

# Einleitung

„Mein Sohn mag nicht Balancieren, nicht Trampolinspringen und hat Angst, von einer niedrigen Höhe zu hüpfen.“ So kann eine Problembeschreibung aus Sicht einer Mutter im Rahmen einer ergotherapeutischen Anamnese aussehen. Als Ergotherapeutin möchte ich mit diesem Buch einen möglichen Weg beschreiben, wie Förderung mit Fantasie und Freude versteckte Ressourcen bei Kindern wecken kann. Kinder haben bekanntlich viel Fantasie. Ein Ziel dieses Buches ist es, diese Stärke zu nutzen. Nach meinen Erfahrungen tauchen Kinder oft intensiv in fantasiereiche Spiele ein. Es macht viel mehr Freude, über eine Bank zu balancieren, wenn sie eine Brücke zwischen zwei Inseln darstellt. „Nun springe doch einmal auf einem Bein durch den Raum!“ Viel spannender klingt doch: „Wie kommst Du vom Festland zu der Insel? Siehst Du die kleinen Steine im Wasser? Auf jedem Stein ist nur Platz für einen Fuß.“ Kinder, die Freude an einem Spiel erleben, wachsen oft über sich hinaus. Motorische Übungen, die vielleicht noch nicht gut gelingen, werden mit angenehmen Gefühlen verknüpft und so auch häufiger trainiert. Das Lob des Erwachsenen sowie die intrinsische Motivation sind wichtig für den Fortschritt. Eltern sind oft erstaunt über die Fortschritte, die ihre Kinder in kurzer Zeit gemacht haben. Ein großes Ziel der Therapeuten und Erzieher ist es, den Kindern Freude an der Bewegung zu vermitteln. Einige Anregungen für diese Aufgabe möchte ich mit diesem Buch geben.

## Ideenfindung

Die Spiele sind im Arbeitsalltag entstanden und haben sich mit Hilfe von Kollegen, Praktikanten und anderen Berufsgruppen wie Erziehern weiterentwickelt und modifiziert. Eine wesentliche Rolle spielten natürlich die Kinder, die oft die fantasievollsten Ideen haben. Sie haben durch ihre Reaktionen und ihr Verhalten während der Geschichten starken Einfluss genommen. Auch bei der Beobachtung der eigenen Kinder entstanden immer wieder neue Einfälle. Es wurden verschiedene Themen für die Geschichten gewählt, wobei Wert auf einen kindgerechten Ausdruck und einen Funken Humor gelegt wurde.

## Weniger ist mehr

Diese Devise zieht sich wie ein roter Faden durch das Buch. Mehr Material kann immer eingesetzt werden. Doch mit wenigen Dingen lässt es sich einfach fantasievoller spielen. In der Spielbeschreibung finden Sie Materialvorschläge, die nicht alle umgesetzt werden müssen oder die ergänzt werden können. Kinder benötigen zum Beispiel nicht unbedingt eine Kinderküche mit allen echten Utensilien. Oft reichen Bausteine, ein paar kleine oder große Kisten und Deckel für ein Kochspiel aus. Kleinere Kinder werden eher nicht behaupten, dass der Baustein kein Ei ist, der in der Pfanne (kleines Holzbrett) auf dem Ofen (kleine Kiste gedreht) gebraten wird.

## Einsatzmöglichkeiten

Die Spielgeschichten sind für Kinder ab 3 Jahren geeignet. Jedes Spiel kann in seinem Schwierigkeitsgrad gesteigert oder auch vereinfacht und so dem Förderbedarf und den Interessen des Kindes angepasst werden. Bei den Spielbeschreibungen wird zunächst von einem Kind ausgegangen. Der Abschnitt „Variante Gruppe“ beschreibt bei jedem Spiel, welche Möglichkeiten oder Anpassungen für Gruppen bestehen. Die Spieldauer ist bei jedem Spiel variabel und von vielen Faktoren abhängig. In der Einzeltherapie kann auf das Kind individuell eingegangen und so zum Beispiel bei einer kürzeren Aufmerksamkeitsspanne das Spiel angepasst werden. Der Spielleiter einer Gruppe plant sein Therapieprogramm entsprechend der Möglichkeiten der teilnehmenden Kinder. Natürlich können auch kurze Aufwärmspiele oder Entspannungsgeschichten ergänzt werden.

Die Abschnitte „Variante Kinderzimmer“ und „Variante Spielplatz/Garten/Wald“ geben Hinweise für die entsprechenden Spielorte. Jede Spielgeschichte kann ähnlich oder leicht abgewandelt an jedem dieser Orte umgesetzt werden.

## Für Eltern

Die Spielgeschichten dienen in erster Linie als Ideenschatz für das Spiel mit den Kindern, um zum Beispiel Freude an sportlicher Betätigung zu vergrößern.

Zusätzlich können Eltern die Spiele nutzen, wenn ihr Kind beispielsweise Hemmungen, Lustlosigkeit oder Defizite im motorischen Bereich zeigt. Wenn Therapiebedarf laut ärztlicher Meinung besteht, kann das häusliche Programm durch die Übungen in Absprache mit dem Therapeuten eingesetzt werden. Kognitive Übungen können bei vielen der Spiele zusätzlich einbezogen werden. Eltern müssen nicht immer ihre Kinder von einem Event zum nächsten chauffieren.

Es ist oft das Größte für Kinder, wenn sich Eltern für sie Zeit nehmen und mit ihnen spielen oder sie spielen lassen. Der Material- und Zeitaufwand der einzelnen Spielgeschichten ist jedoch an die Möglichkeiten im häuslichen Umfeld anpassbar. Oft verselbstständigen sich die Spiele nach anfänglicher Begleitung und die Kinder spielen ganz vertieft.

## Für Erzieher und Pädagogen, Übungsleiter

Im Kindergarten- und Grundschulbereich können die Kinder durch die Geschichten begeistert werden. Erzieher und Pädagogen werden vorrangig die Variante „Gruppenspiel“ nutzen. In den Turnstunden in der Kita oder in der Schule sind teilweise mehr Geräte vorhanden, als hier aufgeführt. Natürlich können diese ebenfalls mit in die Spiele eingebaut werden, denn die Geschichten sind beliebig erweiterbar. In den Sportstunden werden die Geschichten mit feinmotorischen oder grafomotorischen Anteilen natürlich erst einmal weniger Bedeutung finden. Oft können jedoch diese Spielgeschichten an sich doch verwendet werden, indem man sie anpasst.

## **Für Therapeuten**

Die Geschichten können sowohl in der Ergotherapie als auch in der Physiotherapie eingesetzt werden. Dieses Buch stellt eine Ergänzung zum bereits vorhandenen Therapeutenrepertoire dar. Physio- und Ergotherapeuten können die Anregungen nutzen, um Therapiestunden abwechslungsreich zu gestalten. Vor allem Kinder, die zusätzlich zu einer Entwicklungsstörung der motorischen Funktionen auch im sozio-emotionalen Bereich Auffälligkeiten zeigen, können von den beschriebenen Spielen profitieren. Die Inhalte können an die Therapieziele des jeweiligen Kindes angepasst werden. Wenn ein Kind besonders in eine Geschichte vertieft ist, kann diese erweitert werden, um neue Therapieziele zu verfolgen. Die Eltern des Kindes können mit in die Spiele einbezogen werden. Die Vorlagen dienen dabei zusätzlich als Hausaufgabenmaterial.

## **Hinweise zur Durchführung**

Nach einer Begrüßungsrunde wird die Geschichte dem Kind vorgelesen. Aus eigener Erfahrung erreicht der Spielleiter die Kinder noch besser, wenn er die Geschichte möglichst spannend, mit eigenen Worten und mit Blickkontakt zu den Kindern vorträgt. Eine zusammenfassende Aussage vom Spielleiter gibt den Anstoß zum Spielbeginn. Er könnte sagen: „Du darfst der Architekt von Ernstweiler sein und dem Bürgermeister helfen.“ Die Kinder reagieren auf verschiedene Art und Weise auf den Inhalt der Geschichte. Bei zurückhaltenden Kindern können Hilfestellung und gezielte Fragen das Spiel anregen. Andere Kinder haben viele eigene Ideen, die natürlich mit eingebaut werden können. Die Beschreibung des Spielablaufs dient als Orientierung.

Der Spielleiter entscheidet, ob einer abweichenden Idee des Kindes Raum gegeben wird oder ob das Kind durch die Erinnerung an die Geschichte wieder zurück auf den Weg gebracht wird. Struktur gibt dem Kind Sicherheit. Zusätzliche Ideen können in weiteren Spielstunden genutzt werden. Ein weiterer wichtiger Punkt ist das Lob. Loben ist auch entscheidend, wenn ein Teilerfolg erreicht wurde. Blickkontakt, eine Berührung, eine positive ehrliche Mimik und Gestik sowie ein kurzes, zeitnahes Lob verstärken die Wirkung beim Kind.

## **Beobachtungs- und Förderschwerpunkte**

Als Abschluss jeder Spielbeschreibung sind die relevantesten Schwerpunkte aufgelistet. Die meisten Spielgeschichten verbinden grobmotorische Aktivitäten mit perzeptiven, kognitiven, sozialen, feinmotorischen oder grafomotorischen Anforderungen. Im Spiel können Kinder besser unbemerkt beobachtet und eingeschätzt werden. Das Schönste ist jedoch, dass die Kinder spielend zum Beispiel ihre motorischen Fertigkeiten üben.

Der soziale Bereich ist als Förderschwerpunkt nicht explizit aufgeführt. Natürlich werden vor allem bei der Variante Gruppe zusätzlich soziale Fähigkeiten gefördert.