

RENATE ZIMMER

Bewegungs- landschaften

32 IDEEN FÜR KINDER BIS 3 JAHRE



Mit Illustrationen von Nikolai Renger

Alle Bewegungslandschaften sind praxiserprobt, ihre Durchführung erfolgt jedoch auf eigene Gefahr. Die Planung entsprechender Sicherheitsmaßnahmen muss durch die pädagogische Fachkraft gewährleistet sein. Eine Haftung der Autorin oder des Verlages ist ausgeschlossen.

Neuausgabe 2026
© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2014
Hermann-Herder-Str.4, 79104 Freiburg
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de
Fragen zur Produktsicherheit: produktsicherheit@herder.de

Umschlaggestaltung: Arnold & Domnick
Illustration außen und innen: © Nikolai Renger, Karlsruhe
Layout, Satz und Gestaltung: Arnold & Domnick

Herstellung: DZS Grafik, Ljubljana
Printed in Slovenia

ISBN: 978-3-451-03807-5

Inhalt

Bewegungslandschaften	3
Bewegung – Mittel der Selbst- und Welterfahrung	3
Offene Bewegungsangebote – vorbereitet und geplant	5
Strukturierung des Raums	5
Elemente von Bewegungslandschaften	7
Bewegung in Sinnzusammenhängen ermöglichen	7
Gelegenheiten zum selbstständigen Bauen und Konstruieren geben	8
Prinzipien der Gestaltung von Bewegungslandschaften	9
Ergänzenden Spielideen zu den Bewegungslandschaften	
Fingerspiele	12
Massage	13
Bewegungslieder und Reime	13
Themenregister der Bewegungslandschaften	15
32 Bewegungslandschaften	16
Literatur	80

Bewegungslandschaften

Die Karteikarten sind nach einem einheitlichen Schema aufgebaut:

- Im Vordergrund steht ein Thema, eine Spielidee, an der sich die Materialien und Gerätekombinationen orientieren.
- Die jeweils eingesetzten Geräte und Materialien werden beschrieben, können jedoch, je nach den individuellen Rahmenbedingungen, gegebenenfalls ersetzt oder ergänzt werden.
- Die Bewegungseinheiten sind untergliedert in einen „Einstieg“, einen „Schwerpunkt“ und einen „Abschluss“:

Der **Einstieg** beinhaltet eine möglichst offene, bewegungsreiche Spielsituation. Sie kann schon einen Bezug zum Thema der Bewegungslandschaft haben, kann aber auch eine einfache Bewegungs-idee (Laufen, Fangen) enthalten, die den Bewegungsbedürfnissen der Kinder entgegenkommt. Ein Impuls durch die pädagogische Fachkraft leitet dann zu dem folgenden thematischen Schwerpunkt über.

Den **Schwerpunkt** bildet eine umfassendere Bewegungs-idee zu einem bestimmten Thema. Hier werden Materialien und Geräte/-kombinationen mit ihrer jeweiligen Bedeutung in dem thematischen Kontext angegeben.

Der **Abschluss** beinhaltet eine kurze Entspannungsphase, bei der die Kinder zur Ruhe kommen.

Bewegung – Mittel der Selbst- und Welterfahrung

Von ihrem ersten Lebenstag an setzen sich Kinder über ihren Körper und ihre Sinne mit der Welt auseinander. Bewegung ist für sie ein unverzichtbares Medium der Selbst- und Welterfahrung.

- Über Bewegung machen Kinder Erfahrungen über sich selbst, über ihr Können und (Noch-)Nicht-Können und über die Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten durch eigene Aktivität und Anstrengung zu erweitern. Sie lernen zunehmend, über ihren Körper zu verfügen. Dies ist die Grundlage, um Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten aufzubauen.
- Über Bewegung machen Kinder auch Erfahrungen über ihre räumliche und dingliche Umwelt und ergreifen Schritt für Schritt Besitz von ihr. Sie lernen die Dimensionen des Raumes kennen, indem sie krabbeln, sich aufrichten, sich fortbewegen, steigen und klettern. Sie entdecken die Beschaffenheit der Materialien, mit denen sie agieren, und gewinnen einen Einblick in physikalische Gesetzmäßigkeiten wie Schwerkraft und Beschleunigung.
- Über Bewegung machen Kinder außerdem Erfahrungen über ihre soziale Umwelt: Sie nehmen Kontakt mit anderen auf, finden Zugang zu anderen Kindern und auch zu Erwachsenen. Sie spielen mit- aber bald auch gegeneinander, sie beobachten sich in ihrem Verhalten und wirken somit als Lernmodell. Im gemeinsamen Spiel werden Regeln aufgestellt, die verstanden und eingehalten werden müssen. Rücksicht auf die Bedürfnisse

des anderen ist dabei genauso erforderlich wie das Äußern eigener Wünsche.

Kinder brauchen täglich Gelegenheiten, um diese Erfahrungen zu gewinnen und darauf aufbauend soziale, kognitive, emotionale und motorische Kompetenzen zu erwerben.

Viele Chancen zur Realisierung dieser pädagogischen Ziele bieten Bewegungslandschaften. Sie fordern Kinder auf vielfältige Art heraus.

Zur Bedeutung von Bewegungslandschaften

Die Natur bietet Kindern eine Menge Bewegungserlebnisse: Gräben und Pfützen laden zum Springen ein, auf einen Hügel kann man hinaufsteigen und anschließend wieder hinabrennen, mit viel Schwung auch wieder herunterrollen. Auf unebenen Wiesen ist selbst das Gehen schwierig, auf einem Wiesenhang kann man sich wälzen und rollen, Büsche und Hecken laden zum Versteckspielen ein. Bäume fordern zum Klettern auf, an ihre Äste kann man sich hängen und daran schaukeln, über Baumstämme balancieren. Der Holzstapel bietet Stufen zum Steigen, das Herabspringen vom obersten Klotz wird zum großen Wagnis – aber der weiche Waldboden bietet Schutz selbst bei unsanften Landungen. Nur – wo finden Kinder heute noch eine Umwelt, in der sie solche Träume verwirklichen können?

Die Bewegungslandschaft ist ein Beispiel für den Versuch, Herausforderungen aus der Natur als Impuls für Bewegungsangebote in Innenräumen zu nutzen und Kindern dadurch großräumige Bewe-

gungserfahrungen zu ermöglichen. Räume im Kindergarten (Bewegungsräume, Eingangshallen, Turnhallen) werden wie Landschaften gestaltet: Geräte werden so miteinander kombiniert und durch Kleinmaterialien ergänzt, dass sich verschiedene Ebenen, unterschiedliche materiale Untergründe oder Hindernisse ergeben, die Kinder zum Erproben vielfältiger Grundbewegungsformen anregen und auffordern (vgl. Zimmer 2020).

Ähnlich wie in der Natur gibt es:

- Gräben zum Überspringen (z. B. Matten, die in regelmäßigen Abständen nebeneinander auf dem Boden liegen),
- Berge und Hügel zum Hinaufklettern und Herabspringen (Kästen, Matten und große, aufeinander getürmte Schaumstoffelemente), z. B. schmale Stege zum Balancieren (Turnbänke oder zu einer langen Reihe zusammengestellte Stühle und Getränkeboxen, die mit Brettern untereinander verbunden sind),
- Abhänge zum Rutschen und Klettern (schiefe Ebenen aus Bänken, die an einer Sprossenwand, an einem Kasten oder einem Tisch eingehängt sind),
- Tunnel, durch die man hindurchkriechen oder auf Rollbrettern hindurchfahren kann (Tische, die als Hindernisse dienen),
- Schaukeln zum Ausruhen und Sich-Erholen (mehrere Reifen, in die eine Matte eingeschoben wird).

Bewegungslandschaften können ganz auf die individuellen Bedürfnisse von Kindern verschiedener Altersstufen abgestimmt werden. Für jüngere Kinder können sie „bodennah“ gestaltet werden: Mit Decken, Kissen, Matten, flachen Kästen und Schaumstoffblöcken

bieten sie erste Herausforderungen bereits im Krabbelalter. Hier erfahren Kinder die Beschaffenheit verschiedener Untergründe, überwinden Hindernisse, kriechen durch Tunnel, krabbeln über Kissenberge oder verstecken sich unter Tüchern. Aus der sicheren Position des Kriechens und Krabbelns nutzen sie die Gelegenheiten, um sich hochzuziehen, an Kästen entlangzugehen, sich stützend in die aufrechte Position zu bringen. Ist diese erreicht, gewinnen die Hindernisse im Raum und die Gelegenheiten zum Klettern und Steigen an Bedeutung. Aufrecht gehen zu können heißt nun, sich neuen Herausforderungen zuzuwenden: sich auf schiefe Ebenen hinaufziehen, über Bretter zu rutschen, auf kleine Kästen zu klettern, Stufen zu steigen, sich in Höhlen zu wagen, unter Hindernissen hindurchzukriechen – mit zunehmender Sicherheit werden auch die Wagnisse größer.

Offene Bewegungsangebote – vorbereitet und geplant

Die Bewegungslandschaft entsteht nicht zufällig und ist nicht ungeplant. Sie erfordert Vorbereitung hinsichtlich der Materialien und Gerätekombinationen – sie ist aber dennoch offen für die spezifischen Interessen und Bedürfnisse der Kinder und lässt ihnen einen möglichst großen Freiraum. Durch die immer neue Kombination der Geräte werden die Herausforderungen variiert. Lag die Matte bisher als schützender Untergrund auf dem Boden, wird

sie – eingerollt in einen Reifen –, zur Schaukel, auf einer schräg eingehängten Bank liegend wird sie zum Kletterhügel.

Bereits das vielseitige Geräteangebot konfrontiert die Kinder mit Bewegungsaufgaben: Wie komme ich auf den schwankenden, instabilen Mattenberg, wie kann ich die unterschiedlich breiten Zwischenräume der kleinen Kästen überwinden? Die Bewegungsaufgaben lassen individuelle Lösungen zu, es gibt kein „richtig“ oder „falsch“, vielmehr kann jedes Kind seine eigene Form der Bewältigung finden.

Strukturierung des Raums

Ein großer, leerer Raum verunsichert die Kinder, sie suchen hier oft Nischen und Ecken auf, die ihnen Sicherheit geben, sie bauen Budden und Verstecke. Im Raum aufgebaute Geräte geben den Kindern Halt – im übertragenen wie im wörtlichen Sinne. Diese Geräte grenzen den Raum ein und erweitern ihn gleichzeitig, indem sich die Kinder an den Geräten quasi „festhalten“ können: sich am Kasten hochziehen, auf Polster stützen, von einer Bodenfliese zur anderen springen, Bänke überwinden oder sich in Kissen auffangen – so strukturieren Geräte und Gerätekombinationen den Raum, er wird für die Kinder überschaubarer. Die Kinder eignen sich den Raum allmählich an, ergreifen von ihm Besitz und erweitern lustvoll ihr Bewegungsrepertoire.

Üben elementarer Bewegungsformen

Die Bewegungslandschaften fordern Kinder zu elementaren Bewegungsformen heraus: zum Springen aus unterschiedlichen Höhen, zum Rollen und Wälzen, Gehen und Balancieren, Schleichen und Rennen, Steigen und Klettern, Wippen und Schaukeln, Rutschen, Kriechen und Krabbeln. Aber auch Bewegungsformen, die einen hohen Krafteinsatz erfordern, kommen beim Aufbau der Geräte oder bei der Veränderung der Gerätekombinationen zum Einsatz: Tragen, Heben und Drücken, Schieben und Ziehen.

Beispiel: Balancieren

Beim Balancieren geht es um das Spiel mit dem Gleichgewicht. Schon die ersten Gehversuche des Kleinkindes stellen eine permanente Herausforderung an das Gleichgewicht dar. Das Gleichgewicht zu verlieren und wiederzugewinnen, ist ein Thema, das beim Erlernen des aufrechten Ganges von Bedeutung ist. Das Kind scheut keine Anstrengung, sich immer wieder aufzurichten, auch wenn es dauernd wieder hinfällt. Nach den ersten erfolgreichen Schritten sucht es nach neuen Herausforderungen: Es zieht sich über Hindernisse hinweg, klettert auf Treppen, steigt auf einen Stuhl, rutscht Treppenstufen hinab etc. Später – mit zunehmender Bewegungsbeherrschung – werden Mauern, Bordsteinkanten und Bodenmarkierungen genutzt, um das Gleichgewicht zu erproben. Das Kind hüpfte auf einem Bein, dreht sich um die eigene Achse, macht Kunststücke, indem es sich mit den Händen auf den Boden stützt und ein Bein vom Boden abhebt. Jede neue Bewegung wird unzählige Male wiederholt, variiert, erschwert. Die permanente

Herausforderung des Gleichgewichts gehört zu den elementaren Bedürfnissen eines Kindes.

Beispiel: Springen

Nach dem Krabbeln, Kriechen, Gehen und Laufen folgt in der Entwicklung der motorischen Fähigkeiten das Springen. Das Springen ist verbunden mit einem kurzen Moment der Schwerelosigkeit, dem „In-der-Luft-Sein“, dem Lösen vom Bodenkontakt. Springen kann man in die Höhe und in die Weite, auch in die Tiefe kann man springen, das gleicht eher einem kontrollierten Fallen. Dem Kleinkind reicht schon eine geringe Höhe: Es beginnt mit dem Springen von Stufen, vom Hocker oder von einer Leiter, und traut sich dabei zunehmend mehr zu. Sprungkraft und die Fähigkeit zum Auffangen des eigenen Gewichts werden gleichermaßen geübt.

Üben von Grob- und Feinmotorik

Bewegungslandschaften geben Gelegenheiten zu vielseitigen Bewegungserfahrungen, vorwiegend im Bereich der Grobmotorik. Sie umfassen die großräumigen, ganzkörperlichen Bewegungen. Aber auch die feinmotorische Steuerung der Bewegung ist erforderlich, wenn Kinder beim Klettern präzise greifen, Hände und Füße koordiniert einsetzen, sich festhalten und den Griff wieder lösen lernen.

Die Grob- und Feinmotorik wird geübt, indem die Kinder

- Hindernisse überwinden,
- durch Hindernisse hindurchschlüpfen,
- über Gegenstände hinübersteigen,
- von höheren Geräten herabsteigen,
- auf Hindernisse hinaufklettern,
- von Podesten herunterspringen und
- auf unebenem Untergrund das Gleichgewicht halten.

Alle Bewegungserfahrungen werden zwar in einer künstlichen Situation im geschützten Raum vermittelt, sie sind jedoch direkt übertragbar auf den Alltag. Sie haben Bezug zur Realität, denn auch im Alltag müssen Kinder Treppen steigen, Abstände überwinden oder über ein Hindernis klettern.



Elemente von Bewegungslandschaften

Bewegung in Sinnzusammenhängen ermöglichen

Die Geräte einer Bewegungslandschaft werden von den Kindern oft in einen Sinnzusammenhang gestellt: So wird ein großer Kasten oder ein Mattenberg zu einem Schiff, Bänke bilden Brücken, über die man auf den Dampfer klettern kann, eine in mehrere Reifen eingeschobene Matte stellt das wackelnde Beiboot dar. Jedem Gerät wird eine eigene Bedeutung gegeben und es werden zusätzliche Situationen aufgebaut, die die Spielsituation ergänzen. Die Spielidee leitet nicht nur die Zusammenstellung der Gerätekombinationen, sondern auch die Bewegungshandlungen der Kinder und ihre Beziehungen zueinander. Sie regt zu Rollenspielen an: Einen „Kapitän“ muss jedes Schiff haben, er gibt zwar Kommandos, aber nicht alle „Matrosen“ folgen seinen Anweisungen.

Die Kinder geben ihrem Tun einen individuellen Sinn, wenn sie die in der Bewegungslandschaft vorgefundenen Geräte in eine Spielidee einbinden. Dies geschieht meist während des gemeinsamen Spiels und kann auch, je nach Zusammensetzung der Gruppe, wechseln. Ebenso können die Gerätelandschaften aber auch unter einem bestimmten Thema, das aus der Vorstellungs- und Erlebniswelt der Kinder kommt, aufgebaut werden. So können aus Pappkartons eine „Kartonstadt“ errichtet, mit Kissen eine „Krabbelland-

schaft“ gestaltet oder aus Kästen und Brettern ein „Balancegarten“ gebaut werden (siehe Karteikarten).

Hier können die Kinder z. T. auch Erlebnisse und Erfahrungen aus ihrem Alltag nachspielen. Die Geräte schaffen Bewegungsanreize, gleichzeitig animieren sie die Kinder auch zu fantasievollen Spielen. Damit werden nicht nur die Bewegungsfähigkeiten der Kinder gefördert, sondern vor allem auch ihre Fantasie und Kreativität sowie ihre Selbsttätigkeit und Eigeninitiative.

Gelegenheiten zum selbstständigen Bauen und Konstruieren geben

Das Grundkonzept der Bewegungslandschaften orientiert sich an offenen Bewegungsangeboten (vgl. Zimmer 2020) und steht auch in der Tradition der Bewegungsbaustelle (vgl. Miedzinski 1982, Miedzinski & Fischer 2006). Mit Materialien und Geräten selbstständig bauen zu können und mit ihrer Hilfe neue Kombinationen zu erstellen (ein Brett wird über zwei Kästen gelegt – es entsteht eine Brücke), regt die Fantasie der Kinder an und lässt sie Einblicke in statische Gesetze gewinnen: Was eignet sich als Unterbau und wie schwer und groß dürfen die Aufbauten sein? Durch das Bauen und Konstruieren werden die großräumigen Bewegungen der Kinder herausgefordert und ihr Bedürfnis nach selbstständiger Aneignung des Raumes und des Materials befriedigt.

Beim Bauen und Konstruieren haben sie Gelegenheit, Ursache und Wirkung ihrer eigenen Kräfte zu spüren: Sie schieben und ziehen

die Geräte, heben und tragen sie und sind an der Gestaltung neuer Bewegungsstationen beteiligt. Sie erleben auch Ursache und Wirkung der eigenen Bewegungen: Türme aus Schaumstoffelementen werden aufgebaut und gleich wieder umgeworfen, einen Autoreifen kann man rollend durch den Raum bewegen.

Spielräume zum Erproben und Erkunden schaffen

Bewegungsaufbauten können unentwegt neu gedeutet werden. So werden Pappkartons von einer Stadt mit Häusern zu einem Hafen mit Booten umdefiniert. Die Kinder sitzen in den Booten, lassen sich von anderen ziehen oder schieben, werfen Seile als Angeln aus etc. Die Kinder „befragen“ die Gegenstände auf ihre Eigenschaften. In der Bewegung finden sie z. B. die Sprungfähigkeit und das Rollvermögen des Balles heraus: Springt jeder Ball gleich? Kann man sich auf jeden Ball legen? Rollen die Bälle die Bank herunter ebenso schnell wie auf dem Boden? Was unterscheidet den Schaumstoffbaustein von einem Ball? Die Steine kann man stapeln, die Bälle nicht! Bälle kann man rollen, die Steine nicht!

Es entstehen Fragen: Liegt das Brett stabil auf? Wackelt es nicht zu sehr? Kann es den eigenen Körper tragen? Kann ich mich auf die Aufbauten verlassen? (Die Sicherheit der Geräteaufbauten muss allerdings von der pädagogischen Fachkraft überprüft werden, denn Kinder unter drei Jahren können Gefahren noch nicht voraussehen). Diese Erkenntnisse erfordern die Möglichkeit des Erkundens, nicht des Belehrens. Kinder brauchen Zeit, um diese Erfahrungen zu machen, Zeit für Wiederholungen und für selbstbestimmte Entdeckungen.

Besonders intensive Erfahrungen werden gewonnen, wenn die Kinder die Bewegungslandschaft barfuß erkunden können. Das Spüren mit den Füßen ist wichtig für das taktile Erfassen des Untergrundes, für die Wahrnehmung der Materialien.

Eine Bewegungslandschaft zu erkunden braucht Zeit. Die Kinder müssen sich einlassen können auf die Materialien und Geräte. Dies bedarf auch der Muße, um z. B. bei einer Station oder einem Gerät länger zu verweilen, Handlungen zu wiederholen und Regeln herauszufinden.

Prinzipien der Gestaltung von Bewegungslandschaften

Bewegungslandschaften orientieren sich an den Prinzipien einer offenen Bewegungserziehung (vgl. Zimmer 2020):

Kindgemäßheit: Die Bewegungsangebote sollten grundsätzlich auf das Alter der Kinder abgestimmt sein und deren Interessen und Bedürfnissen entsprechen. Sie sollten Themen aufgreifen, die ihrer alltäglichen Lebenswelt entstammen, die ihnen vertraut sind oder sie neugierig machen und sie zum Erkunden herausfordern.

Offenheit: Bewegungsangebote sollten offen sein für individuelle Sinngebungen, sie sollten situative Interessen berücksichtigen. Auch wenn mit dem Aufbau der Gerätekombinationen bestimmte Themen vorgegeben werden, haben die Kinder doch die Gelegenheit, diese individuell umzudeuten.

Entscheidungsfreiheit (Autonomie): Die Kinder sollten selbst entscheiden können, inwieweit sie das Angebot der Materialien und Gerätekombinationen wahrnehmen. Es gibt keinen Zwang zur Teilnahme.

Differenzierte Schwierigkeitsstufen: Für alle Kinder sollten Möglichkeiten mit unterschiedlichen Herausforderungen enthalten sein – für das Krabbelkind genauso wie für ältere Kinder mit einem hohen Mobilitätsbedürfnis, für mutige Kinder ebenso wie für ängstliche.

Selbsttätigkeit: Die Gerätekombinationen sollten die Kinder zum selbsttätigen Handeln herausfordern. Impulse durch die pädagogische Fachkraft können das Bewegungsrepertoire der Kinder erweitern und ihren Blick für Alternativen in der Bewältigung der Geräte öffnen, die Bewältigung selbst sollte aber möglichst ohne Hilfeleistungen durch die Erwachsenen erfolgen.

Aufbau der Bewegungslandschaften

Nach Möglichkeit sollten die Bewegungslandschaften gemeinsam mit den Kindern aufgebaut werden, denn schon beim Aufbau machen sie wesentliche Körper- und Bewegungserfahrungen: Beim Schieben, Heben, Tragen, Ziehen und Transportieren der Geräte erleben sie deren spezifische Eigenschaften (materiale Erfahrungen). Sie erkennen, wann ein Gerät auf dem Boden besser fortzubewegen ist (z. B. auf Rollen) und wann dies große Kraftanstrengung mit sich bringt (bei rutschfestem Boden).

Der Aufbau der Geräte vermittelt bereits Einsichten in gerätspezifische Besonderheiten. Das Brett muss gerade gerückt werden,

wenn es auf einer Unterlage (Kasten oder Holzklotz) fest liegen soll. Es muss stabil genug zum Balancieren sein, es muss mit der Mitte auf einen Klotz aufgelegt werden, wenn es wippen soll.

Die Kinder sind hier aktiv in der Gestaltung der Landschaft beteiligt. Sie kombinieren und bauen, konstruieren und verändern. Um dies möglich zu machen, muss der Aufbau allerdings auch einfach und überschaubar sein. Jüngere Kinder benötigen keine spektakulären Erlebnislandschaften, für sie ist bereits ein Kasten, auf den ein Brett hinaufführt, oder ein Mattenhügel eine Herausforderung.

Material

Bei der Gestaltung der Bewegungslandschaften können Sportgeräte ebenso wie Gegenstände des Alltags einbezogen werden. Mit Hilfe von Brettern, Kisten, Kissen und Kartons lassen sich:

- Brücken bauen;
- Versteckspiele durchführen;
- Hänge und Hügel gestalten;
- Wackel- und Kippel-Stationen schaffen und
- Schaukeln herstellen.

Die Dinge haben für das Kind „Appell-Charakter“. Sie fordern zu bestimmten Handlungen heraus:

- Rohre: Bälle hindurchrollen lassen;
- Bank: balancieren, darüber springen;
- Matte: rollen, springen, darauf liegen;
- Kasten: hinauf- und heruntersteigen, überklettern;

- Karton: hinein- und heraussteigen, schieben, rutschen, sich verstecken;
- Tücher: schwingen, sich einrollen, sich verstecken;
- Ball: rollen, werfen, auf ein Ziel werfen, etwas umwerfen;
- Kissen: werfen, liegen, sich entspannen;
- Brett: balancieren, gehen, wippen;
- Holzklotz: stapeln, als Unterlegscheibe benutzen, balancieren.

Es geht darum, ein Gerät oder einen Gegenstand in der Bewegung beherrschen zu können. „Was tut das Ding?“, ist die erste Frage. „Was kann ich mit dem Ding tun?“, die zweite.

Themen von Bewegungslandschaften

Bewegungslandschaften stehen meistens unter einem bestimmten Thema oder einer Spielidee. Die Themen können aus dem Alltag der Kinder kommen, sie können Erlebtes wieder aufbereiten (Waldspaziergang, Zoobesuch), sie können aber auch die Fantasie der Kinder ansprechen, indem sie Figuren und Szenen aus Märchen und Geschichten aufgreifen.

Auch wenn die Bewegungslandschaften bestimmte Oberthemen haben, sind sie grundsätzlich offen für die individuellen Deutungen durch die Kinder.

Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, Materialkombinationen auch zu verändern oder umzufunktionieren und so ihre eigene Gedankenwelt in das Spiel einzubringen. Dafür sind Materialien und Gerätekombinationen erforderlich, die zwar eine gewisse Struktur

vorgeben, aber dennoch die Freiheit lassen, dass Kinder ihre eigenen Ideen entwickeln, dass sie selbst tätig werden können. Kleine Kinder haben z. B. Freude am Ein- und Ausräumen (Kartons mit Material), am Ausleeren und Einfüllen (Bälle in Eimer), am Hinaufklettern und Herabrollen, am Ein- und Auspacken (Zeitungspapier), am Sortieren und Strukturieren (Farben, Formen, Größen). Dies sollte bei der Gestaltung der Bewegungslandschaften für jüngere Kinder berücksichtigt werden.

Grundlegende Bewegungsideen

- aufwärts und abwärts, hoch und tief;
- wippen und schaukeln;
- Brücken bauen (z. B. zur Überquerung eines Flusses oder einer Schlucht);
- rutschen, fahren, gleiten;
- balancieren;
- springen;
- schaukeln;
- rollen und wälzen;
- sich drehen und schleudern;
- klettern und hangeln.

Sinnhafte Konstruktionen entstehen z. B. beim „Turmbau“. Die Kinder bauen selbst Türme, um diese anschließend zu besteigen, um daran zu klettern, zu rutschen oder sie sogar umzustoßen. Gerne machen sie dies auch absichtsvoll, sie zerstören den Turm, um ihn gleich wieder aufbauen zu können. Der Wunsch nach Neuordnung,

nach einem Wiederaufbau oder zur Umgestaltung zeigt, dass die Kinder eine Situation selbstständig beherrschen. So übertragen sie z. B. Erfahrungen im Spiel mit kleinen Bauklötzen auf den Umgang mit größeren Geräten, wie z. B. mit Schaumstoffelementen.

Bewegungslandschaften – ein Angebot für alle Kinder

Bewegungslandschaften können so individuell gestaltet werden, dass sie für alle Könnens- und Altersstufen passend sind. Sie sind daher besonders gut dafür geeignet, in altersgemischten Gruppen den Spiel- und Bewegungsbedürfnissen einer breiten Altersspanne gerecht zu werden. Die Kinder können sich die ihnen angemessenen Schwierigkeitsgrade selbst aussuchen. Sie können länger oder kürzer bei einer Station verweilen, sie können die Stationen häufig wechseln oder aber die gleiche Aufgabe immer wieder wiederholen.



