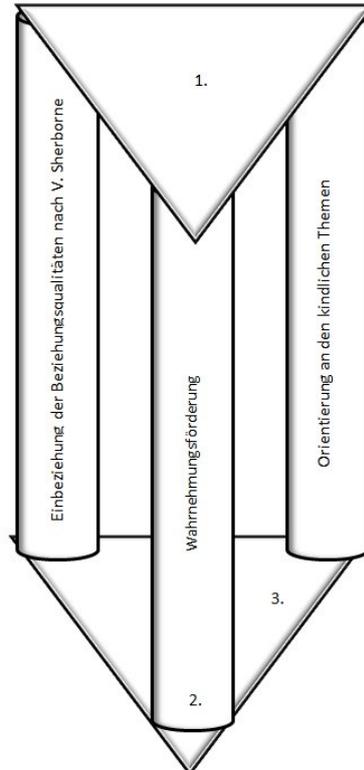


„Taumelnd vor Glück, rasend vor Wut“
Dozentin: Dipl.-Päd. Angela Höhne

1. Förderung emotionaler und sozialer Kompetenzen in psychomotorischen
Bewegungskontexten

Aufbau einer bewegungsorientierten
Förderung emotionaler und sozialer
Fähigkeiten drei- bis sechsjähriger
Kinder



- 1. Förderziele:**
- Ausleben der eigenen Emotionalität
 - Sich selbst und andere verstehen lernen/andere Herangehensweisen akzeptieren lernen
 - Wissensaufbau
 - Soziale Interaktion erleben/ Handlungsstrategien aufbauen bzw. vertiefen
 - Die eigene soziale Rolle in der Gruppe erleben

**2. Förderkomponenten in den
Bewegungsangeboten**

- 3. Einflüsse auf die Gestaltung der Förderung:**
- Voraussetzungen der Kinder
 - Gruppendynamiken
 - Rollen der Emotionsanwendung
 - Themen der Kinder

- Die beziehungsorientierte Bewegungspädagogik nach Veronica Sherborne beschäftigt sich mit der schrittweisen Förderung motorischer Fähigkeiten mithilfe von Bewegungsangeboten, die die Beziehungsqualitäten Miteinander, Gegeneinander und Füreinander beinhalten.

2. Aufbau emotionaler und sozialer Kompetenzen wie:

- Wissen über den eigenen Körper und über eigene Stärken
- Gruppenstand (z.B. Rollen, Reaktionen in bestimmten Situationen usw.)
- Spielerischer Wissensaufbau über emotionale und soziale Begebenheiten (z.B. Wie sieht welcher Gesichtsausdruck aus? Wann kann er auftreten? Wie reagiere ich darauf?)
- Aushandeln von Regeln in einer Gruppe (Gespräche, Organisation und Verständnis)
- Äußern von Wünschen

3. Vorteile einer Förderung emotional-sozialer Kompetenzen in psychomotorischen Bewegungsangeboten:

- Offenheit des Kontextes; hemmungsfreies Erleben:
Wahrnehmungserlebnisse anstatt abstrakter Aufgaben und Gespräche
- Raum etwaige Tabus zu brechen und Bedürfnisse auszuleben
- spielerisches Begreifen und Vertiefen
- Charaktereigenschaft von Bewegungsangeboten: soziales Interagieren
- Bewegungsfreiheit
- Möglichkeit, eigene Vorstellungen selbständig umzusetzen

4. Spiele zum Thema ...

Wut

a) Abstand-Spiel:

sechs bis acht Mitspieler

Die Kinder verteilen sich im Bewegungsraum. Jeder für sich bleibt stehen. Jedes Kind sucht sich ein anderes Kind aus. Sie dürfen nicht sagen, wer es ist.

Sie sollen sich vorstellen, dass er/sie wütend auf dieses Kind wäre und Abstand halten möchte. Hierfür müssen die Spieler böse gucken und versuchen stets einen gleichbleibenden Abstand zum ausgewählten Mitspieler halten. Das Spiel startet, in dem ein Kind in Bewegung versetzt wird. Sofort beginnt jeder den Abstand zu halten. Die gesamte Gruppe ist in Bewegung. Tritt ein Gleichgewicht und somit eine Bewegungsruhe ein, verändert die pädagogische Fachkraft wiederum die Position eines Kindes. Das Spiel beginnt von vorn.

Sinn dieses Spiels ist, die Wahrnehmung der Kinder für Mimik und Gestik zu schulen und auf andere zu achten.

b) Kräfte-Messen:

Auf verschiedene Arten können die Kinder in diesem Spielekomplex ihre Stärken messen:

Bsp. Je zwei Kinder stehen sich gegenüber und versuchen sich mithilfe ihrer Armkraft von der Stelle zu schieben;
Einander gegenüberstehend versuchen sich jeweils zwei Kinder mithilfe ihrer Beinkraft von einer Bodenmatte zu drücken.

Ringens und Raufens verkörpern den Inbegriff des Kräfte-Messens und eignen sich dafür, negativ behaftete Gefühle zu verdeutlichen und das Ausleben des „Ausfechtens von Konflikten“ in einem gesicherten Rahmen ermöglichen zu können.

c) Der Griesgram (von A. Höhne)

Die Kinder nehmen für die Dauer dieses Spiels einen wütenden Gesichtsausdruck an und verdeutlichen die gesprochenen Worte durch entsprechende Gesten:

Einwenig Gries-...,
einwenig -gram
fröhlich sein fällt ihm sehr schwer,
wütend sein liegt ihm schon ehr.

*Auf dem Boden sitzend schauen sich die Kinder an.
Mit jeder Zeile werden die Augenbrauen stärker zusammengezogen.*

Nach einer langen, dunklen Nacht
ist der Griesgram aufgewacht.

*Die Kinder strecken und gähnen mit einem
wütenden Gesichtsausdruck.*

Umpf-umpf-umpf...

Der Hunger plagt ihn sehr,
da stampft er in die Küche schwer.

*Sie reiben ihren Bauch und stampfen
schlecht gelaunt in die imaginäre Küche.*

Umpf-umpf-umpf...

Schlecht gelaunt stellt er dort fest,
im Kühlschrank steht ein kläglicher Rest.

*Die Kinder tun so, als ob sie einen Kühl-
Schrank öffnen und schütteln den Kopf.*

Umpf-umpf-umpf...

„Einkaufen!“ denkt er nur
Und geht hinaus zur Einkaufstour.

*Weiterhin mit missmutigem Gesichts-
ausdruck gehen die Kinder durch den
Raum. Öffnen eine vorgestellte Tür und
gehen weiter.*

Umpf-umpf-umpf...

Voll Grimm läuft er dann in die Stadt,
dort trifft er dann Frau Glatt.

*Nach einem kurzen Stopp stampfen
sie weiter durch den Raum.*

Umpf-umpf-umpf...

Ihr Hallo klingt wohl gelaunt,
sodass der Griesgrams noch böser raunt.

*Während sie weiter durch den Raum
laufen, schauen sie noch wütender.*

Umpf-umpf-umpf...

Die Nächsten lassen das Grüßen sein,
dass findet er schon fein.

*Weiter laufen;
ihr Gesichtsausdruck mildert sich etwas.*

Umpf-umpf-umpf...

Zügig kauft er nun ein,
Brot, Käse und Hähnchenklein...

*Die Kinder machen Gesten des Einkaufens
nach.*

Umpf-umpf-umpf...

Ohne Verzug geht er nach Haus

Sie erreichen das Haus des Griesgrams,

Und packt dort alle Sachen aus.

öffnen die Tür und packen aus.

Umpf-umpf-umpf...

Macht sich ein Brot mit Käse drauf,
da hellt sich seine Miene auf!

*Sie schmieren sich eine Brot, setzen sich
und unter Kaubewegungen verwandelt
sich der Gesichtsausdruck in eine leichtes,
zufriedenes Lächeln.*

Mmmh, mmmh, mmmh.

Manchmal Gries-, manchmal –gram,
schlechte Laune ist für ihn kein Graus
und nun ist die Geschichte aus.

Weiterhin sitzend

d) Sa-Si-Sau

Mit einem Abstand von mindestens einer Armlänge zum Nachbarn verteilen sich die Kinder im Raum. Sie stellen sich gerade hin, halten die Arm vor die Brust und beginnen diese umeinander zu rotieren. Sie atmen tief ein und beginnen das Rotieren der Arme mit einem S-Laut zu begleiten. Mit einem Mal schlagen die Kinder mit dem Arm aus und rufen „Sa!“. Fließend geht die Bewegung wieder in das Rotieren über, das immer wieder durch Laute unterbrochen wird. Nach Sa folgen Se, Si, So, Su, Sä, Sö, Sü und Sei. Während der letzten Rotation der Arme dürfen die Kinder besonders böse schauen und beim letzten Ausschlag besonders kräftig „Sau!“ schreien.

Freude

a) Drückspiel

Jeweils zu zweit stehen sich die Kinder gegenüber. Der Erste von ihnen beginnt, den anderen zuerst vorsichtig zu drücken. Langsam steigert er/sie den Druck, bis das andere Kind stopp sagt. Dieses Stopp zeigt an, bis wohin das Kind das Drücken als angenehm empfindet. Danach werden die Rollen getauscht.

Die Kinder schulen hierbei ihre eigene Wahrnehmung, sowie ihr Verständnis und die Akzeptanz für individuelle Unterschiede.

b) Lachorgie

Ein Kind wird zum Ansager ernannt, der den Beginn und das Ende der Lachorgie festlegt. Auf sein/ihr Zeichen hin beginnen alle zu lachen. Zuerst verhalten, steigert sich das Lachen zusehends, bis alle auf dem Boden liegen und lauthals lachen. Als zeitliche Orientierungshilfe für den Ansager kann eine Sanduhr benutzt werden.

c) Nachbau eines Waldes inklusive Höhle und freies Nachspielen des Buches „Wer knuddelt Paulchen?“

5. Literatur

a) Fachliteratur

Sherborne, Veronica (1990): *Developmental Movement For Children: Mainstream, special needs and pre-school*. Cambridge University Press, Cambridge.

Höhne, Angela (2013): *Bewegend verstehen lernen – Ein Ansatz zur Förderung emotionaler und sozialer Kompetenzen im Kindergarten*. Kinder in Bewegung gGmbH.

b) Spielesammlungen

Mößner, Barbara; Pfeffer, Simone; Pfister, Heike (2008): *Wunderfitz – Das große Förderbuch: Emotionale und soziale Kompetenz – Kreativität*. Verlag Herder, Freiburg.

Beudels, Wolfgang; Anders, Wolfgang (2008): *Wo rohe Kräfte walten: Handbuch zum Ringen, Rangeln und Raufen in Pädagogik und Therapie*. SolArgent Media, Division of Borgmann Holding AG, Basel.