

Psychomotorik im Kinderzimmer

Bewegte digitale Angebote für's »Homekindergartening«

»Hallo! Könnt ihr mich gut sehen und hören?« Die Kamera ist ausgerichtet, die Lautstärke ist auf einem angenehmen Pegel, acht Kinder und ihre Kuscheltiere grinsen mir auf meinem Bildschirm entgegen. Wir pädagogischen Fachkräfte bieten während des Lockdowns in der Pandemie digitale Angebote für die drei- bis sechsjährigen Kinder unserer Kindertageseinrichtung an, deren Eltern keine systemrelevanten Berufe ausüben. Eine wohlthuende Möglichkeit, mit ihnen im Austausch zu bleiben, obwohl sie unsere Kita nicht besuchen.

Bei den digitalen Angeboten liegt mein Schwerpunkt auf dem Bildungsbereich Bewegung, der u. a. durch psychomotorische Spiele Umsetzung findet.

Heute schalten sich acht Kinder und deren Eltern zu meinem Angebot zu.

Aber: Wie kommen wir denn eigentlich alle digital zusammen?

Die Eltern erhielten von unserer Einrichtungsleitung die Zugangsdaten für die Liveschaltung via Skype. Hierzu wurden Chat-Gruppen erstellt (mit der Anzahl von acht Kindern), die von jeweils zwei ErzieherInnen moderiert werden. Die Sorgeberechtigten, die ihr Kind vor dem Bildschirm begleiten, können bei unruhiger Kulisse die Stummtaste drücken. Außerdem hat sich bewährt, dass wir Handzeichen geben, wenn wir eine Wortäußerung tätigen wollen. Ein digitales Angebot ist

für ca. 30 Minuten angesetzt, was der Konzentrationsspanne der Ü3-Kinder entspricht und angemessen ist.

Unsere Erfahrungen: Die Online-Videokonferenzanbieter Skype, Zoom, Microsoft Teams und Element, eine Opensource-Variante, sind geeignete Dienste für Liveschaltungen. Laptops, Tablets und Handys verfügen meist in ihrer Ausstattung bereits über eine Kamera und ein Mikrofon. Ein Internetanschluss sollte vorhanden sein, per Handy ist die Internetverbindung über die mobilen Daten ebenfalls möglich. Unsere Kita verleiht auf Anfrage Tablets für Familien ohne passende Ausstattung.

Nun geht's los: Wir kommen in Bewegung

»Ich möchte »Hallo und guten Morgen« singen«, sagt Ben (3;3) und sucht damit partizipativ ein von den Kindern beliebtes Bewegungs-Begrüßungslied von Georg Feils aus. Es ist ein gelungener Einstieg in die psychomotorische digitale Einheit.

Auch das für heute vorgesehene »multisensorische Angebot« (Beudels et al. 2019, 156) bestimmen die Kinder mit. Sie kennen psychomotorische Spiele aus der Kita, da wir diese alltagsintegriert anbieten, um ihnen vielfältige Sinneserfahrungen zu ermöglichen. Die folgenden Sinne (Zimmer 2019) spricht das Angebot an:

- **VI** = visuelles System – der Sehsinn
- **AU** = auditives System – der Hörsinn
- **TA** = taktils System – der Tastsinn
- **KI** = kinästhetisches System – der Bewegungs-, Kraft- und Stellungssinn
- **VE** = vestibuläres System – der Gleichgewichtssinn
- **OL** = olfaktorisches System – der Geruchssinn
- **GU** = gustatorisches System – der Geschmackssinn

Die folgenden psychomotorischen Spiele (orientiert an Beudels et al. 2019) haben sich u. a. als, über den digitalen Weg, spielbar erwiesen:

1. Pantomime: Erraten, was der stumme Künstler vorgibt zu sein. (**VI**)
2. Alien: Die Spielleitung ruft den Namen eines Kindes und wirft diesem pantomimisch eine glibberige Masse zu, die in dessen Gesicht landet. Das Kind nimmt den Glibber stöhnend und ächzend von seinem Gesicht und wirft ihn wiederum zu einem zuvor angekündigten Kind. Welcher Körperteil vom »Alien« getroffen wurde, entscheidet das getroffene Kind. (**VI**)
3. Bewegungen imitieren: Einer macht vor, die anderen machen es nach. (**VI + KI**)
4. Irgendwas: Die pädagogische Fachkraft benennt Eigenschaften, z. B. »lang«, »glatt« usw. Die Kinder suchen im Raum entsprechende Gegenstände. (**VI + TA**)
5. Ampelspiel: Die Fachkraft hält ein grünes, gelbes oder rotes Tuch in die

Luft. Die Kinder bewegen sich bei Grün geschwind durch ihren Raum, bei Gelb hüpfen sie auf der Stelle und bei Rot bleiben sie stehen. (VI + KI) (Abb. 1)

6. Geräusche raten: Die Spielleitung erzeugt, mit für die Kinder nicht zu sehenden Materialien, Geräusche und die Kinder erraten diese. (AU)
7. Der Polizist: Der Erwachsene pfeift zweimal: die Kinder bewegen sich in ihrem Raum; der Erwachsene pfeift einmal: die Kinder verharren in ihrer Bewegung. (AU + KI)



Abb. 1: Das Ampelspiel angeleitet vor dem PC, während des psychomotorischen digitalen Angebots

Dürfen Mama und Papa mitspielen?

Nach anfänglicher Gehemmtheit der Eltern haben sie nun auch Gefallen daran gefunden, psychomotorische Spiele gemeinsam mit ihren Kindern vor der Kamera zu spielen. Dabei sind beispielsweise die folgenden Spiele geeignet:

1. Gegenstände ertasten: Eltern verbinden ihrem Kind die Augen und legen ihm einen Gegenstand in die Hand, welchen es erraten soll. (TA)
2. Rückenmalerei: Dem Elternteil wird ein aufgeschriebener Begriff gezeigt, z. B. Sonne, den er mit dem Finger auf den Rücken des Kindes malt. Das Kind spricht die Lösung in die Kamera. (TA)
3. Kitzelmonster: Das Kind liegt auf dem Boden und der Elternteil kitzelt es mit unterschiedlichen Mate-

rialien, z. B. Pinsel, Feder, Fell usw. Das Kind versucht, nicht zu lachen. Die Rollen dürfen getauscht werden. (TA + KI)

4. Roboterspiel: Das Kind ist der Roboter, der vom Erwachsenen durch Antippen zwischen den Schulterblättern gestartet wird. Tippt der Elternteil auf den Kopf, stoppt der Roboter. (TA + KI)
5. Schaufensterpuppen: Die Kinder stellen Schaufensterpuppen dar, welche die Erwachsenen in verschiedene Stellungen bringen. Die Rollen dürfen getauscht werden. (KI + VE)
6. Kletten: Die Spielleitung nennt einen Körperteil. Der Erwachsene und das Kind »kleben« den jeweiligen Körperteil aneinander und bewegen sich dann gemeinsam durch den Raum. (VE + KI)
7. Geschmäcker erraten: Das Kind errät mit verschlossenen Augen, welches Obst-/Gemüstück ihm sein Elternteil in den Mund gelegt hat. (OL + GU)

Macht das eigentlich Spaß?

»Es ist so cool, dass wir zusammen spielen, obwohl wir nur Zuhause sind!«, wirft Eleonora (4;8) ein und spricht damit offen aus, was Kinder, PädagogInnen und Eltern denken: Es tut gut, dass wir durch das von uns so genannte »Homekindergartening« miteinander verbunden sind. Wir kommunizieren, spielen und bewegen uns miteinander: zwar weit voneinander entfernt, aber irgendwie doch ganz nah – eben über den digitalen Weg. Rückmeldungen der Eltern zeigen, dass sie die pädagogischen Fachkräfte als flexibel wahrnehmen, die sich auch in diesen Zeiten an die neue Situation angepasst haben. Sie wertschätzen, dass wir die digitalen Angebote abwechslungsreich gestalten und alle Bildungsbereiche abdecken. Die Methodenkompetenz der ErzieherInnen kann gezielt eingesetzt

und von den Eltern live miterlebt werden; eine praktische Inspirationsquelle sowie ein interessanter Aspekt transparenten Arbeitens.

Alles hat ein Ende – und die Pandemie hoffentlich auch

Am Ende eines jeden Onlinetreffens kündigen wir das folgende digitale Angebot an. »Morgen gibt es eine Yoga-Einheit. Bitte haltet dafür eine Matte oder ein Handtuch bereit und ein wenig Platz zum Üben machen. Gemütliche Kleidung nicht vergessen!«. »Das kriegen wir hin, Petra!«, sagt Liam (6;1). Prima, dann kann ja nichts mehr schiefgehen.

Es ist schön zu sehen, dass sich die Kinder mit den digitalen Angeboten anfreunden können, jedoch sind sie kein Ersatz für die leibhaftige Interaktion, das gemeinsame Bewegen mit den FreundInnen in der Kita, im Außengelände, auf dem Spielplatz. Die Onlinetreffen sind eine dankbare Übergangslösung in dieser Zeit.

Bis der normale Kita-Alltag wieder möglich wird, verabschieden wir uns mit unserem Ritual: »Wir sagen ›tschüsschen«, wir sagen ›tschüsschen«, mit den Augen, mit der Nase mit dem Mund.«. Zufriedene Kinder winken und rufen: »Bis morgen zum Yoga!«. Ja. »Bis morgen! Habt es fein!«



Literatur

- Beudels, W., Lensing-Conrady, R., Beins, H. J. (2019): ... das ist für mich ein Kinderspiel: Handbuch zur psychomotorischen Praxis. 12. Aufl. Verlag modernes lernen, Dortmund
- Zimmer, R. (2019): Handbuch Sinneswahrnehmung. 23. Aufl. Herder, Freiburg i. B.



Kontakt

Petra Maria Eimers
p.m.eimers@web.de

DOI 10.2378 / mot2021.art25d