



## Vorwort

Wussten Sie schon, dass es möglich ist, einen 6,50 m hohen Turm aus 60000 Bierdeckeln und einen ca. 60qm großen Bungalow inklusive Einrichtung aus ca. 260000 Bierdeckeln zu bauen? Was treibt einen Erwachsenen wie Sven Goebel an 552 Stunden Bierdeckel zu stapeln, die dann in wenigen Minuten wieder einstürzen? Was fasziniert uns so sehr an den *Rube-Goldberg-Maschinen*, die immer wieder in tollen Variationen entstehen. Diese sehr aufwendig gebauten Nonsense-Maschinen machen viele Umwege zu einem Ziel und haben keinen praktischen Nutzen. Das Spiel mit den Möglichkeiten treibt ganze Gruppen an über Monate an einer Konstruktion zu tüfteln, wie es z. B. im Musikvideo der Gruppe OK Go zu sehen ist (vgl.:<http://www.wimp.com/gomachine/>).

Warum spielen Schüler und Erwachsene weltweit in großen Hallen mit riesigen Steinmengen Domino?

Die Motive für solche Aktivitäten dürften z. B. die Lust am Spielen, die Faszination vom Material und Effekt, das Überschreiten von Grenzen oder die Sucht nach Rekorden sein.

Für unsere pädagogische und therapeutische Praxis mit Kindern im Kindergarten, der Schule oder der Therapie dienen diese Beispiele nur begrenzt als Vorbilder. Die Freude am Spiel, die vielfältige Erkundung des Materials mit eigenen Händen und die Suche nach neuen, kreativen Lösungen finden wir in unserem Alltag ebenfalls. Die Kinder machen Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und teilen diese mit anderen. Die Enge der Leistungsgesellschaft, die den Vergleich mit Anderen und das Schneller, Höher und Weiter in den Mittelpunkt stellt, haben in



unserer psychomotorischen Praxis jedoch keinen Platz. Die Bewältigung selbst gestellter Aufgaben, die Fähigkeit, trotz Schwierigkeiten bei der Sache zu bleiben, die Kooperation und Kommunikation mit anderen und die Freude an der eigenen Leistung haben dagegen viel Raum.

Kinder sind geborene und begeisterte Lerner. Sie lernen in Bewegung – sie lernen mit Kopf, Herz, Hand und Fuß, sie wollen die Welt be-greifen und er-fassen. Die Bewegung und die Wahrnehmung sind die Grundlagen kindlichen Lernens und damit auch jeglicher Bautätigkeit. Mit dem Rollbrett oder dem Laufrad können sie die Welt „er-fahren“, auf der Bewegungsbaustelle gibt es viel Gelegenheit durch Schluchten und Höhlen zu steigen. Ob „be-greifen“, „er-fahren“, „er-fassen“ oder „durch-steigen“, unsere Sprache macht die Verbindung von motorischem, intuitivem und kognitivem Lernen deutlich. Die Erkenntnis, dass die Bewegung des Kindes und seine innere Bewegtheit zusammengehören, ist eine Grundlage psychomotorischer Pädagogik. Wer begreifen will, muss greifen. Wer etwas erfassen will, muss es anfassen. Vor der Abstraktion kommt das Konkrete.

Die Bewegung und das Spiel sind grundlegende Bildungsbereiche des Kindergartens und der Schule und sollen es auch bleiben. Beim Bauen und Konstruieren können Kinder vielfältige physikalische Erfahrungen machen und ihre Umwelt erforschen. Dies beginnt, wenn sie die ersten Bauklötzte in die Hand nehmen und entwickelt sich zu fantasievollen, komplexen Bautätigkeiten. Wenn man so will, praktizieren sie unbewusst Mathematik und Physik und dieses nicht selten auf höchstem Niveau.



Wenn Kinder und Jugendliche ihre Stadt in der Stadt bauen dürfen, gehen sie hoch engagiert zu Werke und bauen mit Brettern und Steinen ihre Häuser. Egal ob bei einem Projekt in der Bonner Innenstadt, im Prenzlauer Berg in Berlin oder anderswo, die Kinder erleben, wie sie ihren Lebensraum mitgestalten können. Wo dies ermöglicht wird, haben Erwachsene verstanden, dass Kinder nicht nur fertige Spielplätze brauchen, sondern ihre Räume schaffen und verändern wollen.

Das vorliegende Buch ist aus der Praxis für die Praxis entstanden. Es ist eine grundlegende Überarbeitung und Erweiterung des Buches „Türme, Brücken, Murmelbahn. Bauen und Konstruieren im Kindergarten“, das 2005 im Herder-Verlag in Freiburg erschienen ist. Es nimmt einen wichtigen Ausschnitt der pädagogischen Praxis im Kindergarten und der Schule in den Blick. Die Beispiele geben Anregungen zum Bauen und Konstruieren und viel Gelegenheit, Bauklötzte zu staunen. Die Ideen lassen sich in vielen Varianten umsetzen, so dass 2-jährige Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen Spielfreude entwickeln. Die Gestaltungsfreiheit und Entdeckerlust sind ein zentrales Anliegen – so ist z. B. von einem Rohr, durch das eine Murmel läuft bis zur kompliziertesten Murmelbahn alles möglich.

