

Spielen mit dem Therapiekreisel

Hartmut Diederley • Hans-Jochen Gallinat



SPORT-THIEME®

Schulsport • Vereinssport • Fitness • Therapie

Wir sind Ihr Team!

Inhaltsverzeichnis

Theoretische Einführung

1. Strukturierte Spielhandlungen mit dem Therapiekreisel in der Turn- und Schwimmhalle
 - 1.1. Zum Begriff der strukturierten Spielhandlung
 - 1.1.1. Strukturierte Spielhandlungen mit dem Therapiekreisel
 - 1.2. Hinweis

Praktisch-methodischer Teil

1. Funktionsspiele in der Turnhalle
 - 1.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 1.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 1.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 1.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen
2. Symbolspiele in der Turnhalle "Die fliegende Untertasse"
 - 2.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 2.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 2.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 2.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen
3. Regelspiele in der Turnhalle
 - 3.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 3.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 3.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 3.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen
4. Funktionsspiele in der Schwimmhalle
 - 4.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 4.1.1. Den Therapiekreisel an der Wasseroberfläche manipulieren
 - 4.1.2. Den Therapiekreisel im Schwebzustand manipulieren
 - 4.1.3. Den Therapiekreisel am Beckenboden manipulieren
 - 4.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 4.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 4.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen

Der Therapiekreisel

5. Symbolspiele in der Schwimmhalle "Die fliegende Untertasse"
 - 5.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 5.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 5.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 5.4. Mit Therapiekreisel fortbewegen

6. Regelspiele in der Schwimmhalle
 - 6.1. Den Therapiekreisel manipulieren
 - 6.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten
 - 6.3. Über Therapiekreisel fortbewegen
 - 6.4. Mit Therapiekreisel fortbewegen

7. Materialliste

1. Strukturierte Spielhandlungen mit dem Therapiekreisel in der Turn- und Schwimmhalle

1.1. Zum Begriff der strukturierten Spielhandlung

Spielen und Lernen sind auf das engste miteinander verbunden. Deshalb gilt: Wer Spielhandlungen einschränkt, der behindert Lernen -oder anders- wer Spielhandlungen fördert, der ermöglicht Lernen. Insbesondere in der kindlichen Entwicklungsphase lernt der Mensch nirgends so spielerisch wie im Spiel. Dies gilt es auch in der Arbeit mit behinderten Kindern auszunutzen.

Das Spiel unterliegt einem strukturierten Entwicklungsaufbau, in dessen Verlauf sich

- *gegenständliches Handeln* (Funktionsspiel)
- *personales und interpersonales Handeln* (Symbolspiel)
- *regelgeleitetes Handeln* (Regelspiel) allmählich ausbilden.

Während beim Funktionsspiel die wiederholte und zielgerichtete Auseinandersetzung (Übung) mit einem oder mehreren Objekten im Vordergrund steht, werden beim Symbolspiel gegenständliche und soziale Handlungen aus der Um- bzw. Phantasiewelt vorstellungsmäßig nachgeahmt.

Beim Regelspiel werden die Handlungen durch symbolbezogene (z.B. kleine Spiele) oder abstrakte Regeln (z.B. große Spiele) gesteuert. Das Spiel ist nunmehr auf ein bestimmtes Ergebnis ausgerichtet: Ziel ist die soziale Bekräftigung. Die Übergänge zwischen den zunehmend komplexer werdenden Spielformen sind fließend, wobei über die fortschreitende Beherrschung die gekonnte Handlung zum eigentlichen Ziel der spielerischen Auseinandersetzung wird.

Diese fortschreitende Beherrschung der Handlung unterliegt einem inneren Strukturaufbau. Der innere Strukturaufbau wird in erster Linie durch die jeweiligen Anforderungsbedingungen des Lerngegenstandes bestimmt.

1.1.1. Strukturierte Spielhandlungen mit dem Therapiekreisel

Der Lerngegenstand "Therapiekreisel" läßt sich in den benannten Spielformen (Funktions-, Symbol-, Regelspiel) erfahren. Sein innerer Strukturaufbau bezieht sich vorrangig auf Anforderungen aus den Bereichen der Auge-Hand-Koordination, der statischen und dynamischen Gleichgewichtskoordination. Diese Anforderungsbedingungen wären in ihrem sach- und entwicklungslogischen Zusammenhang darzustellen, so daß für den Therapiekreisel folgender Strukturaufbau gesehen werden kann:

a) Manipulation des Therapiekreisels (Auge-Hand-Koordination)

- in der Turnhalle: - Manipulation durch drehen, rollen,
 schieben, etc.
- in der Schwimmhalle: - Manipulation an der Wasseroberfläche
 - Manipulation im Schwebzustand
 - Manipulation am Beckenboden

b) Statische Gleichgewichtskoordination auf Therapiekreiseln

- in Turnhalle/ - auf einem oder mehreren Therapie-
Schwimmhalle: kreiseln Gleichgewicht halten

c) Dynamische Gleichgewichtskoordination auf Therapiekreiseln

- in Turnhalle/ - über Therapiekreisel fortbewegen
Schwimmhalle: - mit Therapiekreisel fortbewegen

Je nach Art und Ausprägung der Anforderung sind regulative Hilfen notwendig. Diese regulativen Prozesse beziehen sich auf die qualitative Ausgestaltung der Handlung (von der unsicheren zur gekonnten Handlung). Der regulative Verlauf führt von einer maximalen Unterstützung durch personen- oder materialgebundene Hilfen, über eigenständige Handlungen, die durch Wiederholung allmählich automatisiert werden, bis zu der Möglichkeit, die eigentliche Bewegungshandlung durch Simultanhandlungen zu begleiten. Im Rahmen der qualitativen Anforderungsbedingung ergibt sich für den Therapiekreisel folgender Komplexitätsaufbau:

Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlungen mit personaler bzw. materialer Unterstützung

- direkte Unterstützung: Hilfe gewährt beid-/ einhändige Unterstützung

Der Therapiekreisel

- indirekte Unterstützung: Hilfe gewährt über Material (z.B. Gymnastikstab) beid-/ einhändige Unterstützung
- Selbständige Unterstützung: Material wird als Unterstützung benutzt (z.B. gespanntes Seil, Schwimmsprossen)

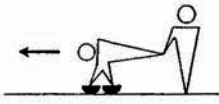
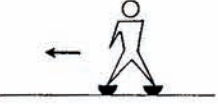





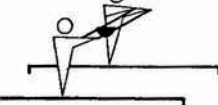
Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlung ohne bzw. mit Simultanhandlungen

- von der selbständig individuellen zur selbständig sozialen Handlung
- von der eigentlichen Handlung (z.B. auf dem TK Gleichgewicht halten) zur simultan begleiteten Handlung (z.B. zusätzlich Werfen und Fangen von Bällen)

Alle auf den Therapiekreisen bezogenen Aufgabenstellungen unterliegen diesem niveau- und komplexitätsbezogenen Strukturaufbau und können in Form einer Aufgabenstrukturanalyse folgendermaßen dargestellt werden.

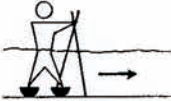
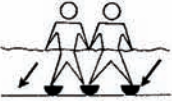
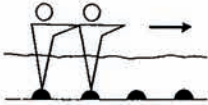
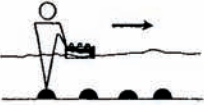

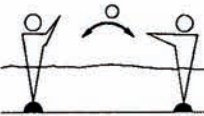
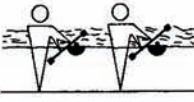
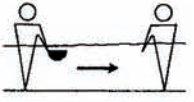
Der Therapiekreisel

Aufgabenstrukturanalyse "Einsatz des Therapiekreisels in der Turnhalle"

<p>1.4 mit TK fortbewegen</p>		
<p>1.3 über TK fortbewegen</p>		
<p>1.2 auf einem oder mehreren TK Gleichgewicht halten</p>		
<p>1.1 den Therapiekreisel manipulieren</p>		
	<p>Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlungen mit personeller bzw. materialer Unterstützung</p>	<p>Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlungen ohne bzw. mit Simultanhandlungen</p>

Der Therapiekreisel

"Einsatz des Therapiekreisels in der Schwimmhalle"

<p>2.4 mit Therapiekreisel fortbewegen</p>		
<p>2.3 über Therapiekreisel fortbewegen</p>		
<p>2.2 auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten</p>		
<p>2.1 den Therapiekreisel manipulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - an der Wasseroberfläche - im Schwebezustand - am Beckenboden 		
	<p>Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlungen mit personaler bzw. materialer Unterstützung</p>	<p>Eigenständige, partner- oder gruppenbezogene Handlungen ohne bzw. mit Simultanhandlungen</p>

Der Therapiekreisel

1.2. Hinweis:

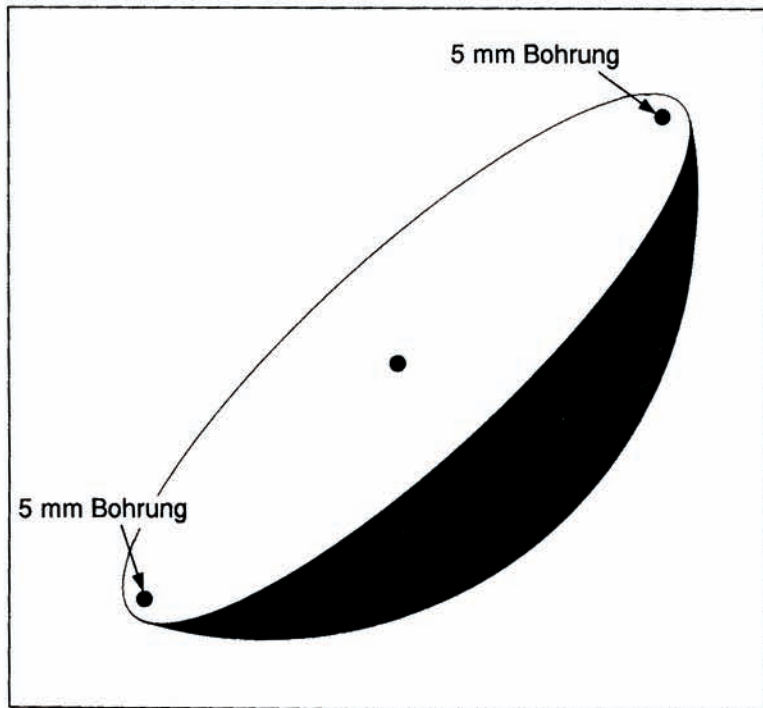
Für den Einsatz in der Schwimmhalle müssen die Therapiekreisel mit zwei weiteren Löchern (\varnothing 5mm) am flachen Außenrand versehen werden.

Hierdurch können die Kreisel total abgesenkt werden bzw. mit einem Restauftrieb im Schwebезustand eingesetzt werden.

VORSICHT! Durch zu starken Restauftrieb besteht Unfallgefahr!

Lassen Sie daher genügend Wasser eindringen, bevor mit Übungen unter Wasser begonnen wird.

Die einzelnen Übungen am Boden sollten Sie erst beginnen, wenn die Kreisel total mit Wasser aufgefüllt sind.



1. Funktionsspiele in der Turnhalle

1.1. Den Therapiekreisel manipulieren

- wir drehen den Therapiekreisel, ohne daß dabei kleine Gegenstände (Ringe, Bälle etc.) herunterfallen
- wir schieben den Therapiekreisel mit Hilfe von Gymnastikstäben durch die Halle, um Hindernisse herum und transportieren kleine Gegenstände
- wir ziehen den Therapiekreisel mit einem Springseil um Hindernisse und transportieren kleine Gegenstände

1.2. Auf einem oder mehreren TK'n Gleichgewicht halten

- wir sitzen auf den TK'n
- wir stehen in der Hocke auf den TK'n
- wir stehen beidbeinig auf den TK'n
- wir strecken im Stand die Arme nach oben
- wir stehen auf den Zehenspitzen
- wir stehen einbeinig auf den TK'n

Bei allen Übungen sollte zunächst die flache Seite des TK's auf dem Boden liegen. Erst später sollte dann die instabilere Position (flache Seite oben) angeboten werden. Auch sollte anfänglich eine Stabilisierung mit Hilfe eines Moosgummiringes bzw. einer Gummimatte erfolgen.

Mögliche Simultanhandlungen wären:

- wir geben einen Ball um den Körper herum, durch die Beine hindurch
- wir prellen den Ball
- wir werfen den Ball gegen die Hallenwand und fangen ihn wieder auf
- wir werfen dem Mitspieler den Ball zu (partnerweise, gruppenweise)
- wir rollen den Ball über zwei parallel gehaltene Gymnastikstäbe
- wir stehen zu zweit auf einem TK
- wir stehen zu dritt mit je einem Fuß auf einem TK

- der Spielleiter nennt eine Zahl- entsprechend viele Körperteile sollen den Therapiekreisel berühren.
- **Tauziehen:** Zwei Spieler stehen sich auf je einem Therapiekreisel gegenüber und versuchen, sich durch Ziehen an einem Tau aus dem Gleichgewicht zu bringen. Das Tau wird zu Beginn von jedem Spieler vom Tauende her eingeholt. Verlierer ist, wer das Tau losläßt oder vom Therapiekreisel absteigt.
- **Gruppendreh:** Die Spielergruppe steht auf den Therapiekreiseln in Kreisform und berührt sich über die seitlich ausgestreckten Arme mit den Fingerspitzen. Es werden die Augen geschlossen und jeder Spieler dreht sich um sich selbst. Mit geschlossenen Augen sollen die beiden Nachbarspieler wiedergefunden werden.
Variation: Die Ohrläppchen der Nachbarspieler werden erfaßt und sollen wiedergefunden werden.

1.3. Über Therapiekreisel fortbewegen

Die Therapiekreiseln sollten bei den folgenden Übungen unbedingt auf einer rutschfesten Unterlage (z.B. Gummimatte bzw. Moosgummiringe) eingesetzt werden!

- wir gehen vorwärts über die Therapiekreiseln
- wir gehen seitwärts über die Therapiekreiseln
- wir gehen rückwärts über die Therapiekreiseln

Bei allen Übungen sollte zunächst die flache Seite des Therapiekreisels auf dem Boden liegen. Erst später kann dann die instabilere Position (flache Seite oben) angeboten werden.

Die Abstände zwischen den Therapiekreiseln sollten allmählich erweitert werden.

Mögliche Simultanhandlungen wären:

- kleine/große Gegenstände transportieren (Bälle, Luftballons, Gymnastikstäbe etc.)
- kleine/große Gegenstände partnerweise transportieren, z.B. Ball auf zwei Gymnastikstäben transportieren
- Umsteigen: Von einem Therapiekreiseln seitlich auf den anderen steigen. Den ersten Therapiekreiseln aufnehmen und zur anderen Seite umsetzen und wieder übersteigen.

- Wegsuche: Mit verbundenen Augen den Weg über die Therapiekreisel vorsichtig ertasten (möglichst barfuß).

1.4. Mit Therapiekreisel fortbewegen

- wir gehen auf zwei Therapiekreiseln vorwärts
- wir gehen auf zwei Therapiekreiseln seitwärts (Nachstellschritt)
- wir gehen auf zwei Therapiekreiseln rückwärts

Bei allen Übungen sollte zunächst die flache Seite des Therapiekreisels auf dem Boden liegen. Erst später kann dann die instabilere Position (flache Seite oben) angeboten werden.

Mögliche Erweiterungen und Simultanhandlungen wären:

- um Hindernisse gehen
- kleine/große Gegenstände transportieren
- Schlange: Mehrere Spieler stehen unter Schulterfassung hintereinander und bewegen sich auf Kommando gemeinsam fort.
- In einer Linie: Zwei Spieler bewegen sich unter Handfassung gemeinsam mit drei TK'n fort. Beide Spieler stehen dabei mit je einem Fuß auf dem mittleren Therapiekreisel.
Erweiterung: Drei Spieler auf vier TK'n etc.
- Sitzflug: Ein Spieler sitzt auf dem Therapiekreisel und hält sich seitlich fest. Der Mitspieler zieht ihn an den Beinen durch den Raum.
- Schubkarre: Ein Spieler wird im Liegestütz vorwärts auf zwei Therapiekreiseln von seinem Mitspieler an den Beinen durch den Raum geschoben.

2. Symbolspiele in der Turnhalle

Am Beispiel "Die fliegende Untertasse" sollen die Möglichkeiten aufgezeigt werden, den Therapiekreisel nicht als bloßes funktionelles Objekt zu erfahren.

Die Überführung in Symbolgehalt bedeutet gerade für Vor- und Grundschulkinder ein starkes interessegeleitetes Handeln, in dem fiktive Situationen in Bewegung und Sprache umgesetzt werden können.

2.1. Den Therapiekreisel manipulieren

Die fliegende Untertasse hat im Weltraum bestimmte Wege zurückzulegen:

- Auf dem Boden durch Schieben, Ziehen (Gymnastikstäbe, Seile...), Transportaufgaben, um Hindernisse...
- In der Luft durch Transport des Therapiekreisels mit Hilfe von zwei parallel gespannten Seilen. Die Spielpartner müssen hierbei auf ständige Spannung achten. Transportaufgaben, um/über Hindernisse.....

2.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten

Die Astronauten sind mit ihren fliegenden Untertassen im Weltraum und müssen bestimmte Aufgaben erledigen, die über Funk vermittelt werden.

- Stand auf der fliegenden Untertasse
- Fliegende Untertasse dreht sich
- Alle fliegenden Untertassen verbinden sich: z.B. Handfassung in der Kreisform, Geheimsignale werden weitergeleitet (dreimaligen Händedruck im Uhrzeigersinn weitergeben) ...
- Nur noch mit einem Fuß und vier Fingern die fliegende Untertasse berühren
- Verpflegung (Luftballons, Bälle etc.) weiterreichen
- Verbindungsseil weiterreichen und sich festhalten, da ein kosmischer Sturm auf die fliegenden Untertassen zukommt. Das Seil wird durch Mitspieler hin- und herbewegt

2.3. Über Therapiekreisel fortbewegen

Raumflug: Die fliegenden Untertassen verbinden zwei Raumstationen (z.B. Weichbodenmatten) miteinander. Alle Astronauten sollen von einer Raumstation über die fliegenden Untertassen zur anderen Raumstation gelangen.

Blindflug: Die Astronauten sollen mit verbundenen Augen von einer zur anderen Raumstation gelangen.

Raumtransport: Die Astronauten sollen verschiedene Gesteinsproben (z. B. Bälle) transportieren.

2.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen

Jeder Astronaut besitzt zwei fliegende Untertassen, mit denen er durch den Weltraum fliegt und unterschiedliche Aufgaben löst

- festgelegte Ziele anfliegen
- um Planeten herum fliegen
- Transportaufgaben lösen
- zu zweit gemeinsam auf drei fliegenden Untertassen fortbewegen.

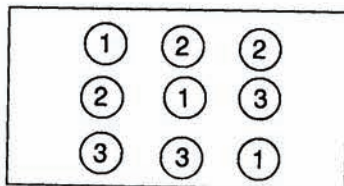
3. Regelspiele in der Turnhalle

3.1. Den Therapiekreisel manipulieren

- **Eisstockschießen:** Jeder Spieler erhält einen Therapiekreisel und versucht ihn, möglichst nahe an einen Zielpunkt (z.B. Medizinball) zu plazieren.
Der Therapiekreisel wird dabei von einer Grundlinie aus weggeschoben.
- **Brummkreisel:** Alle Spieler drehen ihren Therapiekreisel möglichst schnell. Auf Kommando darf nicht mehr mit der Hand/ mit dem Stab etc. unterstützt werden. Wessen Brummkreisel dreht sich am längsten?
- **Erweiterung:** Auf dem Brummkreisel befinden sich zusätzlich noch Gegenstände z.B. Tennising, in dem ein Tischtennisball läuft.

3.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten

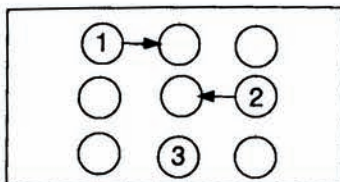
- **Atomspiel:** Je drei Therapiekreiseln liegen auf vier Gummimatten frei im Raum verteilt. Die Spielergruppe läuft frei durch den Raum. Auf den Ruf "Atom 5" müssen sich z.B. jeweils 5 Spieler auf einer Matte treffen und versuchen, gemeinsam auf den Therapiekreiseln Gleichgewicht zu halten.
- **Mannschaftsmühle:** Neun Therapiekreiseln bilden ein 3 x 3 großes Spielfeld. 3 Mannschaften mit je 3 Mitspielern besetzen nacheinander das Spielfeld. Welche Mannschaft schafft als erste eine senkrechte, waagrechte oder diagonale Dreierreihe?



Hier wäre nach dem Besetzen des Spielfeldes (Stehen auf den Therapiekreiseln) Mannschaft 1 Sieger

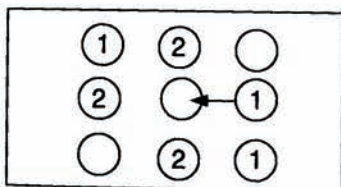
3.3. Über Therapiekreisel fortbewegen

- **Mühle:** Neun Therapiekreisel bilden ein 3 x 3 großes Spielfeld. 3 Spieler wählen sich auf den Therapiekreiseln eine freie Position im Spielfeld. Jeder Spieler darf nun nacheinander je einen Schritt vor/ zurück/ nach links/ nach rechts auf einen freien Therapiekreisel machen. Ziel ist eine senkrechte, waagerechte oder diagonale Dreierreihe. (Es beginnt immer Nr. 1)



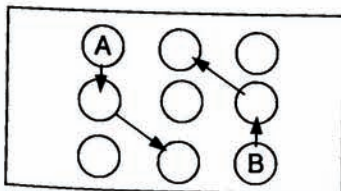
Hier wäre Spieler 2 Sieger, da er eine Senkrechte schließt.

- **Mannschaftsmühle:** Neun Therapiekreisel bilden ein 3 x 3 großes Spielfeld. 2 Mannschaften mit je 3 Mitspielern besetzen nacheinander freie Therapiekreisel. Durch abwechselndes Verrücken versucht jede Mannschaft eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Dreierreihe zu bilden.



Hier wäre Mannschaft 1 Sieger.

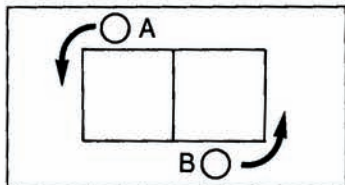
- **Floßspiel:** Neun Therapiekreisel bilden ein 3 x 3 großes Floß. Spieler A wählt sich einen freien Platz auf dem Floß. Spieler B soll nun das Gleichgewicht des Flosses wieder herstellen.



Spieler A sucht sich einen neuen Platz. Spieler B gleicht wieder aus usw..

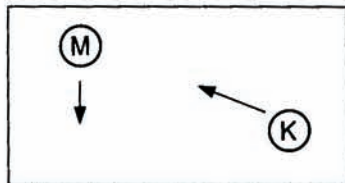
3.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen

- Links herum/ rechts herum: Spieler A soll Spieler B an einer Tischtennisplatte fangen. Beide bewegen sich mit verbundenen Augen auf zwei Therapiekreiseln fort.



Beide Spieler müssen sich über den akustischen Sinn orientieren.

- Mäuschen sag mal: "Piep": Maus und Katze bewegen sich mit verbundenen Augen auf je zwei Therapiekreiseln im begrenzten Raum (z.B. gespannte Seile, Matten). Die Katze versucht, die Maus zu fangen.



4. Funktionsspiele in der Schwimmhalle

4.1. Den Therapiekreisel manipulieren

4.1.1. Den Therapiekreisel an der Wasseroberfläche manipulieren

- wir schieben den TK mit beiden Händen bzw. mit einer Hand oder mit einzelnen Fingern vor uns her, ohne daß er untertaucht. Ganz Mutige nehmen das Kinn, die Nase, die Stirn.
- wir drehen den Therapiekreisel rechts/ links herum im Stand, danach im Gehen.
- wir schieben den Therapiekreisel mit kleinen Gegenständen (Bälle, Tauchringe etc.) durch das Wasser, zuerst mit beiden Händen, mit einer Hand, mit einzelnen Fingern, mit dem Kinn, der Nase, der Stirn.
- wir schieben den Therapiekreisel unbeladen/ beladen mit Gymnastikstäben durch das Wasser, um Hindernisse herum, ohne daß er untertaucht oder Gegenstände herunterfallen.
- wir ziehen den Therapiekreisel unbeladen/ beladen mit Absperrband bzw. Plastikketten durch das Wasser, um Hindernisse herum etc..

Bei allen Übungen sollte anfänglich der Therapiekreisel mit der flachen Seite nach oben eingesetzt werden, später kann dann die instabilere Position (flache Seite unten) angeboten werden.

Alle Übungen können sowohl einzeln, partnerbezogen bzw. in der Gruppe durchgeführt werden. Für die Gruppe bietet sich die Kreisform besonders an.

4.1.2. Den Therapiekreisel im Schwebezustand manipulieren:

- wir schieben den Therapiekreisel mit beiden Händen bzw. mit einer Hand vor uns her, ohne daß er untertaucht.
- Wir transportieren unter Wasser kleine Gegenstände auf dem Therapiekreisel (Tauchteller/ Tauchringe, Murmeln etc.) mit beiden Händen, mit einer Hand.

- Wir schieben den Therapiekreisel mit Gymnastikstangen unter Wasser, ohne daß er auftaucht.
- Wir transportieren unter Wasser Gegenstände um Hindernisse herum, mit beiden Händen, mit einer Hand, mit Gymnastikstangen etc..

Alle Übungen können einzeln, partnerbezogen bzw. in der Gruppe (Kreisform) durchgeführt werden.

4.1.3. Den Therapiekreisel am Beckenboden manipulieren: (Flache Seite unten)

- Wir ertasten den Therapiekreisel mit einem Fuß und schieben ihn vor uns her, schieben ihn partnerweise zu oder geben den Kreisel in der Gruppe (Kreisform) weiter.
- Wir schieben den Therapiekreisel mit einem Gymnastikstab am Beckenboden allein oder zu zweit unter Hindernissen hindurch, um Hindernisse herum.
- Wir legen verschiedenfarbige Tauchringe/ Tauchteller etc. auf die Tk, im hüfttiefen/ schulertiefen Wasser (allmähliche Tauchgewöhnung).

4.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten

- Wir sitzen auf den Therapiekreiseln
- Wir stehen in der Hocke auf den Therapiekreiseln
- Wir stehen beidbeinig auf den Therapiekreiseln
- Wir strecken die Arme nach oben
- Wir stehen auf den Zehenspitzen
- Wir stehen einbeinig auf den Therapiekreiseln

Bei allen Übungen sollte die flache Seite des Therapiekreisels auf dem Boden liegen. Erst später kann dann die instabilere Position (flache Seite oben) angeboten werden.

Alle Übungen können in unterschiedlichen Wassertiefen angeboten werden, wobei darauf zu achten ist, daß zu Beginn der Körperschwerpunkt unter Wasser liegt.

Mögliche Simultanhandlungen wären:

- Wir treiben einen Ball um unseren Körper herum
- Wir werfen den Ball hoch und fangen ihn wieder auf
- Wir werfen den Ball hoch, drehen uns einmal herum und fangen den Ball
- Wir werfen den Ball einem Partner zu (partnerweise/gruppenweise)
- Wir werfen Tauchringe in einen Ring/ Quadrat etc. in ein Netz, auf eine Stange
- Wir stehen zu zweit/ zu dritt auf dem Therapiekreisel
- Wir stehen zu zweit/ zu dritt mit je einem Fuß auf einem Therapiekreisel
- Stangenschieben: Zwei Spieler stehen sich jeweils auf einem Therapiekreisel gegenüber und versuchen, sich mit einer Stange herunterzuziehen.

4.3. Über Therapiekreisel fortbewegen

- Wir gehen vorwärts durch das Wasser über ausgelegte Therapiekreisel, ohne Bodenkontakt
- Wir gehen seitwärts durch das Wasser, möglichst ohne Bodenkontakt
- Wir gehen rückwärts durch das Wasser, möglichst ohne Bodenkontakt
- Wir haken uns im Kreis unter und wechseln im Uhrzeigersinn die Plätze

Alle Übungen sollten zunächst im brusttiefen Wasser durchgeführt werden, außerdem sollte zunächst die flache Seite des Therapiekreisels auf dem Boden liegen. Bei der instabileren Seite bieten sich Tauchringe zur Stabilisierung an. Die Abstände zwischen den Therapiekreiseln sollten erst allmählich vergrößert werden.

Mögliche Simultanhandlungen:

- Kleine/große Gegenstände an der Wasseroberfläche transportieren (Bälle, Luftballons, Tennisbälle etc.). Der Transport kann mit den Händen, dem Kinn, der Nase usw. vollzogen werden, aber auch durch "Pusten".

- Kleine/große Gegenstände an der Wasseroberfläche mit Hilfe von Gymnastikstäben transportieren
- Umsteigen: Im hüfttiefen Wasser von einem Therapiekreisel auf den anderen steigen. Den ersten Therapiekreisel aufnehmen und wieder entsprechend anlegen.
- Wegsuche: Mit verbundenen Augen den Weg über die Therapiekreisel ertasten.

4.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen

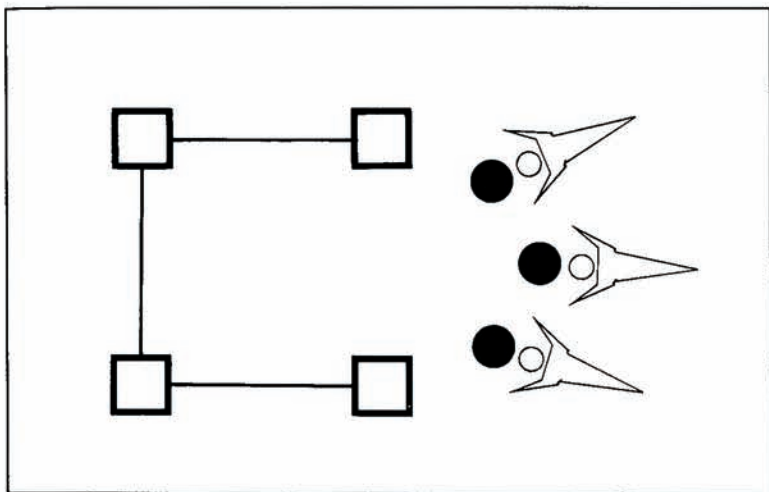
- Wir durchqueren des Wasser mit 2 Therapiekreiseln vorwärts, seitwärts, rückwärts
- Wir gleiten auf dem Therapiekreisel durch das Wasser (Wasserski), wobei zwei Helfer den Mitspieler vom flachen in das tiefe Wasser ziehen
- Wir stützen uns mit beiden Händen auf einem/ zwei Therapiekreiseln ab, lassen die Beine auftreiben und bewegen uns mit unserem Beintrieb (Kraul- bzw. Brustbeinschlag) im flachen Wasser vorwärts.

Mögliche Erweiterungen und Simultanhandlungen:

- Um Hindernisse gehen
- Kleine/ große Gegenstände transportieren
- Wir bewegen uns mit 2 Gymnastikstangen auf einem/ zwei Therapiekreiseln (Stelzenlaufen)
- Zwei Spieler bewegen sich unter Handfassung gemeinsam auf 3 Therapiekreiseln fort, dabei stehen beide mit einem Fuß auf dem mittleren Kreisel
- Schlange: Mehrere Spieler stehen unter Schulterfassung hintereinander und bewegen sich auf Kommando gemeinsam fort.

5. Symbolspiele in der Schwimmhalle

Exemplarisch soll ebenfalls am Beispiel "Die fliegende Untertasse" aufgezeigt werden, daß Therapiekreisel auch im Wasser symbolbezogen einsetzbar sind.



5.1. Den Therapiekreisel manipulieren

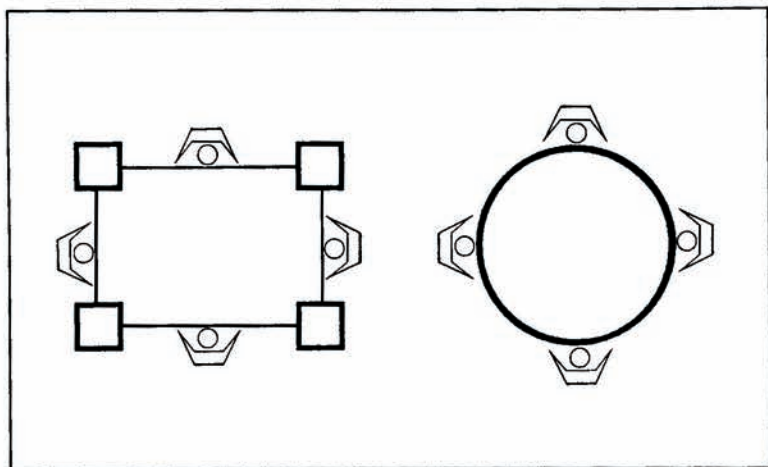
Die fliegenden Untertassen fliegen im Weltraum zu einzelnen Raumstationen (z.B. Schwimmsprossenquadrat, farbige Reifen etc.)

- Wir transportieren an der Wasseroberfläche wichtige Gegenstände für den Bau einer Raumstation mit unseren fliegenden Untertassen.
- Wir ziehen, schieben, stoßen die fliegenden Untertassen mit wichtigen Gegenständen in die Raumstation.
- Wir transportieren zu zweit, zu dritt etc. größere Gegenstände gemeinsam mit unseren fliegenden Untertassen.

Hinweis: Die Astronauten können sich als Atmungsgerät z.B. Schaumstoffblöcke auf den Rücken binden, Heulrohre dienen evtl. als Atmungs-schlauch.

5.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten

Jeweils 4 Astronauten befinden sich bei einer Raumstation (Schwimmprossenquadrat mit kurzen Stangen bzw. farbige Ringe). Sie stehen mit beiden Füßen auf ihrer "fliegenden Untertasse". Es soll geprüft werden, ob alle "weltraumfest" sind.



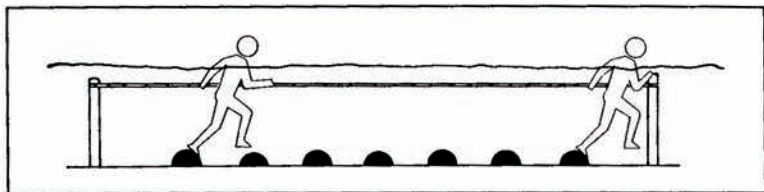
- Nacheinander muß sich jeder Astronaut um 360° drehen, ohne dabei seine fliegende Untertasse zu verlassen. Wer schafft es mit geschlossenen Augen?
- Alle 4 Astronauten verlassen auf Kommando ihre "fliegende Untertasse" im Uhrzeigersinn/ entgegen dem Uhrzeigersinn, ohne dabei in den Weltraum abzugleiten.
- Die Raumstation (Schwimmprossenquadrat mit wichtigem Gerät auf den Schwimmpontons) wird rechts/ links herum gedreht, ohne daß die Astronauten ihre Station verlassen oder Gerät herunterfällt.

Alle Übungen sollten möglichst im hüfttiefen Wasser stattfinden, außerdem sollte zunächst die flache Seite des Therapiekreisels auf dem Boden liegen.

Zusätzliche Schwierigkeit kommt auf, wenn "Meteoriten" einschlagen und einzelne Astronauten treffen (geeignet sind hier besonders Softbälle).

5.3. Über Therapiekreisel fortbewegen

Die Astronauten wollen den ersten Weltraumflug wagen. Sie müssen dabei an einem dicken Tau entlanghangeln, dürfen sich aber nur über die "fliegende Untertasse" fortbewegen.



Wer schafft es, gleichzeitig wichtige Gegenstände an der Oberfläche mitzunehmen, evtl. durch pusten etc. (Luftballons, kleine Bälle, Tischtennisbälle etc.).

Die Astronauten legen die Strecke auch bei Nacht zurück (Blindflug).

Meteoriteneinschläge erschweren den gewagten Raumflug. Außerdem treten "Turbulenzen" auf, indem das Halteseil kräftig ins Schwingen gerät.

5.4. Mit Therapiekreisel fortbewegen

Ein "junger Astronaut" hockt mit den Füßen nach vorn auf seiner fliegenden Untertasse. Er wird von 2 Helfern in die Mitte genommen und durch den Weltraum gezogen (Wasserskihaltung einnehmen)

- Wir umfliegen Planeten und Hindernisse

Den gleichen Weltraumflug versuchen wir an einem gespannten Seil, mit einer bzw. zwei fliegenden Untertassen.

Wir bewegen uns zu zweit gemeinsam auf drei fliegenden Untertassen fort, von einer zur anderen Raumstation, nebeneinander/hintereinander.

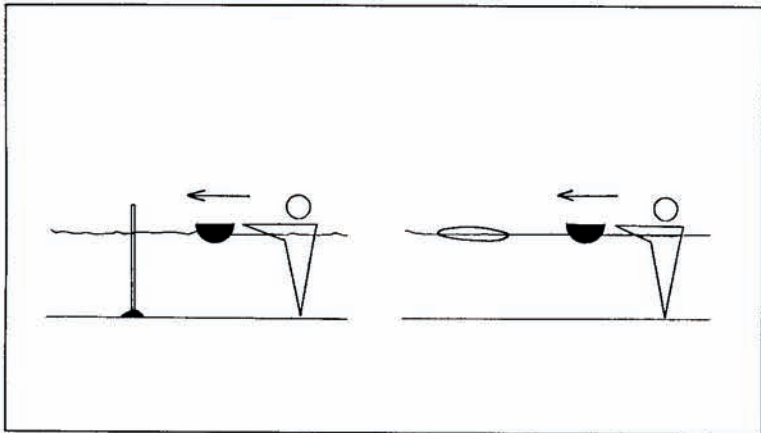
Alle Übungen sollten möglichst vom flachen Wasser zum tiefen Wasser erfolgen.

6. Regelspiele in der Schwimmhalle

6.1. Den Therapiekreisel manipulieren (an der Wasseroberfläche)

Wer trifft das Ziel?

- Jeder Mitspieler erhält einen Therapiekreisel. Von einer Grundlinie aus versucht er, seinen Kreisler möglichst nahe an einen Zielpunkt zu "schieben".

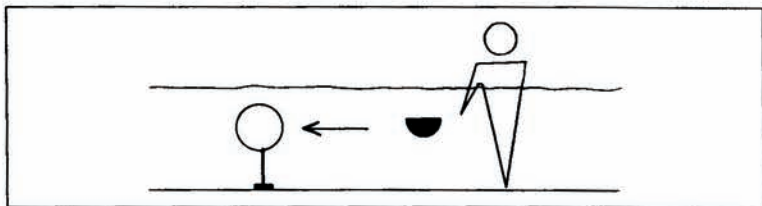


- Die Therapiekreisler werden mit kleinen Gegenständen beladen (Tauchringe, Tennisbälle etc.).
 - Die Therapiekreisler der Mitspieler dürfen weggeschoben werden.

Mannschaftsspiel: Zwei Mannschaften (je 4) stehen sich gegenüber. Mannschaft A beginnt und versucht, alle Kreisler in einen Ring zu plazieren. Mannschaft B versucht ihrerseits, alle Kreisler von A herauszuschieben und die eigenen zu plazieren. Der 2. Durchgang beginnt mit Mannschaft B. Gewonnen hat, wer nach 2 Durchgängen die meisten Kreisler im Ring plaziert hatte.

Die gleichen Spiele sind auch unter Wasser durchzuführen, indem z.B. der Therapiekreisler durch einen schwebenden Ring gleitet.

Der Therapiekreisel



Unterwassertorbball:

Je 4 Mitspieler versuchen, den Therapiekreisel unter Wasser mit nur einer Hand in das gegnerische Unterwassertor zu plazieren. Die gegnerische Mannschaft versucht ihrerseits in den Besitz des Kreisels zu gelangen. Falls der Kreisel auftaucht, erhält ihn die gegnerische Mannschaft.

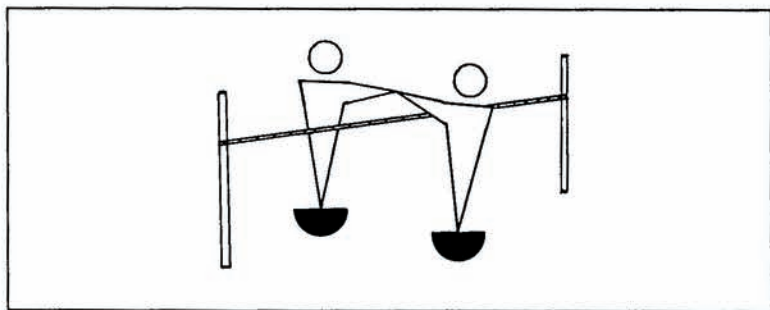
Unterwasser-Burgball (am Bodenbecken)

Mehrere Mitspieler versuchen, ihre Therapiekreisel mit den Füßen in einen Ring zu bringen. Ein "Wächter" ist bemüht, keine Therapiekreisel in der Unterwasser-Burg zu dulden.

6.2. Auf einem oder mehreren Therapiekreiseln Gleichgewicht halten

Ziehkampf

Es stehen sich jeweils zwei Spieler mit Handfassung rechts bzw. links gegenüber. Sie sind nur durch ein Seil voneinander getrennt. Auf ein Zeichen versuchen sie, sich von den Kreiseln gegenseitig herunterzuziehen.



Das gleiche Spiel zu zweit auf je einem Kreisel.

Der Therapiekreisel

Man kann diesen "Ziehkampf" auch zusätzlich mit Stangen oder Seiten ausführen und auch "Schiebekämpfe" veranstalten.

Als Mannschaftswettbewerb bietet sich an, daß die Spieler eine Kette bilden, wobei jeder auf einem Therapiekreisel steht und seinen Vordermann umfaßt. Die Mannschaften sind durch einen Gymnastikstab verbunden.

Kreisspiel

Wir stehen jeweils auf unserem Therapiekreisel und werfen uns verschiedene Gegenstände zu.

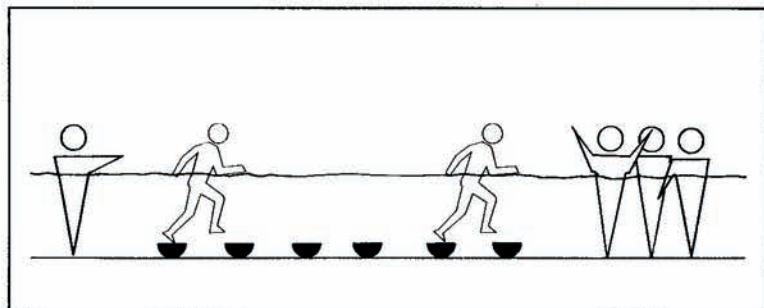
Atomspiel

Mehrere Therapiekreisel liegen auf dem Beckenboden verteilt. Alle Mitspieler schwimmen oder gehen im Becken herum. Auf den Ruf "Atom 3" müssen sich z.B. jeweils 3 Mitspieler auf einem Therapiekreisel vereinen.

6.3 Über Therapiekreisel fortbewegen

Gruppenwettlauf über Therapiekreisel

Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber und wechseln von der einen Seite zur anderen. Der nachfolgende Mitspieler darf erst starten, wenn der Vorgänger im Ziel ist.



Wir transportieren gleichzeitig Gegenstände wie Luftballons, Tischtennisbälle etc. evtl. durch pusten, stoßen, schieben. Hierbei bietet sich an, daß 2 Gruppen gegenüber stehen. Wir gehen rückwärts über die Therapiekreisel.

Der Therapiekreisel

Wechselt den Therapiekreisel!

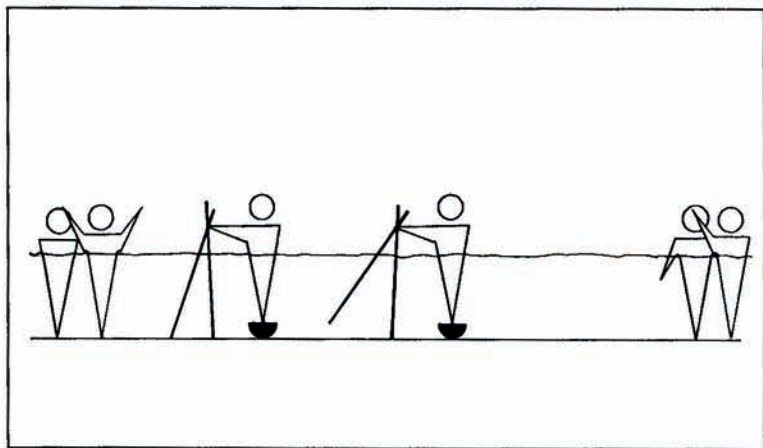
Die Spieler verteilen sich unregelmäßig im Schwimmbecken und stehen auf ihren Therapiekreiseln. Ein überzähliger Spieler in der Mitte des Beckens ruft: "Wechselt die Kreisel", worauf alle Spieler ihren Kreisel verlassen, um sich einen neuen Platz zu suchen. Auch der Mitspieler sucht mit, so daß ein anderer Spieler leer ausgeht.

6.4. Mit Therapiekreiseln fortbewegen

Mannschaftsspiel:

2 Mannschaften, die sich in je 2 Gruppen gegenüberstehen, versuchen mit Hilfe von 2 Gymnastikstangen mit einem bzw. zwei Therapiekreiseln eine bestimmte Strecke zu überwinden, um seinem Gegenüber die Hilfsmittel und den oder die Therapiekreisel zu übergeben.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst komplett gewechselt hat.



Wir versuchen gleichzeitig kleine Gegenstände zu transportieren.

7. Materialliste

Absperrband
Augenbinden
Bälle verschiedener Art
Bohnsensäckchen
Gymnastikreifen farbig (PVC)
Gymnastikstäbe/ Turnstäbe, farbig (PVC)
Luftballons, verschiedene Farben und Größen
Matten verschiedenster Art
Medizinbälle
Moosgummiringe/ Ringtennisringe
Murmeln
Plastikketten
Schwimmbretter
Schwimmsprossen
Schwimm- und Tauchreifen
Schwingseil
Springseile
Stand-up-Reifen
Tauchringe, farbig
Tauchsteine
Tauchteller
Tennisbälle
Therapiekreisel, möglichst farbig
Tischtennisbälle
Trainingshilfe
Wasserspielklötze
Ziehtau

Anmerkung: Jeder Mitspieler benötigt möglichst einen Therapiekreisel.



Hartmut Diederley

Schulleiter an der Schule für Körperbehinderte in Lübeck; zusätzlich tätig in der Aus- und Fortbildung in der Fachrichtung Körperbehindertenpädagogik; Lehrbeauftragter am HPI in Kiel.



Hans-Joachim Gallinat

Hauptamtlicher Studienleiter am Institut für Praxis und Theorie der Schule (IPTS); zuständig für die Aus- und Fortbildung in den Fachrichtungen Geistigbehinderten- und Körperbehindertenpädagogik mit dem Schwerpunkt Psychomotorik; Lehrbeauftragter am Heilpädagogischen Institut in Kiel.