

# VORSCHULTISCHTENNIS Home-Tischtennis

... bis zum 3. Lebensjahr

SCHULBRIEF 1  
an  
Eltern und  
Krippen-Leiter



## Das Ping-Pong-Abenteuer

Zu all den schönen Spielsachen der Kinderstube gehört der Pingpong-Ball

Er betört durch die Melodien seiner rhythmischen Sprünge

Er fasziniert bei seinen Bewegungen durch Purzelbäume und Tänze

Seine Flüge sind atemberaubend. Er ist leichtfüßig, keck, mutig

Kinder stehen gerne auf „Du und Du“ mit dem wilden Ausreißer

Mit Fangbehälter, Stöcken, Klatschen und Transportern gehen Ballpioniere

dem Spielgefährten auf die Spur.

**Im Mutterleib erlebt man ...**

Herzschlag, Bewegungen, Erregungen kommunizierend mit der Mutter. - So die „Ur-Erfahrung“ von Klang, Rhythmus, Stress.

- Es erfährt im Kokon den Pulsschlag und die Rhythmik von Bewegungen ... quasi als Ur-Erlebnis des Lebens.
- Es nimmt indirekt die bewegte Außenwelt wahr, wenn es mit Händen und Füßen reagiert ... den Schwingungen im Mutterleib entgegen.
- Es erfährt bewegten Pulsschlag des Mutterherzens angesichts außergewöhnlicher Ereignisse ... anders als den Takt des Alltags.
- Berührungen, Bewegung und die Töne des Herzschlags - wie erfahren - geleiten den Neugeborenen bei seinen Eroberungen der Welt.



*Träume vom Paradies*

**1. Lebensjahr**

Im 1. Jahr formen sich beim Kleinkind die Beziehungen zu Dingen, Menschen, Räumlichkeiten sowie das Bewusstsein von sich selbst vornehmlich im heimischen Umfeld. Nach der Geburt richtet sich das Wahrnehmungsverhalten des Kleinkindes auf das Umfeld hin aus. Das Neugeborene erfährt sich - noch immer - „eins“ mit seinem Umfeld.



Bei „Rückschlägen“ nimmt es widrige Ereignisse als „anders“ wahr, quasi als „eine Gegenwelt“. Es wird „böse“ - weint, wenn ihm weh getan wird - wenn es sich stößt.

*Neugierige Begrüßung*

Wie gestaltet sich die „Gegenwelt“ des neuen Erdenbürger?

Im Alter von 0 bis 6 Jahren werden Bildungserlebnisse von Kleinkinder vor allem durch Verhaltensäußerungen und durch verbale und emotionale Artikulationen erfassbar.

**Das Kleinkind „antwortet“ mit Augen / Ohren / Händen ..**

auf Einwirkungen von außen in Form von „Gegenbewegungen“ mit Augen, Kopfbewegungen, Strecken der Arme, Lachen.

- „La-la“ auf akustische Reize und Rhythmen (siehe Rassel, Klatschen)
- „Gebaren“ auf visuelle Reize und Eindrücke (siehe Mobile, Schaukeln)
- „Kuscheln“ bei taktilen Reize (siehe Plüschtiere, Streicheln)



## Spiele mit dem Tischtennisball

### Komm, spiele mit !

Bruder Pingpong ist ein neugieriger Geselle. Aber er richtet kein Unheil an, wenn er sich kopfüber in den Glasschrank stürzt. Er schnuppert hie und da herum und verkriecht sich in Pantoffeln und Blumenvasen, wenn er anderen einen Schabernack spielen will.

Frech jagt er über Tisch und Stühle und versteckt sich gern in unwegsame Winkeln. Just dann, wenn man ihn fassen will ist er wenig anhänglich. Aber er kommt immer wieder zurück, wenn man ihn von sich stößt. Dass der kleine Ausreißer zuweilen seine eigenen Wege geht, soll man ihm nicht verübeln. Hochnäsig macht er den jungen Erdenbürger darauf aufmerksam, dass es außerhalb des Kinderbettes noch eine andere Welt gibt.



### Frühe Pingpong-Erlebnisse ...

- Klänge des „Spring-ins-Feld“ sichten den Raum
- „Rühren der Eier“ in der Schüssel macht Musik
- „Rollen des Balles“ schafft Verbindungen zu anderen
- „Pusten des Balles“ im Reif erfordert Atemkraft



*Bälle sind „wie Schwimmen im Meer“*

*In der Spielkiste darf der Pingpong-Ball nicht fehlen.*

### Ohr, Auge, Hand werden geweckt ...

Lässt man am Kinderbett einen Tischtennisball zu Boden fallen - „dupp, dupp, dupp...“ - so entrückt die Pingpong-Melodie der Ballsprünge das greinende Kind in eine friedliche Welt der Harmonie wie es sie aus Urzeiten kennt.

Das Wiegenkind horcht auf, reckt sich zum Ball hin und begleitet lallend das Geschehen - „Ah!“ Es jauchzt und genießt das Gefühl Großes in Bewegung gebracht zu haben.

### Erstes Greifen gestaltet sich ...

Legt man ins Kinderbett einen Pingpong-Ball - das Kleinkind greift unwillkürlich nach dem nachbarlichen Gesellen -, so flüchtet der leichtfüßige Gefährte flugs bei der geringsten Berührung. Er kommt ins Rollen, fällt aus dem Bett und beginnt lustig zu springen.

Das tönende Feedback – so er zu Boden fällt - signalisiert den Erfolg der Anstrengungen. Der streunende Wegelagerer macht das Umfeld lebendig.- „Tipp – Tipp – Tapp ...“

Es jauchzt und genießt das Gefühl „Ich kann ...“  
Es erfährt sich selbst als machtvoll und Schöpfer des Geschehens.

**In den ersten 6 Monaten ...**

bilden sich das räumliche Sehen, die Wahrnehmung rhythmischer Klänge, das Einfühlen in die Lebensumstände des neuen Umfelds gezielt aus.

Mit Aug und Ohr, Händen und Füßen sichtet der Neugeborene seine Welt.

- Er „fixiert“ Dinge und Bewegungen im Raum des näheren Umfelds
- Er „erhebt sich“ zum Sitz und Stand
- Er „bewegt sich“ vom Krabbeln hin zum Gehen und Lauf
- Er „begreift“ die Gegenstände, denen er begegnet.

Das so genannte „Ur-Vertrauen“ schafft soziale Bindungsfähigkeit fürs Leben.

**Vernetzungen der Reizwelt ...**

Die Gehirnbahnen verknüpfen sich im Hinblick auf die Reize der besonderen Umwelt. Das Kleinkind ortet und verarbeitet die akustischen, visuellen, taktilen Herausforderungen.

Er „erfährt“ sich und das Leben durch Lernen im Experimentieren

*Schmecken**Hören**Sehen – Begreifen***Reizimpulse seitens von Eltern ...**

fördern Entwicklung und Wohlempfindung.

So durch *Spielsachen* – u. a. bewege, klangvolle, kuschelige Reize.

*Tast - Spielsachen**Greif - Spielzeug**Mobileschmuck*

So auch durch *kindliche Kommunikationsformen* ...

„Sprachmelodien – Klatschen“ ... „Kopfnicken – Gebärden“ ... „Streicheln – Schaukeln“

**Was das Kleinkinder hört, sieht, fühlt, in den Händen hält ..**

ist stets ein Teil seines Selbst. Noch fühlt es sich – wie im Mutterleib - „eins“ mit sich und der Welt.

„*Begreifen* d“ versucht es - sich und sein Reich zu finden.

- Es will sich die unbekanntes Dinge vertraut machen.
- Es will deren Gesetzmäßigkeiten entdecken.
- Es will sich und Welt verstehen.

## Spiele im Krippenalter

### Pingpong lockt ...

Gibt man dem Akteur eine handliche Schüssel und ein, zwei Bälle, so experimentiert der junge Künstler auf seine Weise und macht sich neugierig vertraut mit den Dingen.



„Komm mit!“ weist der Pingpong-Ball den Weg.

- „Husch -husch“ saust er durch Stuben und Gänge
- „Hopp-hopp“ die Treppe hinunter
- „Blubb“ streckt er sich auf dem Teppich und wartet, dass er eingeholt werde.

*Geräusche, Töne, Melodien... Kenne ich das nicht schon?*



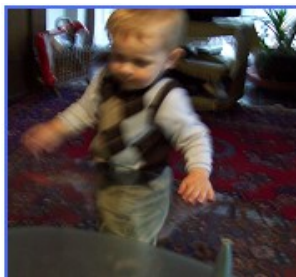
„Tipp – tipp - tipp“ setzt der Ball seine melodische Spur zu den Dingen im Raum.

Pingpong klopft an Stühlen, Tischen, Schränken und erklärt seinem Herrn wie hart die Dinge.

Es ermutigt den Vierfüßler, die Verfolgung aufzunehmen

### Mit dem Ball auf „Du und Du“ ...

Erste Greifhandlungen setzen den Pingpong-Ball in Bewegung. Purzelt der Ball weg, sucht er den Abtrünnigen in Bann zu nehmen. Was sich bewegt zu traktieren und zu studieren ist die Art der Sichtung der Welt im Krabbelalter.



- „Ja, ich kann!“ weiße Mäuse jagen
- „Bälle“ tanzen lassen und die Ball mit Kai teilen
- „La, la!“- schaukelt die Pingpong-Beute.



## 7. - 9. Monat

### Im Krabbelalter entwickeln sich ...

angeborene Reflexe zu zielgerichteten Handlungen und Bewegungsmuster. Bälle werden zu Gefährten auf der Abenteuerreise in die Welt.

Das Krabbelkind schafft sich seine eigene Welt. Es „spricht“ und „handelt“ mit den Dingen, als seien sie Teile von ihm. Es erlebt die Welt als „Märchenwelt“ und sich als „Prinzen“.



„Das da bin Ich“



### Die Spielwelt der Kids unterscheidet nicht zwischen ...

den Dinge so sie sich ähneln. Alle Sachen gelten ihm gleichviel. Sie sind Teil ihres Selbst.

Im frühen Kita-Alter experimentieren die Kids mit den Gegenständen und besonders mit dem Ball. „Auf gutes Gelingen!“

Spielsachen sind Herausforderungen sich zu beweisen. Zuhause will man den Gäste seine Künste zeigen. In Kita-Gruppen misst man sich neben den Anderen im Spiel.

### Im Laufalter „begreift“ man sich ...

als Herr der Dinge. Mit dem Sich- Aufrichten in den Stand – nach etwa 1 Jahr – erweitert sich das Blickfeld und das Laufkind sucht „sich und die Welt“ zu erkunden. Dabei begutachtet es alles.

- „Lernend“ geht er den Dingen auf den Grund
- „Hantierend“ erkundet er den Gebrauch von Gegenständen - tastend, klopfend, schlagend, werfend
- „Schauend“ betrachtet er alles was sich bewegt. So das Tun der Großen

## 2. Lebensjahr

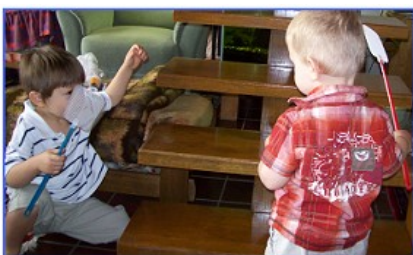
### In Krippen-Gruppe erweitert ...

der Zweijährige sein sozialen Beziehungen. Man richten sich mehr an Anderen aus. Man versteht sich zunehmend als eigene Person. Diese gestaltet sich in „Abgrenzung“ des eigenen Ichs zum Anderen.

Wenn Krippen-Kinder zusammen spielen - rivalisierend „nebeneinander“ - gilt es sich zu beweisen, wer im Getümmel die Oberhand behält.

Wenn Kids streiten - „Das ist mein Ball!“ - konkurrieren sie um die Gunst „Herr Hähnlein, guck!“

Kids wischen 2. und 3. Lebensjahr probieren ihre Kräfte aus. Sie verwandeln verwandeln sich und die Dinge im „Spiel“.



### Allmacht-Fantasien ...

- Man verlängert seinen Arm durch Stock und Greifgeräten.
- Man erweitert seine Handfläche durch Teller und Schüsseln.
- Man beschleunigt seinen Körper durch Räder
- Man mach den Bällen Beine durch Schläger und Rutschen
- Man vervielfältigt sich durch Mitstreiter in der Gruppe

## Balkunst und Gerätespiele

### Der Spring-ins-Feld verführt zu Ausflügen ins Revier ...

Die Dinge in Bewegung zu setzen, mit ihnen zu spielen ist die Art der Welteroberung der Kids. Bälle sind lebendige Spielgefährten – „Ja, das bin ich!“



Fliegenklatsche, Besen, Stock und Küchengeräte aller Art sind nur Diener zum Ziel.



Schüsseln, Tellern, Bechern sind willkommene Helfen beim Einfangen der Bälle.



Tische, Stühle, Treppen, Wände und Zauberteppiche sind Stätten der Auseinandersetzung.

### “P i n g - P o n g“ ist Lotse und Spielgefährte im Spiel ...

- Mit der Fliegenklatsche jagt man den Ball „Fiffi“.
- Im „Hopp-Hopp!“ lässt man sein „Pferdchen“ - den Ball - über die Treppen springen.
- Man lässt Bälle springen, tanzen, rotieren zielgerichtet zum Partner - gegen die Wand.
- Mit Bechern, Schüsseln, Tellern domestiziert man den „Wildling“ - den Ball in der Bewegung - und lässt ihn auf Tisch und Boden Tanzen und springen
- Auf „kuschelige Gründen“ - Teppichen, Pappbechern, Polsterschläger – fühlt sich der quirlige Tischtennisball wohl.

## Frühe Ballschule

**LERNEN** heißt Welt und Dinge erfahren, etwas begreifen, sich bewegen

### Im Laufe der ersten 3 Lebensjahre entfalten sich entscheidender Weise fürs Leben

- Eigenschaften der Sinneswahrnehmung von Raum, Dingwelt, Bewegungen
- Fähigkeiten der Beziehung zu sich selbst und den Mitmenschen
- Fertigkeiten von Bewegungs- und Handlungsmuster

### Vorerst bis zum 3. Lebensjahr lernt das Kleinkind sein Zuhause kennen

- Es nimmt neugierig sein Umfeld wahr. So vornehmlich in Bildern, Rhythmen, Berührungen
- Es lernt die Dinge zu erfassen und begreift die Dinge, die ihm begegnen
- Es sichtet die neue Welt und richtet sich darin ein durch experimentierendes Spielen

### Ab 9. Monat erobert sich das Krippen-Kind die Welt im handelnden Spiel

- Bewegungen werden willentlich durch Auge und Hand geplant und gesteuert
- Körpergefühle und Geistesentwicklung vernetzen sich
- Ergreifen und Festhalten gestalten mit dem Sich-Aufrichten zum Gang

### Nach dem 1. Geburtstag gestaltet sich die eigene Lebensbewältigung

Körperwachstum und aufrechte Haltung prägen die Großmotorik

- Fortbewegung, Bewegungsmuster, Gerätehandhabung bilden sich aus
- Bewegungsabläufe, Handlungsmuster, Spielverhalten festigen sich
- Wiederholungen komplexer Verbindungen zielgerichteten Handelns speichern sich

Mit Ausreifung des Nerv-Wahrnehmungssystems strukturieren sich Varianten des Handelns

- Greifen-Fangen-Halten-Werfen in vielfältigen Formen.
- „Begreifen“ von Sachen und Bewegungen in plastischen Strukturen
- Koordination von Körperbewegung und Feinmotorik im Zusammenspiel
- Differenzierung von agierendem und reagierendem Verhalten

### Zum 2. Geburtstag sind großteils ausgereift und verfügbar

- Gleichgewichtssinn
- Koordinationsvermögen
- Steuerung des Handelns
- räumlich-zeitliche Gestaltung des Bewegungsvollzugs

### Nach dem 2. Geburtstag erweitert sich im kognitiven Bereich das räumliche Umfeld ...

- Vielseitige Handhabung von Geräten erweitern die Handlungsmöglichkeiten.
- Neue Freunde gestalten das Sozialgefüge mit und Spielfreunde stärken das Selbstgefühl.
- Heranwachsende schauen sich ab was die Großen tun und schaffen sich Vorbilder
- Steuerung des Bewegungsspiels, Gesetzmäßigkeiten des Handelns, Freude am Erfolg werden bewusst erlebt.
- In Nachahme-Spielen, Sprachgeschichten und Rollenspielen erlebt man sich und seine Stellung in der Gruppe.

**Mit 3 Jahren beginnt der Ablöseprozess von Kinderstube und Eltern.**





# Praxishinweise

## Eigenschaften, die ein Ballkünstler haben muss ...

entwickeln sich grundlegend im Alter von 1. bis 3. Lebensjahr

- räumliches Sehen, Wahrnehmung von rhythmischen Klängen und Gefühle für Bewegungen
- Reaktionsvermögen, Konzentrationsvermögen, Gefühl für Ball- und Bewegungsverhalten
- Blickkontakt und Gleichgewichtssinn, Haltungskontrolle, Bewegungs- und Handlungsmuster, Freude am Gelingen, Mut zur Selbstbehauptung



## Medien und Hilfsmittel

### Gymnastikball

- leicht und bunt = gut sichtbar, leicht zu handhaben, Klangrhythmus „bumm – bumm ..“
- + So für Wahrnehmung, Bewegungs- und Handlungsmuster betonter Körperarbeit effektiv

### Tischtennisball

- gelb und weiß = gute Abgrenzung zum Raum  
groß und klein Klangrhythmus „ping – pong“  
„tipp, tipp, tipp ...“

+ So für Speicherung von 2er / 3er Rhythmen des schnellen Ball- und Bewegungsspiel einladend



- niedrig bis hüfthoch  
hart und stabil

- Tisch**  
= gute Raum- und Spielorientierung  
Stellungs- und Bewegungshilfe

### Mitspieler

Eltern, Partner

- = Belastungs- und Erfolgssteuerung  
Pausieren und Wechsel

+ So bei Wahl der Spielinhalte, der Variationen des Spiels, Stellungs- und Laufanforderungen



- Hände, Stäbe, Fliegenklatsche  
Küchengeräte  
Becher, Teller, Schüssel, Karton

- Spielgeräte**  
= Varianten „Tischtennisschlägers“  
= gute Ballkontrolle bei Pappmaterial

### Hilfsmittel

- Wand, Reifen, Backbrett  
Holzklotz als ...

- = Spielraum- und Zeiteingrenzung  
Netz-, Tor-, Wandabgrenzung

+ Unterlage für „Brücken“- „Berg“- „Tal“- „Hang“- Bildung. Erstellung von schräger „Playback-Wand“

## Literatur

Werner Heissig: **TISCHTENNIS** KIDS & KITA



Band 1 „**Kleine Spiele**“

Kids spielen Pingpong  
147 Bilder 27 Grafiken  
103 Seite

Band 2 „**Kita-Tischtennis**“

Spiele mit dem Tischtennisball  
183 Bilder 2 Grafiken  
105 Seiten

Band 3 „**Praxis Cards**“

Kindertraining  
229 Bilder  
119 Seiten