

II. Schlosstest der koordinativen/ motorischen Fähigkeiten

„Der Schlosstest“ von Hans-Jochen Gallinat und Achim Rix dient der Diagnostik der Gesamtkörperkoordination bei vier- bis sechsjährigen Kindern (gfs. auch 6-9-jährigen), mit dem Ziel, psychomotorische Entwicklungsförderung zu planen.

Beim Schlosstest hat das Kind verschiedenste Aufgabenstellungen zur Überprüfung der Körperkoordination auszuführen. Das Verfahren ist in eine Rahmenhandlung eingebettet (Kind ist König/Königin in einem Schloss). Der Testleiter erfasst während oder nach jeder Aufgabe das gezeigte Verhalten.

Dieser Test wurde auf Grund seiner Komplexität und der zeitlichen Vorgabe verkürzt und verändert.

Im veränderten Test werden folgende Aufgaben durchgeführt

- (1) Statische Gesamtkörperkoordination:** Halten am Rollbrett, auf den Knien, mit verschränkten Armen vor der Brust (*König/in fährt in der Kutsche*).
- (2) Statische Gesamtkörperkoordination:** Sich im Stand auf dem Therapiekreisel halten; (mit Armbewegungen, mit Kopfbewegungen, mit geschlossenen Augen) (*König/in probiert den Thron aus*).
- (3) Dynamische Gesamtkörperkoordination:** Gehen im Zehenfersengang; (vorwärts und rückwärts) (*König/in balanciert auf dem Weg und über die Schlossmauer*).
- (4) Dynamische Ganzkörperkoordination:** Springen 1 beidbeinig über Schaumstoffquader, auf einem Bein hüpfen; (*König/in springt über die Schlossmauer, um die Maus "Susi" zu treffen*).
- (5) Dynamische Gesamtkörperkoordination:** Beidbeiniges Springen 2 von erhöhter Fläche; (*König/in springt von einem Berg*).
- (6) Statische Gesamtkörperkoordination:** Einbeinstand; (*König/in führt "Susi" Kunststücke vor*).
- (7) Statische Gesamtkörperkoordination:** Rumpfbeuge: Kind versucht mit den Händen bei durchgestreckten Beinen den Boden zu erreichen bei gestreckten (*König/verabschiedet und verbeugt sich vor „Susi“*).
- (8) Dynamische Gesamtkörperkoordination:** Laufen mit Simultanhandlung (*König/in spielt mit "Susi" Fangen*).

Ergebnisse der Pilotphase

Stichprobe

19 Kinder wurden im Rahmen der Pilotphase mit dem Schlosstest auf ihre motorischen und koordinativen Fähigkeiten hin getestet. Die Kinder sind zwischen 6 und 9 Jahre alt, neun sind Buben, zehn sind Mädchen, zwei davon gehen in einen Sportverein, 17 nicht.

Motorischer Test

Im motorischen Test wird versucht Informationen zur statischen und dynamischen Gesamtkörperkoordination der Kinder zu erhalten.

Im Turnsaal werden die einzelnen Stationen des Tests aufgebaut. Jede Station wird von einer Trainerin betreut, die die Ergebnisse in ein Testprotokoll einträgt.

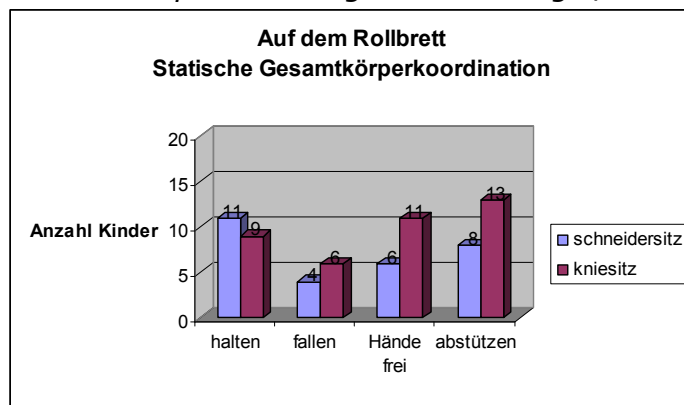
Die Kinder gehen einzeln von Station zu Station und haben genug Zeit ohne Druck die Aufgaben in einer spielerischen Rahmenhandlung zu erledigen.

Statische Gesamtkörperkoordination

1. Auf dem Rollbrett

Die Kinder sollen sich zuerst im Schneidersitz, dann im Kniesitz, jeweils mindestens 10 Sekunden lang auf dem Rollbrett halten, während die Trainer/innen das Rollbrett bewegen. Die Kinder sollen dabei versuchen, die Hände vor der Brust zu verschränken.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König fährt in der Kutsche“.

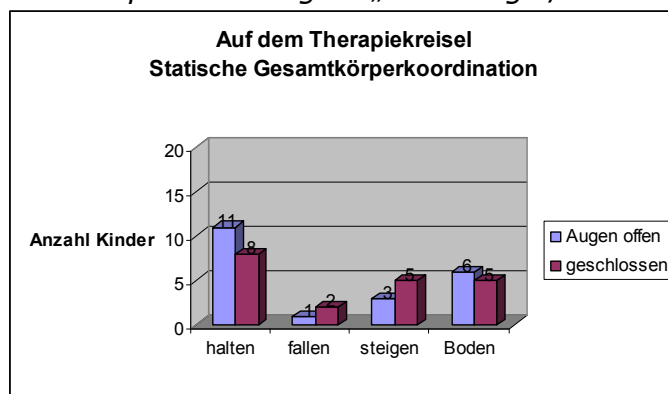


Beobachtet wird, ob sich die Kinder über mindestens 10 Sekunden auf dem Rollbrett halten können oder vor der Zeit absteigen oder herunterfallen, ob sie sich dabei anhalten oder abstützen müssen oder die Hände frei lassen können.

2. Auf dem Therapiekreisel

Die Kinder sollen sich im Stand, zuerst mit offenen, dann mit geschlossenen Augen, mindestens 10 Sekunden lang auf dem Therapiekreisel halten.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König probiert den Thron aus“.

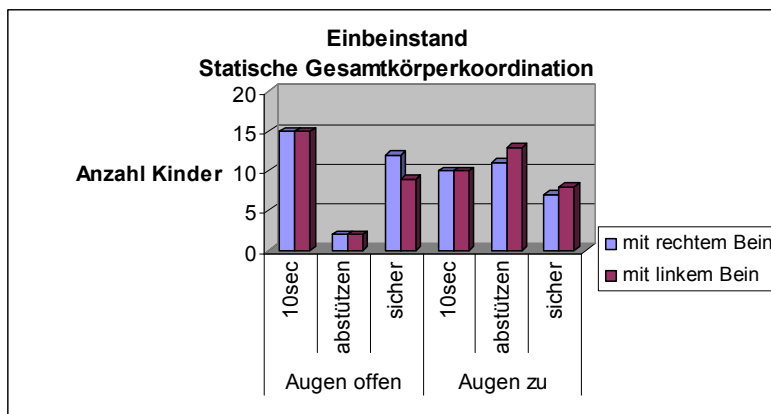


Beobachtet wird, ob sich die Kinder über mindestens 10 Sekunden auf dem Therapiekreisel halten können oder vor der Zeit absteigen oder herunterfallen, ob sich der Therapiekreisel dabei in Balance befindet oder mit den Kanten den Boden berührt.

3. Einbeinstand

Die Kinder stehen jeweils mindestens 10 Sekunden lang, zuerst mit offenen, dann mit geschlossenen Augen, einmal auf dem rechten, dann auf dem linken Bein.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König führt der Maus "Susi" Kunststücke vor“.

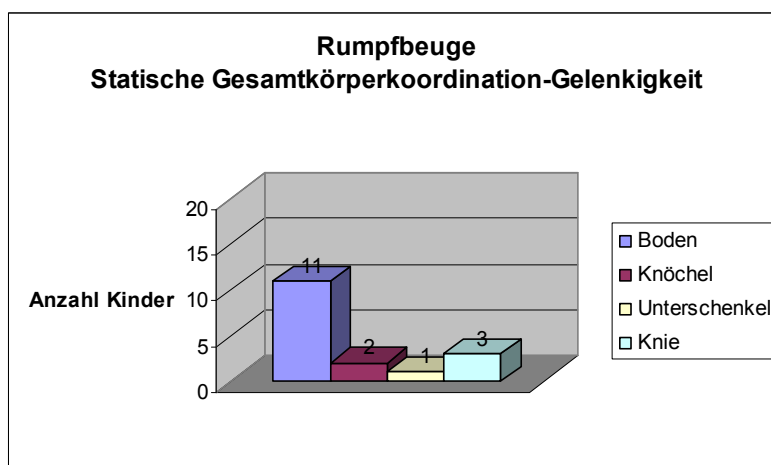


Beobachtet wird, ob die Kinder über die vorgegebene Zeit hinweg auf einem Bein stehen können, ob sie sich mit dem anderen Bein abstützen müssen und ob sie ruhig und sicher stehen oder sich stark bewegen, um das Gleichgewicht zu halten.

4. Rumpfbeuge

Die Kinder versuchen bei durchgestreckten Beinen mit den Fingerspitzen den Boden zu erreichen.

Die Spielhandlung ist „die Königin/ der König streichelt die Maus „Susi“ zum Abschied“.



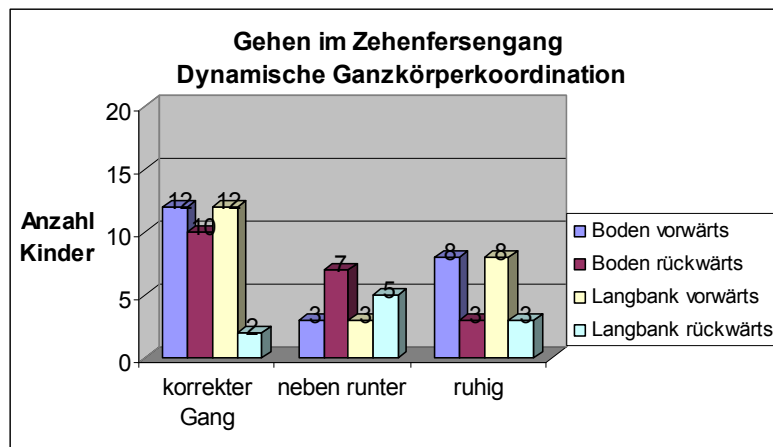
Beobachtet wird, ob die Kinder bei durchgestrecktem Knie mit den Fingerspitzen den Boden erreichen, falls nicht, wie weit sie mit den Fingerspitzen kommen.

Dynamische Gesamtkörperkoordination

1. Gehen im Zehenfersengang

Die Kinder gehen im Zehenfersengang (ein Fuß wird in gerader Linie vor den anderen gesetzt, so eng, dass die Ferse des vorderen Fußes jeweils die Zehen des hinteren Fußes berührt) einmal vorwärts und einmal rückwärts jeweils über eine markierte Linie am Boden und über eine umgedrehte Langbank.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König balanciert auf dem Weg zum Schloss und über die Schlossmauer.“



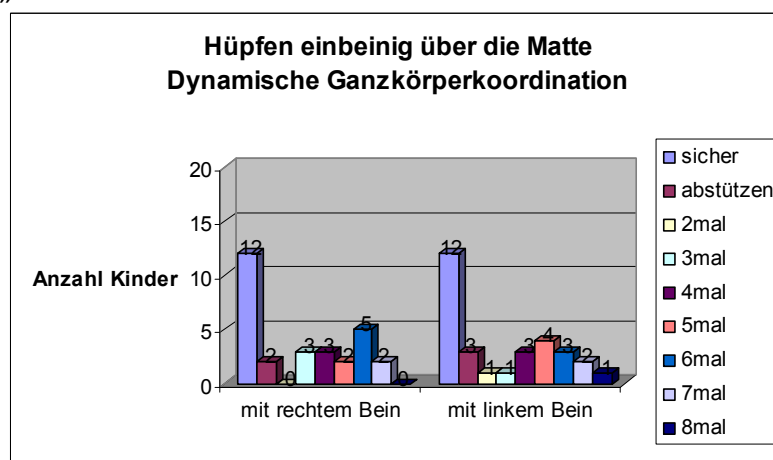
Beobachtet wird, ob die Kinder im korrekten Zehenfersengang gehen, ob sie neben die Linie oder von der Bank herunter steigen und ob sie ruhig gehen oder sich stark bewegen, um das Gleichgewicht zu halten.

Kinder, die den Zehenfersengang nicht schaffen, gehen stattdessen im Nachstellschritt oder überkreuzen, manchmal gehen sie auch im Zehenspitzenengang.

2. Einbeiniges Hüpfen über die Matte

Die Kinder hüpfen zuerst auf dem rechten, dann auf dem linken Bein über die gesamte Länge einer Matte.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König hüpfert zum Schloss, um die Maus „Susi“ zu besuchen.“

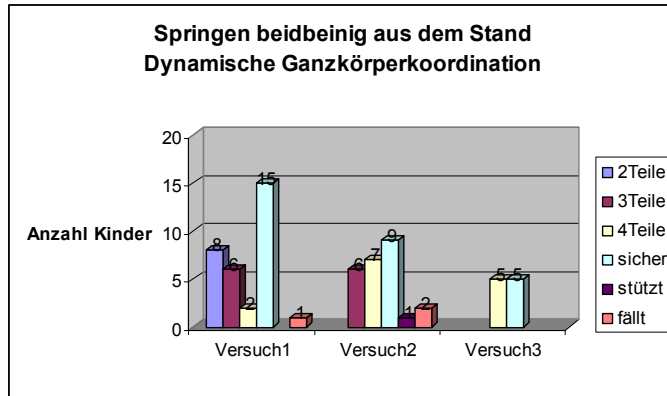


Beobachtet wird wie sicher die Kinder hüpfen, ob sie sich mit dem anderen Bein abstützen müssen und wie viele Sprünge sie über die Länge der Matte brauchen.

3. Beidbeiniges Springen über ein Hindernis aus dem Stand

Die Kinder springen in 3 Versuchen aus dem Stand beidbeinig über ein Hindernis aus Schaumstoffquadern. Sie können wählen, wie hoch das Hindernis ist, wie viele Quader übereinander liegen sollen.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König springt über die Schlossmauer zur Maus "Susi" ins Schloss“.



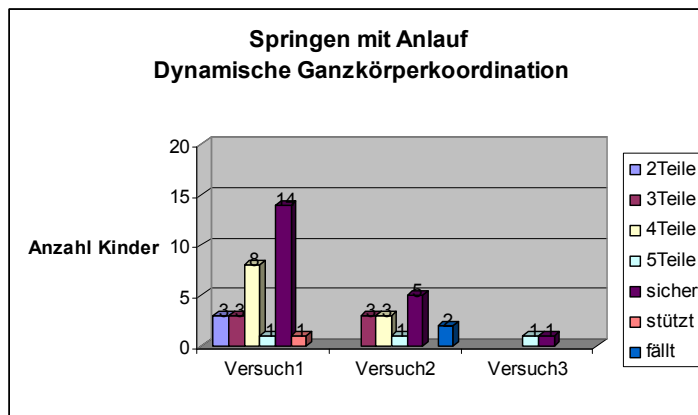
Beobachtet wird, wie viele Versuche die Kinder wagen, aus wie viele Teilen das Hindernis besteht und ob sie sicher landen, sich bei der Landung aufstützen müssen oder umfallen.

Einige Kinder wagen nach dem 1.Versuch mit 2 oder 3 Teilen keinen weiteren Versuch mehr, obwohl sie es vielleicht schaffen würden.

4. Springen mit Anlauf über ein Hindernis

Die Kinder springen in 3 Versuchen mit Anlauf über ein Hindernis aus Schaumstoffquadern. Sie können wieder wählen, wie hoch das Hindernis ist, wie viele Quader übereinander liegen sollen.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König springt mit Anlauf über die Schlossmauer zur Maus "Susi" ins Schloss“.

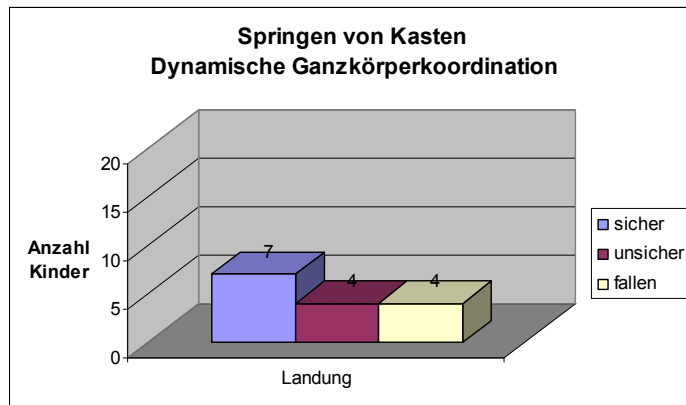


Beobachtet wird, wie viele Versuche die Kinder wagen, aus wie viele Teilen das Hindernis besteht und ob sie sicher landen, sich bei der Landung aufstützen müssen oder umfallen.

5. Springen vom Kasten

Die Kinder springen beidbeinig vom Kasten auf eine Matte.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König springt von einem Berg“.

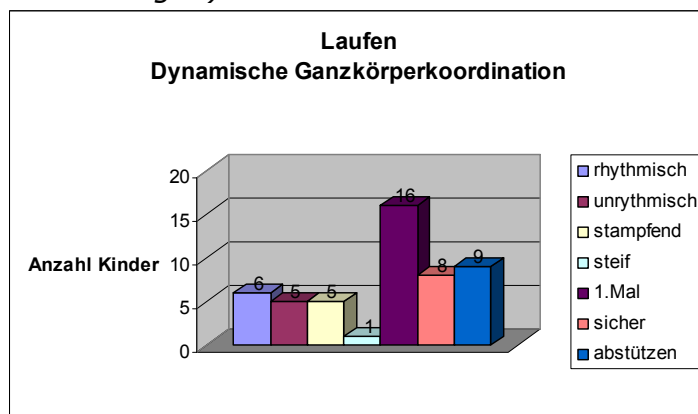


Beobachtet wird, wie sicher die Kinder auf der Matte landen, ob sie sich stark abstützen müssen oder bei der Landung stürzen.

6. Laufen mit Simultanhandlung

Die Trainer/innen rollen einen Tennisball und die Kinder versuchen diesen im Laufen mit einem Becher zu fangen.

Die Spielhandlung ist „die Königin/der König König/in spielt mit der Maus "Susi" Fangen“.



Beobachtet wird, wie die Kinder laufen, ob gut rhythmisch, unrhythmisch, stark stampfend oder sehr steif, außerdem, ob sie den Ball beim ersten Mal fangen und ob sie den Ball sicher fangen oder sich dabei stark abstützen müssen oder umfallen.