

1. Materialerfahrung

1.1. Schwungtuch

Hinführung mit kleinen Tüchern, Decken

Tücher, Decken stehen in unterschiedlichen Größen und Stoffqualitäten zur Auswahl.

- Das Tuch mit den Fingern, Händen, dem Gesicht etc. erspüren.
- Das Tuch auf dem Boden ausbreiten und den Stoff mit den Fingern bei offenen/geschlossenen Augen erspüren:
 - Den Rand, die Grenzen des Tuches und den Übergang zum Boden abtasten. Wie groß erscheint das Tuch?
 - Falten und Unebenheiten am Tuch entdecken. Durch "Zupfen" und Schieben am Tuch Erhebungen und Senkungen (Landschaft) erstellen. Mit den Fingern auf der erstellten "Landschaft" entlangfahren.
 - Dem Tuch über Falten, Rollen, Wickeln, Knüllen eine Form, Gestalt geben.
 - Wie klein kann das Tuch gemacht werden und wo am Körper versteckt werden?
 - Wie groß kann das Tuch gemacht werden und weiche Teile des Körpers können bedeckt werden?
- Den ganzen Körper, verschiedene Körperteile im Tuch, in der Decke einwickeln.
- Das Tuch in der Luft halten.
- Auf der ausgebreiteten Decke sitzen, stehen und sich auf ihr fortbewegen.

Schwungtuch

- Tuch auf- und abschwingen.
- Nach dem Aufschwingen des Tuches:
 - Alle Personen setzen sich gemeinsam hin.
 - Alle Personen laufen zur Mitte und wieder zurück.
 - Alle Personen laufen zur Mitte, stülpen das Tuch über sich, setzen sich, lehnen sich mit dem Rücken gegen das Tuch und kreisen mit ihrem Rumpf.
 - Einzelne Personen lassen das Tuch los und wechseln ihren Standort.
 - Die eine Hälfte wechselt mit der anderen Hälfte der Gruppe, das Tuch loslassend, den Platz.
 - Einzelne Personen wechseln, das Tuch festhaltend, ihren Standort. Dabei wird im Tuch ein Knoten erzeugt.
 - Alle Personen lassen das Tuch los und lassen sich vom herabsinkenden Tuch einhüllen.
 - Die eine Hälfte der Gruppe lässt das Tuch los, die andere Hälfte läuft mit dem Tuch zu ihr herüber und die erstgenannte Gruppenhälfte fasst den losen Teil des Tuches.
 - Nach dem Abschwingen des Tuches lassen die Personen der Gruppe das Tuch los und gehen, setzen, legen sich auf die am Boden sich bildende "Luftblase" des Tuches bzw. versuchen sie niederzutampeln.
- Einige Personen liegen auf dem Rücken unter dem Tuch und beobachten das auf- und abschwingende bzw. das auf einer Horizontalebene kreisende Tuch.
- Tuch spannen und Wellen erzeugen.
- Personen lehnen sich mit ihrem Körper zurück und versetzen sich in leichte Drehungen und Schwingungen, die auf das Tuch übertragen werden.
- Die Personen laufen unter dem Tuch hin und her und halten mit ihren nach oben gestreckten Händen das Tuch hoch.
- Eine Person steht, sitzt, liegt in der Mitte bzw. am Rande des Tuches und wird von den anderen Personen gezogen.
- Das Tuch wird gefächelt und einige Personen laufen, gehen, krabbeln, kriechen, wälzen währenddessen über das Tuch, unter dem Tuch bzw. setzen, legen sich.
- Die Personen sitzen am Tuchrand, ziehen das Tuch stramm und kreisen mit ihren Oberkörpern. Sie ziehen sich mit ihren Armen unter das Tuch.
- Die Personen sitzen unter dem Tuch bzw. hüllen sich im Tuch ein und erzählen sich Geschichten.
- Die Personen wickeln sich vom Rand zur Mitte hin ins Tuch ein.
- Eine Person liegt in der Mitte des Tuches und wird von den anderen Personen durch Anheben des Tuches geschaukelt bzw. gewälzt.
- Eine Person wird in das Tuch eingewickelt und von den anderen gezogen, geschaukelt, hochgeworfen.

Zusätzlich mit Bällen

- Ein bzw. mehrere Bälle (verschiedene Größen, Schweren) befinden sich auf dem Tuch, werden hochgeschleudert und wieder aufgefangen bzw. herausgeschleudert.
- Einen Ball am Rand des Tuches entlangkreisen bzw. hin- und herrollen lassen.

- Kleine, leichte Plastikbälle auf dem Tuch springen und hüpfen lassen.
- Luftballons auf und unter dem Tuch schweben lassen.
- Eine Person wirft Bälle Richtung Tuch. Die das Tuch haltenden Personen versuchen die Bälle mit dem Tuch aufzufangen.
- Einige Personen befinden sich unter dem Tuch und versuchen, die auf dem Tuch sich befindliche Bälle ausfindig zu machen und aus dem Tuch herauszustößen/-kicken.

Fangspiele/Spiele

- Ein bzw. mehrere Tücher sind auf dem Boden ausgebreitet und dürfen während eines Fangspiels nicht berührt werden bzw. dienen als "Ruheplatz, Boot".
- Ein bzw. mehrere Personen bewegen sich auf je einem Tuch und veranstalten ein Fangspiel.
- Ein bzw. mehrere Personen ziehen ein Tuch hinter sich her. Andere Personen versuchen durch Drauftreten den Lauf zu stoppen.
- Ein bzw. mehrere Personen versuchen mit dem Tuch andere Personen durch Ein-/Umhüllen einzufangen.

Krokodilspiel

Die Personen sitzen mit gestreckten Beinen verteilt um das Tuch herum und halten dieses gespannt. Ihre Beine befinden sich unter dem Tuch. Eine Person (Krokodil) bewegt sich unter dem Tuch und zieht nacheinander die Personen an den Beinen unter dieses.

Katze und Maus

Die Personen sitzen verteilt um das Tuch. Eine Person (Maus) krabbelt unter und eine andere Person (Katze) auf das Tuch. Die Katze versucht die Maus zu erwischen, während die anderen Personen das Tuch halten bzw. fächeln.

Ratespiele

- Einige Personen befinden sich unter dem Tuch und nehmen bestimmte Körperpositionen ein. Die Außenstehenden erraten über das Abtasten am Tuch die Namen der unter dem Tuch befindlichen Personen bzw. deren erspürte Körperteile.
- Einige Personen befinden sich unter dem Tuch und stellen sich zu einer gemeinsamen Figur zusammen. Die Außenstehenden erarbeiten sich über das Abtasten eine Vorstellung von der Figur und stellen sie nach. Stimmen beide Figuren überein?

Seerosenspiel

Eine Person sitzt in der Mitte des ausgebreiteten Tuches. Die anderen Personen, verteilt um das Tuch, fassen den Rand und gehen derart im Kreis, daß die in der Mitte befindliche Person eingewickelt wird. Anschließend laufen alle Personen, das Tuch festhaltend, geradlinig nach außen. Die in der Mitte sitzende Person dreht sich um sich selbst und wird aufgewickelt.

Karussell

Die Personen sind um das Tuch verteilt, halten es gespannt und laufen im Kreis rechts und links herum.

Alle Vöglein fliegen hoch

Die Personen fächeln das Tuch, schwingen es nach oben und lassen es los. Es flattert durch die Luft und senkt sich langsam zu Boden.

Flugzeug

Ein Ball (Flugzeug) befindet sich auf dem von den Personen gehaltenen Tuch und wird durch Auf- und Abbewegungen in die Luft befördert.

Raupe

Die Personen stehen hintereinander in einer Reihe, stülpen das Tuch über sich (Haut der Raupe) und bewegen sich vorwärts.

Kutscherspiel

Eine Person (Kutscher) sitzt auf dem Tuch und die anderen Personen (Pferde) ziehen ihn.

Landschaft

Das Tuch über gezielt ausgewählte Gegenstände legen, so daß sich Berge und Täler bilden, auf und in denen sich die Personen bewegen können.

Zum Entspannen

Die Hälfte der Gruppe liegt auf dem Rücken unter dem Tuch und schaut dem sich auf- und abwärtsbewegendem Tuch zu. Dabei wird entsprechende Musik (ruhig, meditativ) gespielt. Nach einer

gewissen Zeit kann die Musik wechseln (unruhig, schnell) und die unter dem Tuch liegenden Personen bewegen sich nun auf dem Tuch, das von den Außenstehenden gefächelt wird. Nach einiger Zeit zum ersten Teil zurückkehren.

1.2. Rollbrett (Rb)

Transportmittel

- Das Rb zum Transport von Materialien benutzen. Welche Materialien eignen sich zum Transport?
- Mehrere Personen sitzen im Kreis und haben Kleinmaterialien neben sich liegen. Person A legt ein Teil auf das Rb und rollt es zu Person B. Person B legt ein Teil auf das Rb und rollt es zu Person C etc.
- Weichbodenmatte auf mehrere Rb legen. Einige Personen befinden sich auf dem rollenden Großwagen und werden von den Anderen durch Anschieben gefahren.

Rolleigenschaften

- Personen rollen sich das Rb zu. Auf dem Rb sitzt eine Person bzw. liegt ein Material (Ball).
- Das Rb so schnell wie möglich um die eigene Achse; drehen.
- Das Rb durch ein niedriges Tor, einen Tunnel rollen; das Rb eine schiefe Ebene herunterrollen lassen; mit dem Rb eine Schaumstoffwand treffen und zum Einsturz bringen.
- Mit dem Rb einen Ball treffen und ihn zu einem bestimmten Ort treiben.
- Das Rb mit dem Stab vor sich hertreiben.

Hinführung

- Im Stand einen Fuß auf das Rb stellen und hin- und herrollen.
- Im Kniestand die Hände auf das Rb legen und hin- und herrollen.
- Auf das Rb setzen und hin- und herrollen.
 - Verschiedene Positionen mit Rb- und Bodenkontakt einnehmen und hin- und herrollen.
 - Verschiedene Positionen auf dem Rb einnehmen (Bauch-, Seit-, Rückenlage, Sitz, Kniestand, aufrechter Stand etc.). Von einer Position in die andere gelangen.
 - Verschiedene Arten der Fortbewegung auf dem Rb ausprobieren (mit Füßen, Händen etc. abstoßen).

Partner / Gruppe

- Mit Hilfe von gegenseitigem Anziehen und Abstoßen durch den Raum rollen.

Freies Fahren

- Fahren auf dem Rb im Knien, Hocken, Sitzen, Liegen (bäuchlings, rücklings), Stehen und die Richtungen vorwärts, rückwärts, seitlich, diagonal einschlagen bzw. sich drehen und in Schlangenlinien fahren.

Partner / Gruppe

- Person A sitzt, liegt auf dem Rb und wird von Person B mit einem Stab, Seil gezogen, gedreht.
- Personen A und B liegen sich auf je einem Rb gegenüber und ziehen sich mit den Händen, über einen Stab, Reifen etc. zueinander hin bzw. drücken sich voneinander weg.
- Personen A und B liegen, sitzen, stehen auf einem Rb und fahren gemeinsam.
- Mehrere Personen, die sich auf je einem Rb befinden, fahren hintereinander, haken sich gegenseitig fest und werden gezogen.

Spiele

"Strandkrabbenfangen"

2 Personen sitzen mit den Rücken gegeneinander auf einem Rb (Krabbe). Eine Krabbe fängt die anderen.

"Autoskooter"

Eine Person sitzt auf dem Rb, die andere steht neben dem Rb. Beide Personen halten einen Stab, über den sie verbunden sind (Autoskooter). Ein Autoskooter fängt die anderen bzw. versucht, mit den anderen zusammenzustoßen.

"Verkehr"

Mit Hilfe der Rb Autos, LKW, Busse bauen und Straßen, Brücken, Baustellen etc. einrichten.

"Seefahrt"

Mit Hilfe der Rber Schiffe, Dampfer, Segelboote, Flöße, Lastkähne, Schlepper, Surfbretter bauen und Wasserstraßen, Seen, Hafen, Kais, Brücken einrichten.

"Sautreiben"

2 Mannschaften stehen sich gegenüber. Ein Rb dient als "Sau". Die beiden Mannschaften versuchen, die "Sau" mit Hilfe von Bällen in die gegnerische Hälfte zu treiben.

"Drei-Groschenspiel"

3 Rb sind im Dreieck postiert. Jeweils ein Rb wird immer zwischen die beiden anderen Rb mit Anstoß hindurchgerollt.

"Bekannte Spiele"

Spiele, wie "Der Plumpsack geht um", "Hase und Jäger", "Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann" auf dem Rb durchführen.

"Langsamer Walzer"

Anordnung wie unter „Autoskooter“. Die stehende Person bewegt sich und tanzt mit der sitzenden Person nach Walzermusik.

"Gleichgewicht halten"

Eine, mehrere Personen stehen auf einer Weichbodenmatte, die auf Rb liegt. Die anderen Personen versuchen, durch hin- und herrollen der Weichbodenmatte, die Stehenden aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Zum Entspannen

- Eine, mehrere Personen liegen auf einer "rollenden Weichbodenmatte" und werden von den anderen ganz langsam durch den Raum gerollt. Ruhige, meditative Musik kann den Vorgang unterstützen. Das Rollen kann durch verschiedene Geschwindigkeiten und Drehungen bis hin zum Stillstand und neuem Anrollen variiert werden.
- Weichbodenmatte auf Rollbretter legen. Mit Decken, weichen Materialien die Matte auslegen. Über der Matte mit einem großen Tuch einen Himmel spannen, der mit Luftballons versehen wird.

1.3. Pedalo (Pd)**Hinführung**

- Das Pd mit zwei Stäben, die auf die Trittsflächen drücken, vor- und zurückrollen.
- Das Pd eine schiefe Ebene hinunterrollen. Welche Bewegungen sind am Pd sichtbar?
- Das Pd auf einer Wippe hin- und herrollen.
- Mit den Händen das Pd untersuchen.
 - Wo sind glatte Flächen? Was ist rund? Wo sind Gelenke? Aus welchen Materialien besteht das Pd? Wie schwer ist das Pd? Wie groß ist das Pd? Weicher Körperteil, -bereich ist so groß wie das Pd? Das Pd entsprechend an den Körper anlegen?
- Das Pd mit Händen, Füßen, Gesäß etc. hin- und herrollen, kippen, drehen etc.:
 - Wie ist die Bewegung des Pd am Körper sichtbar? Welche Möglichkeiten gibt es, das Pd vor sich herzurollen.
- Welche Möglichkeiten gibt es, den Boden zu verlassen und auf das Pd zu gelangen (draufsteigen, -springen etc.) mit unterschiedlichen Körperteilen und an verschiedenen Stellen des Pd?
- Die Person berührt mit Teilen ihres Körpers das Pd, stützt sich mit anderen Teilen am Boden ab und bewegt sich so mit dem Pd vor-/rückwärts (z.B. Unterschenkel ruhen auf den Trittsflächen und Hände stützen am Boden ab).
- Welche Positionen können auf dem Pd eingenommen werden (Liegeposition, Sitz, Kniestand, aufrechter Stand, Vierfüßlerstand etc.)?
- Welche Möglichkeiten der Vorwärtsbewegung auf bzw. neben dem Pd gibt es, sich mit diesem vorwärtszubewegen.?
- Im Stand auf dem Pd vorwärtsbewegen und ein Gelenk"einfrieren" (Knie-, Hüftgelenk etc.).

Partner

- 2 Personen rollen sich ein Pd gegenseitig zu.
- 2 Personen halten ein Brett jeweils am Ende und rollen sich ein auf dem Brett stehendes Pd gegenseitig zu.
- Person A stützt sich mit den Händen auf den Trittsflächen des Pd ab. Seine Beine werden von Person B gehalten (Schubkarre) und beide bewegen sich vorwärts.

Transportmittel

- Das Pd zum Transport von Materialien benutzen.
 - Welche Materialien eignen sich zum Transport? Schaumstoffteile, Verkehrshütchen o.ä. auf die Trittflächen des Pd stellen und das Pd langsam vorwärtsbewegen. Darauf achten, daß die Kleinmaterialien nicht herunterfallen und beobachten, wie sie sich mitbewegen.

Gruppe

- Personen sitzen im Kreis und haben mehrere Kleinmaterialien neben sich liegen. Person A legt ein Teil auf das Pd und rollt es zu Person B. Person B legt ein Teil auf das Pd dazu und rollt es zu Person C etc.

Fahren mit Unterstützung

- Mit Stäben, Autoschläuchen sich abstützen; an einem gespannten Seil entlangfahren und sich daran festhalten oder durch eine Gasse, bestehend aus Langkästen, durchfahren und sich an diesen abstützen.

Partner/Gruppe

- Sich an einer 2. Person, die vor-, hinter-, nebenhergeht, abstützen.
- Eine 2. Person, die ebenfalls auf einem Pd steht, an den Händen, Schulter etc. fassen und gemeinsam fahren.
- Mehrere Personen, auf je einem Pd stehen, fahren in einer Reihe hintereinander und halten sich jeweils an der vorderen Person fest.

Freies Fahren

- In verschiedenen Positionen auf dem Pd fahren, im Stehen, Knien, Hocken, sich mit den Händen an den Trittflächen festhalten etc.
- Durch ein niedriges Tor fahren; eine schiefe Ebene hoch- und herunterfahren; über Fliesen und flache Schaumstoffteile fahren.
- Einen Hindernisparcours durchfahren.

Partner / Gruppe

- 2 Personen fahren auf einem Pedalo.
- 2 Pd werden mit 2 Brettern verbunden, die auf den Trittflächen liegen. Mehrere Personen stehen auf den beiden Brettern und bewegen sich mit den 2 Pds vorwärts.

Spiele

"Fährmann"

Ein Seil über einen Fluß spannen und diesen mit der Fähre (Pd) überqueren.

"Gondeln in Venedig"

Auf dem Canale Grande dahinschippern (auf dem Pd) und sich mit dem Stab vorwärtsschieben.

"Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?"

Die "Schwarzen Männer" stehen auf Pds. Die anderen Personen bewegen sich auf Rollbrettern und versuchen, auf die andere Seite" zu kommen.

1.4. Therapiekreisel

Eigenschaften

- Kreisel rollen, mit der flachen Seite auf dem Boden gleiten, mit der runden Seite wippen lassen
- Transportmittel
- Kreisel als Tablett benutzen

Hinführung

- Kreisel auf verschiedenen Körperteilen balancieren.
- Kreisel mit einem Stock bzw. den Füßen vor sich hertreiben.
- Auf dem Kreisel Rhythmen schlagen.
- Kreisel als Tablett benutzen.

Standfläche

- Auf dem Kreisel sitzen, knien, stehen, drehen, hüpfen, wippen.
- Mehrere Kreisel hintereinander legen und als "Schrittsteine" benutzen.
- Partner auf dem Kreisel drehen, wippen.

Spiele

- Eisstockschiessen.
- Tennisspiel: Kreisel als Tennisschläger benutzen.
- 3-Pfennig Spiel.

1.5. Pezziball

- Bälle zwischen 2 parallel stehende Bänke legen und auf den Bällen liegend nach vorne rollen.
- Dsgl. ohne Bänke auf den Bällen durch die Halle rollen, indem die Bälle vorne immer wieder angelegt werden.
- Weichbodenmatte auf die Bälle legen
 - Auf die Matte legen, stellen und sich von Anderen hin und her rollen lassen.

1.6. Zeitung

- Zeitung aufschlagen:
 - Es gibt große und kleine Schriften mit verschiedenen Informationen.
 - Aus den verschiedenen Nachrichten eine neue Nachricht erstellen, indem Jede ein bzw. mehrere Worte vorliest, die aneinandergereiht einen neuen Satz ergeben.
- Die Zeitung auf der Fingerkuppe balancieren. Wie ist dies möglich?
- Die Zeitung zusammenknüllen und in einen Behälter werfen.
- Die Zeitung in Schnipsel zerreißen und sich gegenseitig damit berieseln.
- Sich gegenseitig mit Papier zudecken.
- Zeitung auf dem Boden ausbreiten und darauf entlanggehen.

1.7. Pappteller, Bierdeckel, Tennisball, Papprolle

Pappteller

- Mit den Tellern den Körper eines Partners belegen.
- Den Teller auf dem Kopf, Finger etc. balancieren.
- Den Teller auf dem Boden senkrecht auf dem Rand rollen.
- Den Teller als „Frisbeescheibe“ benutzen und allein durch die Luft schleudern bzw. zu zweit zuwerfen.
- Zwei Teller zu zweit derart zuwerfen, daß sie sich in der Mitte treffen.

Bierdeckel

- Mit Bierdeckeln den Körper eines Partners belegen.
- Bierdeckel auf verschiedenen Körperteilen balancieren.
- Mit den Bierdeckeln werfen und diese fangen.
- Bierdeckelhäuser bauen.

Kombinationen

- Den Teller auf den Boden legen. Mit den Bierdeckeln durch Werfen, Rollen, Schiessen den Pappteller treffen.
- Bierdeckel auf den Pappteller legen und die Bierdeckel zum Partner derart werfen/schleudern, daß sie von diesem auf einem Pappteller aufgefangen werden können.
- Ein Partyteller- und Bierdeckelhaus bauen.
- Eine Partyteller- und Bierdeckelbahn bauen, auf der ein Tischtennisball rollen kann.
- Den Ball auf dem Bierdeckel balancieren.
- Den Ball auf dem Bierdeckel rollen, tippen, prellen.
- Mit Partner den Ball mit Hilfe jeweils eines Bierdeckels hin- und herspielen (Federballspiel, Tennisspiel).
- Dgl. mit 2 Bällen.

Spiele

Minitischtennispiel

Zwei Personen sitzen mit gestreckten und gespreizten Beinen auf dem Boden und berühren sich mit den Fußsohlen, so daß ein kleines durch die Beine umrandetes, viereckiges Feld entsteht. Eine Bierdeckelreihe von den rechten zu den linken Füßen symbolisiert das Netz. Mit jeweils einem Bierdeckel den Ball hin- und herspielen.

Minigolfbahn

Mit Bierdeckeln eine Minigolfbahn bauen und darauf mit Tennisbällen spielen.

Papprolle

- Die Rolle vor die Augen (Fernrohr), Ohren (Hörgerät), Mund (Megaphon) halten und damit sehen, hören, sprechen.
- Den Körper mit der Rolle abrollen.
- Die Rollen auf dem Boden durch Anblasen vorwärtsbewegen.
- Die Rolle auf der Stirn, dem Kopf, den Schultern balancieren.
- Auf dem Boden mit den Rollen einen Hindernisparcours aufbauen und durchlaufen, drüberspringen etc. Variation: Augen schliessen.
- Auf mehreren Rollen stehen.
- Mit den Rollen Fußballspielen.
- Mit den Rollen einen Turm bauen bzw. viele Rollen zu einer langen Rolle zusammenstecken.
- Die Rollen mit den Füßen weitergeben.
- Gegenseitig ein, zwei bzw. mehrere Rollen zuwerfen und fangen.
- Die zugeworfene Rolle mit einem Finger auffangen.
- In der Gruppe auf dem Boden sitzen und die Rolle mit den Füßen im Kreis weitergeben.

1.8. Erwerb eines Rollbrett- und Pedaloführerscheins

Mit Eintritt in die Schule wird von Kinder erwartet, daß sie sich externen Leistungsanforderungen stellen und damit auseinandersetzen.

Im folgenden Beispiel wird eine Möglichkeit aufgezeigt, wie Kinder in spielerischer Form an den Leistungsgedanken und die Fremderwartungen herangeführt werden können.

Um die Berechtigung zu erlangen, mit dem Rollbrett bzw. Pedalo zu fahren und nachzuweisen, dass diese Fahrgeräte sicher beherrscht werden, kann ein entsprechender Führerschein erworben werden. Dazu müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Anschließend wird ein Zertifikat ausgehändigt.

Aufgaben zum Erwerb des Rollbrettführerscheins

Aufgabe 1: EINPARKEN

Das Rollbrett wird angestossen und soll in einem markierten Viereck zum Stillstand kommen.

Aufgabe 2: ABBREMSEN / WENDEN

Bäuchlings auf das Rollbrett legen, sich mit den Händen abstossen und beschleunigen. An einer Markierung mit Händen und Füßen abstoppen.

Bäuchlings auf das Rollbrett legen, sich mit den Händen abstossen und beschleunigen. An einer Markierung mit der rechten bzw. linken Hand auf der Stelle um 180 Grad wenden.

Aufgabe 3: RÜCKENLAGE - BESCHLEUNIGEN

Rücklings auf das Rollbrett legen und sich mit den Füßen von der Wand kräftig abstossen, um bis zu einer Markierung zu rollen.

Aufgabe 4: LENKMANÖVER

Ein Seil liegt in Schlangenform auf dem Boden. Bäuchlings auf dem Rollbrett liegen und derart an dem Seil entlangfahren, daß dieses sich zwischen den Rollen befindet und nicht berührt wird.

Aufgabe 4: SLALOM IM STAND

Auf dem Rollbrett stehen, sich mit zwei Stäben abstoßen und durch eine Reihe von aufgestellten Stangen im Slalom durchfahren.

Aufgabe 5: TRANSPORT

Auf dem Rollbrett stehen hochkant zwei Schaumstoffwürfel. Mit Hilfe von zwei Stäben das Rollbrett durch eine Reihe von aufgestellten Stangen im, Slalom durchrollen. Die Würfel dürfen nicht umfallen.

Aufgaben zum Erwerb des Pedaloführerscheins

Aufgabe 1: KREUZFAHRT

4 Kleinkästen stehen in einem bestimmten Abstand kreuzförmig gegenüber. Auf ihnen liegt jeweils ein Sandsäckchen. Das Pedalo befindet sich in der Mitte des Kreuzes. Mit dem Pedalo zu den Kästen fahren und die Sandsäckchen einsammeln. Beim Wenden darf vom Pedalo nicht abgestiegen werden.

Aufgabe 2: KNIEFAHRT

Sich auf das Pedalo knien und eine bestimmte Strecke zurücklegen.

Aufgabe 3: KELLNERFAHRT

Auf das Pedalo stellen. In einer Hand ein Tablett halten (Brett, Therapiekreis), auf dem ein Tennisball liegt bzw. ein Kegel steht. Eine bestimmte Strecke zurücklegen ohne, daß Tennisball bzw. Kegel vom Tablett fallen.

Aufgabe 4: BERG- UND TALFAHRT

2 Bänke in die Sprossenleiter schräg einhängen und auf den Bänken hinauf- und hinunterfahren.

Aufgabe 5: GELÄNDEFAHRT

Tunnel bauen und unebenen Boden gestalten (z.B. unter Gummimatten Schaumstoffteile und Seile legen). Mit dem Pedalo die Strecke abfahren.

Aufgabe 6: TRANSPORT

Auf den Trittflächen des Pedalos stehen je ein Schaumstoffwürfel hochkant. Die Räder werden mit den Händen angetrieben und das Pedalo über eine bestimmte Strecke gerollt. Die Würfel dürfen nicht umfallen.

Es können entsprechende Führerscheine für andere Fahrzeuge bzw. den Umgang mit anderen Geräten, mit denen eine experimentelle Auseinandersetzung stattgefunden hat, gestaltet werden. Das Anspruchsniveau soll sich am Grad von Erfolg und Mißerfolg orientieren.

Führerschein

für

Rollbrett und *Pedalo*



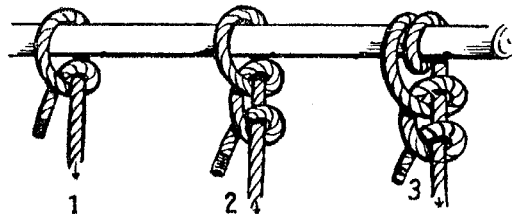
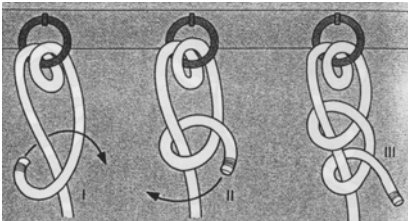
ROLLBRETT	<input type="radio"/>	Herr / Frau
EINPARKEN	<input type="radio"/>	hat mit großem Erfolg
ABBREMSEN / WENDEN	<input type="radio"/>	die Prüfung bestanden
RÜCKENLAGE - BESCHLEUNIGEN	<input type="radio"/>	und ist berechtigt,
LENKMANÖVER	<input type="radio"/>	
SLALOM IM STAND	<input type="radio"/>	
TRANSPORT	<input type="radio"/>	
PEDALO	<input type="radio"/>	PEDALO und ROLLBRETT
KREUZFAHRT	<input type="radio"/>	zu fahren.
KNIEFAHRT	<input type="radio"/>	
KELLNERFAHRT	<input type="radio"/>	
BERG- UND TALFAHRT	<input type="radio"/>
GELÄNDEFAHRT	<input type="radio"/>	Ort/Datum
TRANSPORT	<input type="radio"/>
		Unterschrift der PrüferIn
		Stempel

Führerscheinurkunde

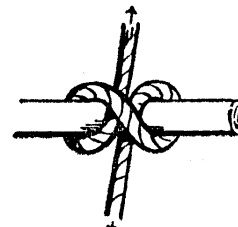
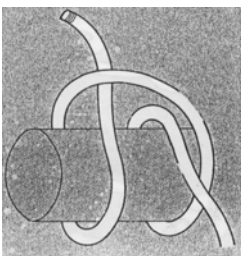
1.9. Knotenkunde

Befestigung eines Seiles an einem Ring, einer Stange

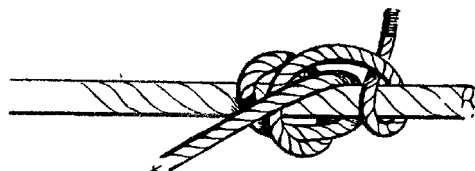
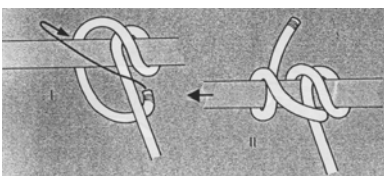
1 1/2 Rundtörn mit 2 halben Schlägen



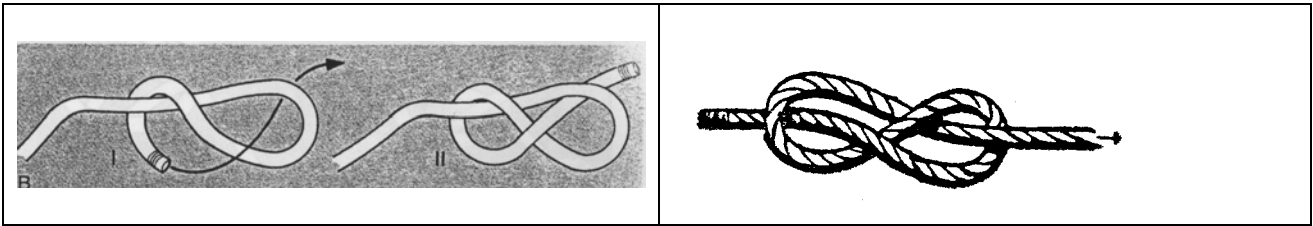
Webeleinstek



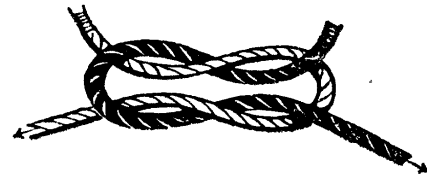
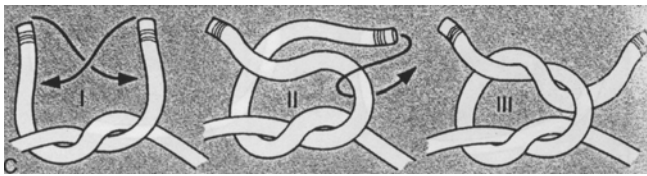
Stopperstek



Verhinderung des Ausrutschens eines Seilendes durch eine Öffnung



Verknüpfung von zwei Seilen



Anfertigung einer Schlinge, die sich nicht zuzieht

