



universität
wien

MASTER THESIS

Titel der Master Thesis / Title of the Master's Thesis

Wahrnehmungsförderung in der Psychomotorik

Das Hobby Horse als Medium

verfasst von / submitted by

Julia Pfeiffermann

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree
of

Master of Arts (MA)

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
Postgraduate programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 992 795

Universitätslehrgang lt. Studienblatt /
Postgraduate programme as it appears on
the student record sheet:

Psychomotorik

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort.....	6
2	Einleitung	7
3	Wahrnehmung	9
3.1	Selbst- und Fremdwahrnehmung.....	9
3.1.1	Körpererfahrung	10
3.1.2	Selbstwirksamkeit.....	10
3.1.3	Wahrnehmung der eigenen Leistungsfähigkeit	11
3.1.4	Selbstkonzept stärken	12
3.2	Sinneswahrnehmung	12
3.2.1	Visuelle Wahrnehmung	13
3.2.2	Auditive Wahrnehmung	14
3.2.3	Taktile Wahrnehmung	15
3.2.4	Olfaktorische Wahrnehmung	17
3.2.5	Gustatorische Wahrnehmung	17
3.2.6	Kinästhetische Wahrnehmung	18
3.2.7	Vestibuläre Wahrnehmung	19
3.3	Raumwahrnehmung	21
4	Begriffsbildung	22
4.1	Psychomotorik.....	22
4.1.1	Ziele der Psychomotorik	23
4.1.2	Das Spiel in der Psychomotorik	24
4.2	Diagnostik	24
4.2.1	Beobachtung	25
4.2.2	Screening	27
4.3	Homunculus	28
4.4	Hobby Horsing.....	30
5	Umsetzung mit dem Hobby Horse	31
6	Erste Einheit	32
6.1	Stundenbild	33
6.2	Screening- Geschichte	34
6.3	Spielerklärung	35
6.3.1	Futterspiel	35
6.3.2	Hör und lauf weg	35
6.3.3	Finde den Chef.....	36
6.3.4	Hufeisenwerfen	36
6.3.5	Rückenzeichnen	36
6.3.6	Tangramspiel.....	37
7	Fördereinheit Selbstwirksamkeit.....	38
7.1	Stundenbild	38
7.2	Spielerklärung	39
7.2.1	Gerichtet und sortiert	39
7.2.2	Was kann das werden?	39
8	Fördereinheit Körperwahrnehmung.....	40
8.1	Stundenbild „Die Pferde bewegen sich“	40
8.2	Spielerklärung	41
8.2.1	Effizientes Bewegen	41
8.2.2	Paarweise Reiten	42
8.2.3	Verrückte Pferde	42
8.2.4	Pferdeputzen	42

9	Fördereinheit visuelle Wahrnehmung	44
9.1	Stundenbild „Die Pferde haben Hunger“	44
9.2	Spielerklärung	44
9.2.1	Kärtchen Puzzle	45
9.2.2	Fußparcours	45
9.2.3	Äpfel ordnen	46
10	Fördereinheit auditive Wahrnehmung	47
10.1	Stundenbild	47
10.2	Spielerklärung	48
10.2.1	Rhythmusbewegung	48
10.2.2	Denkmütze	48
10.2.3	Klangluftballon	49
10.2.4	Wie muss ich gehen?	49
11	Fördereinheit taktile Wahrnehmung	50
11.1	Stundenbild	50
11.2	Spielerklärung	51
11.2.1	Körperteilbegrüßung	51
11.2.2	Sensorik-Weg	51
11.2.3	Fühlsäckchen	51
11.2.4	Fühlmemory	52
12	Fördereinheit kinästhetische Wahrnehmung	53
12.1	Stundenbild	53
12.2	Spielerklärung	54
12.2.1	Slow Motion	54
12.2.2	Apfel-Transport	54
12.2.3	Kutsche fahren	54
13	Fördereinheit vestibuläre Wahrnehmung	55
13.1	Stundenbild	55
13.2	Spielerklärung	56
14	Fördereinheit Raumwahrnehmung	57
14.1	Stundenbild	57
14.2	Spielerklärung	57
14.2.1	Abteilungsreiten	57
14.2.2	„Drei gewinnt“	58
14.2.3	Labyrinth	59
15	Abschlusseinheit	59
15.1	Stundenbild	60
15.2	Spielerklärung	61
15.2.1	Fellfarbe	61
15.2.2	Klangwiese	61
15.2.3	Apfeldieb	62
15.2.4	Makroaufnahme	62
15.2.5	Wetterbericht	62
16	Erfahrungsbericht	63
17	Diskussion	64
18	Zusammenfassung	65
	Literaturverzeichnis	67
	Abbildungsverzeichnis	69
	Tabellenverzeichnis	70

Anhang	71
A1. Screening-Bogen Erste Einheit.....	71
A2. Screening-Bogen Abschlusseinheit	72
A3. Labyrinth	73
A4. Hobby Horse Pass.....	74
A5. Wetterbericht	74
A6. Zertifikat	75
A7. Anleitung Sensorik Bretter	76
A8. Tangram.....	77
A9. Futter/ Süßigkeiten	79
A10. Kärtchen Puzzle	81
A11. Fußpacours	85
A12. Äpfelordnen	90
A13. Parcours.....	91
A14. „Drei gewinnt“	92
A15. Fellfarbe	96
A16. Makroaufnahme	103
Abstract.....	107

1 Vorwort

Das Thema der Arbeit entwickelte sich aufgrund meiner Leidenschaft zu Pferden. Ich wollte die Pferde in die psychomotorische Arbeit integrieren. Aufgrund der großen Nachfrage nach Reitunterricht in meiner Reitschule Alihoppgalopp, wäre es mir nicht möglich, meinen Pferden genügend Ausgleichsarbeit nach einem psychomotorischen Setting zu geben. Daher war ich auf der Suche nach einer Alternative und stieß auf den finnischen Trendsport Hobby Horsing. Anfänglich fand ich es witzig, wie Kinder und Erwachsene mit einem Steckenpferd umherritten. Je mehr ich mich mit diesem Sport beschäftigte, desto interessanter und wertvoller fand ich das Medium Hobby Horse für die Psychomotorik.

In meiner täglichen Arbeit im Kindergarten treffe ich immer öfters auf Kinder, welche Probleme mit der Wahrnehmung haben. Diese Probleme reichen von der Raumwahrnehmung über die auditive Wahrnehmung bis hin zur kinästhetischen Wahrnehmung. Aus diesem Grund entschied ich mich dafür, meine Masterthesis zu diesem Thema zu schreiben.

Bedanken möchte ich mich bei allen Vortragenden des Universitätslehrgang Psychomotorik (MA), insbesondere bei Frau Dipl.- Heilpäd. Marie-Luise Hünnerbein. Dank ihr habe ich die Idee geboren, mein Konzept mit einem Screening zu kombinieren. Weiters möchte ich mich auch bei Herrn Univ.-Prof. Mag. Dr. Otmar Weiß und Frau Mag. Nina Stuppacher für die Betreuung meiner Masterthesis bedanken.

Ein besonderer Dank gilt meiner Oma Dr. Christa Berger. Ohne sie hätte ich weder meine Matura absolviert, noch hätte ich dieses Studium begonnen. Sie ist immer für mich da und unterstützt mich, wo sie nur kann, dafür bin ich ihr sehr dankbar.

Mein Verlobter, Philipp Reischl hat mich stets unterstützt, wo er nur konnte. Er stand mir mit Rat und Tat zur Seite, wann immer ich ihn brauchte. Dies weiß ich sehr zu schätzen und möchte dafür danken.

Weiters möchte ich mich bei meinem Papa Dipl. Ing. Guido Pfeiffermann bedanken. Er stand mir bei dieser Master Thesis helfend beiseite. Ohne seine Hilfe hätte ich die Vorlagen im Anhang nicht so professionell digitalisiert bekommen.

Abschließend möchte ich noch meiner gesamten Familie und meinen Freunden danken. Sie waren jederzeit für mich da und hatten immer Verständnis dafür, dass ich wenig Zeit für sie hatte. Somit widme ich meine Arbeit mit herzlichem Dank ihnen.

Julia Pfeiffermann

2 Einleitung

Die Wahrnehmung entwickelt sich bereits im Mutterleib. Im Laufe des Lebens muss gelernt werden, wie die verschiedenen Wahrnehmungen miteinander kooperieren (Steininger, 2013).

Eine Umwelt, welche stark digitalisiert ist, ist für die Entwicklung der gesamten Wahrnehmung nicht optimal, der Schwerpunkt liegt beim Hören und Sehen. Damit sich die Wahrnehmung jedoch in allen Bereichen entwickeln kann, werden Anregungen benötigt. Durch die Technisierung der Welt. Ist es Kindern nicht leicht möglich, den Zusammenhang von Ursachen und Wirkung zu erkennen, da viele Abläufe sehr komplex und computergesteuert sind. Des Weiteren werden die Handlungsräume und Einwirkungsmöglichkeiten der Kinder auf minimale Bewegungen eingeschränkt. Ein Buch wird nicht mehr haptisch berührt und eine Seite umgeblättert, sondern im E-Book wird zur nächsten Seite gewischt. Die Milch muss nicht mehr in die Kakaotasse gegeben werden, alles geschieht auf Knopfdruck an der Kaffeemaschine (Zimmer, 2019b).

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt bei der Sinneswahrnehmung sowie der Körper-, Selbst- und Raumwahrnehmung. Im von mir entwickelten Konzept wird versucht, den Kindern Möglichkeiten anzubieten, bei denen sie ihre Wahrnehmung schulen und verbessern können.

Wahrnehmung ist laut Zimmer (2019b) ein ganzheitlicher Prozess, daher wird meist nicht nur ein Bereich der Wahrnehmung angesprochen, sondern immer mehrere.

Um den Kindern einen größtmöglichen Spaß zu bereiten, kommt das Hobby Horse zum Einsatz. Hierbei handelt es sich um ein Steckenpferd, welches einen Kopf aus Stoff gefüllt mit Watte besitzt. Hierbei muss kein Hobby Horse zum Einsatz kommen, welches den Richtlinien des finnischen Trendsports entspricht. Das Augenmerk liegt bei dem Aufforderungscharakter, welches es mit sich bringt. Es kann sich zum Beispiel um ein selbstgemachtes Steckenpferd aus einer Socke und einem Stock handeln, genauso aber auch aus einem Dinosaurierkopf und einem Stecken.

Die Frage, welche diese Master-Thesis zu Grunde liegt, lautet:

„Wie kann psychomotorische Förderung der Wahrnehmung mit dem Hobby Horse als Medium gestaltet werden?“

Der Aufbau dieser Arbeit beginnt mit einem Theorie-Teil über die Wahrnehmung sowie die Erklärung der Begriffe, welche im praktischen-Teil von Bedeutung sind. Der praktische-Teil

besteht aus einem Konzept zur Förderung der Wahrnehmung für Kinder mit einem Alter zwischen 5 und 11 Jahren. Dieses Konzept trägt den Namen HAPS- Konzept. HAPS ist ein Akronym und steht für:

Hobby Horsing

Alihoppgalopp

Psychomotorische

Stärkung

Das Konzept ist so aufgebaut, dass zu Beginn ein Ist-Zustand von jedem Kind ermittelt wird. Anschließend werden Fördereinheiten durchgeführt und am Schluss wird erneut ein Ist-Zustand erhoben. Das Ermitteln des Ist-Zustandes vor und nach der Fördereinheiten ist wichtig, um das Kind anhand der eigenen individuellen Bezugsnorm vergleichen zu können. Weshalb ein Vergleich der eigenen Fortschritte von Wichtigkeit ist, wird in Kapitel 3.1.3 näher erläutert.

Die Fördereinheiten und die Screenings (siehe Kapitel 4.2.2) sind dazu gedacht, vollständig übernommen und angewendet zu werden. Selbstverständlich können sie auch zur Anregung und Ideensammlung sowie als Fördergrundlage verstanden werden.

Bei der Entwicklung des Konzeptes war es mir wichtig, dass das Konzept möglichst wenig an speziellen Materialien benötigt. Es gibt ausgezeichnete psychomotorische Fördereinheiten, welche jedoch oft Materialien aus Turnhallen beinhalten z.B. Sprossenwände, Langbänke, Matten und dergleichen. Diese Geräte sind mit einem hohen finanziellen Aufwand verbunden und nicht mobil einsetzbar. Das HAPS-Konzept soll für jeden, der Kinder im Bereich der Wahrnehmung fördern möchte, anwendbar und durchführbar sein. Selbstverständlich können Turngeräte miteingebaut werden, sollten sie vorhanden sein, jedoch sind sie nicht Voraussetzung.

Das HAPS-Konzept kann ebenfalls als Teil eines Projektes durchgeführt werden, bei dem zu Beginn ein Hobby Horse selbst hergestellt wird. Dadurch wird der Prozess mit den Kindern ganzheitlicher und um die Förderung der Feinmotorik erweitert.

3 Wahrnehmung

Bei der Wahrnehmung handelt es sich um einen ganzheitlichen und aktiven Prozess, bei dem die Sinnesbereiche des Menschen zusammenwirken (Zimmer, 2019b). Die Wahrnehmung immer selektiv und subjektiv, daher unterscheidet sie sich von der Wahrnehmung anderer (Pfab, 2020). Der gesunde Mensch verfügt über sieben Sinne (Steininger, 2013). Diese sieben Sinne lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Zum einen sind das die Sinne mit sichtbaren Organen: das Auge für den Sehsinn, das Ohr für den Gehörsinn, die Nase für den Geruchssinn, die Zunge für den Geschmackssinn und die Haut für den Tastsinn (Steininger, 2013). Die zwei andern Sinne sind jene, welche für die Eigen- oder Körperwahrnehmung. Sie tragen dafür Sorge, dass eine koordinierte Bewegung stattfinden kann. Zum einen ist das der Gleichgewichtssinn, auch bekannt als vestibuläre Wahrnehmung, und zum anderen der Muskel- und Stellungssinn, auch bekannt als kinästhetische Wahrnehmung (Steininger, 2013).

Durch das Zusammenspiel dieser Sinne ist der Mensch in der Lage seine Umwelt wahrzunehmen (Steininger, 2013). Während die Eindrücke von den Sinnen erfasst werden, werden sie gleich gefiltert, einige Eindrücke werden wahrgenommen andere werden ausgeblendet (Pfab, 2020). Die Reize, welche durch die Sinne aufgenommen werden, werden mithilfe von Neuronen an das Gehirn weitergeleitet und dort verarbeitet, gespeichert, sortiert und verglichen. Anschließend schickt das Gehirn die Information mit den nötigen Impulsen zurück an die Muskeln, um eine entsprechende Reaktion in Form einer Bewegung, emotionalen Äußerung, einer Handlung oder Sprache auszulösen (Steininger, 2013). Da, wie bereits erwähnt, die Wahrnehmung selektiv ist, kann es zu Missständen kommen. Der Wahrnehmungs-Filter hat wichtige Eindrücke nicht wahrgenommen (Pfab, 2020). Was und wie wir in einer bestimmten Situation wahrnehmen und was nicht, hängt von der Erfahrung eines jeden Individuums ab (Pfab, 2020).

3.1 Selbst- und Fremdwahrnehmung

Um in der Lage zu sein sich selbst wahrnehmen zu können, benötigt man ein Selbstkonzept. Dieses Selbstkonzept entwickelt sich aus den Erfahrungen und Informationen, welche ein Individuum erlebt und verarbeitet hat, sowie aus den Rückmeldungen der Umwelt. Zwei wichtige Punkte fließen dabei in das Konzept ein. Zum einen ist es das Selbstbild, hierbei spiegeln sich die Erfahrungen welche ein Mensch gewinnt, während er sich mit seiner Umwelt, sowohl mit der sozialen als auch mit der materiellen, auseinandersetzt. Der zweite Punkt für den Aufbau eines Selbstkonzepts ist,

ein Selbstwertgefühl zu entwickeln. Dieses Selbstwertgefühl umfasst die Bewertung der eigenen Person (Zimmer, 2019a).

Selbstkonzepte wirken sich auf das Verhalten eines Menschen aus. Der Mensch nimmt sich selbst wahr, bewertet sich und ordnet sich Eigenschaften zu. Dadurch wird seine Handlungsfähigkeit beeinflusst, dies ist von Bedeutung, wenn es um die Entwicklung der an Selbstwertschätzung, beziehungsweise Selbstachtung geht (Zimmer, 2019a). Eine Person mit einem positiven Selbstkonzept ist zum Beispiel überzeugt, neue und schwierige Anforderungen meistern zu können. Hingegen zweifeln Personen mit einem negativen Selbstkonzept an sich. Egal ob man ein positives oder negatives Selbstkonzept hat, in jedem Fall gilt, dass es zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung nach Paul Watzlawick führt, welche wiederum einen Teufelskreis auslösen kann (Zimmer, 2019a). Ist jemand der Annahme, dass er ist nicht in der Lage ist diese Aufgabe zu erfüllen, so wird er seine beste Leistung nicht abrufen können. Hat die selbe Person, die Überzeugung diese Aufgabe lösen zu können, so wird sie eher in der Lage sein die beste Leistung abzurufen.

Unter Fremdwahrnehmung wird die Sicht anderer Menschen auf einen selbst bezeichnet, wie aber auch die Sicht, welche man selbst auf Andere hat (Pfaff, 2020).

3.1.1 Körpererfahrung

Der Mensch entwickelt, in den ersten Lebensjahren, durch Erfahrungen des eigenen Körpers, das Bild zur eigenen Person. Hierbei spielen Erfahrungen über das Können und Nicht-Können sowie Erfolg und Misserfolg die Hauptrolle. Um sich ein Bild davon zu machen, welche Fähigkeiten man selbst hat, muss man sich körperlich betätigen. Durch die Bewegung lernt man den eigenen Handlungsbereich sowie die eigenen Grenzen kennen. Das Kind lernt durch seine körperlich- motorischen Handlungen, dass es selbst imstande ist etwas zu leisten und zu vollbringen, sowie dass sein Handeln etwas bewirkt. Körperliche Errungenschaften, wie zum Beispiel sich selbst die Schuhe anzuziehen oder allein gehen zu können, sind Erfolge die dem Kind die schrittweise Unabhängigkeit beweisen (Zimmer, 2019a).

3.1.2 Selbstwirksamkeit

Durch die Bewegung erlernen die Kinder sehr schnell, dass sie die Ursache bestimmter Effekte sind. Durch das Bewegen, Spielen und Experimentieren sowie durch das Ausprobieren neuer Dinge lernen sie, dass sie etwas geschafft haben und etwas können. Diese Erfahrung stärkt das Selbstvertrauen. Die Selbstwirksamkeit ist ein wichtiger Bestandteil

des Selbstkonzepts, denn die Selbstwirksamkeit ist die subjektive Überzeugung etwas selbst verändern und oder bewirken zu können (Zimmer, 2019a).

Personen mit einer guten Selbstwirksamkeit haben das Gefühl die Kontrolle über die jeweilige Situation zu haben und fühlen sich kompetent. Hingegen fühlen sich Personen mit einer geringen Selbstwirksamkeit oft hilflos. Diese Personen haben die Erfahrungen gemacht, dass ihr Handeln keine Veränderung bewirkt und sie die Ergebnisse nicht kontrollieren können (Zimmer, 2019a).

Um ein positives Selbstkonzept zu entwickeln, ist es wichtig, dass man Kindern die Gelegenheit bietet, Tätigkeiten ohne Hilfe auszuführen. Hierbei ist es wichtig, dass das Kind den Schwierigkeitsgrad der Tätigkeit selbst wählen kann, damit es zwar herausgefordert, aber nicht überfordert wird. So kann und wird das Kind Erfolgserlebnisse haben. Auch Misserfolge können zu einem Lernerfolg beitragen, wenn sich nicht als fehlende Begabung, sondern als mangelnde Anstrengung vom Kind gesehen werden. Eine wichtige Rolle spielt hierbei die verbale Kommunikation der Bezugspersonen, eine Ursachenklärung für Erfolg und Misserfolg kann das Kind positiv motivieren. Wird die Ursache des Erfolges bzw. des Misserfolges gefunden, nimmt das Einfluss auf das Selbstbild, das Kind baut kognitive Konzepte auf und kann diese als Interpretationsschemata verwenden (Zimmer, 2019a).

3.1.3 Wahrnehmung der eigenen Leistungsfähigkeit

Ob eine gewisse Situation als Erfolg oder Misserfolg gewertet wird, hängt in erster Linie vom eigenen Anspruchsniveau ab und nicht von der objektiven Leistung. Um die eigene Leistung subjektiv einzuschätzen zu können, misst und vergleicht das Kind sich mit anderen und findet so heraus was es selbst besser oder noch nicht so gut kann (Zimmer, 2019a).

Es gibt laut Zimmer (2019a) vier verschiedene Bezugsnormen, anhand deren die Leistung gemessen wird.

- Soziale Bezugsnorm: Hierbei wird die Leistung mit der Leistung anderer verglichen.
- Individuelle Bezugsnorm: die Leistung wird an der eigenen, bisherig erbrachten Leistung verglichen.
- Sachliche Bezugsnorm: Anhand der Anforderung wird das Ergebnis gewertet.
- glichen.

Anhand welcher Bezugsnorm das Kind seine eigene Leistung bewertet, hängt unter anderem auch von der Bezugsperson ab, nämlich, wie bereits unter Punkt 3.1.2 erwähnt, an der Kommunikation. Wie dem Kind die erbrachte Leistung verbal rückgemeldet, beziehungsweise wie die Aufgabenstellung formuliert wird, ist ausschlaggebend dafür, ob das Kind sich mit anderen misst oder sich an seinen bisherigen Leistungen orientiert (Zimmer, 2019a).

Aus psychomotorischer Sicht ist es wichtiger, das Kind an seinen eigenen Fähigkeiten messen zu lassen, denn es steht die Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten im Vordergrund. Das Bewusstmachen der eigenen Fähigkeiten, hilft dem Kind ein leistungszuversichtliches Bild von sich selbst zu bekommen, auch wenn es dem sozialen Vergleich ausgesetzt ist. So ist es dem Kind möglich seine Leistungsfortschritte im Alltag bewusster wahrzunehmen (Zimmer, 2019a).

3.1.4 Selbstkonzept stärken

Um eine Veränderung des Selbstkonzepts zu bewirken, eignen sich Bewegungsangebote. Durch Bewegung kann das Kind auf die Umwelt einwirken und diese verändern. Des Weiteren wird durch die Bewegung der Zugang der Bezugsperson zum Kind erleichtert, da es spielerisch und durch handlungsbezogene Aktivitäten angeleitet wird. Kinder drücken ihre Gefühle über Bewegung und Spiel aus. Werden Geräte, Spielmaterial oder andere Materialien miteinbezogen, so haben diese einen Aufforderungscharakter und die Grenzen des Möglichen sind durch die Eigenschaften des Materials und die gemeinsam getroffenen Regeln gesetzt und nicht durch das eigene Können. Auch wird in der eigenen Bewegung der Erfolg oder Misserfolg unmittelbar selbst wahrgenommen. Dies dient wiederum der Steigerung der Selbstwirksamkeit. Die Bezugsperson muss, um das Selbstkonzept einer Person zu stärken und zu stabilisieren, die Person anerkennen und wertschätzen, indem die Stärken und Schwächen akzeptiert werden. Um das Selbstkonzept zu stärken, müssen die eigenen Handlungsmöglichkeiten einer Person erweitert werden. Je größer die Handlungsmöglichkeiten sind, desto größer ist die Zuversicht etwas schaffen zu können. Werden die motorischen Fähigkeiten durch die Bewegung verbessert, so werden auch die Handlungsspielräume erweitert. Lernt eine Person sich wie in Kapitel 3.1.3 an ihren eigenen Fortschritten zu messen, so trägt das zur Stärkung des Selbstwertgefühls und dem Selbstbewusstsein bei (Zimmer, 2019a).

3.2 Sinneswahrnehmung

Wie bereits anfangs erwähnt (vgl. Kapitel 3) spielen die Sinne bei der Wahrnehmung eine große Rolle, denn durch diese ist es dem Menschen möglich die Eindrücke seiner Umwelt zu erfassen. Durch das Greifen nach diversen Gegenständen lernt das Kind sehr früh verschiedene Materialien kennen. Es BE-greift, dass sich verschiedene Dinge unterschiedlich anfühlen, und wird mit dem Raum konfrontiert (vgl. Kapitel 3.3) in welchem es sich befindet: Wie lange ist mein Arm? Oder: Kann ich das erreichen? Somit erlangt der Mensch viele Informationen und eignet sich Wissen durch die Wahrnehmung und Bewegung an, in dem er seine Sinne verwendet (Zimmer, 2019b).

Damit die Sinne zur Wahrnehmung beitragen können, müssen sie geschult werden. Sie müssen verwendet werden, um sensibel wahrnehmen zu können. Die Sinneswahrnehmung kann abstumpfen, wenn sie nicht verwendet wird, oder es werden Eindrücke ignoriert (Zimmer, 2019b).

Kinder benötigen eine Umwelt mit einer ausgewogenen Stimulierung aller Sinnesbereiche, sowie anschließende Zeit mit der Möglichkeit die gewonnen Eindrücke kindgerecht verarbeiten zu können (Zimmer, 2019b).

3.2.1 Visuelle Wahrnehmung

Das Sinnesorgan, welches für das Sehen zuständig ist, ist das Auge. Mit dem Auge werden, bei einem gesunden Menschen, mehr als ein drei Viertel aller Eindrücke der Umwelt wahrgenommen (Steininger, 2013). Der Sehsinn ist der am häufigsten gebrauchte Sinn, jedoch nicht der wichtigste, denn auch blinde Menschen sind in der Lage zu „sehen“, mit Hilfe der anderen Sinne (Zimmer, 2019b). Der Sehsinn entwickelt sich schon im Mutterleib und ist in etwa im Alter von acht Jahren abgeschlossen (Steininger, 2013). Im Mutterleib nimmt das Auge bereits den Unterschied von Hell und Dunkel wahr, mit vier Monaten kann das Baby die drei Grundfarben Rot, Blau und Gelb sowie die Farbe Grün erkennen (Steininger, 2013).

Der Sehbereich, also der Bereich, welchen die Augen erfassen können, ohne den Kopf zu drehen, hat einen Winkel von 200 Grad, wovon allerdings nur 140 Grad für das räumliche Sehen erfasst werden. Das ist jener Bereich, in dem sich der Sehbereich des linken und rechten Auges überschneidet. Das räumliche Sehen wird zum Beispiel zur Entfernungseinschätzung benötigt (Steininger, 2013).

Visuelle Wahrnehmung darf nicht gleichgesetzt werden mit dem Sehen. So kann es sein, dass jemand sehen kann, jedoch nicht in der Lage ist, visuell etwas wahrzunehmen. Unter visueller Wahrnehmung wird nicht nur der physiologische Vorgang des Sehens verstanden, sondern auch die kognitive Verarbeitung der Informationen im Gehirn (Steininger, 2013).

Die visuelle Wahrnehmung ist, wie im Kapitel 3 erwähnt, sehr subjektiv. Die Gefühle, Emotionen, Interessen und Gewohnheiten, sowie persönliche Sichtweisen einer Person spielen hierbei eine Rolle (Zimmer, 2019b).

Durch die Zunahme der Zeit, welche die Kinder heutzutage vor den elektronischen Geräten, wie Handy, PC, TV, Tablett und dergleichen, verbringen sind sie einer Dauerbelastung optischer Reize ausgesetzt. Durch die schnellen Bildfolgen beim Fernsehen oder die vielen bunten Werbeschilder haben die Kinder nicht ausreichend Zeit die Eindrücke zu verarbeiten oder zu beobachten. Die Fähigkeit einer Sache längere Zeit Aufmerksamkeit zu schenken

oder sich zu konzentrieren, geht für viele Kinder dabei verloren, obwohl sie sich dem schnellen Wechsel von Bildszenen und Inhalten anpassen (Zimmer, 2019b).

Die visuelle Wahrnehmung hat zwei Bereiche, zum einen das Erkennen von Gegenständen, Formen, Farben und die Unterscheidung von Mustern. Zum anderen die Übermittlung von Informationen über den Raum und die Umgebung, in der man sich gegenwärtig befindet. Die visuelle Wahrnehmung informiert das Gehirn über die möglichen Hindernisse in unmittelbarer Umgebung. Diese Informationen benötigt der Mensch für die Orientierung im Raum sowie zur Fortbewegung, um zu wissen, wo man gefahrlos entlang gehen kann (Zimmer, 2019b).

3.2.2 Auditive Wahrnehmung

Analog der visuellen Wahrnehmung und dem Begriff Sehen, ist auch die auditive Wahrnehmung nicht mit dem Hören gleichzusetzen. Bei der auditiven Wahrnehmung handelt es sich nicht nur um das Hören, sondern um den gesamten Vorgang. Der Vorgang erstreckt sich vom Eintreffen des Schalls, dessen Weiterleitung ins Gehirn mit Hilfe der Nerven, bis hin zur Verarbeitung und der sich daraus ergebenden Reaktion darauf (Steininger, 2013).

Bei einer intakten auditiven Wahrnehmung ist man in der Lage Geräusche zu lokalisieren und zu identifizieren. Eine funktionierende Hörwahrnehmung ermöglicht das richtige erfassen eines Rhythmus und dessen Wiedergabe. Nicht nur die Wiedergabe des gespeicherten Rhythmus, sondern generell die Wiedergabe von Gehörtem, welches gespeichert wurde, ist von großer Bedeutung, denn nur dadurch kann Sprache entwickelt werden. Die Fähigkeit Gehörtes zu speichern und in Sprache wiederzugeben ist entscheidend, um Lesen und Schreiben zu lernen (Steininger, 2013).

Damit Geräusche, also Schallwellen, bis zum Gehirn gelangen können, um dort verarbeitet zu werden, müssen sie mit Hilfe der Nervenbahnen, die drei Hauptabschnitte des Ohres durchqueren: Außenohr, Mittelohr und das Innenohr (Zimmer, 2019b).

Im Innenohr befindet sich das Gleichgewichtsorgan, welches für die vestibuläre Wahrnehmung zuständig ist.

Die auditive Wahrnehmung ist allerdings nicht nur davon abhängig, ob ein Mensch die Fähigkeit hat, Geräusche lokalisieren und identifizieren zu können, sondern auch von der Fähigkeit dem Gehörten Aufmerksamkeit zu schenken. Ohne sich auf das Gehörte zu konzentrieren und sich auf die auditiven Reize einzustellen, kann die auditive Wahrnehmung nicht gelingen (Zimmer, 2019b).

Oft fällt es Kindern schwer, sich auf das Zuhören zu konzentrieren, da es im Alltag viele akustische Reize gibt, denen die Kinder ausgesetzt sind. Davon wird die auditive Wahrnehmung beeinträchtigt. Um sich besser auf das Hören zu fokussieren, ist es manchmal hilfreich, die visuellen Eindrücke wegzulassen, indem man die Augen schließt (Zimmer, 2019b).

3.2.3 Taktile Wahrnehmung

Das größte Organ des Menschen ist die Haut. Sie dient nicht nur als Schutz, sondern ist ein ausgereiftes Sinnesorgan. Durch die vielen Rezeptoren, auch Tastpunkte genannt, nimmt sie feinste Berührungen wahr. Die Rezeptoren sind jedoch nicht gleichmäßig verteilt, an den Fingerspitzen und Fußsohlen sowie an den Lippen und der Zunge sind weit mehr Rezeptoren als zum Beispiel an der Nasenspitze zu finden (Steininger, 2013).

Zwischen der Haut und den Gefühlen besteht ein enger Zusammenhang (Zimmer, 2019b). So beeinflusst der Tastsinn unsere Gefühle und Stimmungen (Steininger, 2013). Die Redewendungen, „Das geht mir unter die Haut“ oder „Ich fühle mich nicht wohl in meiner Haut“ sind ein Zeichen dafür, wie viel Bedeutung die Haut in unserem Alltag hat. Aussagen wie, „Jetzt habe ich es begriffen“ zeigen, dass die taktile Wahrnehmung sowohl für das Lernen und Verstehen von Bedeutung ist aber auch für das Erleben der Umwelt (Zimmer, 2019b). Für die ganzheitliche Entwicklung spielen Berührungen eine große Rolle. Zum Beispiel werden durch Umarmungen Erfahrungen gesammelt, welche für die Entwicklung der Raumwahrnehmung wichtig sind (Kapitel 3.3) (Steininger, 2013).

Durch das Anfassen unserer Umwelt können viele Eigenschaften eines Objektes erkundet werden. Diese Erfahrungsmöglichkeit wird den Kindern jedoch in der heutigen Gesellschaft oft nicht ermöglicht. Allein durch das Betasten werden Informationen gesammelt. Die Oberflächenbeschaffenheit kann erforscht werden, ist etwas rau oder glatt. Genauso wie die geometrische Form aber auch Proportionen und Maße, wie Länge oder Kürze, werden durch das Begreifen erfasst (Zimmer, 2019b).

Einige Eigenschaften können nur durch das Tasten erkannt werden, andere Eigenschaften können nur visuell erkannt werden (Zimmer, 2019b). Deswegen ist es von Bedeutung, dass alle Sinne so gut wie möglich geschult werden, um spätere Anweisungen beziehungsweise Arbeitsaufträge zu verstehen und korrekt erfüllen zu können. Als Beispiel für einen Arbeitsauftrag wäre, unter vielen roten und grünen Tassen die einzige rote heiße Tasse zu finden. Wenn das Kind in der Lage ist die Farben zu unterscheiden, dann muss es in weiterer Folge

ertasten können, ob die Tasse kalt oder heiß ist, um die Aufgabenstellung korrekt lösen zu können.

Die Hand hat unter anderem zwei wichtige Rollen, zum einen wird sie, wie bereits erwähnt zum Erkunden verwendet. Zum anderen dient sie auch als Werkzeug, mit dem man greifen, schlagen, bauen, formen und dergleichen kann. Im Alltag wird die Hand eher als Werkzeug wahrgenommen, da die anderen Sinne dominieren. Beim Aufheben eines Gegenstandes wird dieser vom Bewusstsein visuell erfasst, jedoch nicht taktil, das heißt wir nehmen bewusst die Farbe und die optische Form wahr, jedoch nicht seine materiellen Eigenschaften. Im Alltag wird eher die motorische Fähigkeit der Hand genutzt als die Wahrnehmungstätigkeit. Erst wenn das visuelle System ausfällt, zum Beispiel in der Dunkelheit, gewinnt die taktile Wahrnehmung an Bedeutung (Zimmer, 2019b). Im Dunklen werden die Arme mit den Händen nach vorne ausgestreckt, um eventuelle Hindernisse zu erkennen, um sich nicht daran zu stoßen.

Nicht nur die Hände können Objekte und Oberflächen unterscheiden, auch die Füße haben diese Fähigkeit. Jedoch wird diese Fähigkeit im Alltag selten benutzt, da die Füße, die meiste Zeit in den Schuhen stecken. Werden sie jedoch trainiert, wenn zum Beispiel die Hände, aus welchen Gründen auch immer, nicht einsatzfähig sind, können die Füße und Zehen die Hände und Finger beim Greifen, Schreiben und Werken ersetzen (Zimmer, 2019b).

Wie bereits erwähnt, kann auch der Mund mit Hilfe der Lippen und der Zunge ein hervorragendes Tastinstrument sein. Dem Mund wird in den meisten Fällen der Geschmacksinn zugeordnet, jedoch ist er auch in der Lage, die Oberflächenbeschaffenheit sowie andere Materialeigenschaften eines Gegenstandes zu ertasten. Auch die Temperatur kann mit Hilfe des Mundes wahrgenommen werden. Kleinkinder zeigen dies, indem sie vieles in den Mund stecken, um ihre Umwelt zu erfahren und wahrnehmen zu können (Zimmer, 2019b).

Ein wichtiger Punkt der taktilen Wahrnehmung ist die Schmerzwahrnehmung. Durch die Schmerzwahrnehmung lernt der Mensch, ob etwas eine Gefahr darstellt oder nicht. Der berühmte Griff auf die heiße Herdplatte, man kann dem Kind des Öfteren sagen „Achtung das ist heiß, greif dort nicht hin“, jedoch wird das Kind sich der Gefahr zumeist erst bewusst, wenn es einmal auf eine warme Herdplatte gegriffen hat. Die Schmerzwahrnehmung dient als wichtiges, Aufmerksamkeit erregendes, Warnsystem und somit trägt es zur Lernerfahrung bei (Zimmer, 2019b).

Die taktile Kommunikation ist laut Zimmer (2019b) die erste Sprache des Kindes. Auf diese Sprache baut die verbale Sprache auf.

3.2.4 Olfaktorische Wahrnehmung

Die Riechwahrnehmung oder olfaktorische Wahrnehmung also der Geruchssinn wird bei einigen Tierarten zur Orientierung genutzt, bei dem Menschen wird er verwendet, um Informationen aus der Umgebung wahrzunehmen. Mit Hilfe des Geruchssinnes können verdorbene Lebensmittel identifiziert werden, auch können Gefahren frühzeitig, mit seiner Hilfe erkannt werden, wie zum Beispiel ein Brand oder Gasaustritt (Zimmer, 2019b).

Ebenso nehmen Gerüche Einfluss auf unsere Emotionen und unsere Stimmung. Sie wecken auch Erinnerungen, da sie eine Tiefen- und Langzeitwirkung haben. Diese Erinnerungen an Ereignisse oder Erlebnisse werden sofort geweckt, sobald ein bestimmter Geruch wahrgenommen wird, welcher mit dieser Erfahrung verbunden ist. Zum Beispiel das duftende Heu erinnert an einen Urlaub am Bauernhof (Zimmer, 2019b).

Kleinkinder können Gerüche noch intensiver wahrnehmen als Erwachsene, ihnen fehlt jedoch noch die Möglichkeit diese zu beschreiben, deswegen stellen sie Vergleiche an, wie zum Beispiel „es duftet nach Italien“, „es riecht nach Zahnarzt“ (Steininger, 2013).

Manchen Duftstoffen werden heilende Kräfte und wohltuende Wirkungen nachgesagt, auch werden gewisse Düfte verwendet, um die Stimmung zu verbessern. Da sie, wie bereits oben beschrieben, Einfluss auf unsere Emotion haben können (Zimmer, 2019b).

Beim Geruchssinn, wie auch beim Geschmackssinn, handelt es sich um Sinne, welche auf chemische Reize reagieren. Diese zwei Sinne haben eine hohe Anpassungsfähigkeit. Diese Fähigkeit ist der Grund dafür, dass man sich an einen Geruch schnell gewöhnen kann. Dies hat zur Folge, dass man nach kurzer Zeit den Geruch nicht mehr wahrnimmt (Zimmer, 2019b).

Der Duftstoff gelangt über die Atmung in die Nase, beim Einatmen wird der Geruch aufgenommen und über die Riehzellen, welche sich in der Riechschleimhaut befinden, an das Gehirn weitergegeben. Um mehr, von einem Duftstoff aufnehmen zu können, muss „geschnüffelt“ werden, schnelle tiefe Atemzüge durch die Nase (Zimmer, 2019b).

Gerüche können aber nicht nur durch die Nase aufgenommen werden auch ist es möglich den Geruch über den Mundraum aufzunehmen. Bei der Nahrungsaufnahme zum Beispiel gelangen die Gerüche durch den Mundraum zu den Riehzellen (Zimmer, 2019b).

3.2.5 Gustatorische Wahrnehmung

Unter der gustatorischen Wahrnehmung versteht man den Geschmackssinn. Dieser hängt mit dem Geruchssinn eng zusammen (Steininger, 2013). Manche Nahrungsmittel reizen zuerst den Geruchssinn, noch bevor gekostet wird, andererseits unterstützt der Geruchssinn den Geschmackssinn (Zimmer, 2019b). Dieses Zusammenspiel ist auch der Grund dafür,

dass man mit einer verstopften oder zugehaltenen Nase schlechter schmecken kann. Werden die Augen zusätzlich geschlossen kann das zu Folge haben, dass man das Nahrungsmittel gar nicht mehr erkennen kann (Zimmer, 2019b).

Die Geschmacksknospen, also die Rezeptoren des Geschmacksinns, liegen auf der Zunge und in der gesamten Mundhöhle (Zimmer, 2019b). Mit Hilfe der Geschmacksknospen kann der Mensch vier Geschmacksrichtungen unterscheiden: süß, sauer, bitter und salzig (Steininger, 2013). In manchen Literaturen findet man auch schon eine fünfte Geschmacksrichtung, die sich „umami“ nennt (Zimmer, 2019b). Die Geschmacksrichtung umami ist erst im Jahre 2000 wissenschaftlich nachgewiesen worden, 1908 wurde bereits von dem japanischen Chemiker Kikunae Untersuchungen angestellt (Schuhbeck, 2021). Dieser Geschmackssinn bezeichnet einen würzigen, herzhaften oder fleischigen Geschmack (Zimmer, 2019b).

Damit die Knospen einen Geschmack wahrnehmen können, muss dieser wasserlöslich sein (Zimmer, 2019b).

Wie der Geruchssinn vor Gefahren warnen kann, kann auch der Geschmackssinn als Warnsystem gesehen werden. Der bittere Geschmackssinn ist hoch empfindlich, da viele giftige Stoffe meist bitter schmecken. Durch ihn wird ein Brech- und Würgereflex ausgelöst, wenn etwas zu bitter ist (Schmidt & Schaible, 2006; zit. n. Zimmer, 2019b).

Gut geschulte Geschmackssinne unterscheiden nicht süß von sauer oder salzig von bitter, sondern sie unterscheiden süß von süß und salzig von salzig, auch können geschulte Geschmackssinne das Bittere im Süßen erkennen oder das Sauer im Salzigen herausschmecken (Kükelhaus, 1956; zit. n. Zimmer, 2019b).

3.2.6 Kinästhetische Wahrnehmung

Unter kinästhetischer Wahrnehmung wird die eigene Lage- und Bewegungsempfindung, welche nicht durch das Sehen wahrgenommen wird, verstanden. Bei dem kinästhetischen Sinn werden die Reize nicht von außen aufgenommen, sondern Reize, welche durch den eigenen Körper, zum Beispiel durch Bewegung entstehen. Diese Reize nennt man auch Propriozeptoren, „Proprius“ kommt aus dem Lateinischen und bedeutet so viel wie „der Eigene“. In der Literatur wird auch vom propriozeptiven System gesprochen (Zimmer, 2019b).

Der Mensch erhält Informationen über sich selbst, aus dem Körperinneren und baut so sein Körperschema auf. Dieses Körperschema ist von großer Bedeutung, damit ein Mensch die Grenzen des eigenen Körpers erfassen kann (Zimmer, 2019b).

Die kinästhetische Wahrnehmung lässt sich in vier verschiedene Bereiche teilen, welche gemeinsam für die kinästhetische Wahrnehmung verantwortlich sind (Zimmer, 2019b).

- Stellungssinn: mit Hilfe des Stellungsinns wird die Lage der einzelnen Gelenke, sowie die Stellung der Gelenke zueinander wahrgenommen. Durch diesen Sinn kann man mit geschlossenen Augen den Zeigefinger zur Nasenspitze bringen, ohne sehen zu müssen, wo Nase und Finger sind.
- Bewegungssinn: durch diesen Sinn ist man in der Lage, die Richtung sowie die Geschwindigkeit, in der die Gelenkstellung geändert wird, zu erfassen.
- Kraftsinn: der Kraftsinn dient der Abschätzung sowie zur Dosierung der aufzuwendenden Muskelkraft, um eine Bewegung auszuführen oder um eine gewisse Gelenkstellung einzuhalten.
- Spannungssinn: gibt Informationen über den Spannungsgrad der Muskeln und ist die Voraussetzung für die willentliche Veränderung der Entspannung und Anspannung eines Muskels.

Die meiste Zeit erfolgt die kinästhetische Wahrnehmung unbewusst, da man sich keine Gedanken darüber macht, wie man sich bewegt. Werden jedoch neue Bewegungen eingeübt, wie zum Beispiel bei sportlichen Fertigkeiten, so wird die kinästhetische Wahrnehmung direkt angesprochen. Erst wenn die Bewegung automatisiert abläuft, muss die kinästhetische Wahrnehmung nicht mehr direkt angesprochen werden (Zimmer, 2019b).

Der taktile Sinn steht in unmittelbarer Beziehung zum kinästhetischen Sinnessystem, denn ohne Bewegungshandlung der Finger, kann nicht herausgefunden werden, ob etwas hart oder weich, rau oder glatt ist (Zimmer, 2019b).

In weiterer Folge steht auch die kinästhetische Wahrnehmung eng mit der vestibulären Wahrnehmung (Kapitel 3.2.7) in Verbindung, denn jede Lageempfindung steht in Beziehung zur Schwerkraft. Daher spricht man auch von der taktil-kinästhetisch-vestibulären Sinneswahrnehmung, welche für die menschliche Entwicklung als Grundlage gesehen werden kann (Zimmer, 2019b).

3.2.7 Vestibuläre Wahrnehmung

Das Organ, welches für das Gleichgewicht zuständig ist, liegt im Vorhof des Innenohrs. Das lateinische Wort für Vorhof ist Vestibulum, davon leitet sich auch das Vestibularsystem ab (Zimmer, 2019b).

Bei der vestibulären Wahrnehmung handelt es sich um den Gleichgewichtssinn. Der Gleichgewichtssinn liefert dem Menschen Informationen über die Lage, welche er im Raum einnimmt, bezogen auf die Schwerkraft (Steininger, 2013).

Durch die vestibuläre Wahrnehmung ist es dem menschlichen Organismus möglich Bewegungen wahrzunehmen, sei es eine Drehbewegung oder eine Beschleunigung bzw. Verzögerung. Durch die Wahrnehmung der Bewegung ist es ihm auch möglich, sich darauf einzustellen und entsprechend zu reagieren. Ohne dieser Wahrnehmung ist es nicht möglich sich im Raum bzw. in der Umgebung zu orientieren. Der aufrechte Gang wäre ohne den Gleichgewichtssinn ebenfalls nicht möglich (Zimmer, 2019b).

Das Gleichgewichtsorgan nimmt Veränderungen der Lage im Raum wahr und meldet diese Informationen an das Gehirn weiter. Bei Bedarf reagiert das Gehirn mit entsprechenden Anpassungsleistungen, wie zum Beispiel dem Einsatz der Arme beim Balancieren über einen Baumstamm (Zimmer, 2019b).

Eng miteinander verbunden ist die vestibuläre Wahrnehmung mit der kinästhetischen Wahrnehmung. Sie sind die Sensoren für die Haltung und Bewegungsregulation des menschlichen Körpers. Ohne Lage- und Bewegungssinn, sowie ohne Stellungs- und Spannungssinn ist eine gezielte Aktivität des Körpers nicht möglich. Viele dieser Funktionen laufen im Unterbewusstsein ab, sie werden nicht wahrgenommen, daher wird die Bedeutung der vestibulären Wahrnehmung oft unterschätzt (Zimmer, 2019b).

Laut Ayres (Ayres, 1998) werden alle Sinnesempfindungen im Gehirn, in Bezug zu den Informationen des vestibulären Systems verarbeitet. Die Verarbeitung und Ortung von akustischen Impulsen kann nur gelingen, wenn man räumlich orientiert ist. Des Weiteren geht Ayres (Ayres, 1998) davon aus, dass das vestibuläre System dazu beiträgt, dass der Aktivierungszustand des Gehirns im Gleichgewicht ist. Ist dieser im Ungleichgewicht, also unteraktiviert, kann dies zu einer Hyperaktivität und Unkonzentriertheit führen (Ayres, 1998).

Es wird zwischen dem statischen Gleichgewicht, welches versucht das Gleichgewicht im Stand aufrecht zu erhalten, und dem dynamischen Gleichgewicht, welches in der Bewegung dieses versucht, unterschieden. Erschwert wird die Gleichgewichtsfindung auf verschiedenen Untergründen und verschiedenen Höhen, wie zum Beispiel eine Weichbodenmatte oder eine Langbank. Muss ein Mensch einen Gegenstand transportieren, spricht man vom Objektgleichgewicht. Hierbei muss nicht nur der Körper ausbalanciert werden, sondern auch der Gegenstand (Zimmer, 2019b).

Die vestibuläre Wahrnehmung entwickelt sich bereits im Mutterleib, weit vor den anderen Sinnessystemen. Im Mutterleib wird der Fötus durch die Bewegung der Mutter bewegt. Infolgedessen verändert er seine Lage ständig und muss sich wieder anpassen, dadurch wird auch die Entwicklung der taktilen Wahrnehmung sowie der kinästhetischen Wahrnehmung angeregt (Zimmer, 2019b).

3.3 Raumwahrnehmung

In der Raumwahrnehmung spielt die Bewegung eine große Rolle. Durch die Bewegung kann der Raum in seinen vertikalen und horizontalen Achsen erfahren werden. Durch diese Erfahrungen kann der Übergang von der Wahrnehmung zur Vorstellung erleichtert werden. Der Unterschied zwischen Wahrnehmung und Vorstellung ist jener, dass bei der Wahrnehmung die Person im direkten Kontakt zu dem Gegenstand oder dem Raum steht. Hingegen wird bei der Vorstellung der Gegenstand oder der Raum nur im Geiste betrachtet (Piaget, Inhelder, & u.a., 1971). Laut Piaget et.al. (1971) beginnt die Konstruktion eines Raumes zuerst auf der Wahrnehmungsebene und wird auf der Vorstellungsebene fortgesetzt. Je mehr Erfahrungswerte die Person in Bezug auf die Wahrnehmung sammeln konnte, desto besser ist sie in der Lage zu differenzieren. In Folge kann z.B. zwischen einem Viereck und einem Quadrat differenziert werden.

So ist die Raumwahrnehmung auch ein wichtiger Bestandteil, sowie die Voraussetzung für den Erwerb des Lesens und Schreiben Lernens sowie für die Mathematik. Einige Buchstaben unterscheiden sich nur durch ihre Lage im Raum. Um zu erkennen, ob es sich um ein „b“ oder „p“ handelt, benötigt man eine differenzierte Raumwahrnehmung, welche sich wiederum über Körpererfahrung und Körperwahrnehmung aufbaut (Zimmer, 2019b).

4 Begriffsbildung

In diesem Kapitel wird auf Begriffe eingegangen, welche für die Arbeit von Bedeutung sind.

4.1 Psychomotorik

Unter Psychomotorik kann der enge Zusammenhang von Wahrnehmung, Erleben, Erfahren und Handeln in Bezug auf die Motorik verstanden werden (Fischer, 2019). Laut Kiphard (2004; zit. n. Fischer, 2019, S. 17) geht es um den Ausdruck der gesamten Persönlichkeit des Menschen.

In der Psychomotorik soll sich der Mensch sinnvoll mit sich selbst und mit seiner Umwelt auseinandersetzen. Hierbei legt Fischer (2019) besonderes Augenmerk auf folgenden Kompetenzbereichen:

- Ich-Kompetenz: Sich und seinen Körper wahrnehmen, mit sich selbst zufrieden sein.
- Sach-Kompetenz: Die Umwelt wahrnehmen, sie erleben und verstehen sowie mit ihr umgehen können.
- Sozial-Kompetenz: zu erfahren, dass nicht nur die eigenen Bedürfnisse Bedeutung haben, sondern auch die der anderen.

Um diese Kompetenzen zu erlernen, gibt es laut Fischer (2019) in der Psychomotorik drei Lernfelder:

- die Körpererfahrung
- die Materialerfahrung
- die Sozialerfahrung

In der Körpererfahrung geht es darum, dass der Mensch durch die Bewegung seinen Körper kennen lernt. Er lernt mit ihm umzugehen und ihn einzusetzen sowie mit ihm auf die Umwelt einzuwirken. Der Körper ist der Spiegel der Seele. Durch ihn kann der Mensch Gefühle und Bedürfnisse zum Ausdruck bringen. Um sich im Raum orientieren zu können ist die Orientierung am eigenen Körper Voraussetzung. Ziel der Psychomotorik in Bezug auf Körpererfahrung ist es, Körper- und Bewegungserfahrungen auf verschiedene Arten zu ermöglichen. Die Angebote werden adäquat auf die Altersgruppe abgestimmt (Fischer, 2019).

Durch den Umgang mit verschiedenen Materialien gewinnt der Mensch laut Fischer (2019) an Informationen über Eigenschaften und Gesetzmäßigkeiten dieser. Dadurch erweitert sich seine Sach- und Handlungskompetenz. Voraussetzung dafür ist, dass das Material zur

Selbständigkeit und zum kreativen Spiel auffordert. Fischer (2019) bevorzugt hierbei Alltagsmaterialien, welche in die Angebote einbezogen werden, um den Bezug zur Alltagsrealität herstellen zu können. Auch die Natur bietet viele Möglichkeiten, um Materialerfahrungen zu machen (Fischer, 2019).

Psychomotorische Einheiten, welche in der Gruppe stattfinden eignen sich besonders gut, Sozialerfahrungen zu machen. Fischer (2019) beschreibt in seinem Buch, dass der Mensch nur im Kontakt mit anderen Menschen lernt, sich zu verständigen und sich auszudrücken. In der Gruppe lernt der Mensch zu kooperieren, Rücksicht zu nehmen, Bedürfnisse anderer zu erkennen. Er lernt in der Gruppe aber auch Verantwortung zu übernehmen oder sich durchzusetzen, je nachdem welche Aufgabe der Gruppe gestellt wird.

Da die Psychomotorik auf die jeweilige Gruppe, im Einzelsetting auf die jeweilige*n Klient*innen abgestimmt ist, gibt es kein einheitliches Programm der Durchführung. In der Psychomotorik wird die Bewegung als Medium des Ausdruckes und des Erfahrungsgewinns verwendet. Der Mensch wird als autonomes Individuum betrachtet, welches nach Unabhängigkeit strebt und sich selbst verwirklichen möchte (Kuhlenkamp, 2017).

In der Psychomotorik orientiert man sich an den Fähigkeiten und Stärken der Person und nicht an den Defiziten. Es wird der Prozess des Handelns in den Vordergrund gestellt und nicht das Ergebnis. Die Selbstbestimmung und Selbstständigkeit sowie die Eigenaktivität spielt in der Psychomotorik eine zentrale Rolle. Die Freiwilligkeit, selbst zu entscheiden, ob man aktiv oder nur beobachtend an dem Angebot teilnehmen möchte, hat einen großen Stellenwert (Kuhlenkamp, 2017).

4.1.1 Ziele der Psychomotorik

Wie zu Beginn in Kapitel 4.1 erwähnt, wird in der Psychomotorik darauf geachtet, dass es zur Förderung des gesamten Menschen kommt. Hierbei wird das Medium Bewegung in den Vordergrund gestellt. In der Physiotherapie geht es um die Förderung und der Wiederherstellung der Beweglichkeit, hingegen geht es in der Psychotherapie um das Seelische Wohlbefinden und die Emotionen einer Person. In der Psychomotorik geht es darum, die wechselseitige Beeinflussung von Bewegung, Wahrnehmung, Selbsterleben sowie Verhalten deutlich zu machen, um so den ganzen Menschen zu erfassen (Zimmer, 2019a).

Das Ziel der Psychomotorik ist es, den Menschen zum selbstständigen Handeln anzuregen und somit die Eigentätigkeit zu fördern. Die Handlungskompetenz sowie die Kommunikati-

onsfähigkeit zu erweitern und durch die Erfahrung der eigenen Ressourcen, sich als kompetent und selbstwirksam zu erleben umso die Selbstwahrnehmung zu stärken (Zimmer, 2019a).

4.1.2 Das Spiel in der Psychomotorik

In der Entwicklungspsychologie spielt das Spiel eine große Rolle, in Bezug auf die menschliche Entwicklung. Das Spiel gilt als die Sprache des Kindes. Es dient der Selbst- und Welt-erfahrung. Im Spiel verarbeitet das Kind seine Realität (Hammer, 2014; zit. n. Kuhlenkamp, 2017).

Aufgrund der großen Bedeutung, welche das Spiel hat, ist es wichtig in psychomotorischen Settings darauf zu achten, ausreichend Raum für selbstbestimmte Spiele zu schaffen. Hierbei kann man selbst ins Spiel mit-einbezogen werden oder man übernimmt die beobachtende Rolle. In der Spielbeobachtung ergeben sich viele Möglichkeiten die Interessen, Wünsche oder auch Probleme der Kinder zu erkennen und Anregungen für weitere Einheiten zu finden (Kuhlenkamp, 2017).

Im Spiel müssen die am Spiel Beteiligten miteinander kommunizieren. Sie müssen miteinander in Kontakt treten. Die Beteiligten müssen verbal und nonverbal kommunizieren. Wie wichtig das Spiel für Kinder und deren Entwicklung ist, lässt sich auch daran erkennen, dass laut dem Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention Kinder ein Recht auf Spiel haben (Böcker-Giannini, 2021).

4.2 Diagnostik

Der Begriff Diagnostik kommt aus dem Griechischen und wird durch das Wort dia und gno-sis gebildet was so viel bedeutet wie „durch und durch Erkennen“ (Reichenbach & Hünnerbein, 2021).

Laut Reichenbach und Hünnerbein (2021) gibt es in der Diagnostik verschiedene Verfahren, um Erkenntnisse zu gewinnen, wie zum Beispiel:

- Tests,
- Befragungen,
- Beobachtungen.
- Gespräche.
- Screening.
- diagnostische Inventare,

Wichtig hierbei ist, dass „ein Verfahren ist kein Verfahren“ gilt. Dies bedeutet, dass mindestens zwei Verfahren angewendet werden müssen, bevor eine Diagnose zustande kommen kann.

In den folgenden Kapiteln werden die Beobachtung, welche die wichtigste Methode einer Diagnostik ist (Breitenbach, 2020), sowie das Screening näher betrachtet.

Die Frage, wer Diagnosen stellen darf, ist abhängig vom jeweiligen Land und dessen rechtlicher und gesetzlicher Bestimmungen. Grundsätzlich gilt jedoch, dass jede Person welche, sich mit dem jeweiligen Diagnoseverfahren vertraut gemacht hat, diese auch anwenden kann. Solche Qualifikationen können durch Fort- und Weiterbildungen erworben werden, diese werden durch Zertifikate bestätigt. Atteste und Diagnosen dürfen nur von Fachpersonen ausgestellt werden (Breitenbach, 2020).

Diagnostische Verfahren, wie sie in dieser Arbeit verwendet werden dienen lediglich dazu, sich ein Bild von der jeweiligen Person zu machen und nicht dazu eine Diagnose zu stellen. Es geht darum, herauszufinden in welchen Bereichen die Stärken und die Schwächen liegen, um diese bestmöglich fördern zu können.

4.2.1 Beobachtung

In der Beobachtung geht es darum, jemand anderen wahrzunehmen. Dieser Wahrnehmungsprozess findet über die unterschiedlichsten Sinneskanäle statt, vor allem über die visuelle Wahrnehmung (Schönrade & Pütz, 2007).

Da in die Beobachtung die Erfahrungen und Erwartungen sowie Vorannahmen des Beobachters*der Beobachterin miteinfließen, wird die Beobachtung stets subjektiv sein. Eine solche Art der Beobachtung findet im Alltag statt. Um eine möglichst objektive Beobachtung durchzuführen, muss sich der*die Beobachter*in dessen bewusst sein, dass es auf seine eigene Haltung in der Beobachtung ankommt. Des Weiteren muss er*sie auch in der Lage sein, seine Beobachtung zu reflektieren. Gegebenenfalls muss mit dem Kind über die beobachtete Situation gesprochen werde, um zu erfahren, weshalb das Kind so gehandelt hat (Schönrade & Pütz, 2007).

Aufgrund der Tatsache, dass die Beobachtung über die Wahrnehmung funktioniert, welche, wie bereits erwähnt, selektiv ist, kann in der Beobachtung nicht alles wahrgenommen werden. Im Bewusstsein dessen ist es wichtig aus verschiedenen Perspektiven zu beobachten (Schönrade & Pütz, 2007).

Um die Perspektiven in der Beobachtung zu erweitern, kann man sich vorab Fragen formulieren, nach welchen man anschließend die Beobachtung durchführt (Schönrade & Pütz, 2007).

Man unterscheidet zwischen einer systematischen und einer unsystematischen Beobachtung. Die unsystematische Beobachtung, auch freie Beobachtung genannt, ist die klassische Alltagsbeobachtung. Hierbei wird unstrukturiert beobachtet. Das Ziel der Beobachtung ist nicht festgelegt und der*die Beobachter*in benötigt keine spezielle Schulung. Der Beobachtungszeitpunkt ist nicht geplant und die Rahmenbedingungen sind nicht definiert (Breitenbach, 2020).

Die systematische Beobachtung hingegen zeichnet sich durch ein strukturiertes Vorgehen aus und ist um einiges aufwändiger als die unsystematische Beobachtung. Bei dieser Art von Beobachtung müssen die Beobachter*innen speziell auf die Beobachtungsfragen geschult sein. Des Weiteren kommt eine Beobachtungsbogen zum Einsatz, welcher ausgefüllt werden muss. Beobachtungszeiten und Situationen werden bestimmt, um exakte und kontrollierbare Informationen zu bekommen (Breitenbach, 2020).

In der Psychomotorik sollte der Fokus einer Beobachtung auf der Qualität und nicht auf der Quantität liegen. Es sollte nicht beobachtet werden, ob jemand eine Aufgabe erfüllen kann oder nicht, sondern wie die Aufgabe gelöst wurde (Schönrade & Pütz, 2007).

Da die Beobachtung zur Diagnostik zählt, gilt auch hier der Satz „Ein angewandtes Verfahren ist kein Verfahren“ oder „Eine Beobachtung ist keine Beobachtung“. Wird etwas nur einmal beobachtet, ist es nicht aussagekräftig. Erst im Vergleich mit anderen Beobachtungen und Eindrücken, können Aussagen über die Persönlichkeit des*der zu Beobachtenden getroffen werden (Schönrade & Pütz, 2007).

Die Schwierigkeit an der Beobachtung ist, dass man nur beobachten soll, ohne zu bewerten. Bei einer freien Beobachtung ist es wichtig bei der Dokumentation darauf zu achten, dass sie beschreibend formuliert ist. Hierbei ist es hilfreich auf der qualitativen Ebene zu formulieren, dann fällt es leichter nicht zu bewerten. Anschließend an die Beobachtung kann interpretiert sowie Hypothesen gebildet werden. Um die Beobachtung zu interpretieren ist es sinnvoll, sich verschiedene „Theoriebrillen“ aufzusetzen, um möglichst objektiv zu bleiben. Bei der Bildung von Hypothesen geht es darum, sich Verhaltensweisen des*der zu Beobachtenden zu erklären. Diese Hypothesen können jederzeit angepasst oder verworfen werden, sollten in einer erneuten Beobachtung neue Erkenntnisse gewonnen werden (Schönrade & Pütz, 2007).

4.2.2 Screening

Der Begriff Screening leitet sich aus dem Englischen „to screen“ ab und bedeutet so viel wie Durchsiebung, Selektieren oder Sichtung. Im Zusammenhang mit der Beobachtung dient das Screening als Methode, welche zeitsparend eine Einschätzung über eine Person oder eine Personengruppe in Bezug auf bestimmte Beobachtungsmerkmale liefern kann. Es gilt als Siebverfahren, welches eine grobe Orientierung gibt wie der Entwicklungsstand bzw. die Wahrnehmung eines Menschen zum Zeitpunkt der Beobachtung ist (Reichenbach & Thiemann, 2013).

Der Vorteil eines Screening liegt darin, dass es sowol in der Durchführung als auch in der Auswertung einen geringen Zeitaufwand benötigt. Bei der Auswertung muss man sich jedoch darüber bewusst sein, dass das Ergebnis eine geringe Genauigkeit liefert als klassische Testverfahren, sowie das die Analyse nicht in die Tiefe geht, sondern oberflächlicher stattfindet (Woike, 2003; zit. n. Reichenbach & Thiemann, 2013).

Aufgrund der geringen Genauigkeit, wird das Screening als diagnostisches Verfahren benutzt, welches nicht die Diagnostik als Ziel hat, sondern den groben allgemeinen Überblick über eine Person oder eine Gruppe schafft in Bezug auf bestimmt Merkmale (Reichenbach & Thiemann, Lehrbuch diagnostischer Grundlagen der Heil- und Sonderpädagogik, 2013).

In der Diagnostik wird zwischen harten und weichen Screenings unterschieden. Harte Screenings unterliegen einer Standardisierung, jedoch nicht so umfangreich wie Diagnostische-Tests. Weiche Screenings unterliegen hingegen keiner Standardisierung. Sie entstehen aus den Erfahrungswerten der Verfasser*innen (Reichenbach & Thiemann, Lehrbuch diagnostischer Grundlagen der Heil- und Sonderpädagogik, 2013).

Laut Reichenbach & Thiemann (Koglin et al., 2011, S. 7; zit. n. 2013, S.96) soll das Screening eine grobe Orientierung geben um Auffälligkeiten bzw. Entwicklungsauffälligkeiten ökonomisch zu identifizieren. Aussagen über das Ausmaß der Auffälligkeit können mit einem Screening nicht getroffen werden. Hierzu müssen anschließend weitere Verfahren zu Anwendung kommen. Ein Screening liefert lediglich ein Ergebnis mit der Einteilung „auffällig“ und „nicht auffällig“.

In der Praxis lassen sich Screenings oft antreffen, da sie einen guten Überblick über ausgewählte Entwicklungsbereiche, wie zum Beispiel in Bezug auf die Wahrnehmung geben. Da sie meist erfahrungsbasierend sind, werden oftmals Screenings zusammengestellt, welche genau den Bedürfnissen und dem individuellen Praxisalltag der Anwender*innen entsprechen (Reichenbach & Thiemann, Lehrbuch diagnostischer Grundlagen der Heil- und Sonderpädagogik, 2013).

Wird ein Kind beobachtet, werden in den verschiedenen Situationen vielfältige Eindrücke und Informationen gesammelt. Diese führen mehr oder weniger bewusst zu Beurteilungen und Einschätzungen eines Kindes. Im Alltag gibt es eine Vielzahl von offenen Beobachtungssituationen, in denen erkannt werden kann, mit welchen Kindern das jeweilige Kind gerne spielt, welches Lieblingsspiel es hat, wie viel sich ein Kind selbst zutraut und vieles mehr. In Alltagsbeobachtungen muss auf mehrere Dinge gleichzeitig geachtet werden. Dies kann die Wahrnehmung manchmal trüben (Schönrade & Pütz, 2007).

4.3 Homunculus

Homunculus kommt aus dem Lateinischen und bedeutet soviel wie Menschlein (Pons, 2021). Unter Homunculus wird in dieser Arbeit eine schematische Einteilung der Großhirnrinde verstanden. Die Neuronen, welche sich an verschiedenen Regionen an der Hirnrinde befinden, werden mit Nervenreizen versorgt. Je mehr Reize eine Region empfängt, desto größer wird der Anteil welcher in Anspruch genommen wird (Pschyrembel, 2021).

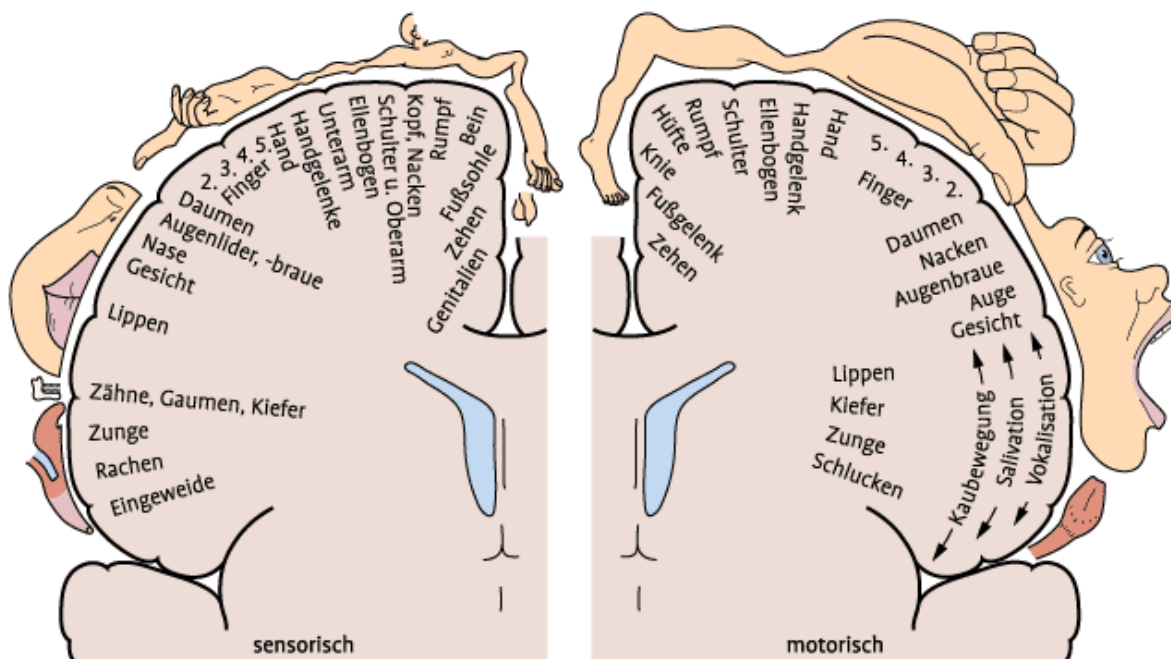


Abb. 1- Homunculus (Pschyrembel, 2021)

Wie in der Abbildung zu erkennen ist, nehmen das Gesicht und die Hände eine große Region ein. Diese Regionen bekommen im Alltag viele Reize, durch sensorische und motorische Stimulation. Durch Übungen, wie beispielsweise in Kapitel 8.2.1 beschrieben,

kann sich der Homunculus verändern. Neue Informationen werden verarbeitet und führen so zu einer Veränderung des Homunculus.

4.4 Hobby Horsing

Viele Kinder sind schon einmal mit Steckenpferd geritten. In Finnland wurde in den 1980er Jahren ein eigenständiger Sport daraus, das sogenannte Hobby Horsing. Bei diesem Sport werden, wie beim Reitsport auch, Bewerbe wie Dressur, Springen, Vielseitigkeit, Western und diverse andere Disziplinen geritten, jedoch nicht mit einem Pferd. Anstelle des Pferdes kommt das Steckenpferd, auf Englisch Hobby Horse, zum Einsatz. Vom englischen Wort Hobby Horse abgeleitet erhielt der neue Trendsport seinen Namen: „Hobby Horsing“ (Hüttner, 2021).

Zu Beginn wurden Hobby Horse ausübende Kinder und Erwachsene belächelt. Seit ungefähr 10 Jahren erlebt der Sport allerdings einen Aufschwung. Mittlerweile gewinnt der Sport auch international immer mehr an Beliebtheit (Hüttner, 2021).

Eine der Herausforderungen dieses Sports ist, dass sich die ausübenden Personen gedanklich zweigeteilt sehen müssen. Der Oberkörper stellt die Reiter*innen dar, die Beine müssen den Part des Pferdes übernehmen. Die Schrittfolge des Pferdes wird imitiert, so wird aus dem Gehen der Schritt, aus dem Laufen der Trab und aus dem Hopsen der Galopp. Es werden die gleichen Anforderungen an die Hobby Horser*innen gestellt wie beim Reitsport, es müssen zum Beispiel in der Dressur korrekte Hufschlagfiguren geritten werden (Kretschmer, 2021).

Beim Hobby Horsing steht nicht nur der Sport im Fokus, sondern auch die Liebe zum Pferd. Viele Mädchen, wie auch Buben träumen vom eigenen Pferd. Da ein Pferd in der Haltung viel kostet und in der Stadt schwer zu halten ist, ist das Hobby Horse eine Alternative. Die Kinder können ihre eigenen Steckenpferde gestalten. Die ersten entstehen zumeist aus Socken oder aus Karton. Haben die Kinder schon eine gute Fingerfertigkeit, werden gerne welche selbst genäht, manchmal mit Unterstützung von Großeltern oder Eltern an der Nähmaschine. Um das Steckenpferd anschließend auch reiten zu können, benötigt es zusätzlich ein Zaumzeug sowie andere Accessoires, wie Halfter oder Fliegenohren. Der Fantasie der Kinder sind keine Grenzen gesetzt (Kretschmer, 2021).

Neben der Fantasie, welche durch Hobby Horse angeregt wird, ist ein weiterer positiver Aspekt bei dieser Sportart, dass man den Sport jederzeit ausführen kann. Es ist eine aktive Freizeitbeschäftigung, bei der man sich an der frischen Luft bewegen kann oder aber auch indoor z.B. im Wohnzimmer. Egal wo man mit dem Hobby Horse trainiert, man bewegt sich, es macht Spaß und man sitzt nicht vor dem PC oder dem Handy (Media, 2021).

Um die gestellten Anforderungen der einzelnen Disziplinen erfüllen zu können, benötigt man eine gute Ausdauer, Koordination und Geschicklichkeit (Kretschmer, 2021).

5 Umsetzung mit dem Hobby Horse

In diesem Kapitel geht es darum, das Hobby Horse als Medium in der Psychomotorik einzusetzen, um die Wahrnehmung zu fördern. Hierzu wurde von der Autorin ein Konzept entwickelt, welches aus insgesamt 10 Einheiten besteht. Gedacht ist das Konzept für den Einsatz als außerschulische Nachmittagsförderung während eines Semesters. Daher umfasst es 10 Einheiten, welche wöchentlich einmal stattfinden sollen. Nach einem Schul- oder Kindertag lässt die Konzentration der Kinder nach, daher sind die Einheiten auf eine Dauer von 50 Minuten ausgelegt.

Bei der Entwicklung des Konzeptes wurde Wert darauf gelegt, dass es sowohl im Freien als auch im Innenbereich stattfinden kann. Da nicht jede Psychomotoriker*in über einen eigenen Raum verfügt, in dem die psychomotorischen Settings stattfinden, wurde bei der Entwicklung des Konzeptes darauf geachtet, dass Material zum Einsatz kommt, welches sich leicht von einem Ort zu einem anderen Ort transportieren lässt. So ist es möglich dieses Konzept leicht an die jeweiligen räumlichen Bedingungen anzupassen. Stehen Turngeräte oder Ähnliches zur Verfügung, so können diese gerne miteingebaut werden. Sie sind jedoch keine Voraussetzung für eine Durchführung. Dies war der Autorin bei der Entwicklung ein großes Anliegen. Jeweils die erste und die letzte Einheit werden als Screening abgehalten. Die mittleren Einheiten beinhalten das Förderkonzept. Ziel ist es, dass eine Verbesserung der Wahrnehmung der Teilnehmer*innen durch das Förderkonzept merkbar ist. Auf Grund dessen ist in diesem Konzept zweimal ein Screening vorgesehen. Das Konzept wurde für eine Gruppe von 6-10 Teilnehmer*innen im Alter von 5 bis 11 Jahren entwickelt. Die entwickelten Stundenbilder sollen eine grobe Struktur bieten, es wurde bewusst davon abgesehen eine Zeitangabe innerhalb der Einheit vorzugeben. Das Stundenbild soll sich an die Bedürfnisse der teilnehmenden Personen individuell anpassen lassen. Ohne Zeitangaben kann die*der Psychomotoriker*in situationsabhängig selbst entscheiden, wie lange welches Spiel bzw. welche Übung dauern soll. Für die Umsetzung des Konzeptes ist es von Nöten, dass jedes Kind ein Hobby Horse zur Verfügung hat. Die Screening Einheiten müssen von Personen durchgeführt werden, welche sich im Bereich der Beobachtung fortgebildet haben und in der Lage sind qualitativ zu beobachten sowie nicht zu werten (vgl. Kapitel 4.2.1). Die Fördereinheiten hingegen sind so aufbereitet, dass sie von Personen, welche sich mit dem Konzept auseinandergesetzt haben, durchgeführt werden können.

Begleitet wird sowohl das Screening als auch das Förderkonzept von dem Maskottchen HAPS. HAPS ist ein kleines Stoffpferd und soll bei jeder Einheit anwesend sein, manche Einheiten stehen in Bezug zu HAPS und die Kinder müssen Aufgaben für HAPS erledigen.

In anderen Einheiten ist HAPS Teil der Einheit, in anderen wiederum kommt HAPS nur im Zuge der Begrüßung vor.

6 Erste Einheit

Die erste Einheit des HAPS- Konzepts wird wie bereits erwähnt, als Screening durchgeführt. Bei diesem Screening wird den Kindern eine Geschichte (Kapitel 6.2) vorgelesen. In dieser Geschichte sind Spiele eingebaut, welche hervorgehoben sind. Die vorgegebene Geschichte dient als Orientierung und kann entsprechend der Verwendung umgeschrieben werden. Lediglich die Spiele müssen für das Screening verwendet werden, da diese die Grundlage sind und in dem Beobachtungsbogen (zu finden ist dieser im Anhang A1) eingearbeitet sind. Die Spiele werden von den Kindern gespielt und die Psychomotoriker*innen fungieren als Spielleiter*innen und Beobachten das Geschehen. Bei den Spielen wird von der Psychomotoriker*innen entschieden, wann ein Spiel zu Ende ist. Wird ein Spiel für beendet erklärt, erhält jedes Kind ein Tangramstück. Dieses Tangramstück darf nach dem Erhalt in die eigene Schüssel gebracht werden, welche an einem zu Beginn vereinbarten Ort steht.

6.1 Stundenbild

Tabelle 1: Stundenbild Screening 1

Screening Punkte:	
Raumwahrnehmung	kinästhetische Wahrnehmung
auditive Wahrnehmung	Körperwahrnehmung
visuelle Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Vorstellung von HAPS und sich Selbst	HAPS
Erklärung des Ablaufs	
Hauptteil	
Die Geschichte beginnt	Tangramsteine (Vorlage im Anhang A8)
Futterspiel	Schwämme, Musik
Hör und Lauf weg	Futtersäckchen
Finde den Chef	
Hufeisenwerfen	verschiedene Materialien zum Werfen, Seile, Reifen oder ähnliches, um ein Zeil zu markieren
Rückenzeichnen	Kärtchen mit verschiedenen Symbolen
Tangramspiel	Tangramsteine, Vorlagen um eventuell Hilfestellung zu geben
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

6.2 Screening- Geschichte

HAPS ist ein Pferd und liebt es auf der Weide zu sein. Doch das Weidetor bekommen wir nur auf, indem wir Aufgaben erledigen und am Ende der Geschichte das richtige Rätsel lösen. Im Laufe der Geschichte sind einige Aufgabenstellungen, welche von den Kindern erfüllt werden müssen, nach jeder Aufgabe gibt es einen Tangram-Teil.

Um ein*e richtige*r Hobby Horse Besitzer*in zu werden, muss man einige Dinge wissen. Zuerst muss man wissen, was so ein Pferd alles fressen darf. **Futterspiel** (Raumwahrnehmung/Gleichgewicht). Nachdem ihr herausgefunden habt, was ein Hobby Horse fressen darf, müssen wir natürlich auch immer genau wissen, wo wir das Futter finden **Hör und Lauf weg** (auditive Wahrnehmung und Reaktion). Da Pferde und auch unsere Hobby Horses in einem Herdenverband leben, ist es wichtig, dass du erkennen kannst, wer der Chef der sogenannte Leithengst oder die Leitstute ist **Finde den Chef** (visuelle Wahrnehmung). Manche Pferde haben sehr empfindliche Hufe und müssen deswegen Hufeisen tragen, unser HAPS benötigt diese nicht, also dürfen wir sie wegschmeißen **Hufeisenwerfen** (kinästhetische Wahrnehmung). Nach einem anstrengenden Tag freut sich HAPS darauf eine Massage zu bekommen **Rückenzeichnen** (Körperwahrnehmung). Nach der entspannten Massage mag HAPS wieder auf die Weide. Könnt ihr das Tor schön öffnen? Um es zu öffnen, versuche mit den Steinen ein Pferd zu legen **Tangramspiel** (Raumwahrnehmung).

6.3 Spielerklärung

6.3.1 Futterspiel

Bei diesem Spiel bewegen sich die Kinder mit ihrem Hobby Horse frei im Raum zu einer beliebigen Musik. Am Boden verteilt liegen Schwämme oder der gleichen mit Bildkarten darauf. Auf diesen Bildkarten sind verschiedene Bilder von Pferdefutter (Vorlagen Anhang A9). Sobald die Musik stoppt, ruft der*die Psychomotoriker*in z.B. „Karotte“. Alle Kinder müssen so schnell als möglich das passende Bild erreichen. Sind alle Kinder bei der richtigen Karte angekommen, startet die Musik erneut und alle Kinder bewegen sich frei im Raum.

Hierbei geht es darum, dass sich die Kinder im Raum orientieren können und den schnellsten Weg finden.

Variation: Es werden im Spiel auch Bildkarten von Lebensmitteln verwendet, welche nicht von Pferden gefressen werden dürfen. Wie zum Beispiel Schokolade oder Zuckerl. Wird von dem*der Psychomotoriker*in ein solches Lebensmittel aufgerufen, so dürfen die Kinder zu einem beliebigen Pferdefutter laufen, jedoch nicht zu dem Genannten.

Bei dieser Variante wird nicht nur die Raumwahrnehmung gefordert, zusätzlich werden die Kinder angeregt zu überlegen: „Ist die Aussage richtig oder falsch“. Dementsprechend müssen die Kinder dann handeln.

6.3.2 Hör und lauf weg

Die Kinder stellen sich im Kreis auf mit dem Gesicht zur Mitte und schließen die Augen. Ein Kind reitet mit seinem Hobby Horse außerhalb des Kreises um die Kinder herum. In einer Hand trägt es einen Futtersack. Dieses Kind lässt den Futtersack hinter einem Kind seiner Wahl fallen. Hört das Kind den Futtersack hinter sich fallen, muss es mit seinem Hobby Horse losreiten und das andere Kind fangen. Dieses Kind versucht so schnell es kann in die entstandenen Kreislücke zu reiten. Hat das Kind es geschafft in die Lücke zu kommen, bevor es gefangen wurde, wird das andere Kinder der neue Futterverteiler.

Bei diesem Spiel müssen sich die Kinder gut konzentrieren und genau hören, bei wem der Futtersack herabfällt, um schnell reagieren zu können.

Variante: Das reitende Kind lässt nicht nur den Futtersack fallen, sondern gibt gleichzeitig verbal eine Bewegungsart vor, zum Beispiel auf einem Bein hüpfen, ...

Bei dieser Variante müssen die Kinder nicht nur genau hören und loslaufen, sondern auch verarbeiten mit welcher Bewegung sie starten müssen.

6.3.3 Finde den Chef

Ein Kind stellt sein Hobby Horse in die Box und verlässt den Raum. Die anderen Kinder entscheiden sich für einen Chef. Dieses Kind darf das Tempo und die Gangart vorgeben, in der sich alle Kinder mit dem Hobby Horse bewegen. Ist ein Chef bestimmt, fangen die Kinder mit der Bewegung an und das Kind, welches den Raum verlassen hat, wird zurückgeholt. Der Chef sollte, sobald alle die vorgegebene Bewegung nachmachen, die Bewegung ändern. Das Kind ohne Hobby Horse muss durch genaues Beobachten herausfinden welches Hobby Horse der Chef der Herde ist. Wurde der Chef ausfindig gemacht darf der Chef sein Hobby Horse in die Box stellen und den Raum verlassen. Ein neuer Chef wird bestimmt.

Variante: die Gruppe wird in zwei Gruppen geteilt und es gibt zwei Chefs die ausfindig gemacht werden müssen.

6.3.4 Hufeisenwerfen

Gemeinsam mit den Kindern wird ein Ziel definiert und mit einem Reifen, Seil oder Ähnlichem markiert. Die Kinder bekommen verschiedene Materialien, mit denen sie versuchen so nah wie möglich ans bzw. ins Ziel zu schießen. Klappt das Zielschießen schon gut, darf auch mit der anderen Hand geworfen werden.

Durch die verschiedenen Materialien müssen die Kinder verschieden stark werfen. Sie lernen zu differenzieren und den Kraftaufwand entsprechend des Gegenstands zu dosieren. Je mehr Vergleiche angestellt werden können, desto mehr wird die Kinästhetik gefordert.

6.3.5 Rückenzeichnen

Die Kinder gehen paarweise zusammen und entscheiden, wer zuerst eine Karte ziehen dürfe. Das Kind, welches die Karte ziehen darf, setzt sich hinter das andere Kind. Auf den Karten sind Bilder, die zum Thema passen und einfach durch das Zeichnen der Umrisse zu erkennen sind. Zum Beispiel ein Apfel, eine Karotte, ... Hat das Kind eine Karte gezogen, darf es mit seinem Finger auf dem Rücken des Partners die Umrisse zeichnen. Das Kind, auf dessen Rücken gezeichnet wird, hat zu erraten, was gezeichnet wird. Anschließend wird gewechselt.

Durch die Impulse, welche durch das Zeichnen am Rücken gegeben werden, muss das Kind seinen Körper bewusst zu spüren und bereits Bekanntes abrufen und vergleichen.

Variation: Können die Kinder bereits lesen und schreiben, können statt Bilder auch Wörter durch einzelne Buchstaben auf den Rücken geschrieben werden.

6.3.6 Tangramspiel

Die Kinder nehmen aus der Schüssel ihre Tangramteile und müssen versuchen, aus diesen Teilen ein Pferd darzustellen. Die Kinder sollen zunächst einfach ausprobieren, wie man die Steine legen kann. Sollte ein Kind Probleme haben, sich vorzustellen, wie man die Teile legen kann, können von den Psychomotoriker*innen Vorlagen von anderen Tangramtieren gezeigt werden. Dadurch kann das Kind eine Idee entwickeln, wie es seine Steine legen könnte. Werden weitere Hilfestellungen benötigt, gibt es die Möglichkeit auch Pferd tangram Bilder zu zeigen. Benötigt das Kind weitere Hilfestellungen, wird eine Vorlage gezeigt, bei der das Pferd tangram mit den einzelnen Tangramsteinen abgebildet ist. Das Kind soll versuchen dies nachzubilden. Sollte auch dies für das Kind nicht möglich sein, darf es seine Steine auf der Vorlage auflegen (Hierbei ist es wichtig, dass die Vorlage genauso groß ist wie die verwendeten Tangramsteine).

Bei diesem Spiel wird die Raumvorstellung der Kinder gefördert. Die Kinder müssen erkennen wie die Teile räumlich angeordnet werden müssen, um eine gewünschte Form zu bekommen.

7 Fördereinheit Selbstwirksamkeit

Der Schwerpunkt der erste Fördereinheit liegt bei der Selbstwirksamkeit und der Materialerfahrung. Die Kinder sollen die Möglichkeit haben, sich mit dem Hobby Horse auseinanderzusetzen, es zu erforschen und Spaß daran zu finden.

7.1 Stundenbild

Tabelle 2: Stundenbild Selbstwirksamkeit

Förderschwerpunkt:	
Selbstwirksamkeit	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema.	
Hauptteil	
Gerichtet und sortiert	
Was kann das werden?	Verschiedenste Materialien welche man zur Verfügung hat
Ergebnisse präsentieren	Fotokamera
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

7.2 Spielerklärung

7.2.1 Gerichtet und sortiert

Die Psychomotoriker*innen geben den Kindern Aufgaben, welche sie entsprechend lösen müssen, indem sie sich passend der Reihe nach aufstellen. Da die Kinder sich untereinander noch nicht gut kennen, müssen sie gemeinsam ins Gespräch kommen, um die Aufgabe lösen zu können. Dadurch lernen sich die Kinder untereinander besser kennen und erfahren, wie es ist ein Teil einer Gruppe zu sein. Folgende Aufgaben dienen als Anhaltspunkte:

- Der Größe nach aufstellen.
- Dem Alter nach aufstellen, mit dem Jüngsten beginnen.
- Dem Geburtsmonat nach aufstellen, mit Jänner beginnend
- Der Haarfarbe nach aufstellen. Von Hell bis Dunkel.
- Der Stocklänge des Hobby Horses nach aufstellen.
- Der Schuhgröße nach aufstellen.
- ...

7.2.2 Was kann das werden?

Während dieses Spiels dürfen die Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Die Kinder bekommen den Auftrag mit den Materialien, welche sie im Raum finden, etwas für ihr Hobby Horse zu gestalten. Es gibt kein Zielergebnis. Baut ein Kind einen Stall für sein Hobby Horse, ist dies genau so richtig wie ein Halfter zu kreieren, Futter zu entwerfen oder einen Trainingsparcours für das Pferd zubauen. Es kann aber auch sein, dass das Hobby Horse eine schöne neue Frisur bekommt. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass das Kind von sich aus aktiv wird und Spaß daran hat. Die Psychomotoriker*innen soll das Geschehen beobachten und erst Hilfestellungen geben, wenn das Kind von selbst darum bittet. Ist die Zeit der Gestaltung um, so wird in der Gruppe gemeinsam eine Runde durch den Raum gemacht und jedes Werk wird betrachtet. Die Künstler*innen dürfen, wenn sie möchten etwas zu ihrem Werk erzählen. Hierbei wird den Kindern ihre Selbstwirksamkeit bewusst gemacht und sie erfahren Wertschätzung durch die Aufmerksamkeit anderer Kinder. Die Psychomotoriker*innen kann von den entstanden Werken Fotos machen und diese zur nächsten Stunde mitbringen. Die Kinder dürfen diese Fotos dann mit nach Hause nehmen, um daheim zu zeigen, welche tolle Sachen sie entwickelt haben.

8 Fördereinheit Körperwahrnehmung

In dieser Fördereinheit geht es darum, dass die Kinder lernen ihren Körper bewusst wahrzunehmen. Durch die verschiedenen Übungen ist es den Kindern möglich ihren Körper zu spüren, neue Erkenntnisse zu gewinnen und verbessern dadurch ihr Körperschema. Wie im Kapitel 3.1.1 beschrieben ist es für die Kinder wichtig, körperliche Erfahrungen zu machen.

8.1 Stundenbild „Die Pferde bewegen sich“

Tabelle 3: Stundenbild Körperwahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
Körperwahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual einführen	
Hauptteil	
Effizientes Bewegen	
Paarweise reiten	
Verrückte Pferde	
Pferdeputzen	Massagebälle, Schwämme, ...
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

8.2 Spielerklärung

8.2.1 Effizientes Bewegen

Die Kinder stehen mit dem Hobby Horse am Platz und sollen einmal fühlen wie sie stehen. Es werden Anweisungen gegeben, wie „stehst du auf beiden Beinen gleich stark oder ist ein Bein fester am Boden?“, „Wie fühlen sich die Beine an, sind sie stark oder eher schwach?“, ... Danach gehen die Kinder durch den Raum. Anschließend wird wieder überprüft, wie sich das Stehen anfühlt. Hat es sich verändert? Jetzt müssen die Kinder auf der Stelle gehen und dabei die Schultern zucken. Die Kinder sollen anhand einer Skala von 1-10 sagen, wie leicht ihnen das Gehen und Schulterzucken fällt, wobei 1 schwer und 10 leicht ist. Die Kinder bekommen die Aufgabe, zu überlegen wie diese Übung leichter gehen könnte. Während des Gehens am Stand wird in der Gruppe besprochen, welche Ideen überlegt wurden wie die Übung leichter fallen könnte. Je nachdem wieviel eigene Ideen von den Kindern kommen, können von der Psychomotoriker*innen Ideen eingeworfen werden, wie zum Beispiel: „Stell dir vor du bist eine Marionette und hängst auf Fäden, die deine Bewegung steuern!“, „Deine Beine und Arme sind leicht wie eine Feder und du brauchst keine Kraft sie zu bewegen!“, „Der Boden drückt deine Füße in die Höhe!“ All das sind Beispiele wie den Kindern geholfen werden kann durch Bilder in ihren Köpfen die Bewegung zu erleichtern. Das Gehen wird beendet und die Kinder sollen sich überlegen welches Bild ihnen am besten gefällt. Hat jedes Kind sich ein für sich passendes Bild gefunden, soll es erneut losgehen und mit den Schultern zucken Dabei soll es an das Bild denken. Rückfragen: „Ist es dir leichter gefallen?“, „Was hast du dir vorgestellt?“ Die Kinder dürfen der Reihe nach sagen, wie es ihnen ergangen ist. Eventuell kann diese Übung mit einem anderen Bild wiederholt werden. Anschließend wird verglichen mit welchem Bild es einfacher ging.

Als Nächstes dürfen die Kinder mit der rechten Hand die ganze linke Körperhälfte abklopfen. Es wird erneut gegangen und mit den Schultern gezuckt. Rückfrage merkst du eine Veränderung? Welche? (Hierbei dürfen die Kinder einfach Worte in den Raum werfen) dann das gleiche mit der anderen Seite. Rückfrage: „Wie leicht fällt dir jetzt das Gehen auf einer Skala von 1-10?“

Die Kinder werden bei dieser Übung erfahren, wie wenig Kraft benötigt wird, um eine Bewegung auszuführen, wenn der Kraftaufwand effizient ist. Die meisten Kinder haben einen zu hohen Muskeltonus, dadurch wirkt vieles verkrampt und anstrengend.

Durch das Abklopfen der Körperstellen kommt die taktile Wahrnehmung zur Hilfe. Das Gehirn nimmt die Körperstellen wieder bewusster wahr. Der Homunculus (siehe Kapitel 4.3) wird dadurch verändert, zumindest für eine kurze Zeit.

8.2.2 Paarweise Reiten

Je zwei Kinder dürfen gemeinsam reiten. Dazu müssen sie einander die Hände geben. Kind A darf loslegen und reitet im Schritt durch den Raum, Kind B geht neben ihm und muss sich der Schrittfolge, dem Tempo und der Geschwindigkeit anpassen. Danach bleiben alle stehen und fühlen noch mal wie sich das Stehen anfühlt. Jetzt wird gewechselt und Kind B darf bestimmen wo und wie gegangen wird. Anschließend soll jeder wieder fühlen wie sich das Stehen anfühlt.

Im Vergleich zu der vorherigen Übung, muss das Kind nicht seinem eigenen Rhythmus folgen, sondern muss sich dem des anderen Kindes anpassen. Durch den Wechsel der Führung erfahren die Kinder den Unterschied des Energieaufwandes, welcher für die Bewegung benötigt wird. Folge ich meinem eigenen Rhythmus benötige ich weniger Energie im Vergleich zu einem vorgegebenen Rhythmus.

8.2.3 Verrückte Pferde

Alle Kinder reiten mit ihrem Hobby Horse durch den Raum. Die Aufgabenstellung ist lediglich, dass sie nicht „normal“ gehen dürfen. Die Kinder sollen sich Bewegungsabläufe einfallen lassen, die sie im Alltag nie verwenden würden, um sich fortzubewegen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, außer dass es nur Bewegungen sein sollen, bei denen sie sich nicht gegenseitig oder selbst verletzen können. Haben alle Kinder verschiedene Bewegungen selbstbestimmt durchgeführt, werden jetzt Bewegungen von der Psychomotoriker*innen angesagt, in kurzen und knappen Intervallen.

Durch diese Bewegungserfahrung erkennen die Kinder wie automatisiert und einfach das Gehen im Vergleich zu unnatürlicher Bewegung ist. Sich lustig und unnatürlich im Raum zu bewegen macht Spaß. Solange man seinen eigenen Rhythmus beibehält, funktioniert es ohne Anstrengung. Wird jedoch von außen angesagt, welche Bewegung gemacht werden soll, bedarf es einer höheren Konzentration und eines höheren Kraftaufwandes.

8.2.4 Pferdeputzen

Jetzt dürfen die Kinder einander mit verschiedensten Materialien massieren. Der ganze Körper darf in Absprache mit dem jeweiligen Kind mit den Materialien massiert werden. Die

Massage findet im Stehen statt. Ist die Massage abgeschlossen, hat das Kind welches massiert wurde, noch einmal kurz Zeit, um seinen Körper erneut zu fühlen. Danach wird gewechselt.

Diese Entspannungsübung aktiviert die taktile Empfindung erneut und ermöglicht dem Kind seinen Körper auf eine andere Art zu empfinden.

9 Fördereinheit visuelle Wahrnehmung

Während dieser Fördereinheit werden die Kinder spielerisch angeregt, sich mit der Umgebung auseinander zu setzen. Wie bereits in Kapitel 3.2.1 erwähnt, geht es bei der visuellen Wahrnehmung nicht vorwiegend um das Sehen, sondern um die Verarbeitung des Gesehenen im Gehirn. Die Kinder werden angeregt, die Impulse, welche sie dank des Sehsinns erhalten, entsprechend zu verarbeiten, um die Aufgaben lösen zu können.

9.1 Stundenbild „Die Pferde haben Hunger“

Tabelle 4: Stundenbild visuelle Wahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
visuelle Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema: HAPS liebt Äpfel über alles, aber nur farblich getrennt.	
Hauptteil	
Kärtchen Puzzle	Kärtchen, Körbchen mit farbigen Wattebällen und oder andere Bällchen aus verschiedenen Materialien
Fußparcours	Vorlage Fußabdruck links/rechts; Körbchen
Äpfel ordnen	Seile oder Reifen in Rot, Grün, und Gelb; Pinzette, Löffel, Kochlöffel, Sieb, ...
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

9.2 Spielerklärung

In der Spielerklärung wird nur die Arbeit mit dem Wattebällen beschrieben. Jedoch kann je nach Können der Kinder auch Bälle aus anderen Materialien genommen werden, wie zum

Beispiel ein Tischtennisball welcher farblich markiert ist. Es ist auch möglich eine Kombination aus verschiedenen Bällen zu nehmen, um eine größere Materialerfahrung den Kindern zu bieten.

9.2.1 Kärtchen Puzzle

Im Raum sind viele einzelne Kärtchen verteilt. Die Kinder dürfen sich mit ihrem Hobby Horse frei im Raum bewegen. Sobald sie ein Kärtchen gefunden haben, dürfen sie es aufheben und in die Mitte des Raumes bringen. Sind alle Kärtchen gesammelt worden, werden sie von den Kindern farblich sortiert und das Puzzle richtig zusammengesetzt. Sind alle Puzzles gelöst, erhalten die Kinder einen Korb gefüllt mit bunten Wattebällen.

Vorlage für die Puzzles können dem Anhang A10 entnommen werden. Am besten in A4 ausdrucken und laminieren. Anschließend können sie entsprechend der Linien auseinandergeschnitten werden. Wichtig dabei ist, dass sie die entsprechende Farbe haben, sollten sie in Schwarz/Weiß ausgedruckt werden, müssen sie vor dem Laminieren unbedingt angemalt werden.

Bei diesem Spiel müssen die Kinder genau schauen, um alle Teile im Raum zu finden. Im Anschluss wird der visuelle Sinn erneut gefordert in dem alle Teile zu einem Ganzen zusammengesetzt werden müssen. Beim Zusammensetzen des Puzzles wird die Feinmotorik geschult und auch die Raumwahrnehmung, da die Kinder erkennen müssen wie die Teile zueinanderstehen.

9.2.2 Fußparcours

Beim Spiel Fußparcours gibt es zwei Möglichkeiten für die Psychomotoriker*innen. Variante Eins wäre, den Kindern einen vorgegebenen Parcours zu geben. Variante Zwei wäre die Kinder selbst einen Parcours erstellen zu lassen. Das Prinzip ist bei beiden Varianten das Gleiche. Die Kinder müssen mit ihrem Hobby Horse die Wattebälle vom Anfang des Parcours bis zum Ende transportieren. Auf welche Art sie die Wattebälle transportieren bleibt den Kindern überlassen. Der Parcours bestehet aus den Fußvorlagen im Anhang A11, je nachdem wie die Fußabdrücke auf dem Boden liegen, müssen die Kinder ihre Füße entsprechend stellen, um an die andere Seite zu gelangen. Auf der anderen Seite steht ein leeres Körbchen, in das die Wattebälle hineinkommen.

Bei der Bewältigung des Parcours wird die Augen-Fuß-Koordination der Kinder geschult. Durch die verschieden gelegten Fußabdrücke müssen die Kinder diese nicht nur visuell erfassen, sondern auch die richtige Lage im Raum wahrnehmen. Nur dann sind sie in der Lage, die eigenen Füße entsprechend zu positionieren.

9.2.3 Äpfel ordnen

Sind alle Wattebällchen, welche die Äpfel darstellen sollen, auf der anderen Seite angekommen, geht es mit dem Ordnen los. Die Kinder haben verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Mit diesen Werkzeugen müssen sie die Farben der Wattebällchen dem entsprechenden Bereich, welcher mit einem Reifen oder einem Seil in der jeweiligen Farbe (alternativ können die Äpfel aus dem Anhang A12 verwendet werden) gekennzeichnet ist, zuordnen. HAPS möchte ja seine Äpfel nur fressen, wenn sie farblich geordnet sind.

Durch die Möglichkeit, verschiedene Werkzeuge zu verwenden, ist es den Kindern möglich ihre Feinmotorik zu verbessern und Erfahrungen zu sammeln, welche Vor- und Nachteile jedes einzelne Werkzeug hat. Werden zusätzlich verschiedene Bälle bei den Spielen verwendet, so ist es den Kindern möglich zu erkennen, welches Material mit welchem Werkzeug am besten zu greifen ist. Zum Beispiel ist es mit der Pinzette einfacher einen Watteball zu greifen als einen Tischtennisball, mit einem Löffel hingegen können beide Bälle genommen werden.

10 Fördereinheit auditive Wahrnehmung

Da es, wie in Kapitel 3.2.2 beschrieben, bei der auditiven Wahrnehmung darum geht, Gehörtes lokalisieren und identifizieren zu können, sowie dem Gehörten Aufmerksamkeit zu schenken, liegt der Fokus dieser Fördereinheit darin, den Kindern ausreichend Möglichkeiten zu bieten, dies spielerisch zu üben.

10.1 Stundenbild

Tabelle 5: Stundenbild auditive Wahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
auditive Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema: Die Pferde wissen den Weg nicht mehr, sie müssen auf ihre Ohren vertrauen	
Hauptteil	
Rhythmusbewegung	Klanghölzer, Trommel, ... und Klangschale
Denkmütze	
Klangballon	Luftballone gefüllt mit verschiedenen Materialien, z.B. Reis, Glöckchen, Murmeln, Bohnen, ...
Wie muss ich gehen?	Vier verschieden gefüllte Luftballone
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

10.2 Spielerklärung

10.2.1 Rhythmusbewegung

Die Kinder bewegen sich mit ihrem Hobby Horse im Raum. Die Psychomotoriker*innen beginnen mit dem Klangholz oder der Trommel einen Rhythmus vorzugeben. Nach und nach sollen sich die Kinder diesem Rhythmus anpassen. Haben alle den Rhythmus gefunden, wird dieser verändert. Der Rhythmus kann den Takt und das Tempo verändern oder beides. Fällt es den Kindern leicht, sich an den Rhythmus und dessen Veränderung anzupassen, so besteht die Möglichkeit, dass der Rhythmus von einem Kind vorgegeben wird. Anschließend wird gewechselt, so dass jedes Kind den Rhythmus bestimmen darf.

Als Abschluss wird eine Klangschale angeschlagen und die Kinder dürfen sich so lange bewegen, bis sie den Klang der Schale nicht mehr wahrnehmen können. Es können mehrere Durchgänge gemacht werden, damit alle Kinder die Möglichkeit haben sich auf die Aufgabenstellung einzustellen. Jenen Kindern, welchen diese Übung leichtfällt, dürfen ihr Tempo der Lautstärke des Klanges anpassen. Ist der Klang laut, müssen sie sich schnell bewegen. Je leiser der Klang wird, desto langsamer muss die Bewegung werden.

Die Kinder müssen bei dieser Übung das Gehörte in Bewegung umsetzen. Durch die Bewegung entstehen Geräusche. Diese dienen den Kindern als Feedback und sie können selbst kontrollieren, ob der von ihnen erzeugte Rhythmus dem des Instrumentes gleicht. Ist dies nicht der Fall, können die Kinder mit der nächsten Bewegung selbstbestimmt eine Korrektur durchführen.

10.2.2 Denkmütze

Sich dem Rhythmus eines anderen anzupassen, bedarf einer hohen Konzentration. Deswegen ist es wichtig, Übungen einzubauen, die die Konzentrationsfähigkeit fördern. Bei dieser Übung wird die Ohrmuschel mit Hilfe des Daumens und des Zeigefingers massiert. Hierbei liegt der Daumen in der Ohrmuschel und der Zeigefinger außen. Oben wird begonnen und der Daumen streift den äußeren Ohrmuschelrand vorsichtig aus. Die Finger wandern immer weiter Richtung Ohrläppchen. Diese Übung wird mindestens dreimal wiederholt, sodass die Ohren gut durchblutet werden. Man kann diese Übung gleichzeitig mit beiden Ohren machen oder hintereinander.

Hierbei kommen die Kinder zur Ruhe. Dank der taktilen Wahrnehmung der Ohren durch diese Übung, wird den Kindern das Sinnesorgan bewusster gemacht. Dieses Bewusstmachen der Ohren dient der Veränderung des Homunculus.

10.2.3 Klangluftballon

Für dieses Spiel werden Luftballone mit verschiedenen Materialien gefüllt. Je mehr verschieden gefüllte Ballone es sind, desto schwieriger wird das Spiel. Es muss von jedem Material mindestens zwei Ballone geben. Im Idealfall sind die Luftballone, welche dieselbe Füllung haben, mit der gleichen Menge an Material gefüllt. Ebenfalls ist es wichtig, dass die Luftballone möglichst gleichgroß aufgeblasen sind. Damit der Klang, welcher durch das Bewegen der Luftballone möglichst identisch ist. Sämtliche Luftballone kommen in einen großen Sack, welcher sich in der Mitte des Raumes befindet. Nun haben die Kinder die Aufgabe, die Luftballone gemeinsam so zu trennen, dass immer die mit dem gleichen Geräusch zusammenkommen. Die Vorgehensweise ist den Kindern selbst überlassen. Auch die Art des Sortierens bleibt den Kindern überlassen.

Durch die gemeinsame Aufgabenstellung lernen die Kinder ihr Sozialverhalten zu verbessern. Fällt es einem Kind schwer die Unterschiede im Klang zu erkennen, gibt es genügend andere Aufgaben, welche zu erledigen sind, wie zum Beispiel der Transport der Luftballone nach Anweisung der Kinder.

10.2.4 Wie muss ich gehen?

Sind alle Luftballone sortiert, gehen je zwei Kinder paarweise zusammen und nehmen sich vier Luftballone mit jeweils einem anderen Klang. Jeder Ballon bekommt eine Bewegung zugeordnet. Es gibt einen Ballon für Vorwärts, Rückwärts, Links und Rechts. Begonnen wird die Übung mit einem Ballon. Die Kinder entscheiden sich gemeinsam für einen Ballon und machen sich aus, welche Bewegung gemacht werden muss, wenn dieser Ballon zu hören ist. Haben sich alle für einen Bewegung entschieden, kann die Übung beginnen. Kind A darf bestimmen welche Bewegung an der Reihe ist. Kind B muss diese dann ausführen. Da zu Beginn nur ein Ballon mitspielt, werden die anderen Bewegungen verbal angesagt. Nach ein paar Durchgängen wird gewechselt. Die Kinder dürfen selbst entscheiden, ob und wann sie bereit sind, einen weiteren Ballon einzusetzen. Je mehr Ballone zum Einsatz kommen desto weniger verbale Kommandos werden benötigt. Abhängig von der Raumgröße kann den Kindern die Anweisung gegeben werden, nur zu flüstern und ganz leise den Ballon zu bewegen, um einander nicht gegenseitig zu stören.

11 Fördereinheit taktile Wahrnehmung

Laut Zimmer (2019b) ist die taktile Wahrnehmung, wie bereits in Kapitel 3.2.3 erwähnt, für das Erlernen, Verstehen und Erleben der Umwelt von Bedeutung. In dieser Fördereinheit wird nicht nur die taktile Wahrnehmung der Hände gefördert, sondern auch die der Füße.

11.1 Stundenbild

Tabelle 6: Stundenbild taktile Wahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
Taktile Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema	
Hauptteil	
Körperteilbegrüßung	
Sensorik Weg	Sensorikbretter (Bauanleitung im Anhang A7), Fühlsäckchen
Fühlsäckchen	Fühlsäckchen gefüllt mit verschiedenen Materialien, Schüsseln mit dem Material aus den Fühlsäckchen
Fühlmemory	Fühlsäckchen
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

11.2 Spielerklärung

11.2.1 Körperteilbegrüßung

Mit dem Hobby Horse reiten die Kinder durch den Raum. Die Psychomotoriker*innen rufen ein Körperteil auf. Mit diesem Körperteil müssen sich die Kinder begrüßen, indem sie sich gegenseitig mit diesem Körperteil berühren. Zum Beispiel Schulter an Schulter oder Zehenspitze an Zehenspitze. Diese Übung kann noch erschwert werden, indem zusätzlich noch zwischen Links und Rechts differenziert werden muss. Das Hobby Horse darf auch zur Begrüßung herangezogen werden. Findet die Begrüßung durch das Hobby Horse statt, so empfängt das Kind einen ganz leichten taktilen Impuls, da sich der Stock zwischen seinen Beinen bewegen wird.

Dieses Spiel dient nicht nur dazu, den eigenen Körper zu spüren und Berührung zuzulassen, sondern fördert auch die räumliche Wahrnehmung. Das Kind muss die passende Körperstelle bei einem anderen Kind finden.

11.2.2 Sensorik-Weg

Die Sensorikbretter (Anleitung dazu im Anhang A7) werden den Kindern gezeigt. Sie dürfen diese zuerst mit den Händen berühren und anschließend mit den Füßen. Nachdem die Kinder Erfahrungen sammeln konnten, dürfen sie die Bretter gemeinsam von einem Ende des Raumes zum andern Ende legen. Dabei entsteht ein Weg. Am Anfang des Weges werden die Fühlsäckchen gelegt. Jedes Kind soll nun, im besten Fall barfuß, mit seinem Hobby Horse diesen Weg gehen. Dabei soll ein Fühlsäckchen mitgenommen werden und ans andere Ende gebracht werden.

Die Kinder lernen am eigenen Körper, wie unterschiedlich ihre Empfindungen sind. Die Finger und Hände sind es gewöhnt, Dinge anzufassen und zu spüren. Die Füße jedoch, sind bei den meisten Kindern den ganzen Tag in den Schuhen „gefangen“ und haben verlernt zu spüren. Im direkten Vergleich ist es den Kindern möglich die Füße zu sensibilisieren.

11.2.3 Fühlsäckchen

Alle Fühlsäckchen haben es über den Sensorik-Weg geschafft. Nun dürfen die Kinder die Fühlsäckchen ertasten und erraten, womit sie gefüllt sind. Die Psychomotoriker*innen stellen die Schüsseln mit den Materialien aus den Fühlsäckchen auf und die Kinder versuchen

die Säckchen richtig zuzuordnen. Dabei dürfen sie auch die Materialien aus der Schüssel begreifen. Die Psychomotoriker*innen geben den Kindern den Auftrag, sich zu überlegen, wie sich die einzelnen Materialien anfühlen - hart oder weich, rund oder spitz, ...

Die Rezeptoren an den Fingern werden bei diesem Spiel besonders stimuliert. Die losen Materialien können einzeln berührt und erforscht werden, dabei können die Kinder Vergleiche anstellen, wie sich dasselbe Material unterschiedlich anfühlen kann, wenn ein Stoff dazwischen ist. Da durch die Säckchen das Material nicht zu sehen ist, müssen sich die Kinder auf ihre taktile Wahrnehmung verlassen, um zu erfahren, um welches Material es sich handelt.

11.2.4 Fühlmemory

Jedes Kind erhält ein Fühlsäckchen. Es gibt jeweils zwei Fühlsäckchen mit demselben Material. Der Reihe nach darf jedes Kind den anderen Kindern beschreiben, wie sich sein Säckchen anfühlt. Anschließend dürfen die Kinder zu dem Kind gehen, das ihrer Meinung nach, dasselbe Material im Säckchen hat wie es selbst. Gemeinsam überprüfen die Kinder, ob das stimmen könnte. Bei Nichtübereinstimmung suchen sie sich ein anderes Kind und überprüfen erneut. Als Variante könnten die Fühlsäckchen auf den Boden aufgelegt werden, wie bei einem Memoryspiel und der Reihe nach darf ein Kind immer zwei Fühlsäcken nehmen und fühlen, ob es sich um zwei Gleiche handelt. Damit die anderen Kinder auch wissen wie sich das Säckchen anfühlt, muss das Kind, welches an der Reihe ist, das Gefühlte verbalisieren. Anschließend werden die zwei Säckchen wieder an die gleiche Stelle zurückgelegt und das nächste Kind ist an der Reihe. Wie beim Memoryspiel darf das Kind weiterspielen, wenn es ein passendes Paar gefunden hat.

Egal welche Version gespielt wird, die Kinder versuchen im ersten Schritt zu verbalisieren was gefühlt wird. Im zweiten Schritt wird die Merkfähigkeit gefördert, um so das passende Paar zu finden.

12 Fördereinheit kinästhetische Wahrnehmung

Wie in Kapitel 3.2.6 beschrieben, findet die kinästhetische Wahrnehmung bei bekannten Bewegungsabläufen unbewusst statt. Um die kinästhetische Wahrnehmung zu fördern, muss diese direkt angesprochen werden. Dies geschieht bei neuen Bewegungsmustern. Je mehr eine Bewegung automatisiert wird, desto weniger muss die kinästhetische Wahrnehmung direkt angesprochen werden, sprich sie verbessert sich.

12.1 Stundenbild

Tabelle 7: Stundenbilde kinästhetische Wahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
kinästhetische Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema	
Hauptteil	
Slow Motion	
Apfel-Transport	Handtuch und Ball pro Kinderpaar, Korb
Kutsche fahren	Materialien welche zur Verfügung stehen, z.b. Zeitungen, Teppichfliesen, Reifen, Seile, Stöcke, Bälle, Matten, ...
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

12.2 Spielerklärung

12.2.1 Slow Motion

Die Grundidee dieses Spieles ist es, wie der Name schon sagt, vorgegebene Bewegungen in Slow Motion, also langsam, auszuführen. Die Bewegungen können von der*dem Psychomotoriker*in oder aber auch von den Kindern vorgegeben werden. Durch die Bewegung in Slow Motion, wird der automatisierte Bewegungsprozess unterbrochen und das Kind muss mit Hilfe der Kinästhetik die Bewegung ausführen. Gleichzeitig wird auch der vestibuläre Sinn geschult, da dieser, wie in Kapitel 3.2.6 erwähnt, eng mit der Kinästhetik zusammenhängt. Durch das Hobby Horse wird diese Übung erschwert, da das Reiten mit dem Hobby Horse eine zusätzliche Veränderung des Bewegungsablaufes darstellt.

12.2.2 Apfel-Transport

Um dieses Spiel spielen zu können, müssen die Kinder das Hobby Horse zur Seite geben. Jeweils zwei Kinder bekommen ein Handtuch und einen Ball. Dieser Ball stellt den Apfel dar. Nun dürfen die Kinder versuchen den Apfel mit Hilfe des Handtuches zu bewegen und zu schupfen ohne dass dieser herunter fällt (Kolb, 2021) . Nach einer Ausprobierphase werden alle Bälle, bis auf einen, eingesammelt. Die Kinder stellen sich paarweise nebeneinander auf, sodass das Handtuch in der Mitte ist. Auf das erste Handtuch kommt der Ball, dieser muss von den Kindern von Handtuch zu Handtuch weitergegeben werden. Wie die Weitergabe abläuft, bleibt den Kindern überlassen. Sie können den Ball schupfen oder von Handtuch zu Handtuch rollen lassen oder einen anderen Lösungsweg finden. Am Ende der Handtuchreihe steht ein Korb. In diesen muss der Apfel hinein. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis die Kinder entscheiden, dass genügend Äpfel für die Pferde gesammelt worden sind. Werden verschiedene Ballgrößen verwendet, so müssen die Kinder ihren Kraftaufwand immer wieder adaptieren. In der Phase des Experimentierens erfahren die Kinder, dass es einen Unterschied macht, ob das Handtuch beim Werfen und Fangen des Balles gespannt oder schlaff ist.

12.2.3 Kutsche fahren

Nun dürfen die Kinder Materialien, welche sich im Raum befinden auf zwei Verwendungsmöglichkeiten testen. Die Kinder benötigen Materialien welche sich gut als Kutsche eignen würden, also z.B. gut rutschen, wenn man drauf sitzt, sowie Materialien, welche sich gut zum Ziehen eignen würden z.B. Seile. Haben die Kinder Materialien gefunden, welche die

gewünschten Kriterien erfüllen, dürfen sie wieder paarweise zusammen gehen und abwechselnd Pferd und Kutscher spielen. Ist es den Kindern möglich das Hobby Horse zu integrieren, so ist dieses natürlich wünschenswert, aber nicht Voraussetzung.

13 Fördereinheit vestibuläre Wahrnehmung

Die Kinder dürfen diese Einheit selbst bestimmen, indem sie gemeinsam einen Parcours bauen dürfen, welcher das Balancieren und somit das Gleichgewicht fördert. Die Materialien regen zum Experimentieren an und durch ihre speziellen und unterschiedlichen Materialeigenschaften wird das Gleichgewicht beim Überwinden des Parcours gefordert.

13.1 Stundenbild

Tabelle 8: Stundenbild vestibuläre Wahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
vestibuläre Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema	
Hauptteil	
Parcours Elemente erforschen	Seile, Schwämme, Reifen, Poolnudelwippe, Bierdeckeln, Zeitungen, Gymnastikmatten
Parcours kreieren	Kinder entscheiden welche getesteten Materialien verwendet werden.
Parcours mit Löffel und Tennisball	Parcourmaterial, Löffel und Tennisball pro Kind
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

13.2 Spielerklärung

Zu Beginn werden den Kindern, die mitgebrachten Materialien gezeigt. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, alle Materialien zu testen: Wie fühlen sie sich an? Was kann man damit machen? Nach der Phase des Experimentierens sollen die Kinder gemeinsam einen Parcours im Raum aufbauen. Die Materialien sollen so verwendet werden, dass man über sie balancieren kann. Sind die Kinder noch jünger, so können Parcoursentwürfe (Anhang A13A13A13) als Hilfestellung angeboten werden. Haben die Kinder einen für sie passenden Parcours entworfen so dürfen sie diesen auch absolvieren. Gegebenenfalls dürfen die Kinder den Parcours auch verändern, um ihn zu vereinfachen oder ihn zu erschweren. Sind die Kinder mit dem Parcours zufrieden, dürfen sie ihn gemeinsam mit ihrem Hobby Horse bewältigen. Fällt dies einigen Kindern leicht, so dürfen sie zusätzlich noch einen Löffel mit einem Tennisball darauf in die Hand nehmen. Mit dem Hobby Horse und dem Löffel geht es zurück in den Parcours. Der Tennisball sollte möglichst den ganzen Parcours auf dem Löffel liegen bleiben.

14 Fördereinheit Raumwahrnehmung

In dieser Einheit führen die Kinder auf spielerische Art Bewegungen aus, welche ihre Raumwahrnehmung verbessern. Wie in Kapitel 3.3 bereits erwähnt, benötigt es die Bewegung, um den Raum in seiner ganzheitlichen Dimension erfassen zu können.

14.1 Stundenbild

Tabelle 9: Stundenbild Raumwahrnehmung

Förderschwerpunkt:	
Raumwahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Eventuell ein Ritual	
Einstimmung auf das Thema	
Hauptteil	
Abteilungsreiten	
„Drei gewinnt“	Vorlagen „Drei gewinnt“ mit und ohne Symbole, einzelne Symbole, Korb
Labyrinth	Seile, Lösungswegkarte (Anhang A3)
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

14.2 Spielerklärung

14.2.1 Abteilungsreiten

Die Kinder reiten mit ihrem Hobby Horse hintereinander in einer Reihe. Sie dürfen einander dabei nicht berühren. Sie müssen versuchen, genau in der Spur des Kindes vor ihnen zu gehen. Die Erste Reiter*innen darf den Weg und die Gangart, sowie das Tempo bestimmen. Das Kind, welches die Gruppe anführt, darf jederzeit ein zuvor ausgemachtes Wort rufen,

z.B. „Wechsel“. Daraufhin wird die Zweite in der Reihe der*die neue Anführer*in und das Kind, welches angeführt hat, reitet ans Ende der Abteilung. Der/die Psychomotoriker*in kann, sollte ein Kind keinen Zeitpunkt finden, um einen Wechsel anzusagen, ebenfalls das ausgemachte Wort rufen. Jedes Kind sollte die Möglichkeit haben, einmal Abteilungsführer*in zu sein.

Je nach örtlichen Gegebenheiten, können auch Hindernisse miteingebaut werden. Diese fördern zusätzlich die räumliche Wahrnehmung.

Bei dieser Art des gemeinsamen Bewegens erleben die Kinder den Raum unbewusst, da sie sich primär auf den Weg des vorderen Kindes konzentrieren müssen. Bewusst wahrgenommen wird lediglich der Teil des Raumes, welcher unmittelbar vor ihnen liegt. Erst als Anführer*innen müssen sie sich mit dem gesamten Raum auseinandersetzen und überlegen, wo im Raum sie sich bewegen möchten und ob der geplante Weg möglich ist.

14.2.2 „Drei gewinnt“

Für diese Spiel werden die Vorlagen „Drei gewinnt“ aus dem Anhang A14 benötigt. Die Vorlagen mit dem Spielfeld und den Symbolen kommt auf die eine Seite des Raumes, die Vorlage mit dem Spielfeld ohne Symbole auf die andere Seite. In der Mitte des Raumes steht ein Korb mit den einzelnen Symbolen. Pro Kind wird eine eigene Vorlage benötigt.

Statt den einzelnen Symbolen könnten auch Gegenstände verwendet werden z.B. ist ein Pferd auf der Spielfeldkarte abgebildet könnte im Korb auch ein Pferd aus dem Kleine-Welt-Spiel verwendet werden, oder statt einem grünen Auto ein Spielzeugauto. Dabei ist es wichtig, dass die verwendeten Gegenstände auf dem Spielfeld Platz finden.

Ist der Raum entsprechend hergerichtet, können die Kinder mit der Aufgabe beginnen. Sie müssen mit ihrem Hobby Horse zu einer freien Spielfeldkarte reiten und sich diese gut merken. Danach reiten sie zur Mitte des Raumes und suchen sich das passende Symbol. Mit dem Symbol in der Hand dürfen sie weiter auf die andere Raumseite reiten und entsprechend auf dem leeren Spielfeld ablegen. Dies wird so lange wiederholt, bis das gelegte Spielfeld der Spielfeldvorlage gleicht. Die Kinder dürfen, sooft sie möchten zwischen den Spielfeldern hin und her reiten, um gegebenenfalls Korrekturen vorzunehmen. Ist das Kind der Meinung beide Spielfelder stimmen überein, so darf es die Vorlagenkarte aufheben und zu dem nachgebauten Spielfeld bringen und so vergleichen, ob alle Symbole richtig aufgelegt wurden.

Die Raumwahrnehmung wird bei diesem Spiel dadurch gefördert, dass die Kinder sich nicht nur im Raum selbst orientieren müssen, indem sie von der Mitte zur einen und zur anderen

Seite des Raumes reiten müssen. Sie müssen auch den Raum des Spielfeldes wahrnehmen, da sie erkennen müssen, wo oben und unten sowie links und rechts ist. Auf den Vorlagen ist immer ein Symbol, anhand welchem man erkennen kann wie das Spielfeld ausgerichtet ist.

14.2.3 Labyrinth

Mit Seilen wird ein Feld mit 36 Feldern aufgelegt, also sieben Seile waagrecht und sieben Seile senkrecht. Die Psychomotoriken*innen hat den Lösungsweg auf einer Karte, Beispielswege sind im Anhang A3 zu finden.

Die Kinder müssen bei diesem Spiel gemeinsam den Weg durch das Labyrinth schaffen. Der Reihe nach kommen die Kinder zum Labyrinth und dürfen so lange im Labyrinth sein, bis sie ein falsches Feld wählen. Die anderen Kinder müssen sich den Weg, welcher zurückgelegt wurde, gut merken und dürfen sich gegenseitig helfen. Die Kinder bekommen die Information, dass sie nur vorwärts und seitwärts gehen dürfen sowie dass jedes Feld nur einen Nachbarn hat. Wählt ein Kind ein falsches Feld darf das nächste Kind versuchen den Weg zu finden. Je länger der Weg wird, desto schwieriger wird es, sich den genauen Weg zu merken. Die Hilfe der anderen Kinder darf jederzeit verlangt werden (Pammer, 2021).

Sobald sich die Kinder auf dem Spielfeld befinden, ändert sich die Raumwahrnehmung. Als außenstehendes Kind sieht das Spielfeld anders aus, die Perspektive verändert sich. Man muss sich neu orientieren.

15 Abschlusseinheit

Der Teil ist zugleich auch die letzte Einheit des Gesamtkonzeptes. Diese Einheit wird wieder als Screening Einheit durchgeführt. Der dazugehörige Screening Bogen befindet sich im Anhang A2. Es wird mit einer Erklärung gestartet, welche den Kindern eine Orientierung bieten soll. Diese lautet:

In unserer heutigen Abschlussstunde dürft ihr mit euren Hobby Horse den Hobby- Horse-Pass absolvieren. Dieser Pass zeichnet euch als professionelle Hobby Horser*innen aus. Heute wird es ein paar Aufgaben für euch und eure Steckenpferde geben, welche ihr so gut ihr könnt, erledigen sollt. Nach jeder Aufgabe gibt es einen Stempel in den Pass. Den vollständigen Pass könnt ihr am Ende gegen ein Zertifikat eintauschen, welches euch als Hobby Horser*innen auszeichnet.

15.1 Stundenbild

Tabelle 10: Stundenbild Screening 2

Screening Punkte:	
Raumwahrnehmung	kinästhetische Wahrnehmung
auditive Wahrnehmung	Körperwahrnehmung
visuelle Wahrnehmung	
Durchführung	Material
Einstieg	
Begrüßung der Kinder	
Ritual	
Erklärung des Ablaufs	Stempelpass (Anhang A4), Stempel
Hauptteil	
Fellfarbe	Reifen oder Seile -etwas, um Bereiche zu kennzeichnen, eventuell Bilder von den Pferden mit der entsprechenden Farbe (Anhang A15). Radio oder ähnliches
Klangwiese	
Apfeldieb	Korb mit verschiedenen Bällen, leerer Korb
Makroaufnahme	Bilder von Pferdefutter und Lebensmitteln. Marko-Aufnahmen der Bilder (Anhang A16)
Wetterbericht	
Verteilung der Zertifikate	HAPS-Zertifikat (Anhang A6)
Ausklang	
Reflexion der Kinder	
Verabschiedung	

15.2 Spielerklärung

15.2.1 Fellfarbe

Zu Beginn werden gemeinsam mit den Kindern vier Bereiche im Raum festgelegt. Jeder Bereich wird je nach vorhandenem Material mit einem Reifen oder einem Seil oder Ähnlichem markiert. Anschließend wird jedem Bereich eine Fellfarbe zugeordnet. Es gibt vier Grundfarben bei den Pferden. Ein weißes Pferd nennt sich Schimmel, ein schwarzes Pferd heißt Rappe. Ein Pferd mit braunem Fell und schwarzer Mähne und schwarzem Schweif nennt sich Brauner und ein Pferd mit rotbrauner Mähne, Schweif und Fell nennt sich Fuchs. Als Variation könnten noch zwei Bereiche mehr gemacht werden mit einem Schecken, das ist ein Pferd mit weißbraunen oder weißschwarzen Flecken. Sowie ein Bereich für den Falben, das ist ein Pferd mit sandfarbenem Fell und schwarzer Mähne und schwarzem Schweif.

Nachdem die Bereiche definiert worden sind, dürfen sich die Kinder mit ihrem Hobby Horse frei im Raum zur Musik bewegen. Stoppt die Musik ruft der*die Psychomotoriker*in eine Pferdefarbe auf und die Kinder müssen so rasch als möglich zu dem entsprechenden Bereich laufen.

Haben die Kinder Schwierigkeiten sich zu merken welcher Bereich welche Farbe war, kann man durch Kennzeichnung mit einem Bild von einem Pferd mit der entsprechenden Farbe (siehe Anhang A15) die Kinder unterstützen. Da es bei diesem Spiel um die Raumwahrnehmung geht und nicht primär um die Merkfähigkeit, beeinflusst diese Hilfestellung das Screening nicht.

15.2.2 Klangwiese

Jedes Kind darf sein Hobby Horse auf die Klangwiese zum Entspannen stellen, Pferde lieben es auf der Koppel zu stehen und Gras zu fressen. Die Klangwiese ist die Mitte des Raumes. Die Kinder bilden einen Kreis um die Hobby Horses. Jedes Kind darf sich ein Geräusch für sein Hobby Horse überlegen, dieses Geräusch kann mit dem Mund, den Händen, den Füßen oder dem ganzen Körper gemacht werden. Nach einer kurzen Phase des Experimentierens muss sich jedes Kind für ein Geräusch entscheiden. Der*die Psychomotoriker*in ist der*die Dirigent*in und zeigt nun auf die Hobby Horses. Immer wenn der*die Dirigent*in auf ein Hobby Horse zeigt, muss das Kind, welches dieses Hobby Horse besitzt, sein Geräusch machen. Nach ein paar Durchgängen werden die Kinder zu Dirigent*innen. Die Dirigent*innen muss sich gut merken, welches Hobby Horse welches Geräusch bedeutet, um eine für sie schöne Abfolge zu dirigieren.

Bei diesem Spiel muss das Kind, welches der*die Dirigent*in ist überlegen, welches Geräusch gut zu dem vorherigen Geräusch passt. Neben der auditiven Wahrnehmung wird bei diesem Spiel auch die Merkfähigkeit geschult.

15.2.3 Apfeldieb

Da Pferde gerne Äpfel fressen, machen sich die Hobby Horses mit ihren Reitern auf die Suche nach Äpfeln. Wie großartig, dass sie einen Korb finden, der bereits voll mit Äpfeln ist. Damit die Pferde diese Äpfel auch fressen können, müssen sie allerdings in ihre Futterschüssel kommen. Die Kinder nehmen der Reihe je nach einen Apfel aus dem Korb und versuchen diesen in die Futterschüssel zu werfen. Da es sich bei den Äpfeln um verschiedenen große und unterschiedlich schwere Äpfel handelt, müssen die Kinder entsprechend die Kraft und Wurfhöhe anpassen.

15.2.4 Makroaufnahme

Im Raum verteilt liegen verschiedene Bilder von Futter für die Hobby Horses sowie Lebensmittel, welche nicht für Pferde geeignet sind (siehe Anhang A16). Die Kinder reiten im Raum umher und betrachten diese Bilder genau. Anschließend legt die Psychomotoriker*innen Bilder mit Makrozoom auf. Die Aufgabe der Kinder ist es nun, diese Aufnahmen entsprechend der zuvor betrachteten Bilder zuzuordnen. Wurden alle Makroaufnahmen zugeordnet dürfen die Kinder die Bilder sortieren - was darf ein Pferd fressen und was besser nicht? Durch dieses Spiel wird nicht nur die visuelle Wahrnehmung gefördert, sondern auch Wissen vermittelt sowie der Wortschatz erweitert, da eventuell neue und unbekannte Futter- und Lebensmittel kennengelernt werden.

15.2.5 Wetterbericht

Alle Kinder sitzen im Kreis Blickrichtung Mitte. Dann dreht sich jedes Kind nach links, so dass es den Rücken vom Nachbarkind sieht. Eventuell müssen die Kinder den Kreis verkleinern, um gut den Rücken des Nachbarkinds berühren zu können. Kann jedes Kind seine Hände gut an den Rücken des anderen Kindes geben, so kann der*die Psychomotoriker*in mit dem Wetterbericht loslegen. Während der Wetterbericht vorgelesen wird, müssen die Kinder versuchen diesen am Rücken des anderen Kindes zu verbildlichen. Hierbei müssen die Kinder neben dem Wahrnehmen des Wetters auf dem eigenen Rücken, Gefühle und Worte in Berührungen umsetzen und diese miteinander verbinden. Im Anhang A5 befindet

sich ein vorgefertigter Wetterbericht, jedoch können die Geschichten, welche die Kinder auf dem Rücken nachmachen sollen, variieren und entsprechend der Situation angepasst werden.

16 Erfahrungsbericht

Aufgrund von COVID-19 war es nicht möglich, eine umfassende Studie durchzuführen. Daher kann zum jetzigen Zeitpunkt nicht empirisch belegt werden, inwieweit die Arbeit mit dem Hobby Horse die Wahrnehmung verändert.

Es war zeitlich möglich, das Konzept einmalig mit einer Gruppe von fünf Kindern im Alter von 5 und 7 Jahren durchzuführen. Dabei war erkennbar, dass alle Kinder in der ersten Screeningeinheit das Ziel der Aufgabenstellung erfüllen konnten. Bei der Dokumentation der zusätzlichen Beobachtung fiel auf, dass fast alle Kinder zu mindestens eine Punkt in der Tabelle erhielten. Dadurch ergab sich ein Förderbedarf obwohl die Aufgabenstellung erfüllt wurde.

Nach den Fördereinheiten, also beim zweiten Screening, ergab sich ein anderes Bild. Alle Kinder konnten, wie auch beim ersten Screening die Aufgabenstellungen erfolgreich umsetzen. Im Bereich der zusätzlichen Beobachtung hingegen hatten sich alle Kinder verbessert. Die Ausführung der Aufgabenstellung hatte sich qualitativ verbessert. Die Kinder mussten sich beispielsweise nicht mehr aneinander orientieren, sondern konnten die Aufgaben selbstbewusster und schneller lösen.

17 Diskussion

In dieser Arbeit wurde versucht, der Forschungsfrage „Wie können psychomotorische Prozesse durch die Methoden mit dem Hobby Horse zu einer Verbesserung der Wahrnehmung führen?“ nachzugehen.

Die Entwicklung des HAPS-Konzeptes sowie dessen Aufbau wurde so geplant, dass die Förderung der Wahrnehmung auf spielerische Art und Weise gefördert werden kann. Durch das Hobby Horse als Medium ist es den Kindern möglich, von den eigenen Schwächen abzulenken. Das Hobby Horse wird in der Zeit des Settings zum Partner des Kindes. Das Kind ist bei der Aufgabenstellung nicht alleine. Misslingt die Übung, kann es sein, dass das Hobby Horse zum Beispiel unruhig war und nicht stehen bleiben wollte. So wird das Selbstbewusstsein des Kindes durch einen Misserfolg nicht geschmälert, da das Kind den Grund des Misserfolges nicht zwingend bei sich suchen muss.

Da jedes Kind an seinen eigenen Leistungen gemessen werden soll (vgl. Kapitel 3.1.3), ist es von Bedeutung, zu Beginn den Ist-Zustand eines jeden Kindes zu erheben. Dies wird bei dem HAPS-Konzept mittels eines Screenings (Kapitel 4.2.2) zu Beginn ermittelt. Um eine Veränderung der Wahrnehmung feststellen zu können, muss zum Abschluss erneut ein Screening gemacht werden. Diese zwei Screenings werden im Anschluss miteinander verglichen um eine Verbesserung, gemessen an der Leistung des Kindes, erkennen zu können.

Aufgrund des hohen Aufforderungscharakters des Hobby Horses machen die Übungen den Kindern mehr Spaß, da die Phantasie mit angeregt wird (Media, 2021). Ebenso wird aufgrund der Tatsache, dass sich das reitende Kind laut Kretschmer (2021) gedanklich in zwei Teilen muss, die räumliche Wahrnehmung angesprochen.

Ein Vorteil des Hobby Horses, welcher nicht unerwähnt bleiben soll, ist, dass den Kindern ein Raum gegeben wird, in dem sie in eine Art Phantasiewelt eintauchen können, in der das Hobby Horse zu ihrem Pferd wird und einen eigenen Charakter erhält.

18 Zusammenfassung

In dieser Master Thesis wird der Frage nachgegangen, ob sich das Hobby Horse als Medium für psychomotorische Settings eignet, im Speziellen zur Förderung der Wahrnehmung bei Kindern im Alter zwischen 5 bis 11 Jahren. Diese Arbeit lässt sich grob in zwei Teile gliedern. Begonnen wird mit einem Theorieteil, welcher die Grundlage für den Praxisteil liefert. Für den zweiten Teil dieser Arbeit, den Praxisteil, wurde ein Konzept entwickelt bei dem das Hobby Horse als Medium für die Förderung der Wahrnehmung verwendet wird.

Bei der Wahrnehmung handelt es sich um einen ganzheitlichen Prozess (Zimmer, 2019b). Zumeist wird mit der Wahrnehmung lediglich die Sinneswahrnehmung assoziiert. Die Wahrnehmung umfasst neben der Sinneswahrnehmung auch die Eigenwahrnehmung, also die Körperwahrnehmung, die vestibuläre Wahrnehmung, welche für das Gleichgewicht zuständig ist, sowie die Bewegungswahrnehmung, welche unter dem Begriff kinästhetische Wahrnehmung bekannt ist.

Im Laufe des Lebens muss gelernt werden, wie die verschiedenen Wahrnehmungen miteinander kooperieren (Steininger, 2013), um sich zu einem ganzheitlichen Prozess entwickeln zu können (Zimmer, 2019b). Je besser die einzelnen Bereiche der Wahrnehmung zusammenspielen, desto besser ist der Mensch in der Lage seine Umwelt wahrzunehmen (Steininger, 2013).

Bei der Wahrnehmung handelt es sich um einen selektiven Prozess. Dinge die einer Person bekannt sind, werden eher wahrgenommen. Hierbei handelt es sich um den sogenannten Wahrnehmungs-Filter, welcher von den Erfahrungen jedes einzelnen abhängig ist (Pfab, 2020).

Das Konzept, welches für diese Arbeit entwickelt wurde, hat zum Ziel, den Kindern möglichst viele Erfahrungsmöglichkeiten zu bieten, damit diese in der Lage sind ihre Umwelt bestmöglich wahrnehmen zu können. Laut Fischer (2019) ist es Ziel der Psychomotorik, dass sich der Mensch mit seiner Umwelt auseinandersetzt. Dabei spielt die Ich-Kompetenz, die Sach-Kompetenz und die Sozial-Kompetenz eine wichtige Rolle. Damit diese Kompetenzen erlernt werden können benötigt es drei Lernfelder, die Körpererfahrung, die Materialerfahrung, sowie die Sozialerfahrung.

Die Spiele und Übungen, welche im Konzept eingearbeitet sind, beinhalten diese eben erwähnten Lernfelder.

Um die Stärken und Schwächen eines Kindes zu erkennen, muss beobachtet werden. Aus diesem Grund wurden zwei Screenings entwickelt, welche zu Beginn und am Ende des Konzeptes zur Anwendung kommen.

Literaturverzeichnis

- Ayres, A. J. (1998). *Bausteine der kindlichen Entwicklung : die Bedeutung der Integration der Sinne für die Entwicklung des Kindes*. Berlin: Springer.
- Böcker-Giannini, N. (2021). Wer nicht spielt, verspielt sein Leben. Über den Wert des zweckfreien Spiels für die (frükindliche) Bildung. *Motorik*, 44(3), 110-114.
- Breitenbach, E. (2020). *Diagnostik eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Fischer, K. (2019). *Einführung in die Psychomotorik* (4. Ausg.). München: Ernst Reinhardt.
- Hüttner, D. (2021). *Hobby Horsing - Am Steckenpferd zu mehr Selbstbewusstsein*. *Bundessport Magazin*. Abgerufen am 30. 09 2021 von <https://www.bundessportmagazin.at/hobby-horsing/>
- Kolb, B. (2021). Psychomotorik im Alter. ULG Psychomotorik Wien Lehrveranstaltungs-Unterlage.
- Kretschmer, S. (2021). *Mut zum Hobby-Horsing*. *Känguru*. Abgerufen am 30. 09 2021 von <https://www.kaenguru-online.de/themen/bewegung/mut-zum-hobby-horsing>
- Kuhlenkamp, S. (2017). *Lehrbuch Psychomotorik*. München: Ernst Reinhardt.
- Media, C. (2021). *Hobby Horsing Verrückter Trend mit Steckenpferd*. Abgerufen am 30. 09 2021 von <https://www.fitforfun.de/sport/hobby-horsing-verrueckter-trend-mit-steckenpferd-249620.html>
- Pammer, U. (2021). Psychomotorik in der Sekundarstufe. ULG Psychomotorik Wien Lehrveranstaltungs-Unterlage.
- Pfab, A. (2020). *Ich und die Anderen - Der Einfluss von Selbst- und Fremdbildern auf den beruflichen Alltag*. Wiesbaden: Springer Fachmedien .
- Piaget, J., Inhelder, B., & u.a. (1971). *Die Entwicklung des räumlichen Denkens beim Kinde*. Stuttgart: Klett.
- Pons. (17. 11 2021). Von PONS: <https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/latein-deutsch/homunculus> abgerufen
- Pschyrembel. (17. 11 2021). Von Pschyrembel: <https://www.pschyrembel.de/Homunkulus/K0A1M> abgerufen
- Reichenbach, C., & Hünnerbein, M.-L. (Juli, August 2021). Diagnostik. *Motodiagnostik*. ULG Psychomotorik Wien Lehrveranstaltungs-Unterlage.

- Reichenbach, C., & Thiemann, H. (2013). *Lehrbuch diagnostischer Grundlagen der Heil- und Sonderpädagogik*. Dortmund: verlag modernes lernen.
- Schönrade, S., & Pütz, G. (2007). *Abenteuer im Piratenland*. Dortmund: Borgmann Media.
- Schuhbeck, A. (30. 06 2021). *Alfons Schuhbeck*. Von <https://www.schuhbeck.de/blogs/news/umami-die-5-geschmacksrichtung-abgerufen>
- Steininger, R. (2013). *Kinder lernen mit allen Sinnen - Wahrnehmung im Alltag fördern* (3. Auflage Ausg.). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Zimmer, R. (2019a). *Handbuch Psychomotorik: Theorie und Praxis der psychomotorischen Förderung von Kindern* (14. Gesamtauflage Ausg.). Freiburg im Breisgau: Herder.
- Zimmer, R. (2019b). *Handbuch Sinneswahrnehmung: Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung* (23. Gesamtauflage Ausg.). Freiburg im Breisgau: Herder.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1- Homunculus (Pschyrembel, 2021).....	28
---	----

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Stundenbild Screening 1	33
Tabelle 2: Stundenbild Selbstwirksamkeit.....	38
Tabelle 3: Stundenbild Körperwahrnehmung.....	40
Tabelle 4: Stundenbild visuelle Wahrnehmung	44
Tabelle 5: Stundenbild auditive Wahrnehmung	47
Tabelle 6: Stundenbild taktile Wahrnehmung	50
Tabelle 7: Stundenbilde kinästhetische Wahrnehmung	53
Tabelle 8: Stundenbild vestibuläre Wahrnehmung.....	55
Tabelle 9: Stundenbild Raumwahrnehmung.....	57
Tabelle 10: Stundenbild Screening 2	60

Anhang

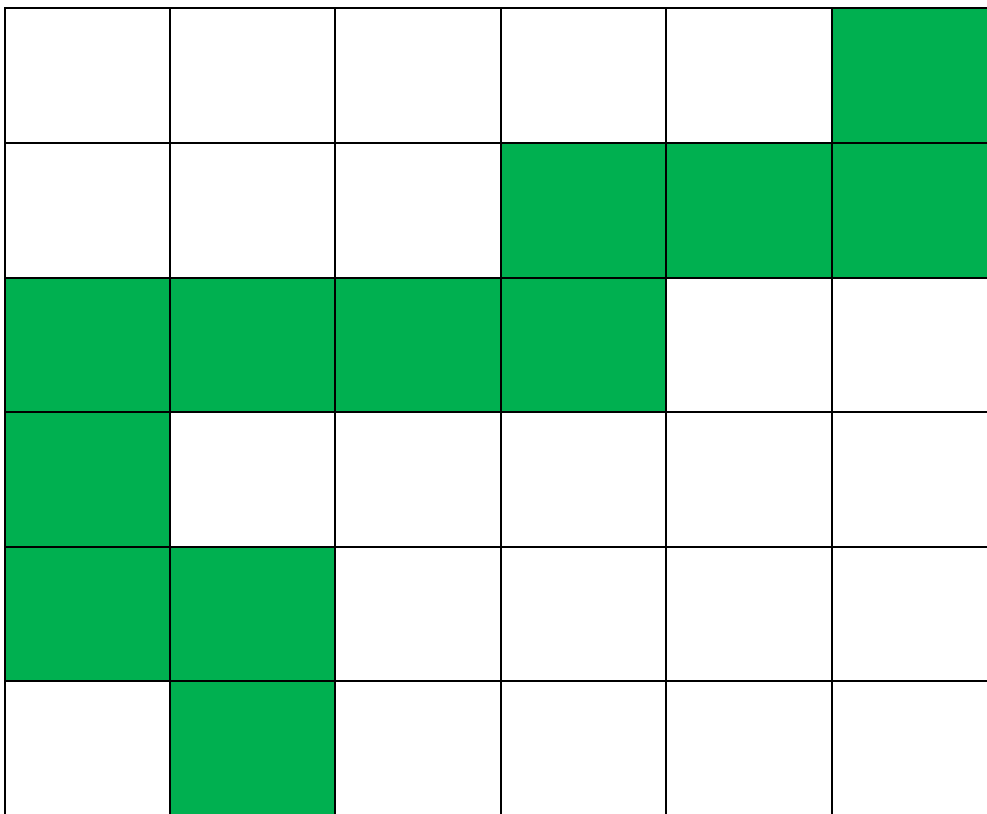
A1.Screening-Bogen Erste Einheit

Screening-Bogen Erste Einheit				
Name des Kindes: _____				
Alter: _____		Datum: _____		
Aufgabe	Beobachtung	✓	Zusätzliche Beobachtung	✓
Futterspiel → Raumwahrnehmung → Visuelle Wahrnehmung	Das Kind ist in der Lage, so schnell wie möglich zum richtigen Futter zu laufen.		Es orientiert sich an den anderen.	
			Benötigt Zeit, um sich umzusehen.	
			Kann das Futter differenzieren.	
			<i>mb</i>	
Hör und Lauf weg → Auditive Wahrnehmung	Das Kind erkennt, wann das Säckchen hinter ihm fallen gelassen wird.		Reagiert schnell auf das Gehörte.	
			Kontrolliert mit den Augen, ob es richtig gehört hat.	
			Ist zögerlich bei der Ausführung.	
			<i>mb</i>	
Finde den Chef → Visuelle Wahrnehmung	Es ist dem Kind möglich, den Chef ausfindig zu machen.		Das Kind hat auf Anhieb den Chef gefunden.	
			Das Kind benötigt mehrere Anläufe.	
			Das Kind beobachtet konzentriert.	
			<i>mb</i>	
Hufeisenwerfen → Kinästhetische Wahrnehmung	Das Kind ist in der Lage verschiedenen Gegenstände in das vereinbarte Ziel zu werfen.		Es benötigt mehrere Versuche mit dem gleichen Gegenstand.	
			Verwendet beide Hände gleichzeitig.	
			Verliert beim Werfen die Balance.	
			Verkrampft sich beim Werfen.	
			<i>mb</i>	
Rückenzeichnen → Körperwahrnehmung	Das Kind erkennt/erspürt, was auf seinem Rücken gezeichnet wird.		Das Kind schließt die Augen, um besser spüren zu können.	
			Das Gezeichnete muss öfters wiederholt werden.	
			Das Kind formuliert die Antwort als Frage.	
			<i>mb</i>	
Tangramspiel → Raumwahrnehmung	Als Resultat ist ein Pferd entstanden		Es wurde eine Vorlage benötigt.	
			Alle Steine wurden verwendet.	
			Das Kind war konzentriert.	
			<i>mb</i>	

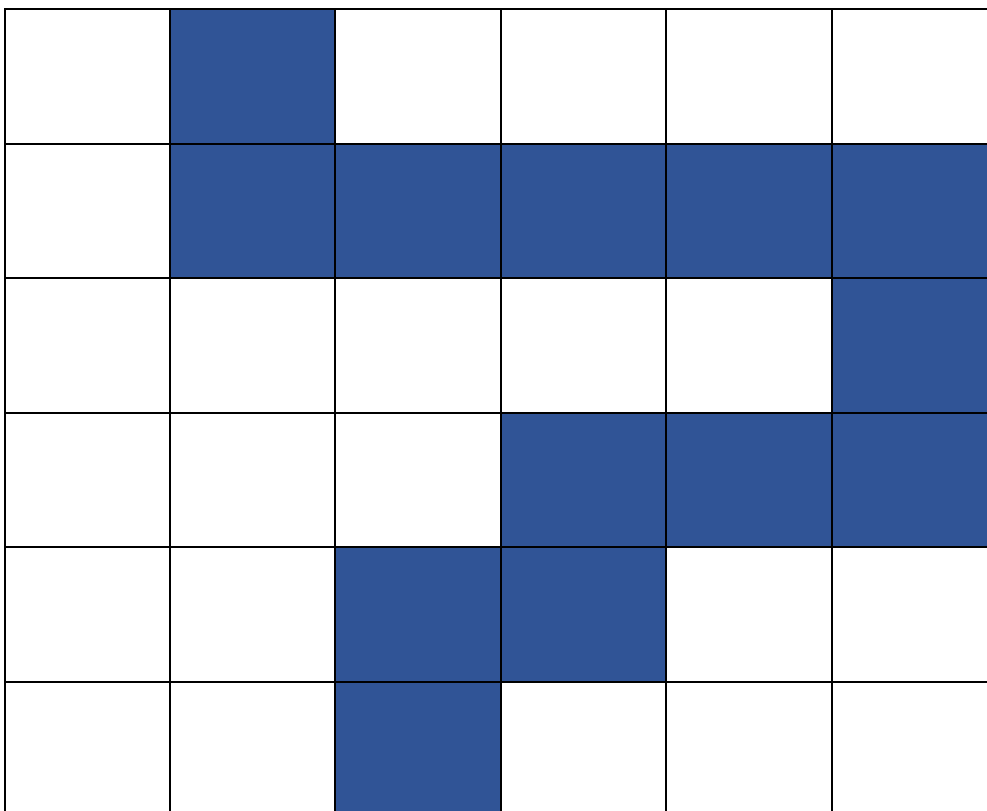
A2.Screening-Bogen Abschlusseinheit

Screening-Bogen Abschlusseinheit				
Name des Kindes: _____				
Alter: _____		Datum: _____		
Aufgabe	Beobachtung	✓	Zusätzliche Beobachtung	✓
Fellfarbe → Raumwahrnehmung	Das Kind ist in der Lage, so schnell wie möglich in den richtigen Bereich zu laufen.		Es orientiert sich an den anderen.	
			Benötigt Zeit, um sich umzusehen.	
			Benötigt Hilfestellungen.	
			<i>mb</i>	
Klangwiese → Auditive Wahrnehmung	Das Kind hat eine Geräuschabfolge mit einem Rhythmus dirigieren können.		Überlegt lange, welches Geräusch als nächstes kommen soll.	
			Nimmt gleiche Geräusche öfters hintereinander.	
			<i>mb</i>	
Apfeldieb → Kinästhetische Wahrnehmung	Das Kind ist in der Lage verschieden schwere und große Äpfel in die Futter-schüssel zu werfen		Es benötigt mehrere Versuche mit dem gleichen Apfel.	
			Verwendet beide Hände gleichzeitig.	
			Verliert beim Werfen die Balance.	
			Verkrampft sich beim Werfen.	
			<i>mb</i>	
Makroaufnahme → Visuelle Wahrnehmung	Es ist dem Kind möglich anhand einer Detailaufnahme zu erkennen, zu welchem Bild dieser Ausschnitt gehört.		Das Kind ist konzentriert.	
			Der Lösungsweg wird verbalisiert.	
			Die Aufnahme wird mit den verschiedenen Bildern abgeglichen.	
			Das Kind holt sich Rat bei den anderen Kindern.	
			<i>mb</i>	
Wetterbericht → Körperwahrnehmung	Das Kind kann das Gezeichnete spüren und ist in der Lage das Gehörte in Bilder umzuwandeln		Das Kind zeichnet das gleiche nach wie es selbst spürt.	
			Das Kind weiß nicht, mit wieviel Kraft es Zeichen soll.	

A3.Labyrinth

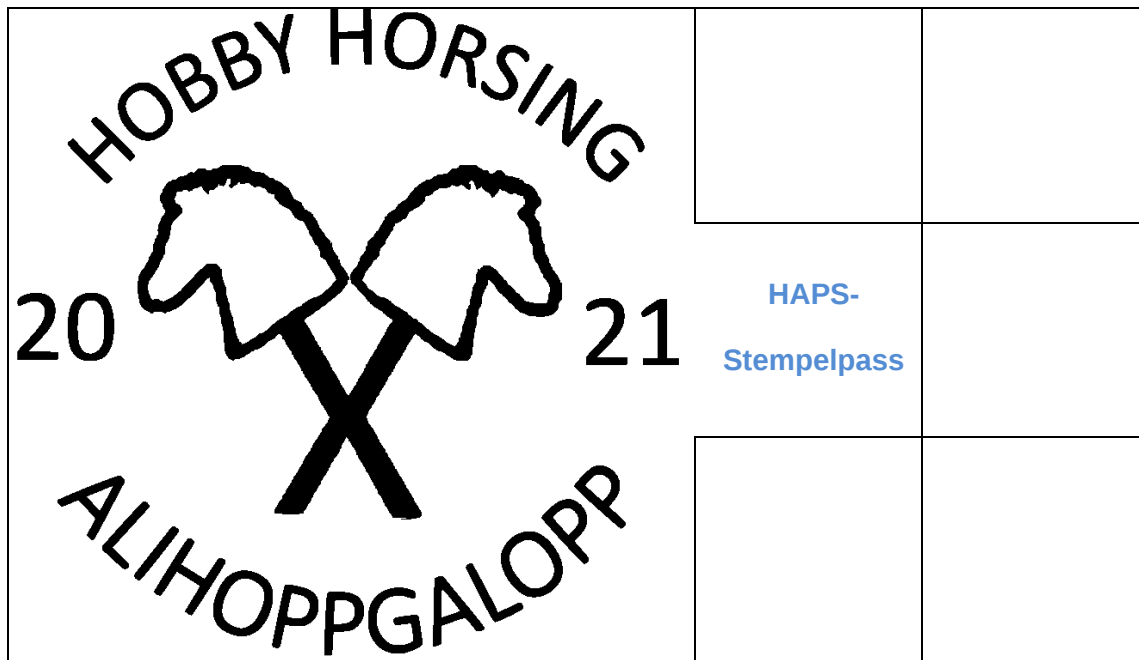


Variante 1



Variante 2

A4.Hobby Horse Pass



A5.Wetterbericht

Heute ist es sehr nebliger. Die Häuser und Bäume sind fast nicht zu erkennen, so neblig ist es. Am Vormittag setzt der Wind ein und verbläst den Nebel. Die Sonne kommt zum Vorschein und strahlt am Himmel. Gegen Mittag ziehen Wolken am Himmel auf und bringen einen Regenschauer mit. Es entsteht ein wunderschöner Regenbogen und leuchtet in seinen Farben. Doch die Wolken werden immer dicker und dicker. Der Himmel erstrahlt nicht mehr im sonnigen Gelb und in bunten Regenbogenfarben. Mit den schwarzen dicken Regenwolken zieht ein Sturm und starker Regen auf. An allen Ecken blitzt und donnert es. Jedes Gewitter hat einmal ein Ende, dieses auch. Es ist schon mitten in der Nacht. Die Nacht ist klar, kein Nebel weit und breit nur die Sterne und der Mond sind am Himmel zu erkennen.

A6.Zertifikat

Das Zertifikat wird mit dem Namen des Kindes personalisiert und anschließend von dem*der Psychomotoriker*in unterschrieben.

Du hast es geschafft!

hat am

20 21

erfolgreich das

HAPS- Konzept

abgeschlossen!

Herzliche Gratulation

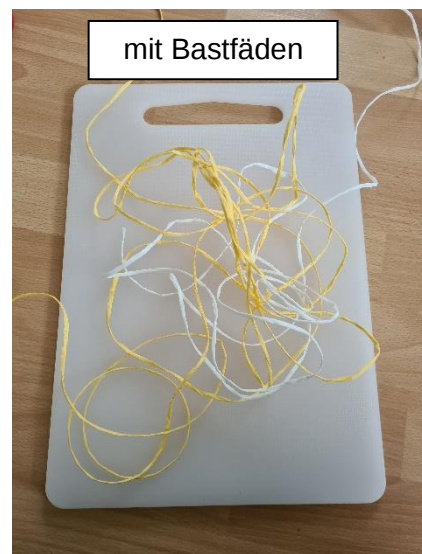
A7. Anleitung Sensorik Bretter

Material:

- Schneidebrett oder Ähnliches
- Heißklebepistole
- Verschiedene Materialien, nach Belieben

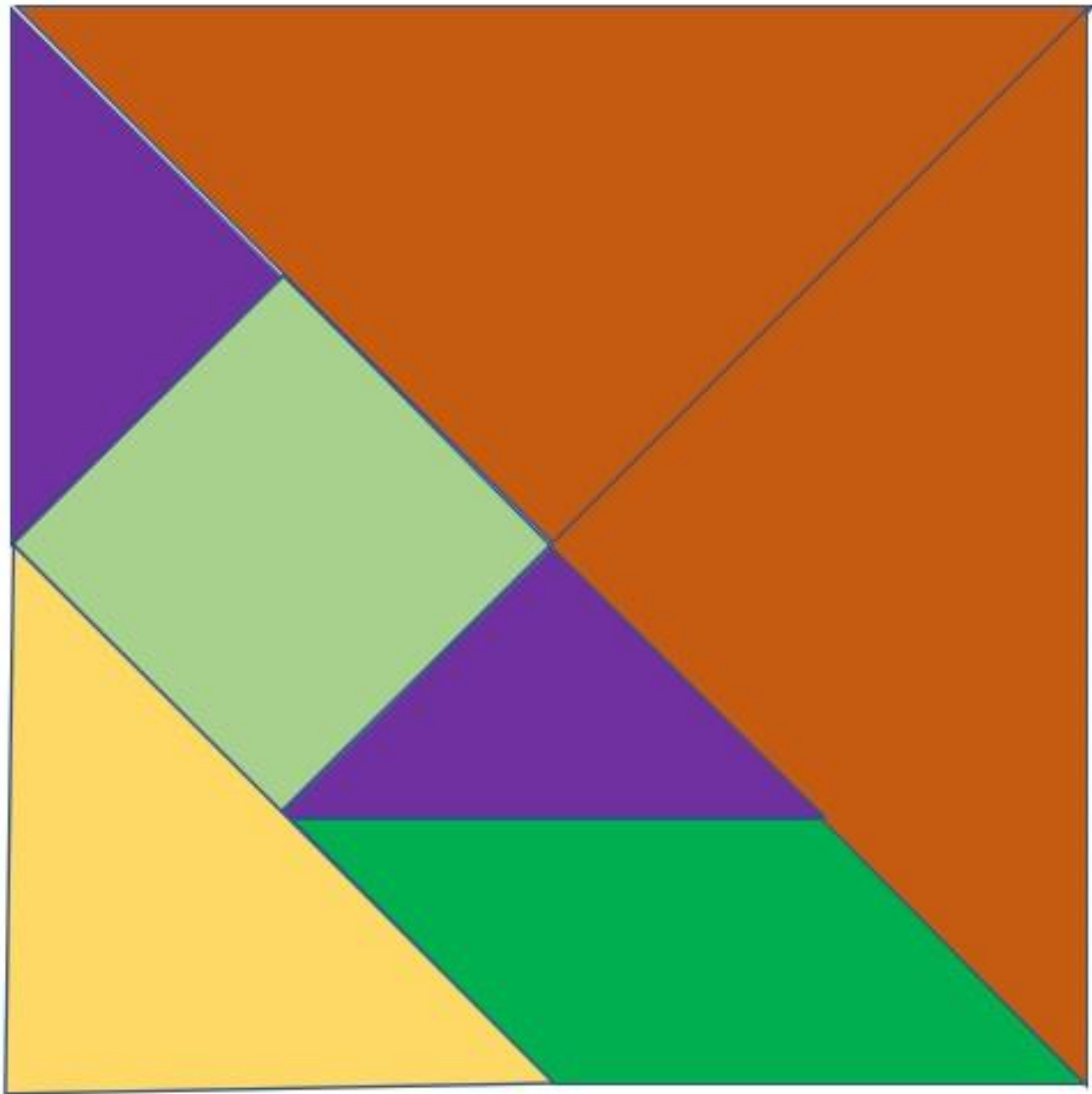
Anleitung:

Die verschiedenen Materialien werden mit der Heißklebepistole jeweils auf einem Schneidebrett montiert. Es können alle Materialeien verwendet werden welche keine Verletzungen herbeiführen können.



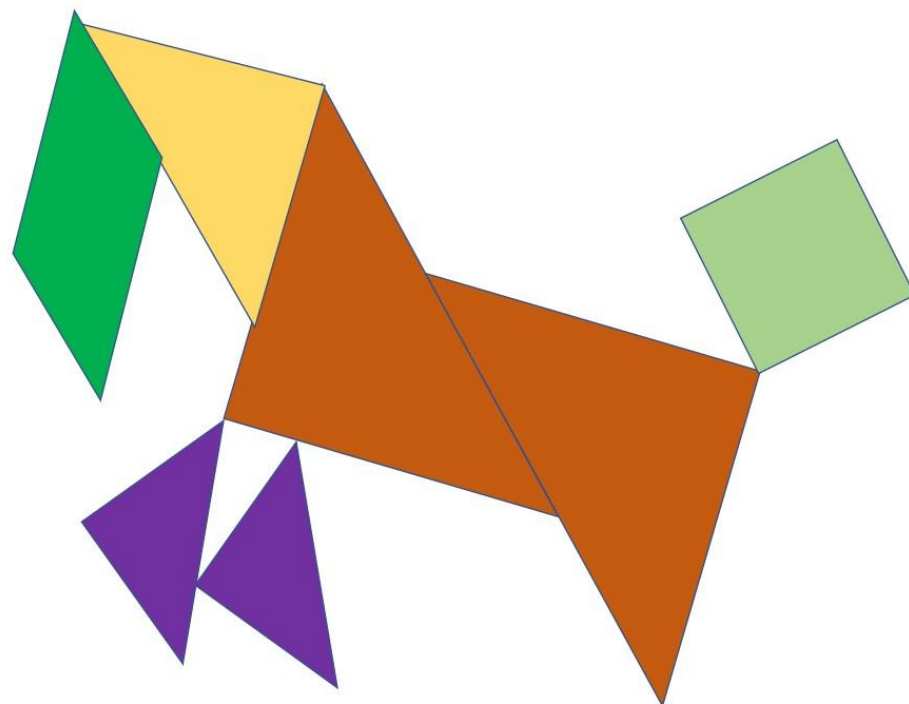
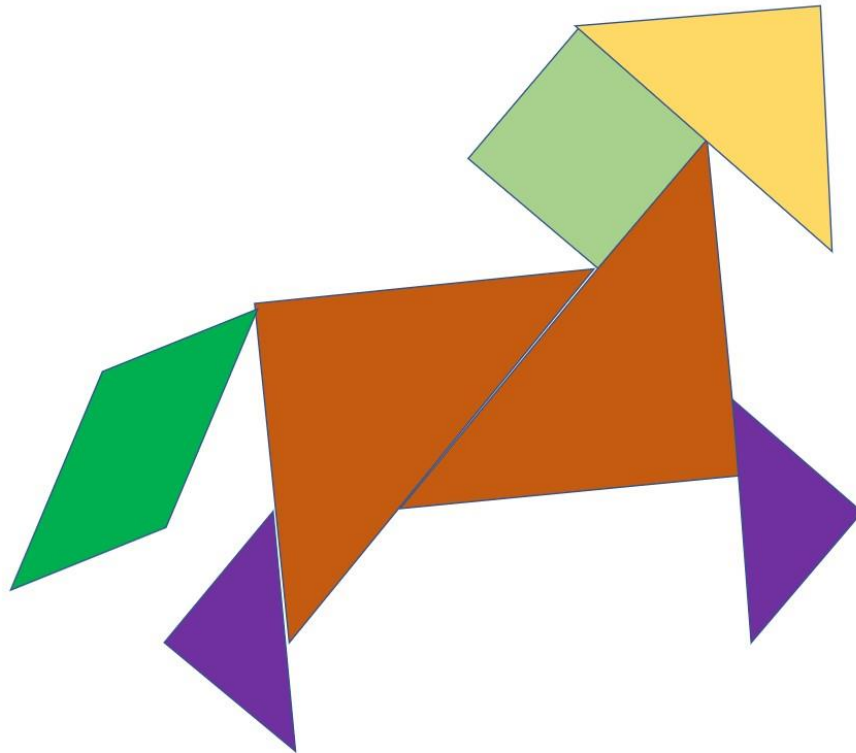
A8.Tangram

Vorlage zum Ausschneiden und Laminieren

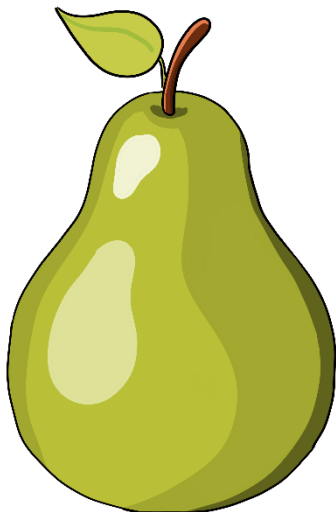
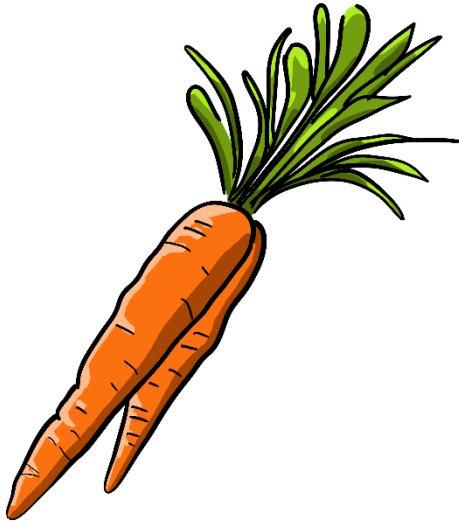


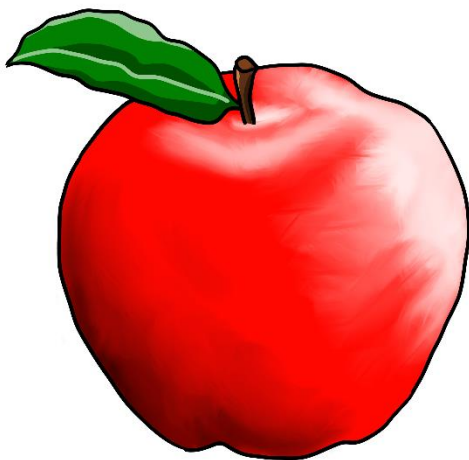
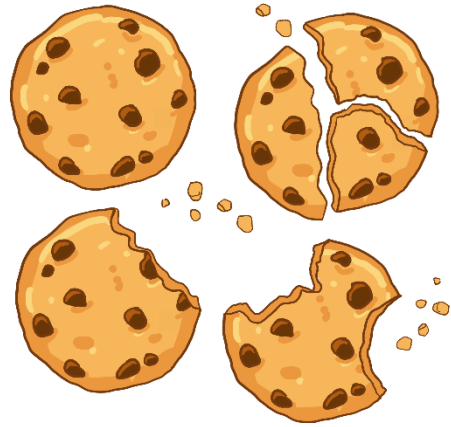
Vorlage Tangram-Pferd

Wird die Vorlage den Kindern zur Verfügung gestellt sollte darauf geachtet werden, dass die Größe der Vorlage der Größe der Tangramteile entspricht.



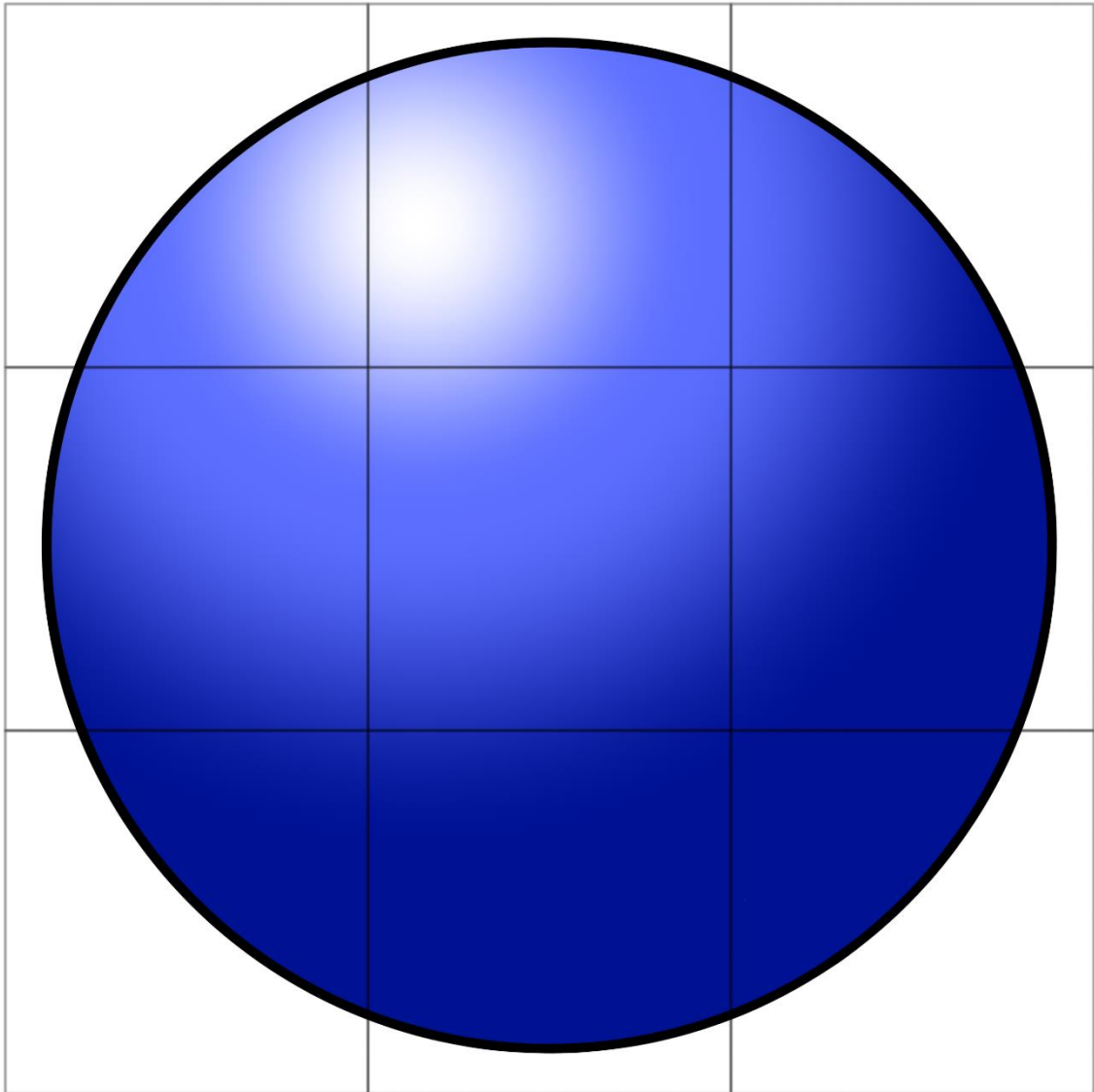
A9. Futter/ Süßigkeiten

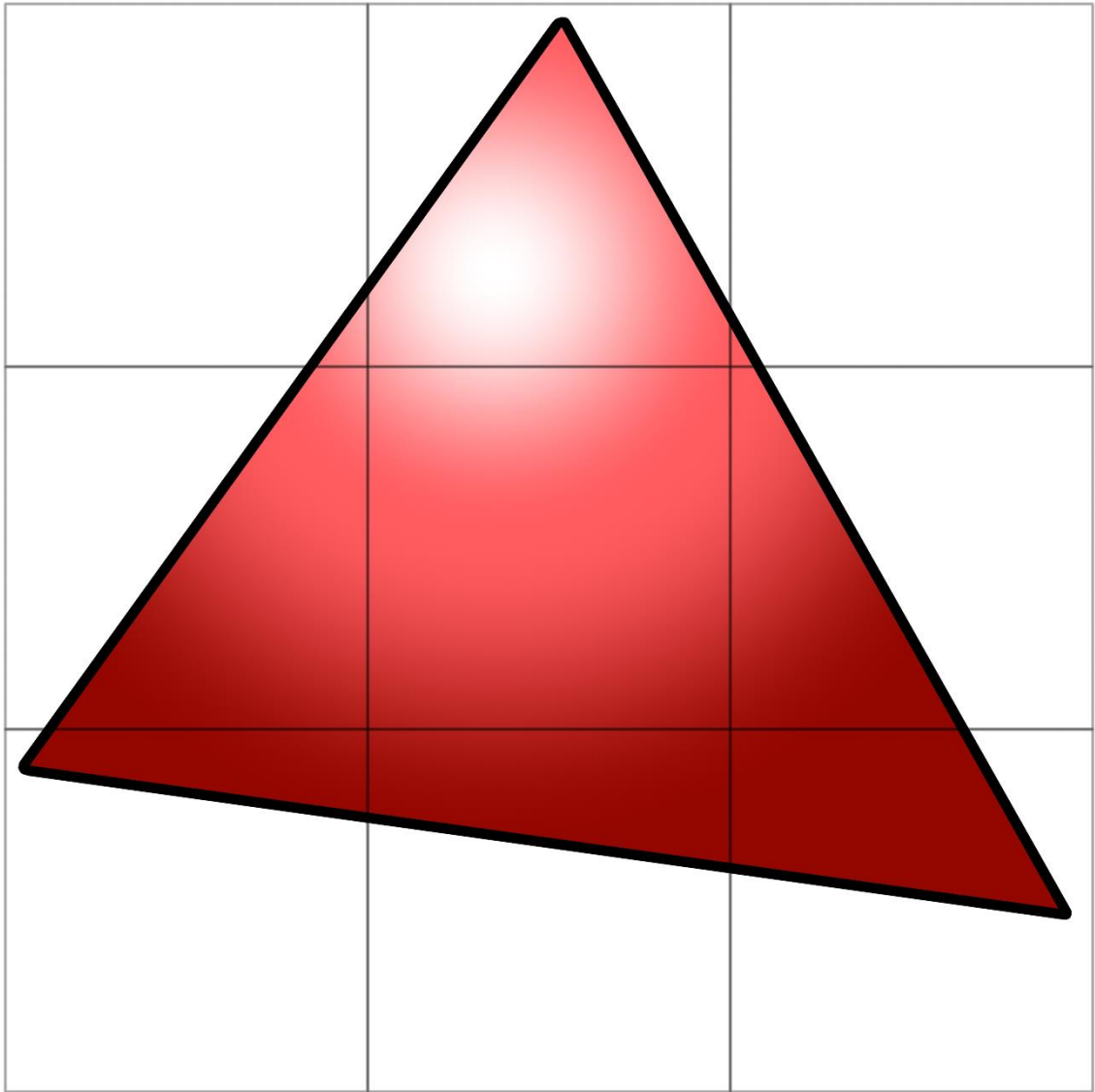


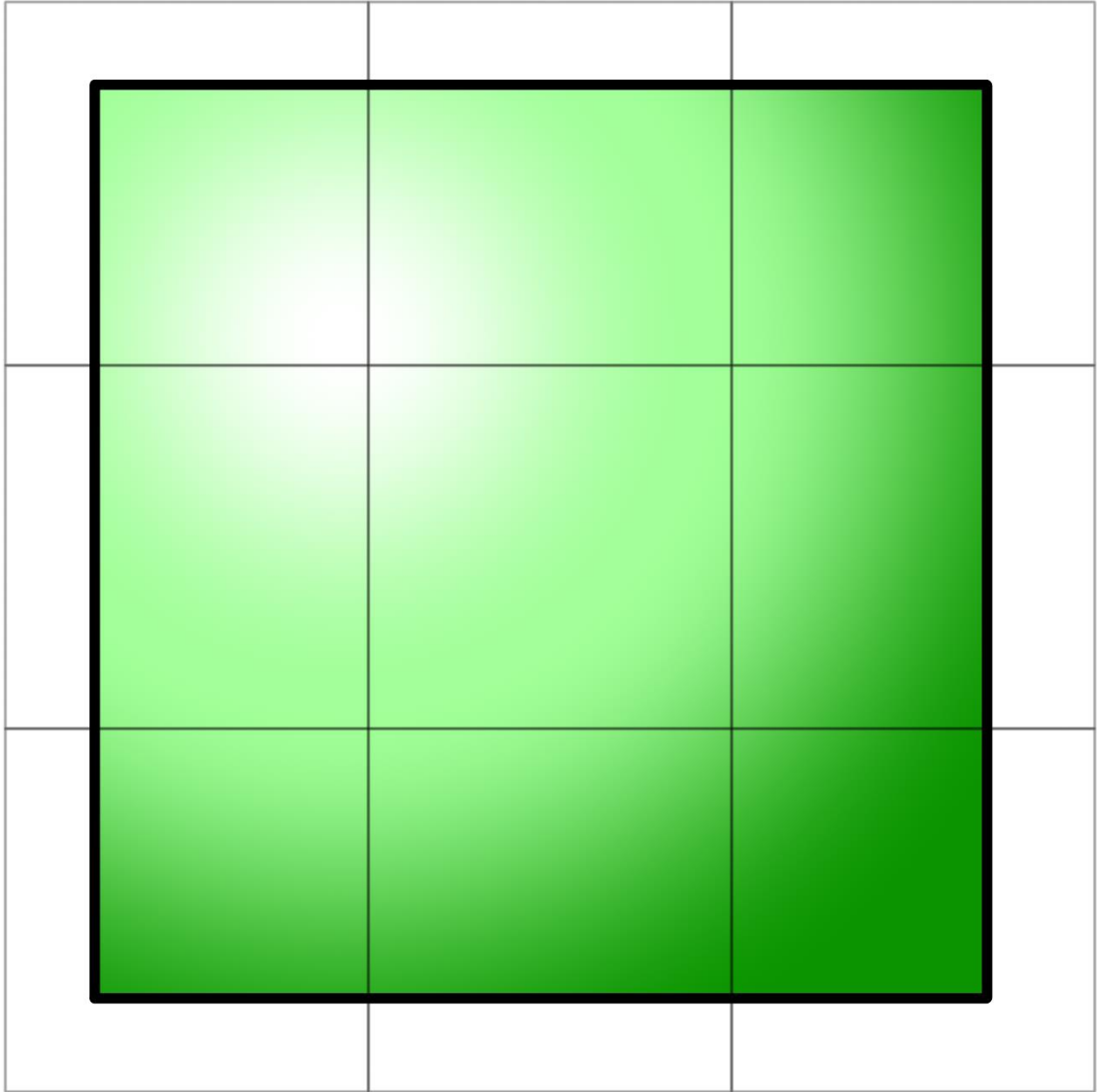


A10. Kärtchen Puzzle

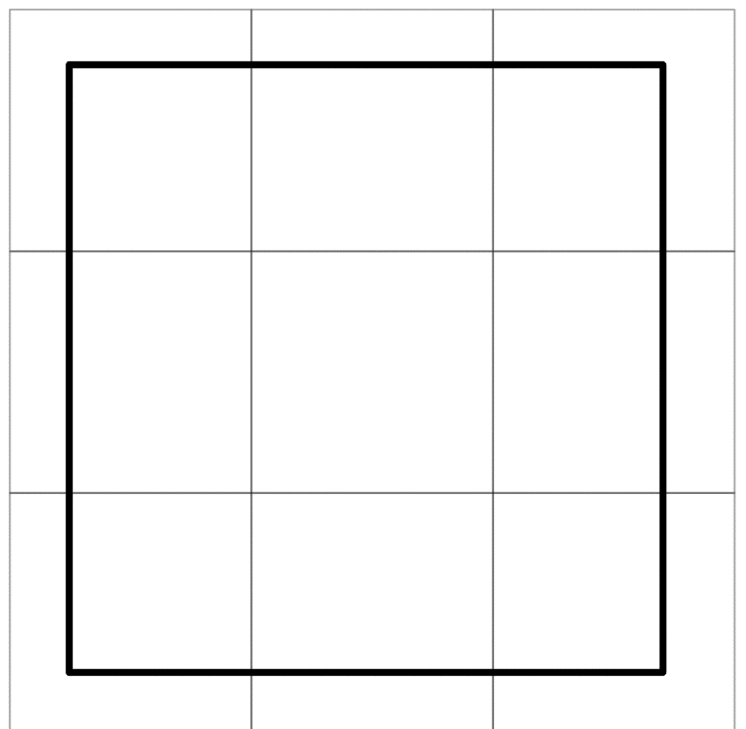
Die Vorlage muss entlang der Linien zerschnitten werden

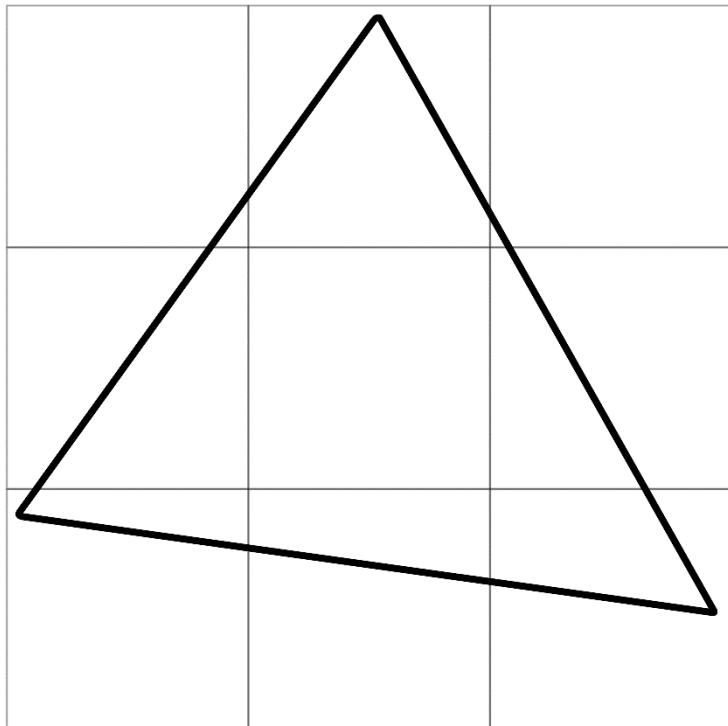
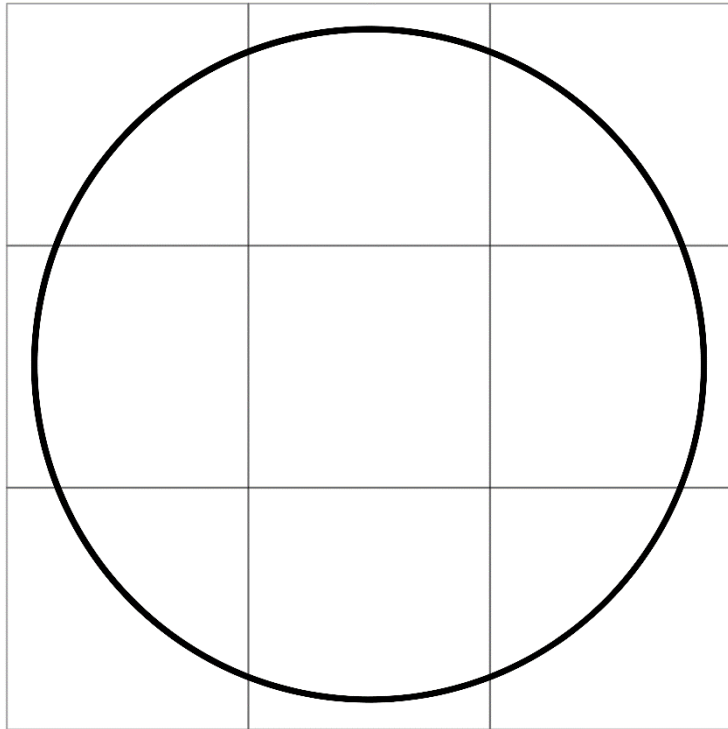




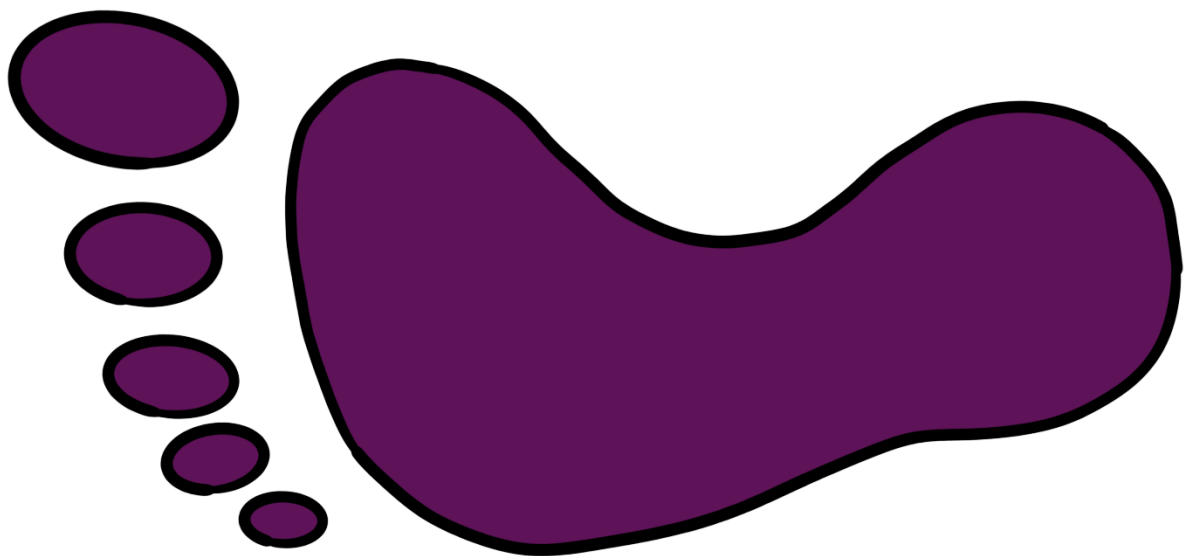
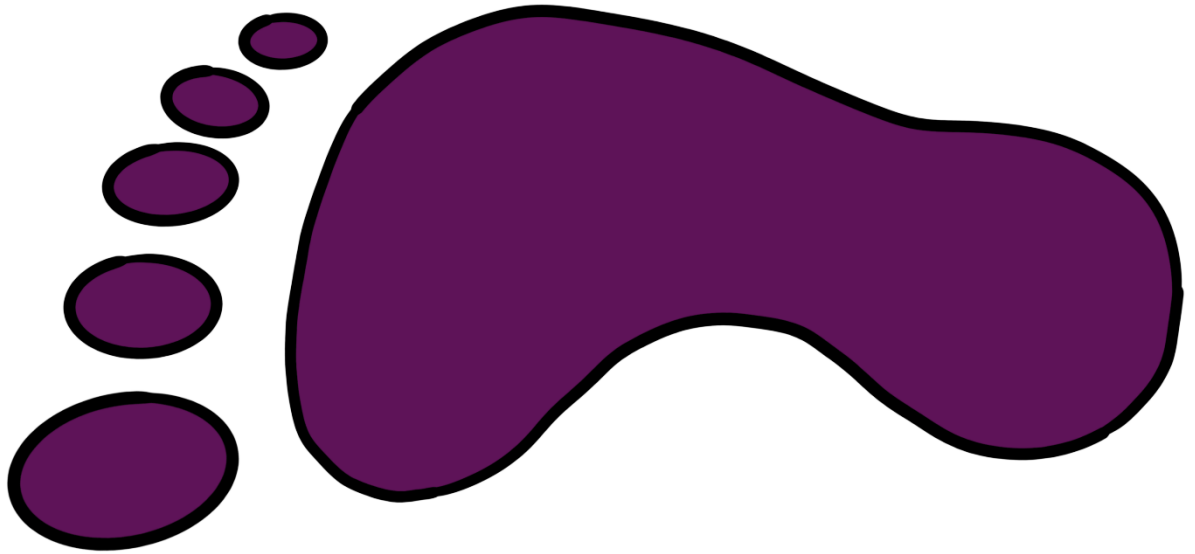


Vorlagen zum Ausmalen





A11. Fußpacours



Auf einem Bein hüpfend im Kreis nach rechtsdrehend



Auf einem Bein hüpfend im Kreis nach linksdrehend

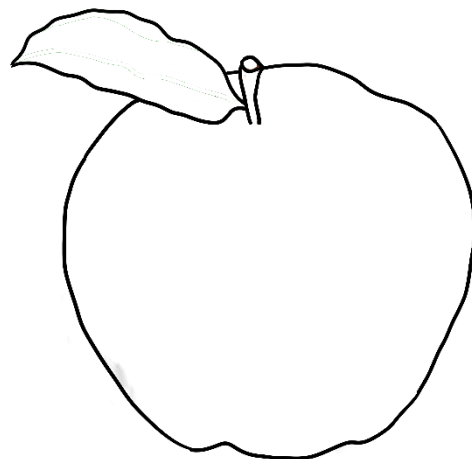
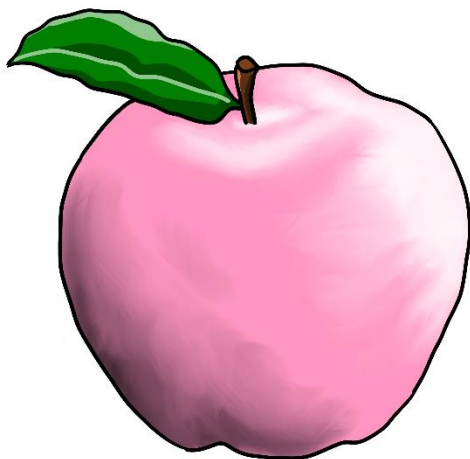
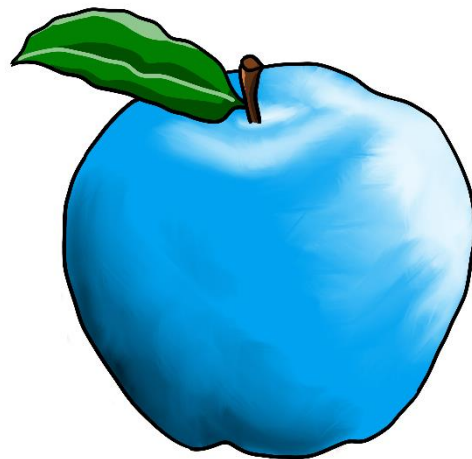
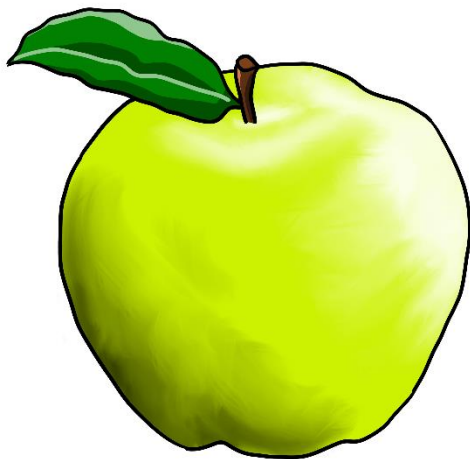
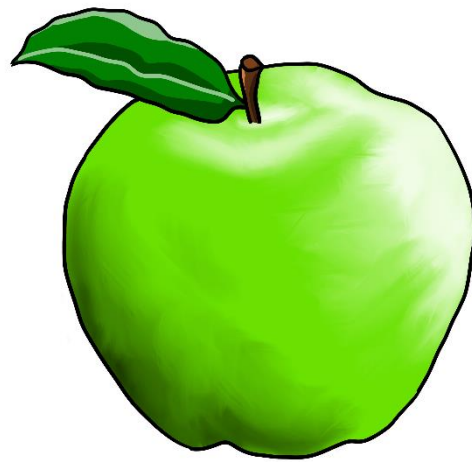
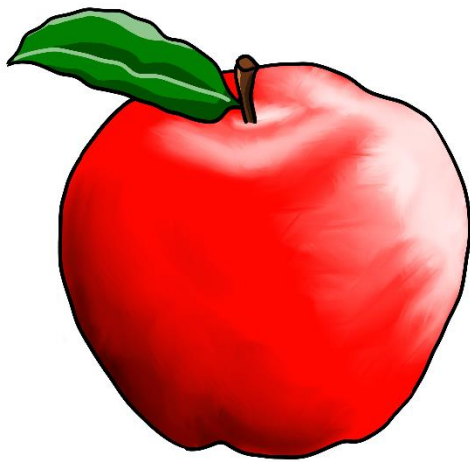


Auf einem Bein hüpfen

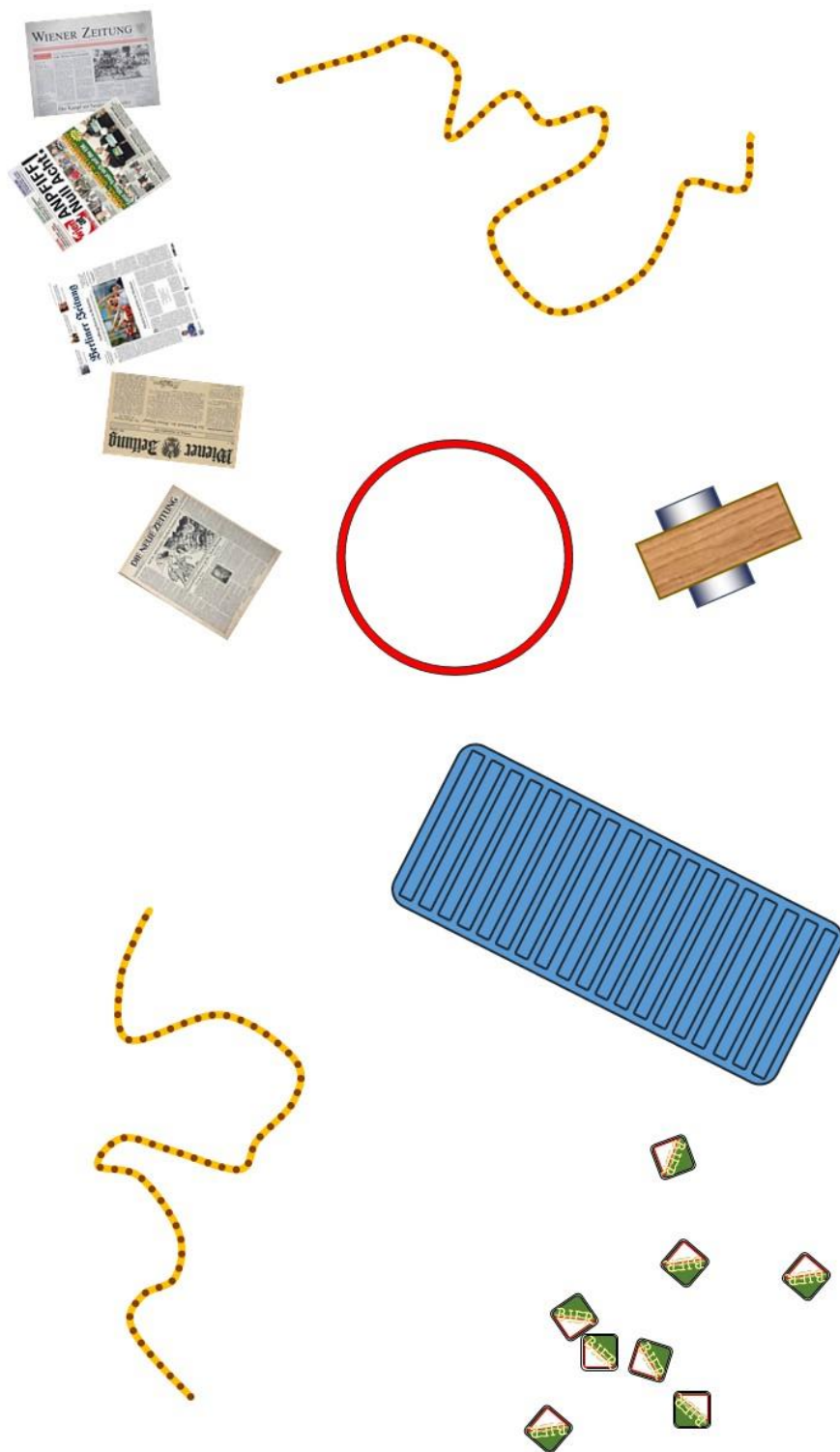




A12. Äpfelordnen

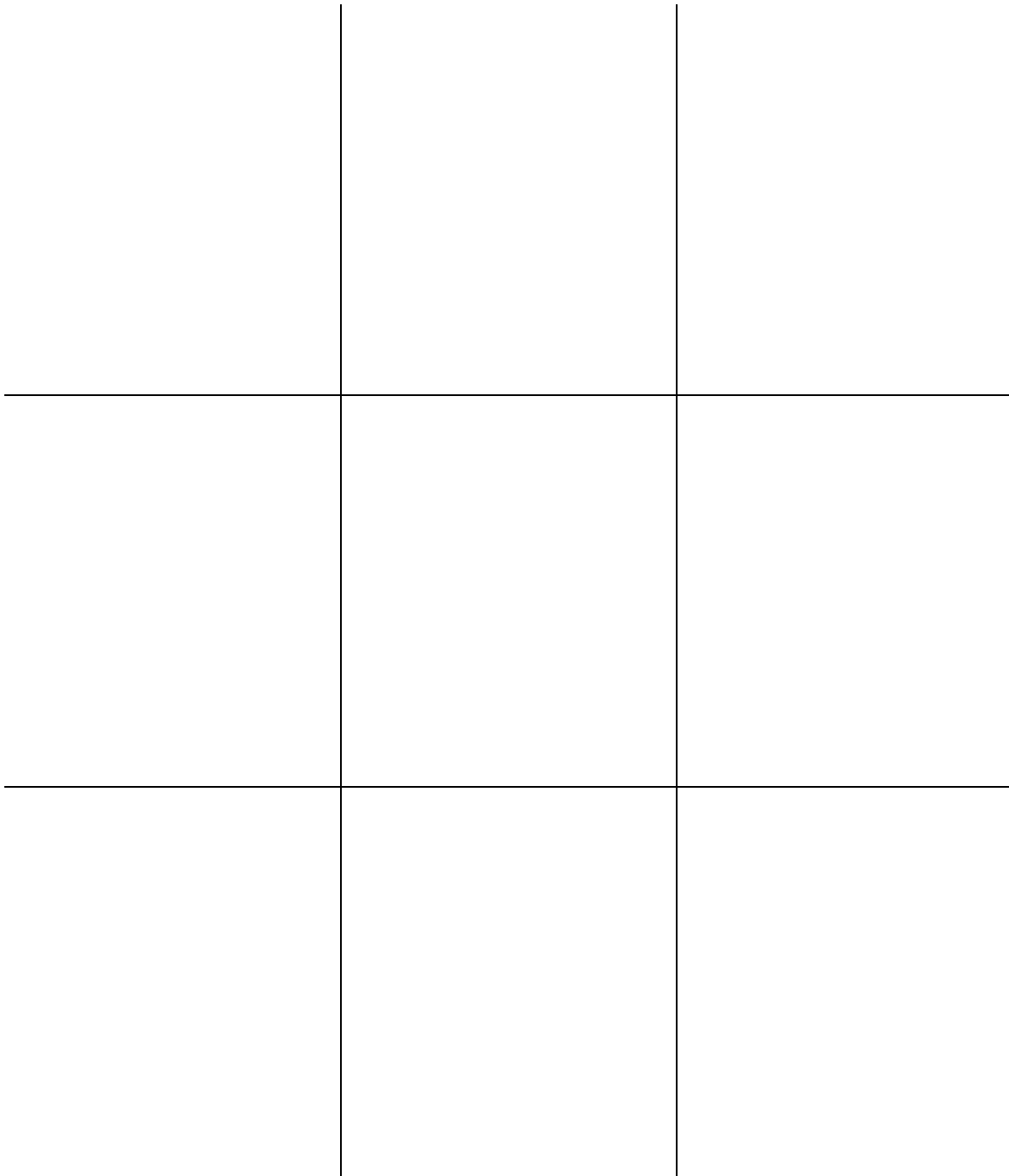


A13. Parcours

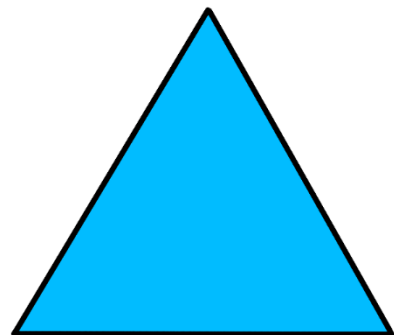
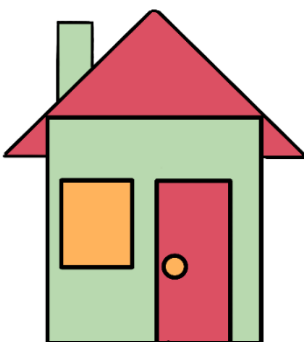
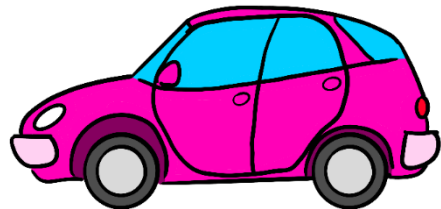
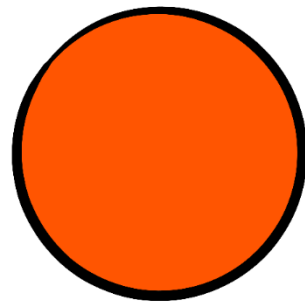
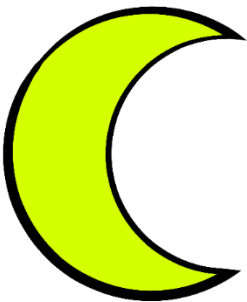


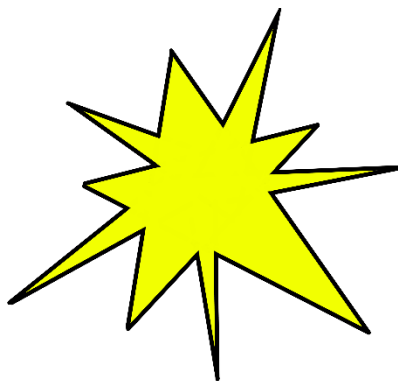
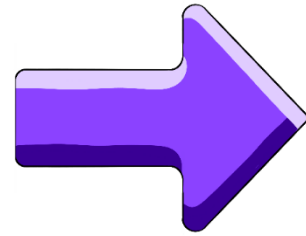
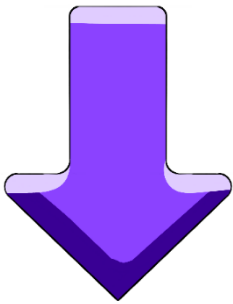
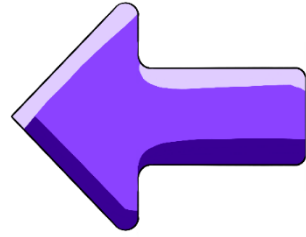
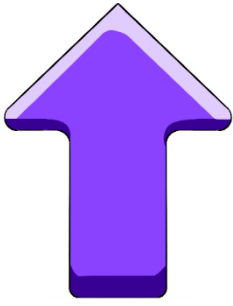
A14. „Drei gewinnt“

Spielfeld

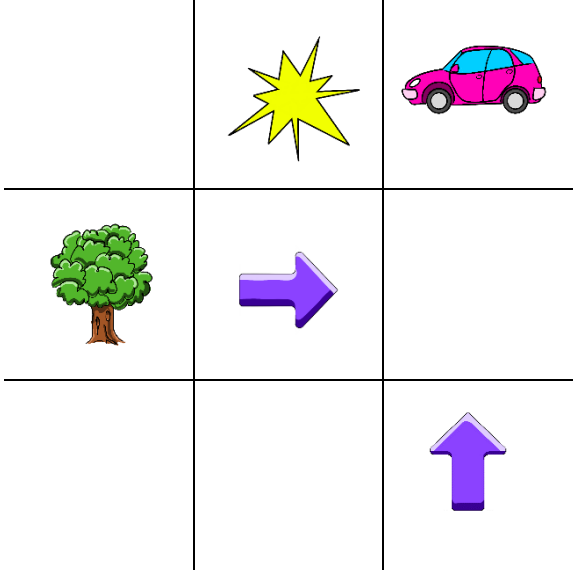
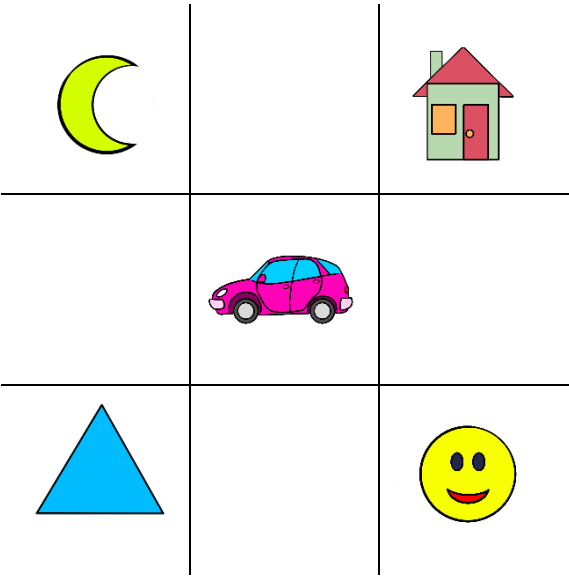
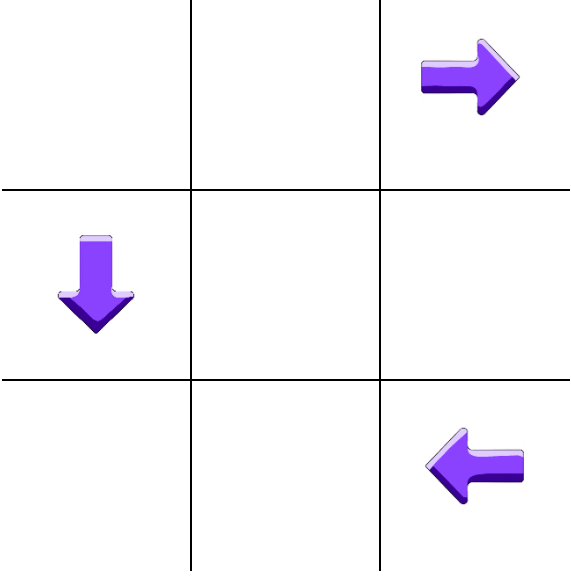
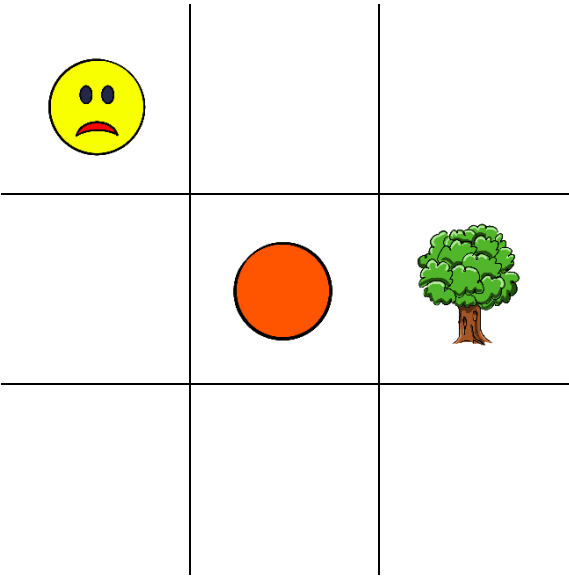


Symbole





Beispielvorlagen



A15. Fellfarbe

Vorlage zum Ausmalen



Rappe



Fuchs



Brauner



Schimmel



Falbe



Schecke



A16. Makroaufnahme

Heu



Makro



Mais



Makro



Müsli



Makro



Pellets



Makro



Abstract

In dieser Master Thesis geht es um die Wahrnehmungsförderung bei Kindern. Dazu wurde ein Konzept entwickelt welches aus acht Fördereinheiten besteht. Jede Fördereinheit hat einen anderen Wahrnehmungsbereich als Schwerpunkt. Da die Wahrnehmung laut Zimmer (2019b) ein ganzheitlicher Prozess ist, werden in den Fördereinheiten nicht nur die Bereiche der Wahrnehmung gefördert, auf denen der Schwerpunkt liegt, sondern auch die anderen Bereiche der Wahrnehmung. Zwei Screeningeinheiten komplementieren das Konzept.

Das Hobby Horse wird als Medium für das psychomotorische Setting verwendet, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich spielerisch mit den geforderten Aufgaben auseinandersetzen zu können.

Im ersten Teil der Arbeit geht es um die theoretischen Grundlagen der Wahrnehmung und warum die Wahrnehmung eine wichtige Rolle spielt. Des Weiteren werden Begriffe, welche für diese Arbeit von Bedeutung sind, definiert und erklärt. Der Praxisteil besteht, wie bereits erwähnt, aus dem Förderkonzept und beinhaltet ein genaues Stundenbild sowie die Erklärung der einzelnen Übungen und Spielen. Diverse Vorlagen, welche für die Durchführung benötigt werden, finden sich in dieser Arbeit wieder.

This masters thesis is about perception. For this purpose, a concept was developed which consists of eight units. Each unit focus a different cognition. Based on the fact, that perception is holistic process according to Zimmer (2019b), not only the focused areas of cognition are promoted in the remedial units, also the other domains of senses. Two review sessions complete the concept. The hobby horse is used as a medium for the psychomotor function to give the children the possibility to deal with the required tasks in a effortlessly way.

The first part covers the thesis about theoretical basics of cognition and treats with the important role of cognition. Furthermore, important terms relating for this assignment are defined and explained. As already mentioned, the practical part consists of the mission statement and includes a exact lessons plan as well as an explanation of the individual practice and games. Various templates which are required for the execution can be found in this thesis.