

Tierkarten für Ballschulspiele



DAS ORIGINAL
seit 1998



MiniBallschule

powered by **Ballschule Heidelberg**

U3 Ballschule

powered by **Ballschule Heidelberg**

Ballschule
Heidelberg

Prof. Dr. Klaus Roth (Hrsg.)
Gregor Bennek (Idee & Kartentexte)
Frederic Skanda (Grafiken)

hofmann.



Von A „wie Affe“ bis S „wie Schildkröte“



Das Tierkarten ABC bringt Abwechslung, Spaß und Motivation für Ballschulkinder. Die bunten und lustigen Zeichnungen regen die kindlichen Phantasien an – egal, ob in der U3-Ballschule, der Mini-Ballschule oder der Ballschule für Grundschulkinder.

Zu jedem Bild gibt es eine Kartenrückseite. Sie enthält – in der linken Hälfte – kreative Spielideen, passend zu der jeweiligen Tierart. Hier finden die Ballschulleiter – unter Überschriften wie Kokosnusschlacht, Reifenshow, Gepardenstaffel oder Tunnelpolo – Anregungen für die Gestaltung **freier, unangeleiteter Spielphasen** und Beispiele für **entwicklungsgerechte Impulse** in Form von Fragen oder Bewegungsgeschichten. Die Kinder „schlüpfen“ dann in die Rolle der dargestellten Tiere. Sie imitieren z. B. ihre Fortbewegungsformen, ihre sonstigen motorischen Eigenheiten und Talente, ihre Geschicklichkeit bei der Nahrungssuche, ihr Zusammenleben mit Artgenossen oder auch ihr Verteidigungsverhalten gegenüber größeren und stärkeren Tieren.

Rechts oben auf den Kartenrückseiten steht die Rubrik **„Schon gewusst?“**. Die Ballschulleiter können – je nach Alter und Entwicklungsstand der Kinder – die Karten und die zugehörigen Spiele – auch zur Vermittlung von interessanten Fakten zu den Besonderheiten der Tiere und zur Erweiterung des Wortschatzes nutzen.

Mit der letzten Kategorie „Wie ein Affe“, „Wie eine Ameise“, „Wie ein Elefant“ ... folgt ein Wechsel zu Vorschlägen für **aufgabenorientierte Spielformen**, bei denen die Kinder Ideen für ihre Handlungsausführungen erhalten.

Bei der Planung von Ballschuleinheiten mit Tierkarten empfiehlt sich der Einsatz von sogenannten **Mini-Spielreihen**. Der Grundgedanke ist einfach. Die Rückseiten der Tierkarten werden systematisch von links oben nach rechts unten „durchgespielt“. Die Struktur der Spielstunden folgt damit der Logik vom freien über das impuls-gesteuerte hin zum aufgabenorientierten Spielen. Diese Reihung hat sich in der Praxis vor allem in zweifacher Hinsicht bewährt. Organisatorisch ist es von Vorteil, dass nur eine Tierkarte pro Einheit benötigt wird und dass keine zeitaufwändigen Auf-/Umbauten erforderlich sind. Inhaltlich ergibt sich die Möglichkeit, im Verlauf der Reihe auf vorher gezeigte Handlungs- bzw. Spielideen der Kinder einzugehen. Es kommt nicht selten vor, dass Kinder oder Kindergruppen beim freien oder impuls-gesteuerten Spielen bereits wesentliche Merkmale des aufgabenorientierten Spiels entwickeln und ausprobieren.



Die Robbe

Balancierkünstler



Bei einem Staffelrennen müssen die Kinder einen Ball auf der offenen Handfläche transportieren.



Fällt der Ball herunter, muss das Kind ihn wieder aufheben, zurück zur Startlinie gehen und erneut loslaufen.



Trainierte Robben können Bälle auf ihrer Nasenspitze balancieren.

Robbenball



Zwei Kinder haben einen Ball. Das eine Kind wirft dem anderen Kind den Ball zu.



Dieses spielt den Ball mit einem Körperteil (Kopf, Fuß, Hand) direkt zurück.



Trainierte Robben können Bälle mit ihrer Schnauze zielgenau zurückspielen!



Schon gewusst?



Robben haben eine dicke Fettschicht unter der Haut, die sie vor Kälte schützt und bei Nahrungsknappheit überleben lässt.



Wie heißt der Schwanz der Robbe? (Flosse)

Wie eine Robbe



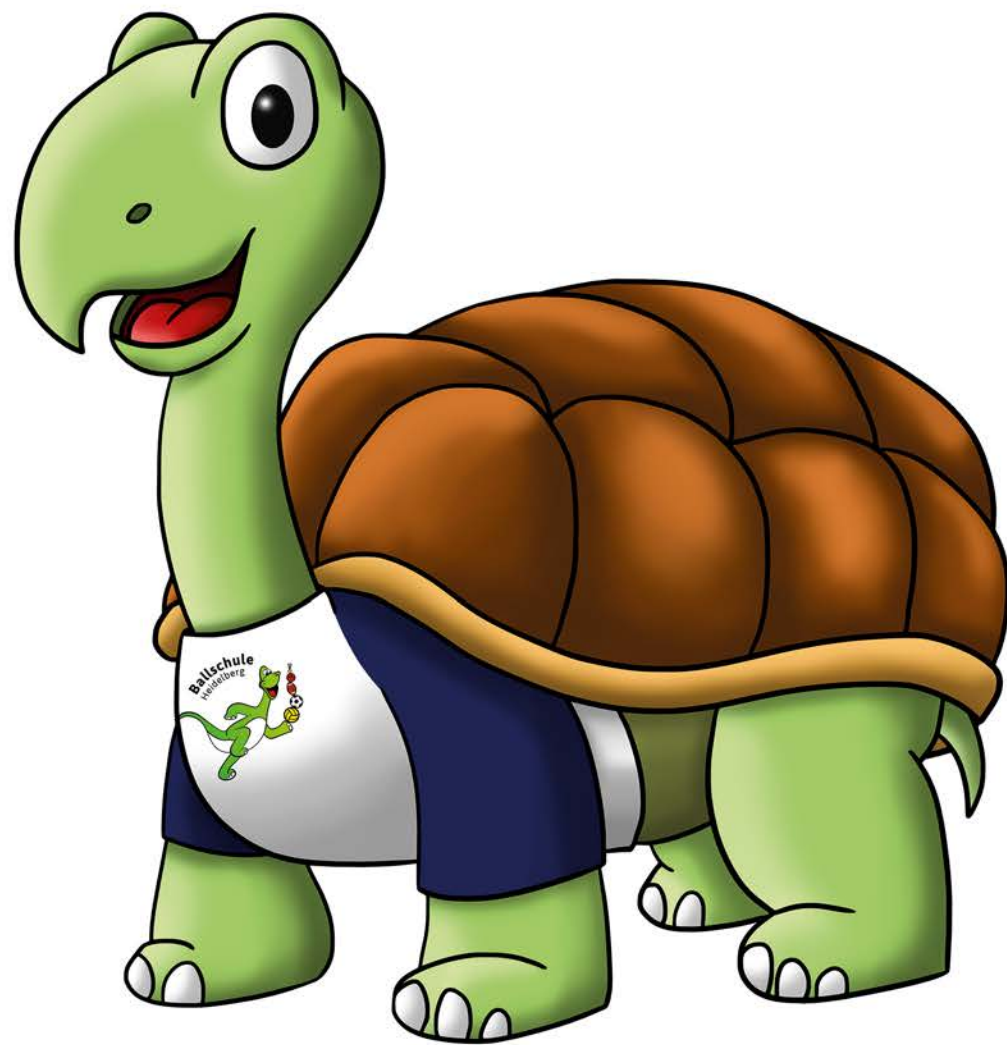
Rollt und robbt über den Mattenboden wie eine Robbe!



Versucht, herumliegende Bälle und Gegenstände auf euren Körperteilen zu balancieren!



Taucht durch die herumliegenden Reifen und unter den Bänken hindurch!



Die Schildkröte



Gespielt wird etwa eine Minute. Wieviele Eier kann die Schildkröte verteidigen?

Wer hat Angst vorm Greifvogel?



Die frisch geschlüpften Schildkröten versuchen, auf dem Bauch robbend das Wasser (Linie) zu erreichen.



Der Greifvogel versucht, so viele Schildkröten wie möglich auf dem Weg dahin zu fangen.



Baby-Schildkröten befinden sich auf ihrem ersten Weg zum Wasser in großer Gefahr.



Schon gewusst?



Schildkröten vergraben ihre Eier im Sand eines Strandes. Die Baby-Schildkröten rennen sofort nach dem Schlüpfen in die Wellen des Meeres.



Kannst du auch schon schwimmen?

Wie eine Schildkröte



Dein Körper schützt als Panzer eine Schildkröte (z. B. einen großen Ball)!



Umklammere den Ball auf einer Matte liegend und verteidige ihn gegen einen Feind!



Kein Schlagen, Treten, Kratzen oder Beißen!