

Inhalt

Vorbemerkungen 7

1. Die Bedeutung der Bewegung für die kindliche Entwicklung 13

- 1.1 Psychomotorische Erfahrungen – die Basis der kindlichen Entwicklung 19
- 1.2 Psychomotorik als Erziehungsprinzip im Kindergarten 22
- 1.3 Welche Funktionen Bewegung für Kinder haben kann 22

2. Kinderalltag heute 26

- 2.1 Ein Leben zwischen Reizüberflutung und Bewegungsarmut 27
- 2.2 Die Folgen von Bewegungsmangel 29

3. Bewegung und Bewegungserziehung im Kindergarten 32

- 3.1 Ziele der Bewegungserziehung 33
- 3.2 Angeleitete Bewegungsangebote und freie Bewegungseinheiten 36
- 3.3 Wie Bewegung Kindern vermittelt werden kann 39
- 3.4 Die Aufgaben der Erzieherin 41

4. Spielräume für Bewegung schaffen 44

- 4.1 Bewegungsgelegenheiten im Gruppenraum 45
- 4.2 Platz für „Bewegungsinseln“ – Nutzung von Bewegungsflächen außerhalb des Gruppenraums 47
- 4.3 Die Gestaltung des Bewegungsraums 48
- 4.4 Die Ausstattung mit Spiel- und Bewegungsgeräten 51
- 4.5 Das Außenspielgelände 55

5. Die Fantasie bewegen – Bewegung mit Fantasie 59

- 5.1 Kleine Dinge – große Wirkung
Spiele mit Zeitungen, Bierdeckeln, Joghurtbecher, Pappröhren und Heulrohren 63
- 5.2 Schwingen – Schweben – Fliegen
Bewegungsideen mit Wolldecken, Bettlaken, Netzen und Tüchern 77
- 5.3 Bauen – Wippen – Balancieren
Bewegungsideen mit Autoschläuchen, Brettern, Kartons und Getränkeboxen 84
- 5.4 Spiele zur Förderung der Feinmotorik und der Handgeschicklichkeit
Wäscheklammern – nicht nur zum Wäscheklammern 91
- 5.5 Was Kinder bewegt
Spiele zum Darstellen und Sichausdrücken 96
- 5.6 Spiele zur Entwicklung der Sinne
Zur Förderung der visuellen, auditiven, taktilen, vestibulären und kinästhetischen Wahrnehmung 110
- 5.7 Spiele ohne Verlierer 124
- 5.8 Psychomotorische Geräte – auch für den Kindergarten geeignet? 133

6. Wenn die Eltern mitspielen

Ein Elternabend zum Thema „Spielen und Bewegen“ 139

7. Spiel- und Bewegungsfest

Ideen zur Gestaltung eines Sommerfestes 146

8. Schlussbemerkung:

Sich mit Kindern bewegen – von Kindern lernen 156

9. Literatur 159