

MINI-BÄLLSCHULE 2

SPIELSTATIONEN UND STUNDENBILDER
FÜR KITA UND VEREIN

Klaus Roth
Christina Roth
Ulrike Hegar



Buchreihe
Ballerschule

4

hofmann.

INHALT

1	EINLEITUNG	5
2	THEORETISCHE VORBEMERKUNGEN	9
	Grundphilosophie	10
	Prinzipien	11
	Ziele	15
	Inhalte	18
	Methoden	19
3	PRAKTISCHE UMSETZUNG	21
	Bälle, Spielmaterialien und Sportgeräte	22
	Lehrmaterialien	24
	Aus-/Fortbildungen	26
	Kooperationen	26
4	FREIES UND IMPULSGESTEUERTES SPIELEN	29
	Bewegungslandschaften	30
	Spielstationen	35
5	AUFGABENORIENTIERTES SPIELEN 3- BIS 4-JÄHRIGE KINDER	65
	Einführung	66
	Stundenablauf	67
	Stundenbilder	69
6	AUFGABENORIENTIERTES SPIELEN 4- BIS 5-JÄHRIGE KINDER	99
	Stundenbilder	100
7	AUFGABENORIENTIERTES SPIELEN 5- BIS 6-JÄHRIGE KINDER	127
	Stundenbilder	128
	LITERATUR	154

HINWEIS

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diesem Buch entweder nur die weibliche (z. B. Erzieherinnen) oder die männliche Form (z. B. Übungsleiter) verwendet. Gemeint sind stets Personen aller Geschlechter.

STATION 1 (vgl. Grüger, 2012)



Präzisionsdruck

Komplexitätsdruck
Präzision

AUFBAU

Aus zwei Turnbänken und einem Großen Kasten werden schiefe Ebenen konstruiert. Zur Befestigung der Bänke wird der Kastendeckel abgenommen. Die erste Bank wird mit dem Holzhaken nach unten eingehängt; die zweite (umgedrehte) Bank mit dem

Holzhaken nach oben auf das obere Kasteninnenteil gelegt. Dann wird der Kastendeckel wieder aufgesetzt. Hinter dem Großen Kasten steht ein Kleiner Kasten. Die Bänke und Kästen werden mit Turnmatten gesichert.





FREIES SPIEL – ERFAHRUNGSWERTE

- Kinder rollen Bälle die Turnbänke herunter, ohne dass diese herunterfallen
- Kinder balancieren auf den Bänken oder ziehen sich auf den Großen Kasten hoch und klettern über den Kleinen Kasten auf der anderen Seite wieder hinunter
- Kinder klettern über den Kleinen Kasten auf den Großen Kasten und
- rutschen bäuchlings, rücklings oder auf dem Po die Bänke hinunter

RAHMENTHEMA

Im Gebirge

- Kinder klettern die Berge hoch und runter (Kästen und Bänke)
- Kinder transportieren in einem Wanderrucksack (Tuch) über der Schulter ihren Proviant (z. B. Bälle)
- Kinder rutschen die Berge hinunter

STATION 2



Präzisionsdruck

Komplexitätsdruck
Präzision

AUFBAU

Mit einer Turnbank und einer Sprossenwand wird wiederum eine schiefe Ebenen gebildet.



RAHMENTHEMA

Bei der Feuerwehr

- Die Hütchen sind Flammen, die mit Hilfe des Wasserstrahls (der Bälle) gelöscht werden müssen

FREIES SPIEL – ERFAHRUNGSWERTE

- Kinder rollen einen Ball mit einer Hand oder mit beiden Händen die schiefe Ebene hinauf. Sie halten den Ball kurz fest und lassen ihn anschließend so hinunterrollen, dass der Ball möglichst lange auf der Bank bleibt
- Kinder äußern Vermutungen, über das Verhalten unterschiedlicher Bälle: z. B. „Wie weit rollt mein Ball?“
- Kinder platzieren im Raum kleine Ziele (Bälle, Hütchen usw.), die mit den Bällen getroffen werden sollen
- Am Ende der Bank stellen sich mehrere Kinder hintereinander auf und grätschen die Beine. Ein anderes Kind lässt den Ball so (von oben nach unten) auf der Bank rollen, dass er durch den „Beintunnel“ rollt. Wenn nur ein Kind den Tunnel bildet, kann es sich durch springen so positionieren, dass der Ball durch seine Beine rollt, auch wenn er vorher schon von der Bank gefallen ist
- Mit verschlossenen Augen den Ball hinaufrollen und loslassen

STATION 3



Präzisionsdruck

Komplexitätsdruck
PräzisionVariabilitätsdruck
Präzision

AUFBAU

Drei bis fünf Turnmatten werden in den Raum gelegt. Die Abstände sind so zu wählen, dass die Kinder von einer Matte zur anderen springen können.



FREIES SPIEL – ERFAHRUNGSWERTE

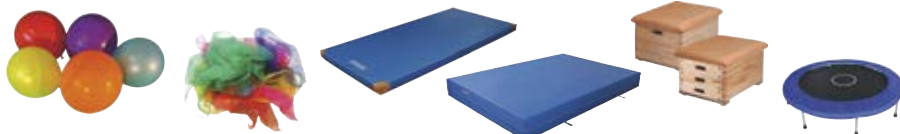
- Kinder laufen über oder um die Matten
- Kinder springen von einer Matte zur anderen
- Kinder probieren verschiedene Sprungarten mit und ohne Partner aus
- Kinder schlagen Purzelbäume oder zeigen andere „Kunststücke“ auf den Matten
- Kinder rollen einen Ball zwischen den Matten, ohne die Matten zu berühren
- Kinder werfen sich von verschiedenen Matten aus Bälle zu

RAHMENTHEMA

Im Gebirge und bei der Feuerwehr

- Kinder springen von Bergsee zu Bergsee
- Aus den Löschweihern (Matten) muss Wasser (Bälle) geholt werden, um das Feuer zu löschen. Die Feuerwehrmänner (Kinder) holen das Wasser und versuchen, damit das Feuer (rote Hütchen am Boden) zu löschen (Hütchen fallen um)

STATION 4



Komplexitätsdruck
Präzision

Fangen

Flugbahn des Balles
erkennen

AUFBAU

Vor dem Minitrampolin liegt eine Weichbodenmatte. Am anderen Ende der Weichbodenmatte steht ein Kleiner Kasten auf einer Turnmatte, damit die Weichbodenmatte nicht wegrutscht.



FREIES SPIEL – ERFAHRUNGSWERTE

- Kinder springen auf das Minitrampolin und landen auf der Weichbodenmatte
- Kinder springen möglichst hoch/weit
- Kinder laufen mit einem Luftballon oder einem Tuch an, werfen ihn/es beim Springen hoch und versuchen, ihn/es im Sprung wieder zu fangen

STATION 5



Komplexitätsdruck
Präzision

Organisationsdruck
Präzision

Prellen

AUFBAU

Es wird eine Spielbahn aufgebaut: umgedrehte Turnbank – Kleiner Kasten – Minitrampolin – Weichbodenmatte.



FREIES SPIEL – ERFAHRUNGSWERTE

- Kinder balancieren über die Bank, springen vom Kasten auf das Trampolin und landen z. B. mit einer halben Drehung auf der Matte
- Kinder balancieren auf der Bank und prellen einen Ball auf den Boden
- Kinder prellen einen Ball auf dem Trampolin
- Kinder rollen einen Ball auf der Bank
- Kinder werfen einen Ball vom Kleinen Kasten auf das Trampolin, springen auf die Matte und fangen den Ball so schnell es geht

STUNDE 1: Im Wald 1



AUFWÄRMSPIEL: Nüsse stehlen

Zeitdruck

Zwei parallele Linien werden im größtmöglichen Abstand (an beiden Hallenseiten) markiert. Die Kinder werden in zwei Eichhörnchen-Familien (Mannschaften) aufgeteilt, die sich auf den Linien aufstellen. Zusätzlich liegen auf den Linien pro Eichhörnchen (Kind) mindestens zwei Nüsse (Bälle). Nach dem Startsignal laufen alle zur gegenüberliegenden Linie, holen dort je Eichhörnchen eine Nuss, laufen zurück und legen die

Nuss auf die eigene Linie. Danach wird erneut auf die andere Seite gelaufen, um weitere Nüsse zu holen. Jeder läuft für sich, in selbst gewählter Geschwindigkeit. Pro Lauf darf nur eine Nuss transportiert werden, rollen oder werfen ist verboten. Gegner dürfen nicht behindert werden. Gespielt wird zwei bis drei Minuten, bis der ÜL das Spiel beendet – „Wer hat am Ende die meisten Nüsse für den Winter auf seiner Seite/Linie?“

HAUPTTEIL I: Hin und her

Kicken

Stoppen

Präzisionsdruck

Schlagen

Die Kinder sind Eichhörnchen, die sich mit dem Fuß eine Nuss (einen Ball) durch zwei aufgestellte Hütchen zukicken. Das Zuspiel

wird gestoppt, bevor der Rückpass erfolgt. Die beiden Hütchen sind Bäume, die nicht berührt werden dürfen.



VARIATIONEN

- Innerhalb einer bestimmten Zeit sollen so viele Zuspiele wie möglich durchgeführt werden
- Der Ball kann auch gerollt oder mit dem Schläger zugespielt werden
- Verschiedene Stopparten ausprobieren: mit der Sohle, der Fußinnenseite, Fußaußenseite, Knie usw.

HINWEISE

- Den Abstand der Spieler zu Beginn klein halten
- Später können der Abstand der Spieler und die Größe des Hütchentores dem Leistungsstand der Kinder angepasst werden

HAUPTTEIL II: Waldslalom

Prellen

Dribbeln

Organisationsdruck Zeit & Präzision

Mit den Hütchen oder anderen Kleinmaterialien (Kästen, Joghurtbecher usw.) werden unterschiedliche Slalomstrecken aufgebaut. Jedes Kind hat einen Ball. Die Hindernisse sind Bäume oder kleine Sträucher im Wald, die nicht berührt werden dürfen. Die Kinder

haben die Aufgabe, die Strecke mit einem Ball zu durchqueren, ohne ein Hindernis zu berühren. Der Ball wird gerollt, geprellt, gedribbelt oder mit einem Schläger (Reifen) geführt.



VARIATIONEN

- Ein oder zwei Bälle auf der Hand balancieren
- Im Spinnengang einen Ball auf dem Bauch durch den Parcours balancieren

HINWEISE

- Die Anordnung/Abstände der Hindernisse dem Können der Kinder anpassen
- Unterschiedliche Bälle und verschiedene Prell- bzw. Dribbelarten (beidhändig, links, rechts) berücksichtigen

HAUPTTEIL III: Regenpfützen

Komplexitätsdruck
Zeit & Präzision

Zeitungsblätter liegen ausgebreitet auf dem Boden. Sie stellen Wasserpfützen dar. Die Kinder springen in verschiedenen Variationen über die Pfützen. Die Pfützen werden immer größer, immer mehr Zeitungen

werden aneinandergelegt. Es darf auch mit Anlauf gesprungen werden. Da bei den meisten die Füße und Hosen sowieso schon nass sind, sollen die Kinder nun in die Pfützen springen!



HINWEISE

- Das Spiel kann man auch mit Reifen oder Teppichfliesen spielen

VARIATIONEN

- Jedes Kind hat einen Ball und rollt damit um die Pfützen herum
- Wenn man zu einer Pfütze kommt, versucht man mit dem Ball in die Pfütze zu treffen

ABSCHLUSS: vgl. Abschlussrituale

STUNDE 2: Im Dschungel



AUFWÄRMSPIEL: Tierecken

Zeitdruck

Im Raum werden vier Ecken mit verschiedenen Tieren gekennzeichnet. Die Kinder rennen im Rhythmus einer Trommel im Raum durcheinander. Wenn die Trommel stoppt, ruft der ÜL einen Tiernamen, z. B. „Tiger“,

worauf die Kinder so schnell wie möglich in die jeweilige Ecke rennen und das Tier stimmlich nachmachen. Wenn die Trommel erneut anfängt zu schlagen, rennen die Kinder wieder durcheinander.



VARIATIONEN

- Die Kinder machen die Tiere mit Gebärden nach und laufen danach wie das Tier, bis die Trommel wieder stoppt und sie beim nächsten Tier ankommen
- Das Spiel kann erschwert werden, indem man nicht nur vier, sondern fünf oder sechs Bilder aufhängt oder ein Bild/mehrere Bilder abhängt bzw. umdreht und die Kinder sich erinnern müssen

HAUPTTEIL I: Tigerball

Lücke erkennen

Ballbesitz
kooperativ sichern

Flugbahn des Balles
erkennen

Die Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf. Ein Kind in der Mitte ist der Tiger. Die Außenspieler rollen/werfen sich Futter (einen Ball) kreuz und quer zu, während der

sehr hungrige Tiger in der Mitte versucht, das Futter zu schnappen. Schafft das der Tiger, wird er durch das Kind ausgewechselt, das den Ball zuletzt gerollt/geworfen hat.



HINWEISE

- Den Ball nicht zum direkten Nachbarn spielen
- Beim Werfen die Passhöhe vereinbaren lassen

VARIATIONEN

- Mit mehreren Kindern in der Mitte spielen
- Kinder stehen im Kreis und kicken den Ball
- Kick- und Wurfvariationen
- Mit zwei verschiedenen Bällen gleichzeitig spielen

HAUPTTEIL II: Kokosnussrollen

Präzisionsdruck

Die Kinder sind im Hocksitz bzw. Hockstand und haben jeweils einen Ball. Der Ball soll mit der rechten Hand zunächst seitlich und dann nach vorne gerollt werden. Dort wird er mit der linken Hand übernommen und

zum linken Fuß gerollt. Jetzt wird er auf gleiche Weise wieder zurückgerollt usw. Dazu wird den Kindern eine Geschichte von Affenkindern erzählt, die mit der Kokosnuss spielen.



HINWEISE

- Zunächst ohne Vorgaben für den Handwechsel ausführen lassen

VARIATIONEN

- Den Ball mit weit ausgestreckten Armen und Händen rollen
- Nur mit den Fingerkuppen rollen
- Den Ball von einer festen Handposition zur gegenüberliegenden festen Handposition rollen

HAUPTTEIL III: Kokosnusswerfen

Werfen

Variabilitätsdruck Präzision

Organisationsdruck Präzision

Die Kinder werden gefragt, welche Tiere im Dschungel leben und was sie für Geräusche machen. Der ÜL fährt mit einem Bus (mit einem Reifen vor den Bauch) schnell durch

den Dschungel und macht ziemlich viel Lärm. Alle Tiere im Dschungel wachen auf und werfen Kokosnüsse (Bälle) in den Bus (Reifen).



VARIATIONEN

- Die Höhe und den Neigungsgrad des Gymnastikreifens variieren
- Bei einer größeren Gruppe können zwei bis drei Kinder mit Bussen (Reifen) eingesetzt werden
- Wurfvariationen, z. B. Schockwürfe (von unten), beidhändig, Überkopf usw.
- Die Bälle in die Reifen köpfen

ABSCHLUSS: vgl. Abschlussrituale

STUNDE 14: Ostern



AUFWÄRMSPIEL: Nestsuche

Komplexitätsdruck
Zeit

Variabilitätsdruck
Zeit

Die Osterhasen (Kinder) hüpfen und springen im Raum herum. Auf dem Boden liegt für jeden Osterhasen ein Nest (Reifen). Es wird Musik abgespielt. Wenn die Musik gestoppt wird, sucht sich jeder Osterhase ein

Nest, in das er sich hineinsetzt oder -stellt. Nach jedem Durchgang wird ein Nest entfernt, d. h. die Osterhasen müssen sich zu zweit, dritt usw. ein Nest teilen, bis am Ende alle in einem Nest stehen.

HAUPTTEIL I: Eierrollen

Komplexitätsdruck
Präzision

Werfen

Die Kinder sitzen jeweils zu zweit im Grätschsitz gegenüber, mit den Fußsohlen

aneinander und rollen sich die Eier (Bälle) vorsichtig zu.



VARIATIONEN

- Die Eier vorsichtig zuwerfen
- Die Eier im Stehen (rückwärts) durch die Beine rollen
- Abstände vergrößern

HAUPTTEIL II: Aufgabenwürfeln

Werfen

Fangen

Schlagen

Präzisionsdruck

Für jede Augenzahl des Schaumstoffwürfels wird eine Bewegungsaufgabe festgelegt, z. B.:

- 1 Eierweitwurf: die Kinder werfen die Eier (Bälle) mit beiden Händen über den Kopf so weit wie möglich und holen sie schnell wieder
- 2 Tücher hochwerfen und wieder fangen
- 3 Das Ei bis zur Hallenwand und wieder zurückrollen

4 Das Ei hochwerfen, mit beiden offenen Händen von unten dagegen schlagen und anschließend fangen

5 Das Ei auf den ausgestreckten Beinen balancieren (Beine leicht anheben und mit den Händen hinten abstützen)

6 Das Kind, das eine „6“ gewürfelt hat, darf auswählen oder etwas vormachen

Alle Kinder würfeln gleichzeitig und führen dann die passende Bewegungsform zur gewürfelten Zahl gemeinsam aus.



VARIATIONEN

- Anstelle von sechs verschiedenen Bewegungsformen können auch nur drei angeboten werden (immer zwei Zahlen werden zusammengefasst oder es zählen nur die Ziffern 1 bis 3)
- Es kann auch mit einem Farbwürfel gespielt werden

HAUPTTEIL III: Eiertransport**Zeitdruck**

Die Eier (Bälle) werden im Raum verteilt und müssen schnell mit dem Tuch wieder in das Nest (einen Kleinen Kasten) zurückgebracht werden.

**ABSCHLUSS: vgl. Abschlussrituale**