6.1.4 Auge-Hand-Koordination

Die sensorische Integration von Wahrnehmungen und Bewegung ist ein Wechselspiel, von dem ein großer Teil unserer Handlungsfähigkeiten für den Alltag abhängt. Wir lernen das Begreifen durch das Greifen und wir greifen erst einmal das, was wir sehen. So ist die Auge-Hand-Koordination auch für eine Kulturtechnik wie Schreiben unerlässlich.

■ Tuch-Jonglage: Hierfür werden farbige Chiffontücher benötigt, die einerseits eine optisch reizvolle Wirkung entfalten und andererseits so langsam fliegen, dass ein größerer Zeitraum für die Bewegungskoordination entsteht, als dies bei Jonglierbällen der Fall ist.

Nachdem in verschiedenen Laufspielen die Schwebeeigenschaft des Tuches erfahren wurde, ist es Zeit für den "Gespenstergriff", bei dem ein Tuch in der Mitte gegriffen wird. In wenigen Schritten kann die Drei-Tuch-Jonglage gelingen:

- Einzeltuch hochwerfen und mit der gleichen Hand fangen.
- Einzeltuch schräg vor der Brust hochwerfen und mit der anderen Hand von oben fangen ("krallen").



- Dito mit der anderen Hand.
- In der Zeit, in der das Tuch fliegt, können "Kunststücke" gemacht werden.
- Zwei Tücher werden jeweils in einer Hand gehalten. Das erste Tuch wird wie beschrieben geworfen und das zweite folgt, wenn das erste an seinem höchsten Punkt ist. Die Tücher werden jeweils von der anderen Hand von oben "gekrallt".
- Drei Tücher: In einer Hand wird ein zweites Tuch gehalten, mit dem die Bewegung beginnt. Wenn das erste Tuch oben ist, wird das zweite mit der anderen Hand geworfen.
 - Die Hand, die das zweite Tuch geworfen hat, fängt das erste Tuch.

Ist das zweite Tuch oben, wird das dritte Tuch (auf der Bahn des ersten Tuches) geworfen usw.

Variation:

Partnerjonglage: Zwei Personen stehen mit insgesamt drei Tüchern nebeneinander und nur die Außenhände jonglieren.

Die Flugkurve der Tücher bleibt wie oben: Hoch diagonal vor den Partnern, runter senkrecht.

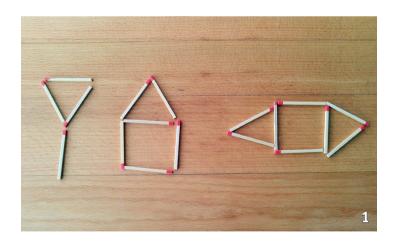


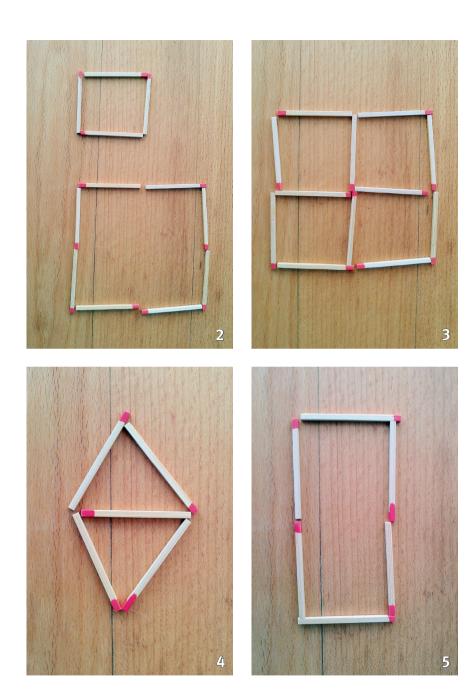
Streichholzspiele: Jeder TN bekommt eine der Aufgabe entsprechende Anzahl von Streichhölzern. Für das nachfolgende Beispiel werden 12 Streichhölzer benötigt:

Es besteht aus folgenden Aufgaben:

- Lege aus vier/sechs/acht Hölzer Figuren! (1)
- Lege aus vier/acht Hölzern ein Quadrat! (2)
- Lege aus 12 Hölzern 5 Quadrate! (3)
- Lege aus 5 Hölzern zwei Dreiecke! (4)
- Wie viele Hölzer benötigst Du mindestens für ein Rechteck, das kein Quadrat sein soll? (5)

Für diese im Schwierigkeitsgrad leicht differenzierbaren Legespiele gibt es unzählige Vorlagen (z.B. Picon; Malett, 2003). Auch im Internet lassen sich viele Beispiele finden.





■ Zielwurf: Ein im Rahmen der Veränderung unserer Lebenswelt offensichtlich vernachlässigter Bewegungsbereich ist der Zielwurf. Wohin sollen Kinder die Steine auch schmeißen? Eine Folge davon ist sicherlich, dass Kinder in entsprechenden Testergebnissen (z. B. Zielwurf auf eine rote Scheibe mit einem Durchmesser von 40 cm aus 4m Entfernung, wie beim Test MOT 4–6 gefordert) sehr deutlich hinter den Erwartungen zurückbleiben.

Eine Kleingruppe vereinbart ein Ziel in erreichbarer Entfernung, das nun alle TN mit einem Tennisball etc. zu treffen versuchen. Daraufhin nehmen sie sich ein nächstes Ziel vor usw. Zum Schluss ist das gemeinsame Ziel die Aufbewahrungstonne.

In diesen Bereich gehören viele Zielspiele wie Dart, Frisbee, Dosen- oder Ringewerfen, u.a.m.



Der Gongmann – ein attraktives Wurfziel im Außengelände

Hugo Kükelhaus (1982) hat als eine seiner "Stationen zur Entfaltung der Sinne" diese Idee noch erweitert. Am Querbalken eines etwa in 5 m Entfernung von einem mit Kies belegten Spazierweg stehenden Tores sind eine ganze Reihe unterschiedlich großer und nach der Größe sortierter Blechdeckel befestigt. Im Idealfall sind diese so gestimmt, dass eine Werferin mit Übung durch Steintreffer eine Melodie spielen kann …



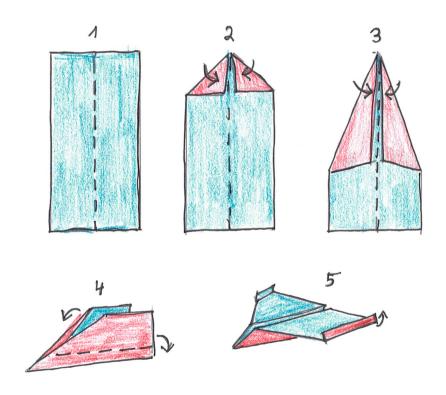
- Pass auf!: Durch einen Schlauch, eine Röhre etc. wird eine Murmel auf den Boden rollen gelassen. Die TN versuchen, die Murmel unmittelbar nach Verlassen der Röhre zu fangen. Diese Aufgabe kann in geeigneter Weise mit dem Bau einer Murmelbahn verbunden werden, die mit den unterschiedlichsten Materialien und in unterschiedlichen Größen erfolgen kann¹7.
 - Das bekannte Gesellschaftsspiel "Spitz pass auf" fördert auf kleinem Raum Aufmerksamkeit, Konzentration und die Auge-Hand-Koordination.

¹⁷ Viele Anregungen zum Bau von Murmelbahnen finden sich in Beins, H. J.; Klee, T.: Bauen ist lustvolles Lernen, Borgmann 2014

■ Falt-, Schneide- und Handschattenspiele

Faltspiele: Wer hat nicht gerne als Kind Papierflieger gebaut? Von der einfachen "Schwalbe" bis zur komplexen "Concorde" gibt es unzählige Vorlagen (z. B. im Internet) und für Eigenkonstruktionen besteht ein großer Freiraum. Die Verbindung von feinmotorischer Herstellung und grobmotorischem Ausprobieren macht dieses Thema für jede Spielpause und Bewegungsförderung interessant.

Insbesondere aber die Möglichkeit zu experimenteller Veränderung der Flugeigenschaften (z.B. durch Steuerklappen, durch Verstärkung der "Nase", Veränderung der Flügelform usw.) bietet Raum für Forscher.



Faltanleitung für einen einfachen Papierflieger