



Fettig • Jungmann • Koch

Überall steckt Kreativität drin

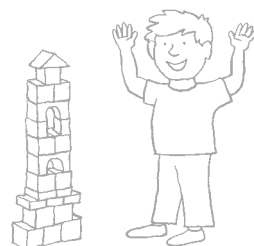
Alltagsintegrierte Kreativitätsförderung
für 3- bis 6-jährige Kinder

Peggy Fettig • Tanja Jungmann • Katja Koch

Überall steckt Kreativität drin

Alltagsintegrierte Kreativitätsförderung
für 3- bis 6-jährige Kinder

Mit 23 Abbildungen und 1 Tabelle



Ernst Reinhardt Verlag München

Peggy Fettig, Rostock, ist Sonderpädagogin und Kunstlehrerin. Sie arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Sonderpädagogische Entwicklungsförderung und Rehabilitation an der Universität Rostock.

Prof.in Dr. phil. *Tanja Jungmann* ist promovierte Psychologin. Sie lehrt und forscht an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg zum Thema „Sprache und Kommunikation und ihre sonderpädagogische Förderung unter besonderer Berücksichtigung inklusiver Bildungsprozesse“.

Prof.in Dr. phil. *Katja Koch* lehrt und forscht zum Thema „Frühe Sonderpädagogische Entwicklungsförderung“ am Institut für Sonderpädagogische Entwicklungsförderung und Rehabilitation an der Universität Rostock.

Im Ernst Reinhardt Verlag ebenfalls erschienen:

Gartmann, J., Jungmann, T.: Überall steckt Bewegung drin

(1. Aufl. 2021; ISBN 978-3-497-03020-0)

Jungmann, T., Koch, K., Schulz, A.: Überall stecken Gefühle drin

(3. Aufl. 2021; ISBN 978-3-497-03052-1)

Koch, K., Schulz, A., Jungmann, T.: Überall steckt Mathe drin

(2. Aufl. 2020; ISBN 978-3-497-02951-8)

Jungmann, T., Morawiak, U., Meindl, M.: Überall steckt Sprache drin

(2. Aufl. 2018; ISBN 978-3-497-02756-9)

Hinweis: Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-497-03177-1 (Print)

ISBN 978-3-497-61758-6 (PDF-E-Book)

ISBN 978-3-497-61759-3 (EPUB)

© 2023 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Der Verlag Ernst Reinhardt GmbH & Co KG behält sich eine Nutzung seiner Inhalte für Text- und Data-Mining i.S.v. § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Printed in EU

Cover unter Verwendung eines Fotos von [iStock.com/marigo20](https://www.iStock.com/marigo20) (Agenturfoto. Mit Models gestellt)
Satz: Katharina Ehle

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

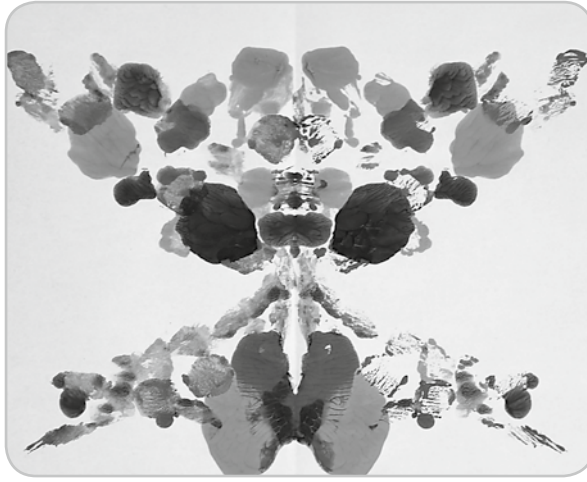
Net: www.reinhardt-verlag.de E-Mail: info@reinhardt-verlag.de

Inhalt

Vorwort	9
1. Kreative Kompetenzen	11
1.1 Meilensteine der Kreativitätsentwicklung	15
1.2 Kreative Prozesse beobachten und dokumentieren	19
1.3 Beziehungen zu anderen Entwicklungsbereichen	23
2. Alltagsintegrierte Kreativitätsförderung	28
2.1 Was ist alltagsintegrierte Kreativitätsförderung?	28
2.2 Gemeinsam kreativ werden – Die Rolle der pädagogischen Fachkraft.	30
2.3 Räume für Kreativität schaffen	36
3. Ein kreativer Tag in der Kita	40
3.1 Übergreifende Förderaspekte	40
3.2 Spezifische Alltagssituationen	50
Begrüßung.	50
Den Morgenkreis kreativ gestalten	53
Freispiel	55
Gemeinsame Mahlzeiten kreativ gestalten.	59
Bilderbuchsituationen kreativ gestalten	61
Kreatives Gestalten – Malen, Zeichnen, Drucken und Basteln . . .	65
Kreatives Musizieren	71

4. Kreative Impulse	76
4.1 Gestaltungskompetenz	77
Impuls 1: Ein Haus für meine Schnecke	77
Impuls 2: Es regnet Farbe (Drip Painting)	78
Impuls 3: Wettetanz der Farben	78
Impuls 4: Ein roter Teppich für uns	79
Impuls 5: 1, 2, 3, würfel dir dein Tier herbei!	80
Impuls 6: Eine Häuserreihe an der Leine.	80
Impuls 7: Unsere Kita und wir (Collage)	81
Impuls 8: Aus einem großen Schnipsel-Berg, da lugt ein klitzekleiner Zwerg	82
Impuls 9: Märchenhafte Tafel	83
Impuls 10: Das verzauberte Spielzeug (Assemblage)	84
Impuls 11: Bäume wie Träume	85
Impuls 12: Wundervögel	86
Impuls 13: Viele Häuser werden unser Dorf/unsere Stadt	87
4.2 Problemlösungskompetenz	87
Impuls 14: Die kreative Kiste	87
Impuls 15: Lauter Schilder – immer wilder	88
Impuls 16: Wir zaubern einen Regenbogen	89
Impuls 17: Kleine Höhlenforscher	89
Impuls 18: Treppauf, treppab.	90
Impuls 19: Buntes Wasserxylophon	90
Impuls 20: Verkleiden zum Jahreszeitenbild.	91
Impuls 21: Schattenspiele.	92
4.3 Sachkompetenz	92
Impuls 22: Farbengeburtstag	92
Impuls 23: Plitsch-Platsch-Bilder	93
Impuls 24: Farbspuren aus der Natur	94
Impuls 25: Blaue Stunde	94
Impuls 26: Mein kleines Stück vom Himmel.	95
Impuls 27: Farben-Kartenspiel	96
Impuls 28: Alle meine Fingerlein.	97
Impuls 29: Strukturen-Forscher unterwegs	98
Impuls 30: Im Schnipsel-Paradies	99
Impuls 31: Auf Spurensuche – wir erstellen ein Relief mit Naturmaterialien	100

Impuls 32: Wie ein Fisch im Wasser	101
Impuls 33: Relief-Schiff.	102
Impuls 34: Instrumentenschnappi	103
Impuls 35: Klappergeplapper – wir bauen Kastagnetten	104
Impuls 36: Schallalla – ein Schallexperiment.	105
4.4 Kreatives Selbstkonzept.	105
Impuls 37: So bunt ist unsere Welt.	105
Impuls 38: Ichmachdichschlaubaum – eine Monotypie	106
Impuls 39: Mein Weg	107
Impuls 40: Punkt, Punkt, Komma, Strich	107
Impuls 41: Meine Familie und ich	108
Impuls 42: Na hör mal!	109
Impuls 43: Laune raten	109
Impuls 44: Klapperschlange	110
Impuls 45: Ich packe meinen Instrumentenkoffer und nehme mit	111
4.5 Kreatives Handeln und Verhalten	111
Impuls 46: Orchesterprobe – Geige, Flöte, Xylophon	111
Impuls 47: Mutabor!	112
Impuls 48: Wer bin ich?	112
Impuls 49: Gespräche unter Fischen	113
Impuls 50: Endlich Ordnung im Wald – Tidying up Art nach Urs Wehrli	113
Impuls 51: Versteckt – Sichtbarmachen in Bildausschnitten.	114
Impuls 52: Blättertiere drucken	115
Impuls 53: Küchenorchester	116
Impuls 54: Alles, was rollen kann	117
Impuls 55: Amadeusse in Aktion – Gruppenkomposition	118
Literatur	119
Bildnachweis	123
Register	124

**Abb. 11:**

Schmetterling in
Abklatschtechnik

3.2 Spezifische Alltagssituationen

In den folgenden Ausführungen werden einige täglich wiederkehrende Situationen in Kindertageseinrichtungen aufgegriffen, um den Blick für darin liegende Potenziale zur Förderung von Kreativität zu schärfen. Sich wiederholende Routinen und Formate geben einerseits Sicherheit, schaffen andererseits aber auch Raum für Exploration und Lernerfahrungen. Damit eröffnen sich immer wieder Möglichkeiten, geplant oder spontan, im Alltag der Kindertageseinrichtung kreativ zu sein.



Es geht nicht darum, in jeder Situation alle möglichen didaktisch-methodischen Elemente anzuwenden oder in jeder Situation alle kreativen Kompetenzen zu fördern. Vielmehr ist das Ziel, über ein variables Repertoire zu verfügen, um Alltagssituationen abwechslungsreich zur Förderung kreativer Kompetenzen zu gestalten.

Begrüßung

Was & Warum?

Die Begrüßung nimmt Einfluss auf den gesamten Tagesablauf des Kindes in der Einrichtung: Mit ihr vollzieht das Kind einen täglich wiederkehrenden Übergang aus seinem familiären Umfeld in eine andere Welt. Für das Kind stellen sich bereits vor dem Betreten der Kindertagesstätte viele Fragen:

- Wer begrüßt mich heute?
- Wo und wie werde ich in Empfang genommen?
- Welche Kinder sind heute da?

Die Antworten auf diese Fragen können mitentscheiden, ob das Kind an diesem Tag kreativ werden kann.

Draußen ist es noch dunkel. Sina (4;0 Jahre) kommt mit ihrer Mutter in die Kindertageseinrichtung. Auf dem Flur sind zum ersten Mal die Fotos der letzten Wanderung ausgestellt. Sina entdeckt sich: „Schau mal, Mama! Da bin ich mit Ole. Ob wir nachher auch wieder nach draußen gehen?“ Die pädagogische Fachkraft greift Sinas Vorschlag auf: Im Morgenkreis werden die Ideen der Kinder gesammelt, wohin die nächste Wanderung gehen könnte.

Beispiel



Die Begrüßung bietet demnach erste Möglichkeiten für kreative Impulse und kreatives Tun.

In der Begrüßungssituation hat die pädagogische Fachkraft eine erste Gelegenheit zur Beobachtung und Erfassung der Stimmung des Kindes und seiner Leistungsfähigkeit an diesem Tag (Kap. 1.2).

Gelegenheit zur Beobachtung

- Ist das Kind heute körperlich und emotional in der Lage, die vorbereitete kreative Umgebung zu nutzen?
- Welche Unterstützungs- oder Motivationsfaktoren sind notwendig?

Häufig gilt es, spontan eine Lösung für die konkrete Ausgangslage oder Tagesform des Kindes zum Zeitpunkt der Begrüßung zu finden.

Theo (2;7 Jahre) bringt stolz sein neues Auto mit in die Kindertageseinrichtung, um es seiner pädagogischen Fachkraft zu zeigen. Da es nur am Spielzeugtag erlaubt ist, eigenes Spielzeug mitzubringen, darf das Auto den Gruppenraum leider nicht befahren. Theo weigert sich, seiner Mutter das Auto wieder mitzugeben. Die Fachkraft stellt in Theos Fach einen Schuhkarton als Garage. Dort kann sein Auto darauf warten, mit Theo gemeinsam wieder abgeholt zu werden. Theo betritt nun frohgemut den Gruppenraum.

Beispiel



Wenn ein Kind schon in der Begrüßungsphase in der Kindertagesstätte erfährt, dass es willkommen ist und dass es mit seinen individuellen Besonderheiten in Empfang genommen wird, ist es motiviert, sein kreatives Potenzial zu nutzen.



einladende Räume

Die kindgerechte Gestaltung des Einrichtungsgebäudes sowie der einzelnen Räume nimmt schon bei der Begrüßung Einfluss auf das Kind. Materialien, die an den Interessen der Kinder orientiert sind, regen diese an und fordern sie in ihrer Kreativität heraus.

*Beispiel*

Der Vater bringt Albert (3;8 Jahre) und dessen kleine Schwester am Morgen in die Kindertageseinrichtung. Albert möchte sich an diesem Tag ungern ausziehen. Im Garderobenraum nutzt der Vater die ausgestellten Bilder: „Schau mal, Albert, dein Bild mit dem blauen Auto ist wirklich schön geworden.“ Zuversichtlich ergänzt er: „Bestimmt macht ihr heute auch wieder etwas Tolles! Das erzählst du mir dann, ja?“

Mit der Ausstellung der Bilder verdeutlicht die pädagogische Fachkraft ihre Anerkennung der künstlerisch-kreativen Arbeit des Kindes. Für den Vater wird dadurch in der Übergangsphase die Wertschätzung des Autobildes seines Sohnes möglich. Durch diese positive Rückmeldung empfindet Albert Stolz und wird z. B. in seinem kreativen Selbstkonzept unterstützt.



Während der Begrüßung haben die pädagogische Fachkraft und die Begleitpersonen des Kindes die Möglichkeit, wenn oft auch nur sehr kurz, in Kontakt zu treten. Ein kurzer Hinweis durch die Begleitperson an die pädagogische Fachkraft oder eine Antwort auf Fragen zur Tagesform des Kindes können zum wichtigen Impuls werden.

*Beispiel*

Die Trennung von der Großmutter fällt Hendrike (4;1 Jahre) nach dem Urlaub schwer. Sie geht nicht, wie gewohnt, freudig auf die Kinder zu. Hendrike versteckt sich hinter ihrer Oma. Die pädagogische Fachkraft nutzt die Handpuppe Maxi, die Hendrike begrüßt. Das Mädchen wird neugierig und kommt langsam hervor. Die Situation entspannt sich, weil das Kind die Handpuppe selbst führen möchte. Am Tag darauf fragt Hendrike gleich am Morgen, ob Maxi heute auch wieder zur Begrüßung kommt.

**Zum Weiterlesen**

Franz, M. (2020): *Begrüßung und Abschied in der Kita. Für Teams. 33 Fotoimpulse. Nachdenk-Fragen.* Don Bosco Medien, München

4.1 Gestaltungskompetenz

Impuls 1: Ein Haus für meine Schnecke

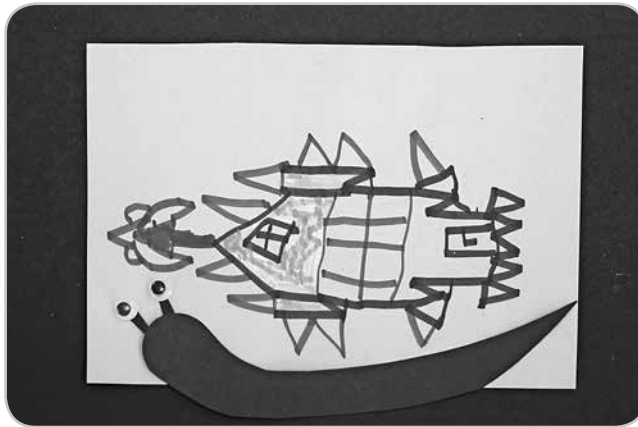


Abb. 14:
Raketen-
schnecke –
Beispiel für ein
Schneckenhaus
(gezeichnet)

Materialien: Pinsel, (Gouache-/Fingermal-)Farben, Bilder mit unterschiedlichen Häusern, Schneckenhäuser

Zeit:

ca. 30 min

Gruppengröße:

max. 15 Kinder

Schwierigkeit:

★ bis ★★★★★

Durchführung: Die pädagogische Fachkraft motiviert die Kinder zur genaueren Betrachtung von Schneckenhäusern (Größe, Form, Muster). Ausgehend davon gestalten die Kinder ein Haus, in dem ihre Schnecke gern wohnen würde. Dazu malen die Kinder an ihrem Arbeitsplatz zunächst den Schneckenkörper mit Pinsel und pastosen Farben (z. B. Fingermalfarben / Gouachefarben). In einem zweiten Arbeitsschritt wird das individuelle Haus auf den Schneckenkörper gemalt (Abb. 14).

Leicht: Schnecke und Haus werden mit Fingermalfarben gestaltet.

Mittel: Die beschriebene Variante ist als mittelschwer einzustufen.

Schwer: Das Schneckenhaus wird aus unterschiedlichen Materialien als Collage gestaltet.

★
★★
★★★

kreativer Umgang mit Material, künstlerisch-ästhetische Ausdrucksfähigkeit, Umsetzen neuer Ideen

Förderziele