

„Judo spielen lernen“

Das Programm des DJB für die Ausbildung der 5-7-Jährigen

Dieses Konzept hat die DJB-Arbeitsgruppe unter Leitung von Ralf Pöhler entwickelt (weitere Mitarbeiter: Wolfgang Dax-Romswinkel, Wolfgang Ehnes, Andreas Kleegräfe, Ralf Lippmann, Nicole Saam und Henning Schäfer).

Der DJB als Dachverband ist gewillt, dass dieses Ausbildungsprogramm in den einzelnen Landesfachverbänden übernommen wird.

Welche Ziele verfolgt dieses neue Programm?

- Motivation zum Judosport und Vereinsbindung:
Kindliche Bewegungsfreude altersangemessen anregen (Beitrag zur Gesunderhaltung)
- Vielfältige motorische Ausbildung:
Motorische und koordinative Leistungsfähigkeit erhöhen (Beitrag zur Unfallverhütung); den eigenen Körper und die Leistungsfähigkeit erfahren (Steigerung des Selbstwertgefühls)
- Grundlegende soziale Kompetenzen:
Soziale Kompetenzen erwerben (mit anderen zusammen)
- Kennenlernen und Einüben der Techniken für den 8.Kyu:
Zweikämpfen und erste Judotechniken kennenlernen (Judoprinzipien beachten)

Warum ist ein solches Ausbildungsprogramm entwickelt worden?

- Was machen wir mit den Kindern in der Zeit bis zur ersten Gürtelprüfung, die ab dem 01.08.2006 erst mit dem 7.Lebensjahr abgelegt werden darf?
- Wie können wir einen altersgemäßen Judounterricht gestalten, der zum Judo hinführt, die erzieherischen Chancen des Zweikämpfens mit Körperkontakt aufgreift und die allgemeine körperliche Entwicklung fördert?
- Was mache ich, wenn ich von Kindergärten und Schulen angesprochen werde oder mein Verein dort ein sinnvolles Engagement sieht?

Überblick über die Materialien:

- Kinderpass (mit Stickern):
u. a. Motivation und Rückmeldung; Informationen für die Eltern
- Aufnäher für den Judoanzug:
u. a. sichtbarer Erfolg gegenüber Dritten; Verleihung nach abgeschlossenem Abschnitt
- Übungsleiter-Materialienband:
u. a. eine Ideensammlung für Übungsleiter, die mit Kindergruppen arbeiten; eine Hilfe bei der systematischen Unterrichtsplanung
- Zusatzmaterialien (vor allem für Kinder ohne Lesefähigkeit):
u. a. Judo-Würfe und Judo-Haltegriffe zum Ausmalen; Entdecke den Schwarzen Panther (Dschungelbild zum Ausmalen); Anleitung zum Essen mit Stäbchen (für den nächsten China-/Japan-Restaurantbesuch); Judo-Hampelmann basteln (als Koordinationsvorbild)