

BSJ

*Brandenburgische
Sportjugend.*

**LAND
BRANDENBURG**



Ministerium für Bildung,
Jugend und Sport

**Praktische Anregungen für eine
ganzheitliche Bewegungserziehung in
Kindertagesstätten**

Kita



Debatte

Dr. päd. Gabriela Schneider
**Praktische Anregungen für
eine ganzheitliche
Bewegungserziehung
in Kindertagesstätten**



Herausgeber Brandenburgische
Sportjugend
Abt. Öffentlichkeitsarbeit
Schopenhauerstraße 34
14467 Potsdam Telefon:
0331/4621 Telefax:
0331/23892

Ministerium für Bildung, Jugend und
Sport des Landes Brandenburg
Referat für Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Heinrich-Mann-Allee 107
14473 Potsdam
V.i.S.d.P.

Autorin Frau Dr. päd. Gabriela Schneider

Koordination Wolfgang Berger, BSJ
Ralf Kohlberger, MBSJ Abt. V,
Ref. 52

1. Auflage, ©1993 Brandenburgische Sportjugend, MBSJ
des Landes Brandenburg

Vorwort

Gemeinsames Vorwort des Ministers für Bildung, Jugend und Sport, Roland Resch und des Vorsitzenden der Brandenburgischen Sportjugend beim LSB e.V., Burkhard Schöps, für die "Kita-Debatte 2-93":

Liebe Erzieherinnen und Erzieher, liebe Sportlerinnen und Sportler!

Bewegung gehört zu den Grundbedürfnissen des Menschen. Bei Kindern ist der natürliche Bewegungsdrang besonders stark: sie wollen laufen, springen, klettern ..., auf jede nur denkbare Art ihren Körper spüren und erproben. Ein wichtiger Bestandteil frühkindlicher Entwicklung und Sozialisation besteht in der ganzheitlichen Entwicklung der Motorik der Kinder. Auf verschiedene Weisen sollen Kinder motiviert werden, den Körper als Ganzes zu verstehen und aktiv einzusetzen -und dies gerade in einer Zeit, in der immer mehr Menschen unter Bewegungsmangel leiden. Insbesondere in den städtischen Großsiedlungen werden mehr und mehr freie Bewegungsräume eingeschränkt, die Kinder müssen sich beim spielerischen Ausleben ihrer Bewegungsbedürfnisse darauf einstellen, manchmal sogar im wahrsten Sinne des Wortes "auf der Stelle treten".

Die Förderung von Rahmenbedingungen, die dem natürlichen und elementaren Bedürfnis des heranwachsenden Menschen nach Bewegung entsprechen, ist sowohl für die Politik als auch die Sozialpädagogik eine wichtige Aufgabe. Ein Schritt zur Lösung dieser Aufgabe möge die vorliegende Broschüre sein.

Mit dieser "Kita-Debatte 2-93" wenden wir uns an alle Erzieherinnen und Erzieher in den Kindertagesstätten, die sich den ganzen Tag mit Bewegung, Sport und Spiel als wichtigem Bestandteil der ganzheitlichen und kindgerechten Erziehung beschäftigen. Außerdem wollen wir Übungsleiterinnen und Übungsleiter aus den Sportvereinen erreichen, die für ihre Breitensportlichen Aktivitäten nach neuen Formen der praktischen Gestaltung der Bewegungserziehung im Verein suchen.

Als Begleitmaterial für Lehrgänge und als praktische Anleitung für die tagtägliche Arbeit mit den Kindern enthält diese Broschüre neben

einem einführenden Teil eine Vielzahl von praxisbezogenen Anregungen. Die Spiel- und Bewegungsvorschläge dieses Heftes sind unterschiedlichen Schwerpunktbereichen zugeordnet. Dabei sollen die Kinder in spielerischer Form verschiedene motorische Möglichkeiten kennen lernen und selbst auf die Entdeckungsreise mit ihrem Körper gehen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Spaß beim Ausprobieren der hier gegebenen Anregungen und grüßen Sie herzlich!

Roland Resch
Minister für
Bildung, Jugend
und Sport

Burkhard Schöps
Vorsitzender der
Brandenburgischen Sportjugend

INHALT

Vorwort 6

Inhalt 9

Teil 1

Einführung 13

1. Die Bedeutung der Bewegung in der Entwicklung
des Kindes 17

2. Bewegungserziehung und Spiel 21

3. Sport- und Bewegungsangebote in den
Kindertagesstätten 24

4. Sportvereine und Sport im Kita-Bereich 26

Teil 2

Hinweise zum Aufbau und zur Benutzung der
Spiele- und Übungssammlung 31

1. Spielmöglichkeiten zur Wahrnehmung eigener
Körperfunktionen und zur Materialwahrnehmung 34

2. Förderung der akustischen Wahrnehmung durch
Bewegungsspiele 39

3. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur optischen
Farbwahrnehmung und zur Wahrnehmung einer
veränderten Situation 52

4. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur taktilen
(den Tastsinn betreffenden) Wahrnehmung 57

5. Wahrnehmungsübungen zum Körperschema 63

6. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten
zum Gleichgewicht 71

7. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur
Wahrnehmung des Raumes und der Raum-
Lage-Beziehung 77

8. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur
Sozialwahrnehmung 87

Teil 1

Einführung

Mit dem "Kitagesetz" für das Land Brandenburg sind neue Rahmenbedingungen für die Arbeit der Erzieherinnen in den Kindertagesstätten geschaffen worden.

Auf die Mitarbeiterinnen im Kita-Bereich kommen in der täglichen pädagogischen Praxis vielfältige Aufgaben zu. Insbesondere in der praktischen Umsetzung der Bewegungserziehung sind eigene Kreativität und Engagement gefordert, um ein qualifiziertes Bewegungsangebot für die Kinder im Alter von 1 -10 Jahren sicherzustellen.

Die Verantwortung der Erzieherinnen ist groß. Sollen die Kinder Sport und Bewegungskultur nicht nur aus den Medien erfahren und ein aktives und positives Verhältnis zum eigenen Körper und der Bewegung aufbauen, dann bedeutet dies, das natürliche Bewegungsbedürfnis der Kinder zu fördern. Angesichts des allgemein festgestellten Bewegungsnotstandes in unserer technisierten Welt ist es von besonderer Wichtigkeit, die Erlebnisfähigkeit der Kinder in vielfältigen Bewegungssituationen auszubilden.

Die Bewegungserziehung nahm in den Kindergärten der DDR einen breiten Raum ein, auch waren die theoretischen Grundlagen einer kindgemäßen Bewegungserziehung Bestandteil der Fachausbildung der Kindergärtnerinnen. Darauf können und müssen die Mitarbeiterinnen in den Einrichtungen der Kindererziehung aufbauen.

Dennoch war in der didaktischen Umsetzung der Bewegungserziehung eine starke Orientierung auf die Bewegung in ihren Leistungsmerkmalen als motorisches Können bemerkbar. Entsprechend standen die Ausbildung von Bewegungsfertigkeiten, deren Ökonomisierung, Harmonisierung und die Verbesserung ihrer Ausführung im Vordergrund.

In der bisherigen pädagogischen Praxis verbarg sich schließlich ein bildungstheoretischer Ansatz, der auf einen systematischen und geleiteten Aufbau der individuellen und sozialen Orientierungsfähigkeit der Kinder in und für die Gesellschaft zielte. Oftmals wurde dabei der pädagogische Prozeß auf die zielgerichtete Vermittlung von als gesellschaftlich bedeutsam herausgestellten (z. T. ideologisch geprägten) typischen Fähigkeiten, Kulturtechniken und Fertigkeiten eingeengt. Das eigenaktive, freie experimentierende und erkundende Verhalten des Kindes nahm dabei bekanntlich weniger Raum ein.

Viele Erzieherinnen äußerten den Wunsch nach mehr Fortbildungs-

angeboten und Praxismaterialien zu einer psychomotorisch orientierten ganzheitlichen Bewegungserziehung.

Die mangelnde Variabilität der in den Kindertagesstätten zur Verfügung stehenden Sport- und Spielgeräte, die oft nicht ausreichende Außenfläche und die angespannte räumliche Situation behindert die Kinder an der freien Entfaltung ihrer Bewegungsmöglichkeiten. Die Erzieherinnen müssen deshalb über entsprechende Qualifikationen verfügen, trotz dieser Situation Bewegungsimpulse der Kinder aufzunehmen und gezielt zu verstärken oder situativ Bewegungsreize zu geben.

Für die praktische Umsetzung der Bewegungserziehung im Kita-Bereich sind deshalb erforderlich:

- elementare Fachkenntnisse und Erfahrungen bei der praktischen Umsetzung der Bewegungserziehung in der pädagogischen Arbeit mit Kleinstkindern, Kindern im Kindergartenalter (3 bis 6 Jahre) und Kindern im unteren Grundschulbereich, beispielsweise:
 - Kenntnisse über Geräte und Materialien, deren Einsatzmöglichkeiten und über deren sicheren Umgang;
 - Kenntnisse über methodisch-didaktische Ziele und Vorgehensweisen;
 - Kenntnisse aus dem psychologisch-sozialen Bereich;
- das Sammeln von eigenen Erfahrungen in Bewegung, Sport und Spiel;
- Erlernen eines anwendbaren Repertoires an Inhalten und Methoden für die konkrete pädagogische Arbeit;
- die ständige Fortbildung.

Unabdingbare Voraussetzung für eine erfolgreiche Bewegungserziehung ist natürlich, daß die Erzieherinnen selber Freude und Spaß an der Bewegung empfinden und damit anregend auf die Kinder wirken.

In diesem Sinne ist es das Anliegen vorliegender Broschüre, einen Beitrag dazu zu leisten, daß das Gedankengut einer psychomotorisch orientierten ganzheitlichen Bewegungserziehung stärkeren Eingang in die tägliche pädagogische Praxis in den Kindertagesstätten erhält. Sie beinhaltet eine Vielzahl von Übungsanregungen, die je nach Situation variiert oder kombiniert werden können.

Für die Erstellung der Broschüre wurde dazu einerseits auf die Praxismappe der Sportjugend Berlin "Psychomotorische Erziehung in der Kindertagesstätte" (verfaßt und zusammengestellt von Sabine Herrn)

zurückgegriffen und andererseits versucht, Erkenntnisse und Übungsanregungen aus der sehr zahlreichen psychomotorischen und motopädagogischen Literatur zu bündeln und in einer Arbeitsgrundlage zusammenzufassen.

Die Brandenburgische Sportjugend bietet seit Dezember 1992 für Erzieherinnen in den Kindertagesstätten und für interessierte Übungsleiterinnen aus den Sportvereinen Lehrgänge zur Fortbildung auf dem Gebiet der psychomotorisch orientierten Bewegungserziehung an. Die angebotenen Themen reichen von bewegungsorientierten Kennlernspielen über theoretische Erkenntnisse zur Bedeutung der Bewegung in der Entwicklung des Kindes, über praktische Übungen mit Bewegungsmöglichkeiten mit neueren psychomotorischen Spielgeräten, über einen Workshop "Rhythmus bewegt", über zahlreiche Übungsanregungen zur Entwicklung der taktilen, akustischen und visuellen Wahrnehmung bis hin zu Fördermöglichkeiten in der Bewegungserziehung mit Alltagsmaterialien und Wohlstandsmüll.

1. Die Bedeutung der Bewegung in der Entwicklung des Kindes

Bewegung ist ein natürliches und fundamentales Bedürfnis des Menschen. Insbesondere Kinder benötigen ein hohes Maß an Bewegung für ihre gesunde körperliche und geistige Entwicklung. Bewegung ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für ein gesundes Leben. Eine ausreichende Beanspruchung des Herz-Kreislauf-Systems hat Bedeutung für die Stoffwechselfähigkeit, für eine verminderte Störanfälligkeit gegenüber Krankheiten und stärkt die körpereigenen Abwehrkräfte.

Ohne regelmäßige Bewegung kann sich das Muskel-, Skelett- und Organsystem des kindlichen Körpers nicht angemessen entwickeln. Ohne Bewegung fehlen dem Kind körperliche Beanspruchungen und Reize für eine allseitige körperliche Entwicklung.

Die Folgen körperlicher Unterforderung durch fehlende Bewegungsmöglichkeiten für das Kind werden häufig erst viel später offenkundig und zeigen sich in Auffälligkeiten im Wahrnehmungs-, Sprach- und Bewegungsbereich, die dann meist langwierige therapeutische Maßnahmen erfordern.

Bewegung ist für das Kind auch ein bestimmender Faktor seiner Persönlichkeitsentwicklung. Es erfährt über Bewegung seine Umwelt, lernt sie als Objekt seiner Aktivitäten kennen und sich in ihrem Lebensraum zu verhalten.

Alles, was für das Kind mit Fortbewegung, Erschließung seiner Umwelt und mit Unabhängigkeit zu tun hat, ist abhängig von den Bewegungsfunktionen des Körpers.

Vielseitige Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen bilden erst die Grundlage für eine harmonische Persönlichkeitsentwicklung des Kindes.

Deshalb spielt Bewegungserziehung eine entscheidende Rolle in der pädagogischen Arbeit im Kita-Bereich.

Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen können helfen, Kinder vor Einschränkungen in ihrer sozialen, emotionalen, kognitiven und gesundheitlichen Entwicklung zu bewahren. Dabei spielt der Erlebnisgehalt von Bewegungen im Sinne von Bewegungserfahrung und im Sinne von Wahrnehmungserfahrung durch Bewegen eine wichtige Rolle.

Bewegung und Wahrnehmen bilden einen engen Zusammenhang. Die motorischen Prozesse als die Gesamtheit der aktiven Bewegungsleistungen, die der Auseinandersetzung und der Kommunikation mit der

Umwelt dienen, und die Gesamtheit der auf der Hirntätigkeit beruhenden bewußten und unbewußten Funktionen intellektueller und geistiger, insbesondere emotioneller Tätigkeiten bilden einen wechselseitigen, komplexen Zusammenhang. Dies wird mit dem Begriff der Psychomotorik ausgedrückt.

Kinder lernen in ihrer zunächst erkundenden und experimentierenden Aktivität, dann in ihren spielerischen Aktivitäten die Beschaffenheit, die Lage und die Beziehungen der Dinge kennen. Sie begreifen die Beziehungen zu anderen Menschen, nehmen ihren Körper bewusster wahr und lernen dessen Gefühle, Sinnesfunktionen kennen und aktiv nutzen. Bewegungserfahrungen sind untrennbar mit psychisch regulativen Prozessen verbunden. Ohne Bewegung ist keine oder nur eine eingeschränkte psychische Entwicklung des Kindes möglich.

Das Grundkonzept der psychomotorisch orientierten Bewegungserziehung beruht darauf, daß gerade beim Kind die psychische und soziale Entwicklung über die Bewegung entscheidend beeinflußt wird.

Eine psychomotorisch orientierte Bewegungserziehung im Kita-Bereich vereint deshalb den Zusammenhang motorischer und psychisch regulativer Prozesse mit der pädagogischen Aufgabe, das Kind zu befähigen,

- seinen Körper kennen zu lernen, mit ihm umzugehen, ihn als seinen zu erleben und anzunehmen,
- sich an die Umwelt anzupassen,
- Freude und Spaß an der Bewegung zu erleben,
- mit der Umwelt umzugehen, sie zu verändern, sie an sich anzupassen,
- sich an andere anpassen zu können,
- auf andere einwirken zu können, mit anderen zu kommunizieren.

Die Entwicklung einer Vielfalt an individuellen Bewegungsmöglichkeiten unterstützt die gesamte Persönlichkeitsentwicklung des Kindes, sie spricht alle Bereiche der kindlichen Persönlichkeit an. Insofern beinhaltet psychomotorisch orientierte Bewegungserziehung Denk-, emotionale und Wahrnehmungsprozesse, sprachliche Fähigkeiten und motorische Prozesse und Entwicklung sozialer Kompetenz in einem wechselseitigen, sich bedingenden Zusammenhang. Der Prozeß der frühkindlichen Ent-

Wicklung muß deshalb als ein ganzheitlicher Prozeß verstanden werden, in der der Persönlichkeit des Kindes, seiner eigenaktiven Rolle in der Auseinandersetzung mit der Umwelt ein hoher Stellenwert beigemessen wird.

In der frühkindlichen Bewegungserziehung geht es daher weniger um das Üben oder gar Trainieren einzelner Funktionen, etwa des motorischen Könnens, sondern um die Unterstützung der ganzheitlichen Entwicklung der Persönlichkeit des Kindes.

2. Bewegungserziehung und Spiel

Kinder spielen sich an die Anforderungen ihrer Umwelt heran. Alles erkundende Verhalten des Kindes an sich selbst, an Gegenständen und Personen deutet auf einen spielerischen Umgang mit seiner Wirklichkeit hin. Die dominierende Tätigkeit in dieser Phase der Entwicklung ist das Spiel. Die Selbständigkeit beim Gehen, die Festigung von individuellen Handlungsstrukturen, ihre Verknüpfung mit Sprache und Abstraktionsfähigkeit, führen in der Entwicklung des Kindes dazu, daß es allmählich unabhängig von konkreten Gegenständen, von Raum und Zeit wird. Es kann so tun, als ob es so wäre. Das Kind kann sich im Spiel bewußt und selbständig mit seiner Umwelt auseinandersetzen.

Und immer ist dies mit Bewegung verbunden, denn die zur Lösung der Spielaufgabe erforderlichen Handlungen sind an bestimmte motorische Leistungen des Kindes aus dem Alltag (gehen, laufen, krabbeln, steigen, hopsen, greifen, werfen usw.) gebunden. Bewegung und Spiel bilden deshalb beim Kind eine Einheit. Dies macht ein Grundprinzip psychomotorisch orientierter Bewegungserziehung aus. Wenn das Kind einen Kasten als Boot benutzt, so kann es aus seiner Phantasie eine Wirklichkeit hervorbringen, in der es sich erproben kann, in der es lernt, sich angemessen und gefahrlos zu verhalten. Es muß Erfahrungen mit der Schwerkraft, mit den räumlichen Gegebenheiten und den Gegenständen sammeln und lernt seine Wahrnehmungsfähigkeit zu schärfen.

Vier wesentliche Aspekte dieses Bezugs sind im Rahmen dieser Broschüre herauszuheben:

1. Jedes Spielen muß bei der individuellen Perspektive des Kindes ansetzen und sei diese für uns Erwachsenen noch so unrealistisch.
2. Eine wichtige Voraussetzung für das pädagogische Bemühen ist es, sich den Stärken des Kindes zuzuwenden. Das Kind muß sich selbst annehmen, Selbstbewußtsein und Ich-Stärke entwickeln können, wenn es zu individuellen Lösungen von Bewegungsaufgaben in Spielsituationen kommen soll.
3. Bei den Bewegungsspielen kommt es darauf an, die Aufgaben für die Kinder nicht zu eng zu setzen, auf Bewegungsanweisungen weitgehend zu verzichten. Eine erlaubende und gewährende, eher distan-

zierende Erzieherhaltung ist der Spieltätigkeit angemessener als eine zu stark einengende und führende Haltung. Es zeigt sich, daß der Erwerb von vielfältigen und differenzierten Erfahrungen im Spiel eines weiten und möglichst freien Handlungsspielraums für selbständiges Erproben und Experimentieren bedarf.

In dieser Broschüre steht die Verknüpfung des Spielgedankens mit der Bewegungserziehung im Mittelpunkt der praktischen Anregungen für die Erziehung in den Kindertagesstätten. Es werden eine Vielzahl von Spielideen vorgestellt, die die verschiedensten Wahrnehmungsbereiche ansprechen. Spiele als zusammenhängende Handlungssysteme beinhalten meist Bezüge zu allen Wahrnehmungsbereichen. Dennoch sind im Handlungsvollzug meist bestimmte Bereiche vorherrschend. Deshalb wurden die damit verbundenen Zielstellungen für die Spielausführung im Teil II besonders herausgehoben und somit eine vorsichtige Untergliederung in folgende Wahrnehmungsschwerpunkte vorgenommen:

- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur Wahrnehmung eigener Körperfunktionen und zur Materialwahrnehmung
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur akustischen Wahrnehmung
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur optischen Wahrnehmung und zur Wahrnehmung von veränderten Situationen
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur taktilen (den Tastsinn betreffenden) Wahrnehmung

- Wahrnehmungsübungen zum Körperschema
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zum Gleichgewicht
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur Wahrnehmung des Raumes und der Raum-Lage-Beziehung
- Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten zur Sozialwahrnehmung.

3. Sport- und Bewegungsangebote in den Kindertagesstätten

In vielen Kindertageseinrichtungen gehört ein gezieltes Sport- und Bewegungsangebot zur normalen pädagogischen Arbeit.

Die Kindertagesstätte ist ein wesentlicher Lebensraum des Kindes. Vielfältige Möglichkeiten für Bewegung sollten deshalb bewußt in der Einrichtung und auf deren Außenfläche geschaffen werden.

Dazu gehören auch vielfältige Spiel- und Sportgeräte sowie Materialien mit einem hohen Aufforderungscharakter. Neben beispielsweise dem traditionellen Klettergerüst, den Bällen, um nur einiges zu nennen, bieten sich hierbei auch moderne, eigentlich für die Bewegungstherapie entwickelte Geräte und Materialien an.

Als günstig erweisen sich mehrmalige Bewegungszeiten über die Woche verteilt.

Neben der Nutzung zur Verfügung stehender Mehrzweckräume in den Einrichtungen sollte auch nach Möglichkeiten gesucht werden, auf andere Räumlichkeiten und Gelände beispielsweise eine nahe gelegene Turnhalle oder auf einen Sportplatz auszuweichen. Damit werden neue Gelegenheiten und Erfahrungsräume geschaffen, die die Kinder zu intensiver Bewegung motivieren.

4. Sportvereine und Sport im Kita-Bereich

Die Bewegungserziehung von Vorschulkindern stellt nicht nur einen wichtigen Bestandteil der pädagogischen Arbeit in den Kindertagesstätten dar, sondern erhält zunehmend auch Bedeutung für die Arbeit in den Sportvereinen.

Daß Vereine Angebote für den Kita-Bereich eingerichtet haben, gehört eher zur Ausnahme. Dennoch ist das Interesse der Eltern und Kinder groß.

Ansatzweise und sicherlich aus anderen Gründen sind kommerzielle Sport- und Fitneßanbieter hierbei schon weiter. In Form von Kinderbetreuung während der Zeit, wenn die Eltern ihre Sport- und Fitneßprogramme durchführen, werden teilweise interessante Bewegungsangebote für Kinder gemacht.

Auch der Sportverein muß sich zukünftig diesem Feld breitensportbezogener Arbeit widmen. Dem kann die Einrichtung allgemeinsportlicher Kindergruppen dienen. Hierbei ist allerdings ein starkes elterliches Engagement gefordert.

Inhaltlich sollte das Angebot dabei nicht auf die motorische Entwicklungsförderung eingeengt werden. Eine frühzeitige Talentesehtung in diesem Bereich würde nicht nur ihren Zweck verfehlen, sondern auch erforderliche Freiräume für eine Herausbildung von Talent behindern.

Vielfältige Bewegungsangebote gepaart mit Kinderspielfesten, mit Ausflügen, Wanderungen, Bastelnachmittagen und vielen anderen Aktivitäten können eine Voraussetzung für die unterstützende Arbeit des Sportvereins im Kita-Bereich sein.

Dies bedeutet allerdings, daß den Kindergruppen viel Zeit und qualifizierte Betreuung zur Verfügung gestellt wird. Dies erfordert einen Umdenkungsprozeß, der dem Bereich in der Vereinsarbeit einen höheren Stellenwert beimißt, als es bisher der Fall war. Dabei geht es darum, Hallenbelegungszeiten zur Verfügung zu stellen sowie eine variable, kindgerechte Geräte- und Materialausstattung bereitzustellen.

Darüber hinaus ist für die ausreichende Qualifizierung der Vereinsmitarbeiter zu sorgen, denn auf die interessierten Mitglieder kommen in der Praxis völlig neue, für den traditionellen Sport nichttypische Aufgaben zu. Die Kenntnis einer Vielzahl von sportartenübergreifenden Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten für den spezifischen Übungsbetrieb mit

Kindern dieser Altersgruppe stellt eine wichtige Voraussetzung für die Bewältigung dieser Aufgaben dar. Darüber hinaus ist Wissen über den körperlichen, geistigen und sozialen Entwicklungsstand dieser Altersgruppen im Kita-Bereich erforderlich.

Teil 2

Hinweise zum Aufbau und zur Benutzung der Spiele- und Übungssammlung

Die nachfolgenden Abschnitte enthalten eine Auswahl typischer und praxiserprobter Spiele und Übungen zur psychomotorisch orientierten Bewegungserziehung. Es versteht sich von selbst, daß diese Sammlung von Spielen und Übungen nicht vollständig ist und lediglich als Anregung für die konkrete Arbeit mit den Kindern verstanden werden soll.

Zur besseren Handhabung und Orientierungshilfe dient auch die Zuordnung der Spiele zu bestimmten Wahrnehmungsschwerpunkten (Vergleiche außerdem Abschnitt 3 im Teil I). Die vorgestellten Spiele sprechen meist mehrere Wahrnehmungsbereiche an. Oft entscheidet aber nur eine Variation der grundlegenden Spielidee, welcher Wahrnehmungsbereich überwiegend angesprochen wird. Deshalb bleibt es der Kreativität und dem Einfallsreichtum der Erzieherinnen überlassen, wie, mit welchen besonderen Zielstellungen und Schwerpunktsetzungen die Spiele und Übungen in die pädagogische Arbeit einbezogen werden.

Den Spielen zu den einzelnen Wahrnehmungsschwerpunkten sind knappe einleitende Bemerkungen zu Bedeutung und Zielen des Wahrnehmungsbereichs für die kindliche Entwicklung vorangestellt.

Da die hier vorgestellten Spiele keine Neuerfindung von uns sind, haben wir uns bei den Namen der Spiele an den gebräuchlichsten Bezeichnungen orientiert und sprachliche Neuschöpfungen vermieden.

Neben der Bezeichnung des Spiels oder der Übung wurde die Spiel- bzw. Übungsidee sowie deren methodische Umsetzung erläutert und soweit es erforderlich war, durch besondere Zielstellungen und Anmerkungen ergänzt.

Die Angaben zur Gruppengröße und zum Altersbereich sind stets relativ und abhängig von den konkreten Umsetzungsbedingungen.

Einige Spiele benötigen spezielle Vorbereitungen und Materialien. Dies haben wir dann auch ausgewiesen.

Viele teure Materialien lassen sich aus Abfall oder Wohlstandsmüll und aus Alltagsmaterialien gewinnen. Dies ist nicht nur eine kostengünstigere Variante, sondern bedeutet zugleich unter psychomotorischen Gesichtspunkten eine methodische Erweiterung des Spiels.

Von Bedeutung sind dabei folgende Zusammenhänge:

Das Bewegen mit diesen Materialien stellt einen ganzheitlichen Erfahrungsprozeß dar, denn die Kinder sind spielerisch in die Produktion

solcher Gegenstände einbezogen. Entscheidend dabei ist die Spielidee, die durch die Erzieherin eingeführt wird. Als roter Faden zieht sie sich durch von der Produktion der jeweiligen Gegenstände bis hin zur Bewegung mit den Gegenständen. Die Kinder erfahren dabei die Veränderung der Gestalt und der Eigenschaften der Materialien durch ihre Herstellung. Zum anderen erfahren sie auch die Eigenschaften und Ursache-wirkung-Zusammenhänge, die für die Realisierung von Bewegungen bedeutsam sind, aus einer ganz anderen Perspektive. Dies ist in der Regel mit dem Reiz des Unge-wöhnlichen verbunden. Es erzeugt einerseits gezielte Aufmerksamkeit, denn die Kinder haben es gewöhnlich mit Materialien zu tun, die sie bereits aus anderen Zusammen-hängen kennen. Andererseits ergeben sich durch das bewußte Hinausgehen über diese Zusammenhänge Spielräume für experimentelles, erkundendes Verhalten. Der Umgang mit Alltagsmaterialien und Zivilisationsmüll ist eine besondere Form des situativen Lernens. Das Kind paßt sich der vorgegebenen Bewegungssituation mehr oder weniger kreativ an, es hat Zeit und Raum, selbst mit dem Material und den Objekten umzugehen.

1. Spielmöglichkeiten zur Wahrnehmung eigener Körperfunktionen und Materialwahrnehmung

Im Bewegungsspiel lernt das Kind seinen Körper, dessen Fähigkeiten und Schwächen kennen. Es lernt allmählich seine Bewegungen besser beherrschen und zielgerichtet einzusetzen, um qualitativ andersgeartete Erfahrungen zu sammeln, sich selbständiger und selbstbewußter zu bewegen.

Das Kind drückt mit dem ganzen Körper seine Gefühle und seine Befindlichkeit aus. Das Kind setzt sich mit der eigenen Körperlichkeit auseinander, lernt neben der Bedeutung und der Lokalisierung bestimmter Körperteile auch eigene Mängel akzeptieren, wie z. B. zu schwach, zu dick oder zu dünn zu sein, jene von anderen zu unterscheiden und auch Differenzen zu akzeptieren. Die Bewältigung von Unsicherheit und Ängsten muß in jedem Fall geleistet werden, wenn man miteinander spielen will.

Das Kind nimmt sich am leichtesten selbst an, wenn die Übungs- und Bewegungsangebote altersgemäß angeboten werden und das Kind nicht ständig durch Mißerfolgserlebnisse entmutigt wird.

Eine wesentliche Rolle bei der Wahrnehmung eigener Körperfunktionen und in der Materialwahrnehmung spielt der Tastsinn. Überall in der Haut befinden sich Rezeptoren, die mit dem Zentralnervensystem verbunden sind und aufgenommene Sinneseindrücke dorthin weitergeben. Eine Sonderstellung nehmen die Hautrezeptoren der Hand ein, mit ihrer Hilfe wird die Umwelt behandelt und begriffen.

Im Folgenden werden einige Spielmöglichkeiten angeboten, um unterschiedliche Materialien, Gegenstände und auch Personen tastend zu erfühlen.

Spiel:	Die Orgelpfeifen
Gruppengröße und Alter:	Die Mitspieler bilden Gruppen zu etwa 6-7 Kindern. Alter ohne Begrenzung
Vorbereitung und Material:	nicht erforderlich

- Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Die Spielidee besteht darin: Eines der
Kinderaus den gebildeten Gruppen ist der
Orgelbauer, die übrigen sind die
Orgelpfeifen, die vom Orgelbauer der
Größe nach aufgestellt werden sollen. Er
hat dabei die Augen geschlossen und
versucht, nur über das Abtasten von Kopf
und Schulter die richtige Reihenfolge
herzustellen. Schließlich muß sich der
Orgelbauer selbst richtig und ohne die
Augen zu öffnen in die Reihe einordnen.
Bei Wiederholung des Spiels die Mitspieler
erneut mischen.
- Anmerkung:
- Spiel: Säckchen tasten
Gruppengröße u.
Alter: 5 bis 10 Kinder im Alter ab 3 Jahren
- Vorbereitung u.
Material: Aus unterschiedlichen Stoffen werden
Säckchen genäht (etwa 15 bis 20 cm groß).
Jeweils zwei Säckchen werden mit
unterschiedlichen Materialien gefüllt, z. B.
Reis, Erbsen, Sand, Perlen, Steinchen,
Kronkorken, Nüsse, Eicheln oder Kastanien
usw.
- Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Die Kinder erfühlen mit geschlossenen
Augen den Inhalt der Säckchen.
Die Säckchen können im Kreis weiter-
gegeben werden. Schließlich kann ein
Säckchenberg in der Mitte aufgestapelt
werden. Die Kinder erhalten die Aufgabe,
die Säckchen mit gleichen Inhalt mit
geschlossenen Augen zu tasten.
- Anmerkung: Die Kinder können die Materialien selbst
sammeln oder auch von zu Hause
mitbringen. Die Materialien können auch
gemeinsam, bevor sie ins Säckchen
kommen, auf einem Tisch vorgestellt
werden.

Spiel: Blindenführer

Zielstellungen: Die Kinder sollen sich nur auf den Tastsinn, die kinästhetische Wahrnehmung (Bewegungssinn) einstellen und Erfahrungen aus der Wahrnehmung der Raumstruktur und der räumlich-dinglichen Umgebung sammeln.
Sie sollen Erfahrungen sammeln, sich durch diese Sinne sicher leiten zu lassen.

Gruppengröße und Alter: ohne Eingrenzung

Vorbereitung und Material: Geräte und Material sind nicht erforderlich, eventuell Musik aus dem Recorder oder eine Trommel; der Raum, in dem das Spiel stattfinden soll, muß möglichst leer sein. Schränke an den Wänden behindern die Spielidee nicht.

Didaktisch-methodische Hinweise: Alle Kinderschließen die Augen und gehen durch den Raum. Die Arme sind ausgestreckt, die Hände dienen als Fühler, um Zusammenstöße mit anderen Kindern oder mit Gegenständen im Raum zu vermeiden.
Anmerkung:

Kinder spielen gern "Blindspiele". Dabei halten sie die Augen solange geschlossen, wie sie die damit verbundene Spannung aushalten können. Die Augen müssen bei diesen Spielen nicht verbunden werden, es reicht, wenn sie geschlossen sind. Zwischendurch blinzeln schadet nicht. Leise Musik oder Trommelschläge können das Sichbewegen durch den Raum unterstützen. Nach einer nicht zu langen Zeit, wird "Stop" gerufen. Alle Kinder schauen nun, wo sie im Raum stehen und gehen danach weiter. Sie probieren eventuell auch rückwärts zu gehen. Schließlich sucht sich jedes Kind einen Partner oder eine Partnerin. Einer öffnet nun die Augen und führt den anderen blind durch den Raum bis wieder das "Stop" erklingt und der oder die "Blinde" schaut, wo er oder sie sich im Raum befindet.

Spiel: Eisenbahn

Gruppengröße und Alter: 5-10 Kinder im Alter ab 4 Jahren

Alter:

Vorbereitung und Material: nicht erforderlich

Material:

Didaktisch-metho- Alle Kinder bilden Paare. Jeweils ein Paar
dische Hinweise: bildet eine Eisenbahn, die Lok steht vorn,
dahinter ein Anhänger. Die Arme des
Anhängers liegen auf den Schultern des
Kindes, das die Lok spielt. Die "Lok" hat
die Augen geschlossen und wird vom
"Anhänger" gesteuert. Dabei gibt der
"Anhänger" unterschiedliche Signale:
auf die rechte Schulter drücken, bedeutet
rechts herum;
auf die linke Schulter drücken bedeutet,
links herum;
auf beide Schulter drücken bedeutet,
stehen bleiben.
Das Drücken sollte mehrfach wiederholt
werden. Wird kein Signal gegeben, heißt
das - immer geradeaus. "Lok" und
"Anhänger" können nach einiger Zeit
wechseln. Gelingt das Spiel gut, dann
können sich mehrere Paare zu einer
längeren Eisenbahn zusammenfinden. Bis
auf den letzten "Anhänger", der die
Signale gibt, halten alle "Anhänger" die
Augen geschlossen und geben die Signale
an die "Lok" weiter.

Anmerkung: Da die "Lok" länger ist, ist auch der Weg
der Signale zur "Lok" länger. Rechtzeitig
muß der Richtungswechsel eingeleitet
werden. Nach einiger Zeit sollten die
Rollen verändert werden, bis jeder einmal
"Lok", Signal gebender "Anhänger" oder
Signal weitergebender "Anhänger" gewe-
sen ist.

2. Förderung der akustischen Wahrnehmung durch Bewegungsspiele

Bei allen Spielen mit einer Akzentuierung auf diesen Wahrnehmungsbereich kommt es auf ein differenziertes Hören an. Es gehört schon eine starke Konzentrationsfähigkeit insbesondere bei jüngeren Kindern dazu, sich von zum Teil störenden Außengeräuschen nicht ablenken zu lassen.

Die Kinder sollen lernen, unterschiedliche Geräusche, Klänge und Stimmen zu differenzieren. Über Schallquellen können Richtungen und Entfernungen wahrgenommen werden. Diese Wahrnehmungen dienen dann zur Steuerung von Bewegungen auch ohne die visuelle Erfolgskontrolle.

Die höchstentwickeltste Form der akustischen Wahrnehmung ist die Sprache. Über die verbale Vermittlung von Kenntnissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten kann die Orientierungsfähigkeit des Kindes befördert werden.

Über Tonfall, die Lautstärke der Stimme und durch den Inhalt der Worte kommen Emotionen zum Ausdruck, die wiederum die Antriebsmomente für die Handlungen des Kindes bestimmen können.

Hilfreich sind am Anfang klare Unterscheidungen zwischen hellen und dunklen Tönen, wie z. B. Glöckchen und Trommel. Die Konzentration auf wenige Töne und auf Klangfarben gelingt dann meist eher.

Spiel: "Magischer Klang"

Zielstellungen: Sensibilisieren des Gehörsinns, Differenzieren der Geräuschintensität, Stärke und Entfernung der Geräuschquelle erkennen und abschätzen

Gruppengröße und Kinder ab 4 Jahre

Alter:

Vorbereitung und nicht erforderlich

Material:

Didaktisch-metho- Ein Kind wartet vor der Tür des Gruppen-
dische Hinweise: oder Übungsraumes, während die übrigen
Kinder mit der Erzieherin einen bestimmten
Punkt im Raum oder einen Gegenstand
bestimmen, den es für das wartende Kind zu
suchen gilt. Das Kind kommt nun herein und
versucht den Gegenstand zu finden. Die
Gruppe unterstützt die Suche mit Summen
unterschiedlicher Intensität, je nachdem, wie
nah sich der Suchende an dem Ziel befindet.

Anmerkung:

Dieses Spiel läßt sich bei älteren Kindern
durch das Verbinden der Augen und durch
Tasten eines vorher bestimmten
Gegenstandes variieren.

Spiel:	Geräusche erraten
Zielstellungen: Gruppengröße und Alter:	Die Kinder sollen verschiedene Arten von Klängen und Geräuschen unterscheiden, Gedächtnis und Merkfähigkeit trainieren.
Vorbereitung und Material:	alle Altersgruppen
Didaktisch-metho- dische Hinweise:	<p>alle verfügbaren Instrumente und Geräusche erzeugende Materialien</p> <p>Je nach Alter und materiellen Bedingungen ergeben sich verschiedene Spielvarianten.</p> <p>Folgende Geräuscharten bieten sich an:</p> <ul style="list-style-type: none">- Geräusche mit der Stimme,- Geräusche mit Instrumenten. <p>Ein Kind verläßt den Raum, während dessen überlegen sich die anderen Kinder, welches Geräusch sie machen wollen. Die Augen des Kindes, das draußen gewartet hat, werden verbunden oder es hält sie einfach geschlossen. Wieder in den Raum zurückgekehrt muß das Kind nun das Geräusch erraten.</p>

Spiel: Hindernisse überwinden

Zielstellungen: Differenzierungsfähigkeit

Gruppengröße und ohne Begrenzung
Alter:

Vorbereitung und verschiedene Instrumente

Material:

Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Einem Kind werden die Augen verbunden.
Es muß nun aufgestellte Hindernisse über-
winden. Die anderen Kinder haben nun die
Aufgabe, das Kind über bzw. unter die
Hindernisse zu führen. Dazu wählen die
Kinderentsprechend hohe bzw. tiefe Klang-
farben der Instrumente oder der eigenen
Stimme.

Spiel:	Laut-Leise-Spiel
Zielstellungen:	Die Kinder sammeln Erfahrungen, mit dem eigenen Körper Geräusche zu erzeugen.
Gruppengröße und Alter:	ohne Eingrenzung
Vorbereitung und Material:	nicht erforderlich
Didaktisch-methodische Hinweise:	Alle Kinder laufen durch den Raum, abwechselnd laut mit den Füßen trampelnd oder stampfend und leise mit den Zehenspitzen gehend. oder Die Kinder klatschen abwechselnd leise und laut. oder Die Kinder schreien und flüstern. oder Die Kinder bewegen sich, als ob sie abwechselnd bellen wie große Bulldoggen oder Schäferhunde und wie ganz kleine Hundekinder.

Spiel:

Vorbereitung und Der Dirigent

Material:

eventuell verschiedene Instrumente, einen
Taktstock

Didaktisch-metho-
dische Hinweise:

Jedes Kind wählt ein Instrument aus oder ein Geräusch. Die Kinder machen sich mit dem gewählten Instrument oder Geräusch vertraut, insbesondere probieren sie unter Anleitung der Erzieherin, laute und leise Töne zu spielen.

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf, ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises. Dieses ist der Dirigent. Er zeigt auf die Mitspieler, die gerade spielen sollen und gibt mit seinem Taktstock, seinen Bewegungen und seinem Körperausdruck vor, wie laut oder wie leise die Kinder spielen sollen.

Als eine lustige Variante dieses Spiels: Statt Instrumenten geben die Kinder verschiedene Tiergeräusche von sich.

Eine Variation des Spiels könnte sein: Der Dirigent hält die Augen geschlossen und errät, wer spielt.

Anmerkung:

Es können Orffsche Instrumente oder selbstgebaute Instrumente verwendet werden.

Spiel:	Kennenlernen von unterschiedlichen Instrumenten
Gruppengröße und Alter:	ab 4 Jahre
Vorbereitung und Material:	Wolle, unterschiedliche Instrumente (Holzblas- und Blechblasinstrumente aus dem Orffschen Schulwerk
Didaktisch-methodische Hinweise:	Auf die Erde wird ein langer Wollfaden, möglichst durch den ganzen Raum verteilt. Dabei werden Schnittpunkte erzeugt. Auf diese Schnittpunkte werden nun verschiedene Instrumente gelegt. Die Aufgabe besteht darin: Die Kinder gehen den Faden entlang und probieren die Instrumente aus. Dabei können noch verschiedene Arten von Instrumenten im Wechsel gelegt werden und die Kinder müssen entweder alle Blechinstrumente spielen, alle Holzinstrumente oder alle Schlaginstrumente.

Spiel: Unterhaltung mit Instrumenten

Vorbereitung und
Material: verschiedene selbstgebaute und Orffsche
Instrumente

Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Jedes Kind nimmt sich ein Instrument.

Die Kinder stellen oder setzen sich im Kreis auf, so daß sie sich alle in die Augen sehen können. Ein Kind fängt mit seinem Instrument an zu spielen und gibt die Unterhaltung vor, indem er ein anderes Kind anschaut. Dieses muß nun den Rhythmus seines Partners aufgreifen und jemanden anderes anschauen und "ansprechen". Es ist immer derjenige dran, der angeschaut wird.

Spiel:	Akustisches Kofferpacken
Gruppengröße und Alter:	ab 6 Jahre nicht
Vorbereitung und Material:	erforderlich
Didaktisch-methodische Hinweise:	Ein Kind beginnt mit einem Geräusch, sein Nachbar wiederholt es und ergänzt es durch sein eigenes Geräusch, welches dessen Nachbar aufgreift und entsprechend verändert, bis alle eingesetzt haben.

Spiel:	Das Klanggespräch
Zielstellungen:	Förderung des Sozialverhalten und der Phantasie
Vorbereitung und Material:	kleine Trommeln oder kleine Kartons
Didaktisch-methodische Hinweise:	Zwei Kinder haben kleine Trommeln oder kleine Kartons, auf denen man trommeln, reiben, kratzen, wischen und tippen kann. Die Kinder unterhalten sich durch Klänge und Geräusche, ohne dabei zu sprechen. Die anderen Kinder überlegen sich, ob das Klanggespräch ärgerlich, streitend, erzählend, bittend, ruhig, temperamentvoll, freundlich oder dergleichen war, ob beide Kinder zugleich gesprochen haben. Die beiden Kinder, die sich per Klang und Geräusch unterhalten haben, unterstreichen durch entsprechende Bewegungen und Bewegungsgestik die Unterhaltung.

Spiel:	Der Musikkönig
Zielstellungen:	spielerisches Erfassen rhythmisch-metrischer Strukturen
Gruppengröße und Alter:	Kinder im Alter von 5 Jahren
Vorbereitung und Material:	verschiedene Schlaginstrumente (z. B. Klangstäbe, Rohrtrommeln, Zymbeln usw.)
Didaktisch-methodische Hinweise:	Bei diesem Spiel sitzen die Kinder in einer Reihe. Jeder Mitspieler hat ein Instrument. Der Musikkönig gibt einen Instrumentenrhythmus vor. Die Spieler müssen nun der Reihe nach diesen Rhythmus nachspielen. Verspielt sich ein Kind, so rücken alle einen Platz weiter. So kann jedes Kind einmal Musikkönig werden.

Spiel:	Die Geschichte von Fipsi, der kleinen Maus.
Zielstellungen:	Die Kinder sammeln Erfahrungen, mit dem eigenen Körper Geräusche zu erzeugen.
Vorbereitung und Material:	Klanghölzer, Trommeln, Röhrentrommeln, Rasseln, Becken mit Filzschlegel
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Erzählt wird die Geschichte der kleinen Maus namens Fipsi, die selbst Geräusche verursacht und während ihres Weges Tieren begegnet, die ebenfalls Geräusche machen. Die Kinder schlüpfen in die Rolle der Tiere, bewegen sich im Raum und verursachen dabei Geräusche mit Instrumenten, die dem jeweiligen Tier entsprechen. Die Erzieherin ist die Erzählerin und spricht folgenden Text:</p> <p>In einem Bauernhof lebte eine kleine Maus mit Namen Fipsi. Sie saß jeden Tag in ihrem Mauseloch und knabberte Körner. Eines Tages bekam Fipsi großen Appetit auf Käse, so machte sie sich auf den Weg, welchen zu suchen.</p> <p>Auf der Wiese stampfte die Kuh Luise vorbei. "Halt, halt", rief Fipsi, "weißt Du, wo es guten Käse gibt?"</p> <p>Aber die Kuh schüttelte ihren Kopf und stampfte davon. Auch Fipsi trippelte weiter.</p> <p>Wenig später galoppierte das Pferd Sausewind an Fipsi vorbei. "Halt, halt", rief Fipsi, "weißt Du, wo es guten Käse gibt?" Aber das Pferd galoppierte weiter. Auch Fipsi trippelte weiter.</p> <p>Da kam es zu den Schweinen, die im Schlamm wühlten. "Halt, halt", rief Fipsi, "wißt ihr, wo es guten Käse gibt?"</p> <p>Aber die Schweine schüttelten ihre Köpfe und Fipsi trippelte weiter.</p> <p>Da kam sie auf ihrer Suche nach einem Käse an einer Kammer vorbei.</p>

Hm - dort roch es nach gutem Käse. Unbemerkt schlich sich eine große graue Katze heran. Und auf einmal schauten Fipsi zwei große funkelnde Augen an.
So schnell sie konnte flüchtete sie vorbei an den Schweinen, den Pferden und den Kühen zu ihrem Bauernhof zurück.
Dort fand sie noch viele Getreidekörner, die ihr von nun an viel besser schmeckten.

Übersicht über zuordenbare instrumentelle Bewegungsbegleitung:

Bewegungen der Kinder	instrumentelle Bewegungs- begleitung
wie Mäuse trippeln:	Klanghölzer
wie Kühe stampfen:	Trommel
wie Pferde galoppieren:	Röhrentrommel
wie Schweine im Schlamm wühlen:	Rassel
wie Katzen schleichen:	Becken mit Filzschlegel

Anmerkung:

Als Quelle für musikalische Bewegungsspiele sei hier folgende genannt: "Singt und spielt",
Musikunterrichtswerk für die Grundschule (Verlag Cornelsen)

3. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur optischen Farbwahrnehmung und Wahrnehmung einer veränderten Situation

Die Entwicklung der Wahrnehmungs- und Beobachtungsfähigkeit sollte nicht dem Zufall überlassen werden. Die Fähigkeit des Kindes mit Hilfe seiner Augen und Ohren ganz bestimmte Ereignisse, Spielsituationen, Gegenstände, räumlich-strukturelle Bedingungen genau zu erkennen, bedarf im wesentlichen optischer Informationen. Meist geht man davon aus, daß sich die Beobachtungsfähigkeit beim Kind ohne besondere Förderung, d. h. spontan entwickelt.

Dennoch bietet die bewußte Sensibilisierung dieses Wahrnehmungsbereichs für das Kind einen Zuwachs an Orientierungsfähigkeit in der Auseinandersetzung mit der gegenständlichen, räumlichen und sozialen Umwelt. Folgende grundlegende methodische Hinweise sind in diesem Zusammenhang bedeutsam:

- Aus der Ruhe können Kinder besser beobachten als aus der Bewegung heraus. Die Kinder sollten als Betrachter nicht abgelenkt werden.
- Unbewegte Dinge sind einfacher zu beobachten als bewegte Dinge.
- Umfang und Qualität der Wahrnehmungen werden oft von der Einstellung der Kinder gegenüber dem zu beobachtenden Gegenstand bestimmt.

Spiel:	Farben erraten
Zielstellungen:	Vermittlung von Wissen über die drei Grundfarben, über verschiedene Farbtöne
Gruppengröße und Alter:	beliebig
Vorbereitung und Material:	Farbkarten, farbige Stoffreste Die Kinder setzen sich um die Erzieherin herum.
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Farbkarten liegen verteilt auf dem Boden des Gruppenraumes oder hängen verstreut an den Wänden. Der Erzieher hält selbst eine Farbkarte hoch oder nennt eine Farbe, die Kinder versuchen nun die Farbe im Raum oder an den Wänden zu finden und zu benennen. Das Spiel kann auch inderweise variiert werden, daß die Kinder die gefundenen Farbkarten sortieren.
Anmerkung:	Dieses Spiel spricht auch Erfahrungen aus der Raumwahrnehmung an.

Spiel: Zielwerfen

Zielstellungen: Zielwerfen dient der optischen Wahrnehmung. Es müssen Ziele erkannt werden, z. T. (aufgehängte Glocke oder Karton) bewegliche Ziele und diese fixiert werden. Die Kinder lernen, Bewegungen entsprechend der fixierten Ziele zu koordinieren.

Gruppengröße und Alter: beliebig

Vorbereitung und

Material: je nach Variation der Spielidee einen Karton, eine Glocke mit Schnur oder einen Schellenkranz sowie verschiedene Bälle
Die Glocke oder der Schellenkranz werden mittels einer Schnur zwischen zwei Pfählen aufgehängt. Der Karton kann ebenfalls aufgehängt werden oder in einer bestimmten Entfernung aufgestellt werden.

Didaktisch-methodische Hinweise: Mit den Bällen soll ein Ziel getroffen werden. Die Ziele sind zahlreich variierbar.
Je nach Alter und Könnensentwicklung werden große bzw. kleine Bälle genommen. Große, leichte Bälle sind gerade für die kleinen Kinder treffsicherer.
Die Kinder können sich in einer Reihe aufstellen und den Ball alle gleichzeitig werfen. Sie können ihn auch einzeln werfen. Die Kinder können aber auch Mannschaften bilden, die sich gegenüberstehen und von beiden Seiten das Ziel oder auch in das Ziel treffen sollen.
Eine Variante für größere Kinder stellt das Bewegen eines Kartons mit treffgenauen Würfeln hin zur gegnerischen Seite oder über eine markierte Ziellinie hinweg dar.

Spiel: Kinderverstecken

Gruppengröße und Alter: beliebig eine

Vorbereitung und Material: Decke

Didaktisch-methodische Hinweise: Ein Kind geht vor die Tür und wartet dort. Währenddessen werden ein oder zwei Kinder unter der Decke versteckt. Das wartende Kind wird herein gerufen und muß nun durch Beobachtung feststellen, welche Kinder fehlen.

Spiel: Mein Spiegelbild

Vorbereitung und Material: nicht erforderlich

Didaktisch-methodische Hinweise: Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein Kind ist der Spiegel, der alle Bewegungen des zweiten Kindes zurückspiegelt. Er versucht, ähnliche Bewegungen zu machen. Die Rollen können danach getauscht werden.

Spiel: Schattenspiele

Didaktisch-methodische Hinweise: Ähnlich wie das Spiegelbild-Spiel geht es darum, Bewegungen nachzumachen, nur stehen oder bewegen sich die Kinder jetzt hintereinander. Das eine Kind steht am Ort oder bewegt sich fort, das hintere ist der Schatten und vollzieht alle Bewegungen nach. Es ist darauf zu achten, daß der "Schatten" nur Bewegungen nachmachen kann, die für ihn sichtbar sind. Bewegungen vor dem Körper kann das hintere Kind nicht sehen.

Anmerkung: Das ist ein Spiel, das sich insbesondere zum Spielen im Freien eignet.

4. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zur taktilen (den Tastsinn betreffenden) Wahrnehmung

Eine wesentliche Rolle bei der Wahrnehmung eigener Körperfunktionen, in der Materialwahrnehmung sowie in der sozialen Wahrnehmung spielt der Tastsinn. In der Literatur wird auch vom taktilen - den Tastsinn betreffenden - Wahrnehmungsbereich gesprochen.

Besonders in der zwischenmenschlichen Kommunikation kommt dem Tastsinn eine wichtige Aufgabe zu. Berührungen, Streicheln, aber auch Schläge spüren wir zunächst nur über den Tastsinn. Gerade Kinder lernen andere Kinder durch Berührungen, durch "Be-greifen" des anderen kennen. Sie nehmen Gefühle anderer Menschen über den Tastsinn wahr.

Durch den Tastsinn werden Informationen über die Beschaffenheit und die Eigenschaften gegenständlicher Objekte vermittelt, so beispielsweise über die Materialbeschaffenheit, über die Materialkonsistenz, über Gewicht, Form und Temperatur.

Da die taktilen Wahrnehmungsprozesse immer über die Rückmeldung körpereigener Befindlichkeit von gefühlsmäßigen Einstellungen begleitet sind, kommt ihr im Hinblick auf das spätere bewußte Erleben von Handlungsvollzügen und Aktivitäten eine Schlüsselstellung zu. (vgl. J. Schulke: Grundlagen zur Psychomotorischen Erziehung).

Ein Mangel an Hautkontakt, an Wärme und Zärtlichkeit beim Kind kann beispielsweise zu schweren psychischen Schäden führen oderein sozial auffälliges Verhalten verursachen.

Spiel: Figuren tasten

Zielstellungen: Diese Spiele dienen zur Entwicklung der taktilen Wahrnehmung. Die Kinder sollen Erfahrungen sammeln, wie unterschiedliche Bereiche, hier das Fühlen, die Bewegungsaktivität, das Sprechen, Hören usw. zusammenspielen.

Gruppengröße und Alter: möglichst altershomogene Gruppen für

Vorbereitung und Material: jedes Kind ein Seil oder eine dicke Kordel

Didaktisch-methodische Hinweise: Entsprechend des Entwicklungsstandes des Kindes können unterschiedliche Figuren (geometrische Figuren, Auto, Haus, Schiff usw.) gelegt werden. Diese werden mit geschlossenen Augen ertastet und benannt.

Anmerkung: Haben die Kinder den Spaß und die Bedeutung des Tastens begriffen, ergeben sich meist aus dem Spiel heraus viele neue Möglichkeiten und Variationen.

Eine etwas schwierigere und anspruchsvollere Variante stellt das anschließende bewegungsmäßige Darstellen der ertasteten Figuren dar.

Spiel:	Zehenkünstler
Zielstellungen:	Diese Spiele dienen zur Entwicklung des Tastsinns. Die Kinder sollen Erfahrungen sammeln, wie unterschiedliche Bereiche, hier das Fühlen, die Bewegungsaktivität, das Sprechen, Hören usw. zusammenspielen.
Gruppengröße und Alter:	5-10 Kinder im Alter ab 3 Jahre
Vorbereitung und Material:	Die Erzieherin verteilt im Gruppenraum Murmeln (eventuell kleine runde Steinchen) mittlerer Größe.
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Im Gruppen- bzw. Turnraum sind Murmeln ausgestreut. Die Kinder haben die Augen zunächst noch nicht geschlossen. Sie gehen barfuß, -wie auf heißen Kohlen - durch den Raum und wenn sie eine Murmel sehen, versuchen sie diese mit den Zehen zu fassen und in die Hand hoch zu geben. "Wer sammelt am meisten Murmeln?" könnte die leitende Spielidee sein.</p> <p>Verstärkt wird das intensive Tasten und Fühlen, wenn die Kinder mit geschlossenen Augen vorsichtig durch den Raum gehen und die Murmeln blind mit den Zehen aufgreifen.</p>
Anmerkung:	Dieses Spiel setzt voraus, daß sich die Kinder nicht fürchten, wenn sie blind durch den Raum gehen. Außerdem sollten sie schon sicher gehen können.

Spiel: Der Tast-Teppich

Diese Spiele dienen zur Entwicklung des Tastsinns. Die Kinder sollen Erfahrungen sammeln, wie unterschiedliche Bereiche, hier das Fühlen, die Bewegungsaktivität, das Sprechen, Hören usw. zusammenspielen.

Gruppengröße und Alter: etwa ab 5 Jahre

Vorbereitung und Material: Viele verschiedene Stoffreste, Papier- und Plastikmaterialien, die möglichst in dergleichen Flächenabmessung zusammengelegt, aufgeklebt oder zusammengenäht werden.

Didaktisch-methodische Hinweise: Verarbeitet werden können vielerlei Materialien, von samtweichen Stoffresten bis zu rauen Oberflächen wie etwa beim Sandpapier.

Der Teppich wird je nach Verarbeitung auf die Erde gelegt oder an der Wand befestigt. Liegt er auf dem Fußboden, dann können die Kinder den Teppich mit nackten Füßen begehen, ohne hinzusehen und eventuell das Material erraten. Hängt der Teppich an der Wand, dann fühlen die Kinder die Materialien mit der Hand und den Fingern.

Spiel:	"Sehende Finger"
Zielstellungen:	Erkennen und Benennen von einfachen Formen
Gruppengröße und Alter:	8 bis 12 Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren
Vorbereitung und Material:	einen Korb und ein Tuch zum Darüberdecken, dazu verschiedene geometrische Formen (weiche Schaumstoffbälle, unterschiedlich geformte Holzbausteine, Spielzeug, das die Kinder aus ihrem Spielalltag kennen usw.)
Didaktisch-methodische Hinweise:	Entsprechend des jeweiligen Alters der Kinder und ihres sprachlichen Entwicklungsstandes werden bekannte Spielmaterialien unter einem Tuch im Korb versteckt. Alle Kindersitzen um den Tisch oder im Kreis auf der Erde. Ein Kind nach dem anderen ertastet einen Gegenstand und beschreibt ihn den anderen Kindern ohne ihn aus dem Korb herauszunehmen. Die anderen Kinder müssen nun erraten, was das Kind im Korb für einen Gegenstand gefühlt hat.
Anmerkung:	Eine schwierigere Variante ist die folgende: Statt der Beschreibung des gefühlten Gegenstandes setzt das Kind die Beschreibung in Bewegungsdarstellungen um.

5. Wahrnehmungsübungen zum Körperschema

Das Wahrnehmen des Körperschemas ist eine wichtige Voraussetzung für das eigene Körperempfinden. In den Wahrnehmungsübungen zum Körperschema sollen die Kinder ihren äußeren Körper, seine Funktionen, Eigenschaften und Benennungen kennen lernen und sich im Körper wohlfühlen.

Spiel:	Das Papierkind
Zielstellungen:	Durch die Abbildung ihres Partners auf dem Boden erhalten die Kinder eine Vorstellung von ihrem eigenen Körper, von den einzelnen Teilen des Körpers. Sie müssen sie auch benennen.
Gruppengröße und Alter:	ohne Beschränkungen
Vorbereitung und Material:	große Papierrollen, z.B. alte Tapetenrollen, Farbstifte, Stoffreste
Didaktisch-methodische Hinweise:	Nacheinander werden die Kinder auf das Papier gelegt, der Körper wird ummalt und später ausgeschnitten. Jedes Körperteil muß erkannt und dann benannt werden. Anschließend gestaltet jedes Kind sein ausgeschnittenes Körperbild nach seinen eigenen Vorstellungen mit Farben für das Gesicht oder verwendet Stoffreste für die Kleidung, Wollreste für die Haare, ein Lederband für den Gürtel usw. Dem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt.

Spiel: Sanfte Feder
Zielstellungen: In spielerischer Weise sollen die Kinder ihren Körper, seine Funktionen, Eigenschaften und Benennungen kennen lernen und sich im Körper wohlfühlen.

Gruppengröße und Alter: ohne Begrenzung

Vorbereitung und Material: Federn unterschiedlicher Größe und Beschaffenheit
Anstatt Federn können auch kleine Wattebausche verwendet werden.

Didaktisch-methodische Hinweise: Alle Kinder bilden Paare. Ein Kind legt sich mit geschlossenen Augen auf den Boden, das andere Kind streicht mit einer Feder über die einzelnen Körperteile. Das am Boden liegende Kind spürt die Berührungen der Feder und muß erraten, welches Körperteil von der Feder berührt wird.
Anmerkung:

Bei Kindergruppen, in denen überwiegend kleinere Kinder sind, sollte die "Federführung" durch einen Erwachsenen übernommen werden. Eine Paarbildung ist auch nicht erforderlich.

In Gruppen, in denen kleine und große Kinder zusammenspielen, können die Großen die Feder über den Körper des Kindes streichen lassen.

Spiel: Spiegelbild

Zielstellungen: In spielerischer Weise sollen die Kinder ihren Körper, seine Funktionen, Eigenschaften und Benennungen kennen lernen und sich im Körper wohlfühlen.

Gruppengröße und ohne Begrenzung nicht
Alter:

Vorbereitung und erforderlich
Material:

Didaktisch-metho- Ein Kind bewegt den Körper oder
dische Hinweise: bestimmte Körperteile, ein Partner oder alle Kinder, die im Kreis rundherum stehen, imitieren diese Bewegungen. Es bieten sich ganz einfache Bewegungen an wie z. B. den "Hampelmann", oder irgendwelche Tierbewegungen...

Spiel: "Dornröschen-Schlaf

Zielstellungen: In spielerischer Weise sollen die Kinder ihren Körper, seine Funktionen, Eigenschaften und Benennungen kennen lernen und sich im Körper wohlfühlen.

Gruppengröße und ohne Begrenzung
Alter:

Vorbereitung und eine Trommel
Material:

Didaktisch-metho- Zum Trommelrhythmus laufen alle Kinder
dische Hinweise: durch den Raum. Auf ein vereinbartes Signal hin bleiben alle sofort wie versteinert stehen und verharren in der Pose, die sie beim Hören des Signals gerade inne hatten.

Spiel:	"Wir gestalten eine Schaufensterpuppe"
Zielstellungen:	In spielerischer Weise sollen die Kinder ihren Körper, seine Funktionen, Eigenschaften und Benennungen kennen lernen und sich im Körper wohlfühlen.
Gruppengröße und Alter:	schon ältere Jahrgänge nicht
Vorbereitung und Material:	erforderlich
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind übernimmt die Rolle des Gestalters und biegt den willigen Partner in eine bestimmte Pose. Neben der paarweisen Spielweise wäre es auch möglich, daß ein Gestalter mehrere Puppen positioniert.
Anmerkung:	Jeder darf seinen Partner nur einmal in der Pose verändern, danach läuft er zur nächsten Schaufensterpuppe, verändert diese aber nur an einer Körperstelle usw. usw. Wenn der erste Spieler wieder bei seinen Ausgangspartner angekommen ist, schauen sich alle das Ergebnis der "Dekoration des Schaufensters" an.

- Spiel: Das Körperschema nachmachen
- Zielstellungen: Die Kinder müssen die Körperteile und die Körperregionen erkennen, ihren Körper beherrschen und Körperspannung halten lernen. Sie orientieren sich an einem Vorbild. Dies erfordert von den Kindern Aufmerksamkeit und Beobachtungsgabe.
- Gruppengröße und Alter: 4 bis 8 Jahre
- Vorbereitung und Material: ein Körperschemamännchen, entweder gekauft oder selbst angefertigt aus Holz ähnlich einer Hampelmannpuppe zum Ziehen
- Didaktisch-methodische Hinweise: Die Erzieherin zeigt den Kindern die Puppe und verändert die Stellung des Männchens. Die Kinder stellen oder legen sich in die entsprechende Position.
Bei älteren Kindern kann das Körperschema auch mit Bausteinen oder Klammern durch ein Kind vorgelegt werden, während das andere Kind die entsprechende Position nachgestaltet.
- Anmerkung: Es gibt auch verschiedene Möglichkeiten, Erfahrungen mit dem Körperschema zu sammeln, indem die Bewegungen bestimmter Körperteile einer Musik angepaßt werden. Dazu bieten sich zahlreiche Kinder- und Spiellieder an. Wir stellen hier nur zwei Lieder vor:

1. Die Kinder stellen sich im Kreis auf, fassen sich aber nicht an den Händen und singen das Lied "**Rucki-Zucki**" mit folgenden

Text:

Wir tun das rechte Bein
herein,
wir tun das rechte Bein
heraus,
wir tun das rechte Bein hinein.
Nun schütteln wir es aus.
Und dann kommt der Rucki-
Zucki,
und dann drehen wir uns um,
und dann singen wir ein Lied,
und das geht Rucki-Zucki,
Rucki-Zucki,
und dann geht's von vorne los!

Wir tun den linken Arm
hinein, wir tun den linken
Arm heraus,

Wir tun die Nase dann hinein,
usw.

2 "Wenn Du glücklich bist."

Alle Strophen dieses Liedes sollen mitgespielt werden, es lassen sich verschiedene neue Dinge und Variationen ausdenken. Als Unterstützung kann dieses Lied von Schallplatte gespielt werden. Gerhard Schöne: Internationale Kinderlieder. Amiga

1. Strophe

Wenn Du glücklich bist, dann ruf mal laut: "Hurra!"

Wenn Du glücklich bist, dann ruf mal laut: "Hurra!"

Ja, Du kannst es allen zeigen, mußst Gefühle nicht verschweigen!

Wenn Du glücklich bist, dann ruf mal laut: "Hurra!"

2. Strophe

Wen Du zornig bist, dann stampf mal mit dem Fuß: "Stampf -
stampf

Ja, Du kannst es allen zeigen,
mußt Gefühle nicht verschweigen!

Wen Du zornig bist, dann stampf mal mit dem Fuß: "Stampf -
stampf

usw., usw.

6. Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zum Gleichgewicht

Mit zunehmenden Alter lernt das Kind seine großräumigen und ganzkörperlichen Bewegungen zu beherrschen und sich den Gegebenheiten der Umgebung anzupassen und sich diese zunutze zu machen. Körper- und Bewegungsbeherrschung sind dabei stark an Gleichgewichtseindrücke gebunden. Schon während der Schwangerschaft sammelt das Kind durch Schaukelbewegungen, Hin- und Herdrehen, Auf- und Abwippen erste Erfahrungen mit dem Gleichgewichtssinn. Jedoch sobald das Kind sicher laufen kann, ergeben sich schwierigere Situationen, wo es darauf ankommt, das Gleichgewicht zu beherrschen.

Klettern, Balancieren, Springen sind Bewegungsformen, die an das Halten des Gleichgewichtes besondere Anforderungen stellen. Neben dem Gleichgewicht schulen solche Bewegungsformen auch den Mut. Das Kind gewinnt an Selbstsicherheit und Selbstbewußtsein.

Spiele und Bewegungsmöglichkeiten zum Gleichgewicht ergeben sich im Alltag zahlreich. Wer kennt nicht, wie Kinder über Baumstümpfe klettern oder sich auf Bordsteinkanten beim Balancieren ausprobieren.

Spielerisches Klettern und Balancieren kann auch in Gruppenräumen oder auf der Außenfläche inszeniert werden. Schaukeln, Hängematten oder Klettertaue in greifbarer Höhe im Gruppen- oder Turnraum angebracht, ermöglichen den Kindern vielfältige Bewegungserfahrungen mit dem Gleichgewicht während des Tages.

Spiel:	Kletterparcour
Zielstellungen:	Schaffen von günstigen Gelegenheiten für vielfältige Bewegungserfahrungen zum Gleichgewichtsgefühl und zur Förderung des Lage- und Bewegungsgefühls
Gruppengröße und Alter:	in Abhängigkeit von den zusammengestellten Geräten und Materialien
Vorbereitung und Material:	Stühle, Tische, Schuhbänke, verschiedene Pappkartons, Kisten, Rundtaue und anderes mehr.
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Auf Außenflächen können Baumstämme, alte Autoreifen, Klettergerüste usw. einbezogen werden.</p> <p>Alle verfügbaren Materialien und Möbel sollten im Gruppenraum/Turnraum oder auch auf der Außenfläche so aufgebaut werden, daß ein langer Weg zum Balancieren und Klettern entsteht.</p> <p>Die Kinder balancieren beispielsweise über Bänke, kriechen unter Tischen hindurch, springen von Stühlen herab und legen einen bestimmten Weg zurück auf dem möglichst vielfältige Möglichkeiten zu Balancieren und Klettern angeboten werden.</p>
Anmerkung:	<p>Dabei ist der Parcour günstig so gestaltet, wenn die einzelnen "Geräte" und Materialien die Kinder ohne Aufforderung durch den Erzieher animieren, zu balancieren, zu klettern und zu springen.</p> <p>Zu beachten, sind die Sicherheitsanforderungen für die Kinder dieser Altersstufe und Gefahrlosigkeit des eingesetzten Materials und deren Aufstellungsweise.</p>

- Spiel: Wackelbrett oder Therapiekreisel
- Zielstellungen: Erkunden von Balanciermöglichkeiten, Förderung des Bewegungsempfindens
selbständige Lösungsmöglichkeiten für den Auf-und Abgang am Gerät finden
- Gruppengröße und Alter: spricht alle Altersgruppen an, die mit dem Therapiekreisel bezweckte Spiel idee ist aber abhängig von bestimmten Entwicklungsvoraussetzungen der Kinder
- Vorbereitung und Material: Therapiekreisel unterschiedlichster Form und Ausstattung, Schaumstoffbälle und Luftballons zum In-die-Luft-Werfen während des Balancierens (nur für ältere Kinder, da eine Bewegungsvorwegnahme angesprochen wird)
- Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Der Therapiekreisel bietet sehr verschiedene Einsatzmöglichkeiten:
Für die 4jährigen:
beidbeiniges und einbeiniges Stehen auf dem Kreisel, sich auf den Kreisel setzen, bei entsprechend erreichter Übungssicherheit das Laufen über mehrere Kreisel; dabei können Gegenstände transportiert werden.
Für 5jährige:
- beidbeiniges und einbeiniges Stehen auf dem Kreisel und dabei Bälle oder Luftballons einfach in die Luft werfen und wieder fangen oder in ein Ziel (einen Karton) werfen.
- Zwei Kinder stehen sich an den Händen gefaßt jeder auf einem Kreisel gegenüber und versuchen ohne, daß sie herunterfallen, die Positionen zu wechseln. Dies erfordert schon einige Erfahrungen im Umgang mit dem Kreisel und ein wenig Körpergeschick.

Spiel:	Schaukelboot
Zielstellungen:	die Kinder lernen das Balancieren durch ausgleichendes Gegenlenken
Gruppengröße und Alter:	ohne Begrenzung
Vorbereitung und Material:	Matten und Matratzen, Reifen oder das Oberteil eines Kastens und Medizinbälle
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Die Matratze wird in ein oder zwei Reifen gelegt. Da sich aufgrund der Rundungen des Reifens die Matte selbst biegt, bietet sie als ein imaginäres Boot Platz für ein oder zwei Kinder, die in ihm liegen oder auch sitzen können. Dieses "Boot" schaukelt nun hin und her, droht vielleicht umzukippen, wenn die Kinder nicht mit den Händen oder anderen Hilfsmitteln gegensteuern würden.</p> <p>Den gleichen Effekt erreicht man mit einem Kasten, der über 2-3 Medizinbälle gelegt wird. Die Kinder können sich einzeln oder zusammen auf dieses hin und her kippende "Boot" setzen.</p>

Spiel:	Stelzenlaufen auf Stelzenrollen
Zielstellungen:	Erfahrungsmöglichkeiten für das Gleichgewicht
Gruppengröße und Alter:	Kinder, die sicher laufen können
Vorbereitung und Material:	Stelzenrollen gekauft oder selbstangefertigt aus Büchsen und Schnüren
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Stelzenrollen bieten an sich schon genügend Aufforderungscharakter zum Ausprobieren des Stelzenlaufens. Durch das Aufstellen von kleinen Hindernissen können die Kinder diese im Schlangellauf mit den Stelzenrollen umgangen werden.</p> <p>Es können aber auch kleine Wettspiele gestellt werden.</p>

7. Spiele- und Bewegungsmöglichkeiten zur Wahrnehmung des Raumes und der Raum-Lage-Beziehung

Folgende Spielmöglichkeiten zur Raum-Lage-Orientierung sollen aufzeigen, wie dem Kind das sichere Orientieren im Raum in ungezwungener Weise bewußt gemacht werden kann. Dabei geht es vor allem um das Erlernen von Raum-Beziehungen wie z. B. rechts-links, oben-unten, vorne-hinten usw.

Solche Raum-Beziehungen lernt das Kind spielerisch auch schon bei solchen Aufforderungen kennen, wie sie in vielen Bewegungsspielen vorkommen: "Du stehst vorne." oder "Stell dich neben den Tisch!"

Die Kinder lernen Raumstrukturen durch das Einnehmen unterschiedlicher Perspektiven kennen (Hocke, Lage usw.).

Spiel:	Zauberspiel
Zielstellungen:	Lockerung der Muskulatur, Empfinden von Spaß am Darstellen von unterschiedlichen Bewegungen im Raum und mit unterschiedlichem Tempo
Gruppengröße und Alter:	keine Beschränkungen
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Alle bewegen sich im Raum oder auf einer Außenfläche (Wiese) durcheinander. Der Spielleiter steht etwas erhöht (z. B. auf einem Stuhl) und ruft Zauberformeln: "Abra-Kadabra, Simsalabim. Ich verzaubere Euch alle in wilde Motoradfahrer bei einem Wettrennen."</p> <p>Die Kinder spielen dies, bis der Zauberer sie erlöst und in etwas anderes verwandelt: Beispielsweise in "Krokodile, die sich gegenseitig in die Füße beißen." (Elefanten, fliegende Mäuse, Affen, Roboter, Flugzeuge usw.)</p> <p>Nach einiger Zeit kann ein Mitspieler die Rolle des Zauberers übernehmen.</p>
Anmerkung:	Möglichst vielseitige (wilde, ruhige und witzige) Verzauberungen vornehmen. Das Spiel kann je nach den Ideen des Zauberers recht wild werden...

Spiel:	Raumwege
Zielstellungen:	Einstellen und Sich-Verlassenkönnen auf den Bewegungssinn und auf die Raum-Lage-Orientierung
Gruppengröße und Alter:	8 bis 12 Kinder im Alter von 5-6 Jahren
Vorbereitung und Material:	Je nach Variante werden Paare oder größere Gruppen gebildet.
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Dieses Spiel erfordert eine hohe Konzentrationsfähigkeit.</p> <p>Auf den Rücken des Partners malt ein Kind mit dem Finger unter leichten Druck einen bestimmten Weg, den dieser anschließend mit geöffneten Augen nachgehen soll. Ausgangspunkt und Endpunkt des Raumweges sind dabei identisch.</p> <p>Dieses Spiel kann unterschiedlich variiert werden, je nach Gruppenstärke oder mit geschlossenen Augen oder mit geöffneten Augen und musikalischer Untermalung.</p>

Spiel:	Zeige, wie du dich bewegst!
Zielstellungen:	Über die unterschiedlichen Fortbewegungsarten erfahren die Kinder die Weite und Größe des Raumes. Sie lernen den Raum vielfältig aus der verschiedenen Perspektive kennen (z. B. aus der Hocke).
Vorbereitung und Material:	ein möglichst freier Raum, eventuell Rollbretter
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Kinder laufen kreuz und quer durch den Raum. Dabei wechseln sie auf Zuruf die Fortbewegungsart, gehen oder laufen vorwärts, gehen oder laufen rückwärts, hüpfen vorwärts oder rückwärts, hüpfen auf einem Bein, kriechen auf allen Vieren oder rollen sich durch den Raum usw. Eventuell kann ein Rollbrett als Hilfsmittel benutzt werden.

- Spiel: Alle Wände und Ecken anschlagen
- Zielstellungen: Die Kinder sollen den Raum in seiner Begrenzung durch die Wände und in seiner Größe wahrnehmen.
- Vorbereitung und Material: ein möglichst leerer Raum, Schränke und Regale können drinstehen;
- Didaktisch-methodische Hinweise:
- Die Kinder bilden um die Erzieherin einen Kreis in der Mitte des Raumes.
- Die Kinder erhalten die Aufgabe auf Zuruf entweder
- alle vier Wände anzuschlagen oder
 - alle vier Ecken anzuschlagen oder
 - alle Schränke, alle Regale usw. anzuschlagen.
- Sie lernen rechts, links, hinten und vorn die Wände kennen. Sie sollen sie benennen.
- Die gewonnenen Erfahrungen werden im Kreise ausgetauscht.

Spiel:	"Hört auf das Signal.
Zielstellungen:	Förderung des partnerschaftlichen Verhaltens im Raum, Lernen, sich gegenseitig abzustimmen, Rücksicht nehmen, gemeinsam eine Handlung ausführen ...
Gruppengröße und Alter:	ab 3 Jahre
Vorbereitung und Material:	Reifen oder Stühle oder Matten, Musik, ein möglichst freier Raum Die Reifen (Stühle oder Matten) werden im Raum verteilt.
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Kinder gehen oder laufen frei im Raum. Auf ein Signal hin, z. B. stoppt die Musik, suchen sich die Kinder je einen Reifen (Stuhl oder Matte). Wer als letzter keinen Reifen erreicht hat oder wer als letzter noch in einen bereits besetzten Reifen gesprungen ist, scheidet aus. Die Kinder erhalten durch die im Raum verstreut liegenden Reifen eine Orientierungshilfe. Eine Variante, die weder Sieger noch Gewinner kennt, ist die: Die Kinder erhalten die Aufgabe, sich in einer bestimmten Anzahl im Reifen oder auf der Matte einzufinden. Sie müssen sich unter Umständen gegenseitig helfen, um alle im Reifen oder auf der Matte Platz zu finden.
Anmerkung:	Je nach Tempo der Musik kann gelaufen oder ruhig gegangen werden.

Spiel:	Figuren- oder Straßenlegen
Zielstellungen:	Erfahrungen in der Wahrnehmung der Raumstruktur
Vorbereitung und Material:	ein möglichst leerer Raum, Bierdeckel, Bausteine, Klammern usw.
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Die Kinder legen gemeinsam im Raum eine Figur (z. B. einen Elefanten) oder Straßen. Sie gehen einzeln oder paarweise den Verlauf der Linie oder "Straße" ab.</p> <p>Die Straßen bestehen aus zwei Linien, die parallel im Abstand von etwa 30 cm verlaufen.</p>
Anmerkung:	Das Straßenlegen kann mit dem Spiel Verkehrsgarten kombiniert werden. Im Freien können auch gesammelte Holzstöckchen oder Eicheln verwendet werden.

Spiel:	Verkehrsgarten
Vorbereitung und Material:	Es wird ein Straßensystem mit Kurven, Plätzen und Kreuzungen aufgemalt oder gelegt, (vgl. Spiel Figuren- oder Straßenlegen), eventuell verschiedene Fortbewegungsmittel, wie Dreiräder, Rollbretter usw.
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Kinder verteilen sich auf die verschiedenen Plätze im Raum. Sie nehmen die Rollen als Fußgänger, Fahrradfahrer, Autofahrer oder Rollerfahrerein. Selbst die Rolle des Verkehrspolizisten, der den Verkehr auf Kreuzungen regelt, sollte von einem Kind übernommen werden. Die Kinder fahren nun die gemalten und gelegten Straßen ab, müssen Vorfahrt beachten, Rücksicht nehmen und erkunden so Größe und Weite des Raumes.
Anmerkung:	Ein Moment sozialer Erfahrung kann noch zusätzlich in das Spiel eingebracht werden, wenn z. B. auf Rollbretter Kisten oder feste Kartons gestellt werden. Ein Kind setzt sich in die Kiste hinein und wird von dem anderen Kind durch die "Straßen" geschoben. Dies setzt gegenseitiges Vertrauen und Rücksichtnahme voraus. Nach einer bestimmten Zeit tauschen beide die Rollen.

Spiel:	Pferderennen
Zielstellungen:	Dieses Spiel dient einerseits zur Raum-Lage-Orientierung, andererseits zur Lockerung, zur Erhöhung der Konzentrationsfähigkeit.
Gruppengröße und Alter:	ab 4 Jahre; beliebig große Anzahl von Kindern
Vorbereitung und Material:	Es wird im Gruppenraum eine imaginäre Pferderennbahn eingerichtet, d. h. alle Kinder sitzen oder stehen im Kreis.
Didaktisch-metho- dische Hinweise:	<p>Der Erzieher zeigt die Bewegungen und kommentiert diese sprachlich sowie mit entsprechenden Geräuschen. Bewegungen und Geräusche werden von den Kindern nachgemacht.</p> <p>Beispielsweise galoppieren die Pferde, laufen in eine Kurve nach rechts (alle bewegen die Oberkörper nach rechts und untermalen die Bewegung mit einem lauten Geräusch). Ebenso nach links. Die Pferde überspringen eine Hürde. Beide Hände beschreiben vorw. hoch einen Bogen. Odereine Doppelhürde übereine Holzbrücke (an die Brust klopfen). Sie begegnen einem Hasen, bleiben stehen und nehmen stumm die Hände an die Ohren. Sie passieren eine Tribüne (alle Kinder klatschen in die Hände).</p>
Anmerkung:	Es können weitere Hindernisse erfunden werden. Sie sind vor dem Start einzuführen. Normalerweise wird das Rennen über 2 Runden angesagt.

8. Spiele- und Bewegungsmöglichkeiten zur Sozialwahrnehmung

Die Entwicklung von sozialer Kompetenz hängt im Kindesalter wesentlich von motorischen Fähigkeiten ab. Beispielsweise erfahren Kinder, die erfolgreich bestimmte Bewegungsleistungen vollbringen, sei es das Klettern am Gerüst oder das schnelle Weglaufen beim "Haschen", soziale Anerkennung innerhalb der Kindergruppe. Viele kooperativangelegte Bewegungsspiele ermutigen gehemmte und zurückhaltende Kinder zur Äußerung und Selbstdarstellung. Bewegungsspiele bieten vielfältige Möglichkeiten für die Förderung Sozialerwahrnehmung bei Kindern. Sie schaffen Gemeinschaftlichkeit, helfen Konflikte wahrzunehmen und zu lösen, verlangen Sensibilität und Einfühlungsvermögen.

Dabei ist zu beachten, daß kooperative Spiele im Kleinstkindbereich nur einen geringen Platz einnehmen und erst mit wachsenden Alter kooperative Momente im Spiel zunehmen und für die Handlungsvollzug des Spiels an Bedeutung gewinnen.

Viele Spiele verlangen von den Beteiligten gegenseitige Verständigung über die Regeln, über Abfolge von Handlungen usw. Beispielsweise lernen Kinder in dem Spiel "Im Dunkeln über Hindernisse", daß sie auf bestimmte Signale aus der Gruppe reagieren können, Vertrauen in eine Gruppe und/oder in einen Partner haben.

Spiel: Paare finden

Gruppengröße und beliebig

Alter:

Vorbereitung und Material: Viele paarweise Gegenstände aus dem Alltag oder selbst angefertigt werden zu einem Berg durcheinander gelegt.

Didaktisch-methodische Hinweise: Die Kinder haben die Aufgabe, aus dem Berg von Gegenständen unterschiedlichster Art und Beschaffenheit, Paare herauszufinden. Die gefundenen Paare werden danach anschaulich im Gruppenraum ausbreitet.

Dieses Spiel eignet sich als Vorbereitungsspiel für Paarspiele, wenn jedes Kind einen Gegenstand aus dem Berg heraussucht, findet es gleichzeitig einen Partner, der den gleichen Gegenstand herausgesucht hat.

Spiel: Zublinzeln

Gruppengröße und beliebig

Alter:

Vorbereitung und Material: nicht erforderlich

Didaktisch-methodische Hinweise: Die Kinder stehen paarweise hintereinander im Kreis. Die Blickrichtung ist zur Mitte bzw. auf den Mitspieler, der keinen Partner hat. Die Kinder halten die Hände auf dem Rücken. Nun versucht der im Kreis stehende Mitspieler einem in der Innenreihe stehenden Kind zuzublinzeln. Dieser soll nun weglaufen. Das dahinterstehende Kind aber muß das Blinzeln bemerken und den Vordermann festhalten. Gelingt es dem vorderen Kind wegzulaufen, dann ist das hintere Kind an der Reihe, dem nächsten zuzublinzeln usw.

Spiel:	Kennlernspiele
Zielstellungen:	Entwicklung der Merkfähigkeit und der Fähigkeit Namen bestimmten Personen zuzuordnen
Gruppengröße und Alter:	8 bis 16 Personen ab 4 Jahren
Vorbereitung und Material:	einen Ball oder ein Wollknäuel oder einen anderen rollenden Gegenstand
Didaktisch-methodische Hinweise:	Die Kinder sitzen oder hocken in einem großen Kreis. Ein Ball wird einem gewünschten Partner zugerollt. Dabei nennt das Kind seinen eigenen Namen und den des Ansprechpartners, dem der Ball zurollt: "Ich heiße Kathrin und rolle den Ball zu Erik." usw.
Anmerkung:	Wird statt des Balls ein Wollknäuel verwendet, entsteht durch das mehrmalige zurollen oder auch -werfen am Ende des Spiels ein Wollstern. Jeder Angesprochene muß dabei den Wollfaden fest in der Hand behalten. Nun kann der Wollfaden rückwärts wieder aufgerollt werden. Auf diesem "Rückweg" nennt erneut jeder seinen Namen.

- Spiel: Im Dunkeln über Hindernisse
- Zielstellungen: Die Kinder sollen:
auf bestimmte Signale reagieren können,
Vertrauen in eine Gruppe und/oder in einen
Partner haben, eine Aufgabe gemein-
schaftlich lösen lernen.
- Gruppengröße und Alter: 5 bis 10 Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahre
- Vorbereitung und Material: 1 Paar Klangstäbe
2 bis 3 Matten
2 bis 3 Bänke als Hindernisse
- Didaktisch-metho-
dische Hinweise: Die Kinder fassen sich alle an den Schultern
und haben bis auf das erste Kind die Augen
geschlossen. Nach den Schlägen führt das
erste Kind die anderen Kinder als Schlange
durch den Raum. Der Weg führt über Matten
und Bänke durch den Raum. Die Kinder
vertrauen sich dem Gruppenführer an. Er
muß alle Kinder gewissenhaft führen und
darauf bedacht sein, daß alle Kinder hin-
terherkommen, daß niemand sich verletzt.
Die akustische Untermalung durch das
Schlagen der Klangstäbe, erleichtert das
gemeinsame Gehen in der Schlange.
- Anmerkung: Es ist darauf zu achten, daß sich kein Kind
verletzt. Deshalb sind gerade bei den
Bänken mit Hilfe von Matten Sicherungen
einzubauen.

- Spiel: Wer bist Du? Sag' es ohne Worte!
- Zielstellungen: Die Kinder sollen ohne Worte miteinander in Kontakt treten. Sie sollen auf Signale der anderen Kinder und der Erzieherin reagieren und nur die Mimik und Gestik einsetzen.
- Gruppengröße und Alter: beliebig, ab Kinder im Alter von 4 Jahren
- Vorbereitung und Material: Kassettenrecorder oder ein Tamburin
- Didaktisch-methodische Hinweise: Die Kinder gehen, laufen, hüpfen nach musikalischen Rhythmen im Raum, bleiben stehen, wenn die Musik oder der Klang des Tamburins durch die Erzieherin unterbrochen wird. Die Kinder treten in Kontakt über Körperberührungen: Die Erzieherin nennt dabei bestimmte Körperteile, z. B. Schulter, Rücken, Nase, Hände, rechtes oder linkes Bein usw. Die Kinder berühren sich an den genannten Körperteilen. Sie lernen den anderen genauer beobachten und kennen.

Spiel:	Wer bist Du, was machst Du?
Zielstellungen:	Die Kinder sollen miteinander in Kontakt treten. Sie sollen auf Signale der anderen Kinder und der Erzieherin reagieren und durch deutliches und langsames Sprechen den anderen Mitspieler kennenlernen.
Gruppengröße und Alter:	beliebig ab 4 Jahre
Vorbereitung und Material:	Musik zum langsamen Gehen und Laufen, Kassetten recorder oder Tamburin
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Die Kindergehen, laufen, hüpfen nach musikalischen Rhythmen im Raum, bleiben stehen, wenn die Musik oder der Klang des Tamburins durch die Erzieherin unterbrochen wird. Es bilden sich Paare. Die Kinder stellen sich gegenseitig bis zum Weitelaufen der Musik vor:</p> <ul style="list-style-type: none">- es nennt seinen Namen;- erzählt, was es gestern gemacht hat;- erzählt eine Begebenheit usw.- Was ist Dein Lieblingsessen?- Hast Du Geschwister? ... <p>Dann läuft die Musik weiter und wenn sie wieder unterbrochen wird, werden neue Paare gebildet, die sich wiederum gegenseitig vorstellen.</p>

Spiel:	"Gordischer Knoten"
Zielstellungen:	Abbau von Angst und Scheu vor Körperkontakten
Gruppengröße und Alter:	eine gerade Anzahl von Kindern, nicht mehr als 10 Kinder, ab 6-10 Jahre
Vorbereitung und Material:	Material nicht erforderlich
Didaktisch-methodische Hinweise:	<p>Es werden ein "Auflöseteam" und eine Gruppe, die den "Knoten" bildet, zusammengestellt.</p> <p>Die Kinder stellen sich im Kreis zusammen und strecken ihre Arme vor. Jedes Kind gibt seine Hände einem anderen Kind, aber nicht beide dem gleichen Kind. Die Kinder versuchen nun durch Übersteigen der Arme der anderen Kinder, durch Drehen und Unten-durch-Klettern den entstandenen Knoten so weit wie nur möglich mit Hilfe des Auflöseteams zu lösen, ohne die Hände loszulassen.</p>
Anmerkung:	Vorher werden alle Brillen abgesetzt und die Schuhe ausgezogen. Um die Kinder zu beruhigen, wird das Verknoten mit leiser Musik unterstützt.

Spiel:	Alle machen, was Heidi macht
Zielstellungen:	Aufflockerung der Muskulatur, Kooperation, gegenseitige Aufmerksamkeit üben
Gruppengröße und Alter:	8 bis 30 Kinder, das Alter ist beliebig
Vorbereitung und Material:	gut hörbare sowie einfach strukturierte temperamentvolle, z. B. Disko-Musik
Didaktisch-methodische Hinweise:	Ein Kind macht zu der gehörten Musik eine Bewegung, alle Kinder der Gruppe machen diese Bewegung nach. Die Gruppe bewegt sich dabei im Kreis. Nachdem das Kind seine Bewegung vorgemacht hat, zeigt es auf jemanden im Kreis, der in die Mitte geht und die nächste Bewegung vormacht, die wiederum von allen Kinder nachgemacht wird usw. bis keiner mehr kann oder alle Kinder einmal Akteur sein durften.
1. Variante	Alle stehen verteilt im Raum, der Gruppenerzieher beginnt, bleibt dann stehen, wenn er nicht mehr weiter machen will und ein Kind darf weitermachen ohne das eine große Pause entsteht. Dem Kind das sich als Erster aus dem Stillstand der Gruppe herauslöst und eine neue Bewegung zur Musik beginnt, soll der Gruppe nun wieder die Bewegung vormachen. Der Wechsel sollte möglichst fließend vor sich gehen. Das Spiel ist beendet, wenn die Musik beendet ist oder wenn die Gruppenerzieherin es abgesagt oder wenn die Gruppe übereinstimmt, daß es jetzt genug sei.
Anmerkung:	Das Spiel erfordert allerhand Aufmerksamkeit. Es ist darauf zu achten, daß nicht nur bekannte Tanzschritte oder nur gymnastische Bewegungen vorgemacht werden, sondern auch mutig ungewöhnliche Bewegungen, z. B. aus dem Tierreich (Schlangen, Kriechtiere, Enten) oder

aus dem Bereich der Technik: Roboter, Lokomotiven usw. Man kann sich auch anfassen und umarmen.

Verwendete Literatur:

Blumenthal, Ekkehard: Kooperative
Bewegungsspiele. - Verlag Hofmann
Schorndorf: 1987

Herrn, Sabine: Psychomotorische Erziehung
in der Kindertagesstätte.
Sportjugend Berlin Sozialpädagogische
Fortbildungsstätte, Haus am Rupenhorn: 1991

Kiphard, ErnstJ.: Mototherapie - Teil I und Teil
II. - Verlag Modernes Leben Dortmund 1990

Mertens, Christa: Lernprogramm zur Wahr-
nehmungsförderung. - Verlag Modernes Lernen
Dortmund: 1988

Mertens, Christa: Körperwahrnehmung und
Körpergeschick. - Modernes Lernen Dortmund:
1991

Olbrich, Ingrid: Auditive Wahrnehmung und
Sprache. - Modernes Lernen Dortmund 1989

Schenk-Danziger, Lotte:
Entwicklungspsychologie. - 21. Auflage. -
Österreichischer Bundesverlag Wien 1991

Schulke-Vandre, Jutta:
Grundlagen der Psychomotorischen
Erziehung. - Pahl-Rugenstein Köln :1982

Sinnhuber, Helga: Optische Wahrnehmung
und Handgeschick. - Modernes Leben
Dortmund 1990

Sportjugend Nordrhein-Westfalen: Sport im
Elementarbereich. - Duisburg 1988