Indianer sein!“ Die Kinder schmücken sich – mit Hilfe ihrer Eltern – mit Federn (Tüchern), wie der Indianer.

SPIELABLAUF

„Da wir uns alle so schön mit Federn geschmückt haben, wollen wir nun das Gelände erkunden!“ Gemeinsam mit den Eltern und dem Übungsleiter rennen die Kinder durch die Halle und überqueren verschiedene Hindernisse. Der ÜL kann vorweg laufen und den Takt mit einem Tamburin vorgeben. Dann verteilt er kleine bunte Bälle auf dem Boden. „Oh schaut mal, die Pferde haben Mist gemacht! Lasst uns zusammen den Mist aufsammeln, zum Misthaufen transportieren (tragen, rollen, mit dem Fuß dribbeln) und dann in den Misthaufen (Dreieck hinter einer Bank/kleiner Kasten) hineinwerfen!“

VARIATION

Die Kinder reiten mit einem Pferd umher (Poolnudel zwischen den Beinen).



Indianer



FUSSBALLTRAINER



Säule A	Hüpfen & Springen	Werfen, Kicken & Schlagen	Tragen, Rollen & Dribbeln
Säule B	Körperposition und -bewegung sichern	Ballweg einschätzen	Treffpunkt des Balles bestimmen
Säule C	(An-)Zahlen bestimmen	Arbeitsgedächtnis	

EINSTIEG

Der ÜL zeigt ein Bild von einem Fußballer. „Heute sind wir alle Fußballspieler. Ich bin der Trainer und mache euch verschiedene Übungen vor, die ihr versucht, nachzumachen!“ „Mit diesem Ballwürfel dürft ihr gleich alle einmal würfeln. Die Würfelzahl entscheidet, wie oft wir gemeinsam diese Übung ausführen. Als erstes wollen wir uns gleich im Kreis drehen. Melina, fang doch mal an zu würfeln. Oh, eine 3! Los geht's! Drehen wir uns alle dreimal im Kreis!“

SPIELBLAUF

Die Kinder würfeln die Anzahl der Übungen, die gemacht werden sollen:

1. Im Kreis drehen
2. Setzen und wieder aufstehen
3. Auf der Stelle laufen
4. Bücken und strecken
5. Springen ...

Jetzt spielen die Kinder mit ihren Eltern zusammen:

6. Luftballon zuwerfen und fangen
7. Luftballon mit der Hand oder einem Aquastick gegenseitig zuschlagen
8. Ball oder Luftballon mit dem Fuß kicken und mit dem Fuß anhalten ...



Fußballspieler

