



Katharina Köstler

Kindergarten- und Hortpädagogin, Montessoripädagogin, Motopädagogin, Motogeragogin, Kid-Fit-Fun Trainerin



ALLES WAS RÄDER HAT... - ROLLBRETT FÜR ALLE!

Das Spielen und Fahren mit Rollbrettern bietet für Kinder unzählige, lustvolle Erfahrungsmöglichkeiten. Es fördert motorische Basiskompetenzen wie die Gleichgewichtsfähigkeit, Bewegungsplanung und -steuerung und die Wahrnehmung des eigenen Körpers in Bewegung/in Ruhe/bei Beschleunigung/bei Bremsung. Alle Bewegungen erfordern das Halten von Balance. Jede Veränderung des Körperschwerpunkts wirkt sich auf das Fahrverhalten aus. Die eigene Körperposition muss immer wieder neu angepasst werden.

Das Dahinrollen und -fahren bedeutet immer auch ein gewisses Wagnis. Es lässt Emotionen spürbar werden, wie den Nervenkitzel, der bei hoher Geschwindigkeit oder dem Drehen mit dem Rollbrett entsteht. Der Fahrer/Die Fahrerin beeinflusst selbst die Geschwindigkeit und wählt den Weg, der gefahren wird. So definiert jede/r selbst den individuellen Schwierigkeitsgrad und lernt sich selbst einzuschätzen und Risiken zu kalkulieren.

Es findet aber auch ein Lernen durch Beobachtung und Austausch mit den anderen statt. Lösungen werden allein oder gemeinsam gefunden und so werden auch soziale Themen im Spiel bearbeitet.

BAU UND QUALITÄT DER ROLLBRETTER

Rollbretter gibt es in verschiedenen Bauweisen und Qualitäten. Zum Experimentieren für die Kleinsten reichen die bunten Kunststoffbretter. Durch die Griffe sind sie leicht zu tragen und man kann auch sehr einfach ein Seil daran befestigen. Auch rollen sie nicht so schnell. Bretter aus Holz mit guten Rollen sind aber durchaus ihr Geld wert und in jedem Fall eine gute Investition. Sie haben auch die entsprechende Tragkraft für zwei Kinder bzw. einen Erwachsenen. Ein Fingerschutz ist meiner Meinung nach nicht notwendig, denn auch er bietet keinen 100%igen Schutz vorm Einklemmen.

Wenn du dir selbst Rollbretter bauen möchtest

Rollen

→ Die Rollen sollten doppelt kugelgelagerte Rollen (sowohl Schwenklager als auch Radlager) sein (kein Walzenlager). Die handelsübliche Bezeichnung ist: Apparate-Lenkrollen mit Anschraubplatte, 50mm Durchmesser.

A8

B28

- Zu beziehen in Baumärkten oder über die Firma GESA 01/6173674, (<http://www.gesa.at/>). Dort haben diese Rollen die Bezeichnung ALR 50 P (für harte Böden).
- Dann musst du Dir dann noch die passenden Schrauben besorgen. Da hängt die Länge wieder davon ab, welche Dicke Du für das Brett verwendest.
- Rollen möglichst weit außen im Eck montieren, so, dass die Rollen sich unter dem Brett in alle Richtungen drehen können, ohne unter dem Brett hervorzukommen; ca. 7.5 cm von der Ecke entfernt (Mitte der Anschraubplatte).

Brett

- Robust und bewährt hat sich: Birkenperrholz, 18mm
- Die Schrauben dann max. 18mm lang, möglichst stark, so dass sie noch durch die Löcher der Anschraubplatten passen. Blechschrauben sind auch geeignet.
- Die Größe der Bretter ist individuell zu gestalten. Eher größere sind ca. 35x60cm, etwas kleinere 35x55. Die Ecken und Kanten musst du abrunden, bzw. fräßen.
- Wenn du noch Lust hast, dann versee die Bretter noch mit 4 Löchern (3,5 cm Durchmesser). Dadurch können die Kinder die Bretter mit Seilen verbinden. Erweitert die Spielmöglichkeit sehr.
- Am Schluss mit Sieglack 3x lackieren. Bitte immer vorher anschleifen.

SPIELFORMEN/SPIELIDEEN

KLEINKINDERALTER:

Bereits im Eltern-Kind-Turnen können die ganz jungen Kinder erste Erfahrungen mit dem Rollbrett sammeln. Die Eltern stehen dabei als Bezugs- und Vertrauensperson zur Verfügung und sollen die Kinder unterstützen bzw. ermuntern, sich selbst mit dem Brett zu bewegen. Die Kinder werden aus dem Krabbeln heraus das Rollbrett zuerst schieben. Sich draufsetzen oder drauflegen kommt meist erst später bzw. wird oft durch die Eltern angeboten. In diesem Alter ist es auch gut, den Kindern Bobby Cars oder andere Rutschfahrzeuge anzubieten, da sie sich auf dem Rollbrett noch nicht so wohl fühlen. Sie nehmen diese Fahrzeuge gern selbst mit, was ihnen auch gewisse Sicherheit gibt um sich auf die verschiedenen Stationen einzulassen. Bitte auf saubere Räder achten!!

Als reizvolle Stationen haben sich bewährt:

A8

B28



Tore zum Durchfahren



Tunnel aus Bank/Kasten und Matten



Zauberschnur zwischen Stangen spannen und drunter durchschlüpfen



An einem Seil entlangziehen (an Sprossenwand befestigen)



Sanfte Schräge (Bänke an Sprossenwand, glatte Matratzen drüberlegen)



Leichte Geländemodellierung (Sprungbretter unter Faltmatten)

IM KINDERGARTENALTER hat das Experimentieren ebenfalls noch einen sehr hohen Stellenwert. Allerdings geht es nicht nur mehr um die Fortbewegung an sich, die Kinder möchten Geschwindigkeit, Drehbewegung und den damit verbundenen Nervenkitzel erleben. Sie sind auch bereit, Regeln zu verstehen und umzusetzen. Das gelingt auch gut mit dem Erwerb eines Führerscheins für das Rollbrett. Wenn sich die Kinder auf dem Rollbrett sicher fühlen, ist es Zeit für einfache Spiele, die die Kinder auch schon ohne Rollbrett gespielt haben.

Anregungen beim Experimentieren:

Allein auf dem Rollbrett:

- Wie bewegt sich das Rollbrett?
- Wie kann ich mich darauf platzieren?

A8

B28

→ Wie komme ich am besten vom Fleck?

Zu zweit auf zwei Rollbrettern oder ein Rollbrett gemeinsam:

- Übereinander liegen
- Eine/r sitzt, eine/r steht
- Schieben/Ziehen
- Schleudern (Achtung! Platz!)

Experimentieren mit Zusatzmaterial

- Seile zum Ziehen
- Absperrband, Malerkrepp um Wege zu kleben
- Stangen, Hütchen
- Teppichfliesen



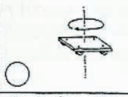



ROLLBRETTREGELN

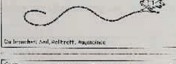
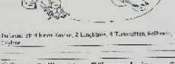
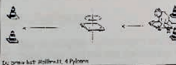


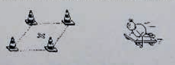
(können gut mit den Kindern erarbeitet werden, auch zeichnen lassen)

- Parken des Rollbrettes mit den Rädern nach oben (Parkplatz im Turnsaal einrichten, an einer Wand Parkplatzschild aufhängen!
- RB darf nicht allein fahren! (Auto fährt auch nicht ohne Fahrer/in!)
- RB nicht durch den Raum schießen (siehe vorige Regel! Gefahr für Achillessehnen!)
- Nirgendwo dagegen fahren, besonders nicht gegen andere Fahrer/innen! (keine Unfälle provozieren) Dagegen fahren ist nur in bestimmten Situationen erlaubt. (Station mit Weichboden)
- Nicht auf dem RB stehen! Erklärung: Das RB ist kein Skateboard. Der Unterschied ist, dass das Skateboard fixe Räder an einer Achse hat. Somit fährt es nur vor und zurück. Die Rollen beim RB drehen sich in alle Richtungen. Wenn man draufsteigt, kann es in jede Richtung davonfahren, ist somit unberechenbar.
- Achtung bei langen Haaren! Gut zusammenbinden oder Zopf flechten, wenn möglich auch mit einer Klammer hochstecken!
- Vorsicht auf die Finger, besonders beim Fahren in Bauchlage!

STATIONEN FÜR DEN ROLLBRETTFÜHRERSCHEIN

Die Stationen werden gemeinsam mit den Kindern aufgebaut. Dann folgt eine Übungsphase, in der die Stationen ausprobiert werden.

Rollbrett - Führerschein		
Rollbrett-Führerschein	Station Dunkelfahrt	Station Tunnelfahrt
Diese Übungen zum Rollbrett hast du erfolgreich geschafft:		
Ort: _____	Station Schleuderfahrt	Station Sicherheitsfahrt
Datum: _____		
Unterschrift: _____	Station Brems-Test	Station Kurvenfahrt
		

aus: Julia Bräcke, Lernzettel Sport II, Bewegung, Spielen Üben an ausgewählten Stationen	
Rollbrett - Führerschein	Rollbrett - Führerschein
Station: Dunkel-Fahrt	Station: Tunnel-Fahrt
Fahre mit verbundenen Augen Tore durch und anschließend in dem richtigen Ziel ein.	Drücke, drück dich in ein Tunnel, du fährst über ein zu bestimmten Fahren, du wirst zum Start zurück.
	
Die Strecke ist mit einem Maßband markiert.	Die Strecke ist 4 bis 6 Meter lang, 2 Längslinien, 4 Transversallinien, 1 Zielgerade.
Rollbrett - Führerschein	Rollbrett - Führerschein
Station: Schleuder-Fahrt	Station: Sicherheits-Fahrt
Fahre mit Schräglage auf der Rollbahn zur Straße macht die eine ganze Drehung, wir fahren dann wieder umdrehen.	Ziele, dass du vorher etwas transportieren kannst, ohne den Kopf auf dem Boden zu lassen, 1 Zielgerade der Strecke.
	
Die Strecke ist Rollbrett, 4 Füllhorn	Die Strecke ist Rollbrett, 2 Füllhorn
Rollbrett - Führerschein	Rollbrett - Führerschein
Station: Kurven-Fahrt	Station: Brems-Test
Ziele, dass du vorher mit dem Rollbrett um Kurven fahren kannst, ohne die Strecke hin und zurück.	Setze dich auf das Rollbrett auf einem Schwanz, an dem Hürchen musst du abbremsen, schaltest du es im Bremsfeld aus/fahren?
	
Die Strecke ist 6 Meter, Rollbrett	

BEWEGUNGSBAUSTELLEN (PARCOURS, GROSSFAHRZEUGE)

Im Sinne der Bewegungsbaustelle werden die Kinder angeregt, sich Stationen für das Fahren mit dem Rollbrett zu bauen (siehe auch Kleinkinder: Tunnel, Hügel, Tore, Seilbahn;) Mit Absperrbändern und Malerkrepp kann ein Labyrinth aufgeklebt oder gespannt werden. Mit Schachteln, Reissäckchen und anderen Kleinmaterialien werden Transportspiele ermöglicht.

Großfahrzeuge zu bauen stellt die Kinder vor eine weitere Herausforderung. Dazu können Matten, Stepbretter, Langbänke und Kastenteile verwendet werden. Seile zum Befestigen bereitlegen und beim Sichern und Festbinden eventuell helfen!

Wenn Fahrzeuge auf den Straßen fahren, müssen sie sich an Regeln halten – Verkehrserziehungsgarten anlegen!



A8

B28

SPIELE FÜR KINDERGARTENKINDER

■ Dirigent

Die Spieler/innen sind im Raum verteilt. Durch Rufen oder Handzeichen gibt der Dirigent/die Dirigentin die Fahrweise vor: vorwärts, rückwärts, links, rechts, zum Fenster, zur Tür, kreiseln,.... (Reaktionsspiel)

■ Feuer, Wasser, Sturm

Bei „Feuer“ berühren alle Kinder so schnell wie möglich die Fensterseite der Halle, bei „Wasser“ berühren alle die Wand mit der Türe, bei „Sturm“ fahren alle schnell zur Langbank und setzen sich drauf.

Varianten: Geschichte mit Signalwörtern erzählen, Fahrweise vorgeben

■ Versteinern

Die Art, wie auf dem RB gefahren wird, wird vorher festgelegt (im Liegen/im Sitzen). Der/Die Fänger/in darf an jedem Körperteil fangen/abschlagen. Erlöst wird durch Handschlag entweder von einem vorher bestimmten Erlöser/in oder von einem beliebigen Mitspieler/in. Während des Erlösens darf natürlich nicht gefangen werden.

■ Kluppenjagd

Jeder/Jede Teilnehmer/in erhält zwei bis drei Kluppen, die an der Kleidung befestigt werden. Ziel ist es, möglichst viele Kluppen zu erwischen, selbst aber möglichst wenig zu verlieren. Nach ein paar Minuten wird das Spiel unterbrochen und gezählt, wie viele Kluppen jede/r hat.

■ Fangen mit Wechsel

Ein/e Fänger/in beginnt, bei Abschlag wird gewechselt. (kein „Zurückgeben“)

■ Kegeln

Keulen aufstellen. Selbst Schwung holen und ohne weiteres Anschieben auf die Keulen zurollen (Arme anlegen).

Variante: Partner/in schiebt an.

■ Entspannung „Waschstraße“

Die Kinder sitzen in Gassenform einander mit ca. 1m Abstand gegenüber. Immer ein Kind wird auf dem RB liegend durch die Gasse geschoben und von den anderen Kindern mit Schwämmen „gewaschen“. Am Schluss auch trocken pusten!

A8**B28**

Im Volksschulalter haben die Kinder meist schon Erfahrungen mit RB gesammelt. Das Experimentieren rückt in den Hintergrund. Auch hier wollen die Kinder wieder Geschwindigkeit spüren, riskante Manöver ausprobieren und ihre Geschicklichkeit auf dem RB in Spielen umsetzen.

Kunststücke

auf dem Rollbrett fahren und gleichzeitig...

- 2 oder 3 Bälle rollen
- Einen Ball dribbeln
- Einen Luftballon in der Luft halten
- Mit einem Schläger (Tischtennis, Badminton,...) einen Ball hochspielen, prellen, weitertreiben,...
- Eierlauf (Löffel und Kunststoffeier oder Kartoffeln)
- Slalom vorwärts/rückwärts
- Einen Tischtennisball pusten

SPIELIDEEN FÜR VOLKSSCHULKINDER

■ Crashzone

Ein Weichboden wird an die Wand gelehnt (muss von 2 Personen gehalten werden). Die Kinder wählen selbst den Abstand und die Geschwindigkeit, mit der sie sich in den Weichboden prallen lassen. Sitzposition auf dem Rollbrett einnehmen!

■ Hüte abschießen

2 Gruppen spielen gegeneinander. Hütchen in 2 Farben werden aufgestellt. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugeteilt. Die Gruppe schießt so schnell wie möglich die Hütchen ihrer Farbe ab. Fortbewegung natürlich auf dem RB.

■ Rollbrettbasketball

Wie Basketball, statt dem Korb oben benutzt man 2 Mistkübel oder Wäschekörbe

■ Königsball am Rollbrett

2 Gruppen bilden und kennzeichnen. Pro Gruppe gibt es einen König/eine Königin, die auf einem Kasten sitzt. Ein Ball wird innerhalb der Gruppe zugespielt und der Name des Anspielpartners/der Anspielpartnerin muss genannt werden. Nach 5 richtigen Namen wird der Ball zur Königin/zum König geworfen. Waren die Namen richtig und die Königin/der König hat den Ball gefangen, erhält die Gruppe einen Punkt. Die zweite Gruppe versucht das natürlich zu verhindern, indem der Ball zwischendurch abgefangen wird.

A8**B28**

■ **Romeo und Julia**

Die Kinder sitzen im Kreis. 2 Kinder (Romeo und Julia) sitzen auf RB in der Mitte, die Augen sind geschlossen/verbunden. Romeo muss versuchen, Julia zu fangen. Wenn er „Julia!“ ruft, muss sie ihm mit „Julia!“ antworten. So hat Romeo eine Orientierungshilfe, Julia soll sich aber nicht fangen lassen! Der Kreis rundherum dient als „Sicherheitszaun“.

■ **Mister X (Scotland Yard)**

Alle Teilnehmer/innen sitzen mit geschlossenen Augen auf dem RB. Die Spielleitung geht herum und berührt ein Kind, das in dieser Runde Mr. X ist. Dieses Kind öffnet die Augen.

Alle anderen halten die Augen geschlossen. Die Jagd läuft geregelt ab: Die Spielleitung sagt an, wer abwechselnd an der Reihe ist, alle sind völlig still. Die Bewegungsfreiheit ist eingeschränkt. 1x Anschieben ist pro Zug erlaubt. Mr. X sucht einen günstigen Fluchtweg, die Polizist/innen hören zu und ziehen nach.

■ **Donner, Wetter, Blitz**

Ein/e Spieler/in steht auf der gegenüberliegenden Seite mit dem Rücken zur Gruppe. Er/Sie ruft „Donner, Wetter, Blitz!“ und dreht sich um. Wer sich nach dem Spruch noch bewegt, wird an die Startlinie zurückgeschickt. (Bremsübung!) Nicht diskutieren, ob bewegt oder nicht – Der/Die sich umdrehende Spieler/in entscheidet!

■ **Fernsteuerung**

1 RB pro Spielerpaar, eine/r ist Fahrer/in, der/die andere Mechaniker/in. Der/Die Mechaniker/in ist Lenker/in. Berührt er/sie die linke Schulter des Fahrers/der Fahrerin, so fährt diese/r eine 90° Linkskurve, berührt er/sie die rechte Schulter, eine 90° Rechtskurve. Beide Schultern berühren bedeutet bremsen! Der/Die Mechaniker/in muss Zusammenstöße mit anderen Fahrern/Fahrerinnen oder Gegenständen (Wänden) verhindern.

■ **Karussell**

Die Hälfte der Gruppe liegt bäuchlings auf dem RB, Handfassung, Kopf Richtung Kreismitte. Die anderen Mitspieler/innen fassen die Beine der Spieler/innen auf den RB (Beine abgewinkelt). Die äußeren Spieler/innen beginnen den Rollbrettkreis langsam in Bewegung zu versetzen. Sofort stoppen, wenn der Kreis reißt!

■ **Mensch ärgere dich nicht**

Spielplan und Figuren, Klebeband/Absperrband, Markierungshütchen; Pro Mannschaft wird eine Strecke markiert. Für jede Würfelzahl wird eine Fahrweise festgelegt. Der/die erste Spieler/in würfelt, die ganze Mannschaft muss die vorgegebene Strecke in der richtigen Fahrweise zurücklegen, dann darf auf dem Spielplan weitergezogen werden.

■ **Wer rollt am weitesten?**

TN liegen auf dem Rücken am RB. Mit den Händen oder Füßen von der Wand abstoßen.

A8**B28**

■ **Fischer, wie tief ist das Wasser? (Pendelspiel)**

Fischer gibt die Fahrweise an, mit der man hinüberkommen kann. Wer gefangen wurde, wird zum Helfer/zur Helferin des Fischers.

■ **Paarfangen**

(zu zweit ein RB, eine/r sitzt, eine/r schiebt) Ein Paar wird als Fänger gekennzeichnet. Nur der/die Fahrer/in darf abschlagen! Wer abgeschlagen ist, wird neue/r Fänger/in. Die Spielleitung sagt Fahrerwechsel an.

■ **Haltet das Feld sauber**

Bierdeckel/Bälle/Reissäckchen werden im Raum verteilt. Zwei Mannschaften bilden. Auf „Los!“ versucht jede Mannschaft, ihre Seite des Spielfeldes sauber zu bekommen. Nach einer bestimmten Zeit wird gestoppt und gezählt, wie viele Gegenstände sich in den Spielfeldhälften befinden.

■ **Schwarz – Weiß**

Die Spieler/innen sitzen auf den RB und stellen sich an der Mittellinie in einer Gasse auf, so dass sich die Fingerspitzen gerade noch berühren. Auf das Kommando „schwarz“ der Spielleitung fliehen alle „Schwarzen“ zur Hallenwand auf ihrer Seite. Die „Weißen“ versuchen zu fangen. Beim Kommando „weiß“ natürlich umgekehrt. Jede/r erfolgreiche Fänger/in bekommt einen Punkt.

Variationen:

- Rücken an Rücken starten
- Fahrweise wird vorgegeben
- Geschichte mit Signalwörtern (schwarz/weiß, Schnee, Rauchfangkehrer) erzählen
- Rechenaufgabe stellen (eine Seite ist gerade, die andere ungerade)
- Schere, Stein, Papier – Verlierer muss flüchten

■ **Staffeln**

- Seilbahnstaffel: für jede Mannschaft wird ein Seil an eine Sprossenwand geknotet
- Transportstaffel (Bälle, Schachteln,...) auf die andere Seite bringen
- Puzzlestaffel: Immer ein Stein darf mitgenommen werden, passt er nicht, muss er wieder zurückgebracht werden
- Memorystaffel: Am Ende der Strecke liegt ein Memoryspiel. Immer nur 2 Karten umdrehen! Paare mit zur Gruppe nehmen
- Vielseitigkeitsstaffel: Jede/r Fahrer/in fährt 4x (Bauchlage, rückwärts, knieend, rollern) Nur bei kleinen Gruppen!

LITERATUR

Lange, Anja: Erfolgreiche Spiele für Rollen, Gleiten und Fahren.

Bracke, Julia: Lernzirkel Sport Band 2, Bewegen, Spielen, Üben an ausgewählten Stationen.

Köckenberger, Helmut: Rollbrett, Pedalo und Co.