

2 Behinderte und Nichtbehinderte

Mit- und voneinander lernen

In der Bewegungs- und Spielerziehung können behinderte und nichtbehinderte Kinder vielseitige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln. Anfängliche Berührungsängste und Hemmschwellen können auf natürliche Art und Weise überwunden werden.

Im Vorschulalter stehen spielerisch-motopädagogische Inhalte im Vordergrund. Es geht um die Erweiterung sowohl der bewussten Wahrnehmung des eigenen Körpers (auch in Bezug zur Umwelt) als auch der eigenen Bewegungsmöglichkeiten. Bei gemeinsamen Bewegungserfahrungen von behinderten und nichtbehinderten Kindern ist das soziale Klima wichtig. Wenn Unterschiede betreffend Sinneswahrnehmung, Bewegungsmöglichkeiten, emotionaler Reaktionen und kognitiver Leistungsfähigkeiten in einer Gruppe als bereichernde Erlebnisse erfahren werden, dann entsteht gelebtes Miteinander. Damit Kinder mit Bewegungseinschränkungen oder Wahrnehmungsstörungen nicht am Rande stehen und ausgelacht werden, sind Bewegungsaufgaben mit individuellen Lösungswegen (Regeln) zwingend.

Behinderte und nicht-behinderte Kinder spielen gemeinsam und lernen voneinander.

☞ Ein Besuch in einem Behindertenheim für Kinder könnte den Einstieg ins Thema erleichtern.

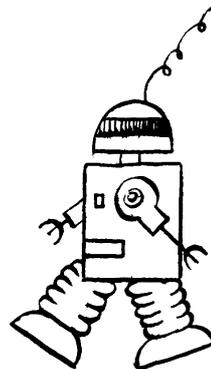
⚠ Die Auswahl der Spielformen muss auf die Behinderungen der einzelnen Kinder fein abgestimmt werden.

Spaghetti (*Unterschiedliche Körperspannung*): Die halbe Klasse liegt im Raum verteilt auf Matten. Die Kinder sollen sich abwechselungsweise in weiche (Körper möglichst locker) und harte (Beine, Arme Rumpf anspannen) Spaghetti verwandeln. Die übrigen Kinder gehen frei umher und versuchen durch Anheben der Beine und Arme ihrer Kameraden herauszufinden, ob es weiche oder harte Spaghetti sind.



☞ Körperwahrnehmungsübungen.: Vgl. Bro 2/2, S. 4 ff.

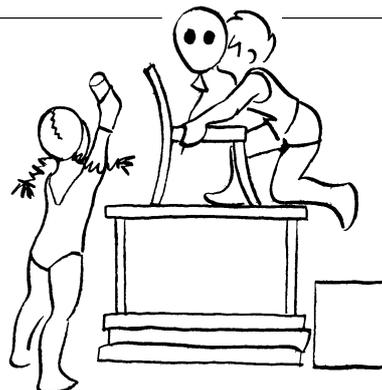
Roboter (*Körperschema, Körpergeographie*): Das «Roboterkind» wählt einen Körperteil als Schalter und beginnt frei im Raum umherzugehen. Ein «Mechanikerkind» versucht nun den Schalter zu finden und so den Roboter zum Stillstand zu bringen (die Namen der berührten Körperteile werden genannt). Der Roboter erstarrt beim richtigen Knopfdruck zur Statue. Die stillgelegten Roboter bleiben im Raum stehen; die arbeitslosen Mechaniker können den anderen Mechanikern helfen. Wenn alle Roboter stillstehen, suchen sich die Mechaniker einen Roboter aus und versuchen die gleiche Statue zu bilden. Wenn der Roboter mit seiner Nachbildung zufrieden ist, werden die Rollen gewechselt.



⚠ Bei Kindern mit Neigung zu Spastizität extreme Anspannung vermeiden.

Bildhauer (*Körperschema, Körpergeographie*): In Kleingruppen werden aus den im Raum vorhandenen Materialien, Geräten und Menschen verschiedene Figuren (Statuen) gebildet. Danach stellen die einzelnen Gruppen ihre Figuren vor, benennen die Körperteile und die besonderen Eigenschaften.

- Nach dem Betrachten der Figur schliesst ein Kind die Augen. Die Figur wird verändert. Jetzt versucht das «blinde» Kind, die Veränderung zu erraten.
- Das eine Kind ertastet die Veränderung der Figur mit geschlossenen Augen. Danach versucht es, dieselbe Körperstellung einzunehmen. Stimmt sie?



☞ Beim Kennenlernen der Körperteile ist schrittweises Vorgehen geeignet: Berührung wahrnehmen, Stelle der Berührung zeigen, Name des Körperteils nennen.