

Praxistipp: »Von der Kastanie zum Ritterschwert!«

In dem Artikel »Zuhause geht's auch« werden Möglichkeiten einer Übertragung der Psychomotorik in das häusliche Milieu beschrieben. Dieser Praxistipp illustriert diese Übertragung anhand von Beispielen, die den Nutzen von Alltagsmaterial und das Spiel als kreativen Prozess verdeutlichen.

Kleinkinder lieben das Abrollspiel mit dem Klopapier. Warum also nicht daraus eine gemeinsame Spielaktion machen, die das Erleben von Ursa-

che und Wirkung, Körpergrenzen und eigener Kraft ermöglichen?

Kinder lieben aber nicht nur das Chaos! Im Spiel lässt sich oft auch eine Vorliebe für Ordnung erkennen, wenn Kinder beispielsweise Dinge in Reihen stellen, stapeln oder zu bestimmten Formen legen, wie auf den folgenden Abbildungen zu sehen ist (Abb. 1–3):

Wie kreativ ein Dialoggeschehen zwischen Eltern und Kinder sein kann, zeigt das folgende Fallbeispiel: Der Stadtanzeiger mit seinen unzähligen

Werbeprospekten wird plötzlich triumphierend zur Mama gebracht mit den erwartungsvollen Worten: »Mama, ich brauch wieder ein Zeitungsschwert!« Fast wie die Darbietung eines Zaubertricks wird das Werk der Mutter bestaunt. Und noch freudiger wird das bekannte Spiel wiederholt: Das Kind wird zum Ritter und zerschlägt mit seinem Schwert die übrigen Zeitungsbögen. Dann entstehen Schneebälle aus Zeitungspapier, die später in eine Box gestopft werden, in denen Kastanien



Abb. 1–3: Spielen mit Alltagsmaterial



Abb. 4–5: Spielen ist ein kreativer Prozess

versteckt sind. Lustvoll werden die Kastanien herausgesucht und wenig später mit Klebeband eingewickelt. Am Ende haben alle den verregneten Nachmittag

im wahrsten Sinne des Wortes sinnvoll gefüllt mit wenig Alltagsmaterial und viel Kreativität (Abb. 4–5).

Anika Krüger

DOI 10.2378 / motorik2016.art16d

Praxisbeispiele für ein generationsübergreifendes Psychomotorikangebot

Aus der psychomotorischen Literatur wurden Spiele aus den Feldern psychomotorische Entwicklungsbegleitung mit Kindern, Motogeragogik (nach Philippi-Eisenburger bzw. Eisenburger 1998; 1999; 2012) und ganzheitliches Gehirntraining für SeniorInnen (Schmidt/Schießl 1999) miteinander verglichen und ähnliche Spielformen herausgearbeitet. Die Intention dabei war, dass Spiele kindgerecht sein sollen, ohne kindlich zu wirken. Die meisten Spiele finden im Stuhlkreis statt, da die Gruppe der SeniorInnen in ihrer

Bewegung beeinträchtigt ist. Die Spiele stellen erste Versuche für die praktische Arbeit mit zwei unterschiedlichen Generationen im psychomotorischen Kontext dar.

Spielideen

Folgende Spielideen kamen in der Gruppe positiv an, da die beiden Generationen sich bei diesen Spielen ohne Leistungsdruck kreativ ausagieren können:

Murmekunst im Schuhkarton

Der Anleitende lässt ein Säckchen mit Murmeln im Kreis herumgehen. Die Teilnehmenden erfühlen den Inhalt. Danach verteilt der Anleiter an jedes Kind und jeden/jede SeniorIn einen Schuhkartondeckel. Im Anschluss werden die Murmeln mit den Fingern oder mit einem Pinsel in bunte Farbe getaucht. Hierbei ist anzuraten, die Grundfarben (Gelb, Blau und Rot) zu nutzen, da sich diese Farben gut mit den anderen Farben mischen lassen und neue Farben auf dem Endprodukt entstehen. In den