

Klaus W. Vopel

Zauberladen

Phantasieeisen für kleine Kinder
von 3 bis 6 Jahren

iskopress

ISBN 978-3-89403-187-9
5. Auflage 2011
Copyright © iskopress, Salzhausen

Umschlag und Illustrationen:
Mathias Hütter, Schwäbisch Gmünd
Druck: Aalex Buchproduktion,
Großburgwedel

**Bibliografische Information der
Deutschen Bibliothek**

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



Inhalt

<i>Einleitung</i>	
<i>Kapitel 1: Rätselphantasien</i>	11
Das Bett	14
Das Kissen	15
Papierdrachen	16
Der Ball	17
Das Kuscheltier	18
Figur aus einem Buch	19
Der Wind	20
Die Sonne	21
Der Regen	22
Der Baumstamm	23
Das Gras	24
Das Vogelnest	25
Der Schmetterling	26
Der Frosch	27
Die Maus	28
Der Wal	29
Die Nase	30
Das Herz	31
Das Auge	32
Das Ohr	33
Die Hände	34
Die Füße	35
Der Mund	36
<i>Kapitel 2: Wunschphantasien</i>	37
Unsichtbar	39
Ein unsichtbarer Freund	40
Zaubersack	41
Gute Nacht	42
Ein Überraschungsgeschenk	43
Haus mit fünf Zimmern	44
Zauberladen	45
Wochenendvergnügen	46
Zauberstab	47
Märcheninsel	48
Zauberwasser	49

Traumberuf	50
Fliegen können	51
Ein Sack mit Geld	52
Ein eigenes Tier	53
Liebesbriefe	54
Botschaft	56



Kapitel 3: Abenteuerphantasien	57
Ein neugieriges Kaninchen	59
Die goldene Feder	60
Unbekanntes erleben	62
Radfahren lernen	64
Neue Kinder treffen	66
Kinderparty	68
Jahrmarkt	70
Ski fahren	72
Unterwasserwelt	74



Kapitel 4: Beschützende Phantasien	77
Mein Zaubergarten	80
Mein geheimer Platz	82
Die Quelle	84
Reise im Heißluftballon	86
Bei den Feen	88
Ein Mantel aus Licht	90
Bad im Regenbogen	92
Der Edelstein	94
Zaubersamen	96
Friedenstauben	97



Kapitel 5: Gute-Nacht-Phantasien	99
Umarmung	103
Mein eigener Stern	104
Winternacht	106
Schöne Erinnerungen	108
Ein erster Schritt	110
Zauber-Fernseher	112
Ein neuer Freund	114
Ein neues Geschwisterkind	116
Liebesnetz	119
Stern der Liebe	120

Einleitung

Viele Kinder im Vorschulalter haben heute fast alles: Fernsehen im eigenen Zimmer, Computerspiele oder Spielkonsolen. Trotzdem fehlt vielen etwas Entscheidendes: Sie leiden darunter, dass ihre Eltern oder andere Erwachsene in der Familie zu wenig Zeit für sie haben. Das Wichtigste fehlt: Zuneigung und Aufmerksamkeit. Die Folgen dieser seelischen Mangelsituation erleben die Mitarbeiter in Kindergärten und Kindertageseinrichtungen jeden Tag. Erzieherinnen und Betreuer stehen vor einem schwierigen Problem. Sie müssen den Kindern etwas geben, was diese zu Hause oft nicht bekommen: Verständnis, Zuwendung, persönliche Anregungen, mit anderen Worten – Nestwärme.

Es liegt auf der Hand, dass vernachlässigte Kinder schwierig werden. Die „elektronischen“ Erziehungshilfen, selbst gute Hörspiele oder pädagogisch wertvolle TV-Sendungen, können nicht verhindern, dass sich die Kinder einsam fühlen. Es kommt hinzu, dass viele Kinder zu wenig Möglichkeiten haben, mit Gleichaltrigen zu spielen. Für freies, abenteuerliches Spiel bieten unsere Städte immer weniger Gelegenheit. Vor dreißig Jahren spielten nur 22% der Mädchen und Jungen überwiegend in der Wohnung, heute sind es bereits über die Hälfte.

Kinder, die sich innerlich abgeschoben fühlen, entwickeln unangenehme Verhaltensweisen, um sich einen Ausgleich für ihre seelischen Verletzungen zu schaffen. Sie entwickeln unangemessene Konsumbedürfnisse, sie stopfen Junkfood in sich hinein und entwickeln immer häufiger Essstörungen. Sie reagieren selbst auf milde Disziplinierungsversuche der Erwachsenen ablehnend. Das gestörte Vertrauen zu den Erwachsenen zeigt sich im pseudo-erwachsenen Verhalten der Kinder, die schon als Fünfjährige komplizierte Verabredungen treffen und Mutter und Vater dirigieren, wohin sie sie zu fahren haben. Andere Kinder zeigen ein besonderes Maß an Aggressivität Gleichaltrigen oder Erwachsenen gegenüber.

Viele Eltern sind mit der Erziehung ihrer Kinder offenbar überfordert. Sie sind zu sehr mit sich selbst und mit den Alltagsproblemen beschäftigt. Immer mehr Eltern kämpfen mit ökonomischen Schwierigkeiten und wissen nicht, wie sie ihre Familie überhaupt über die Runden bringen sollen. Bei den anderen ist die Karriere wichtiger als zeitliche Investitionen in die Familie. Das Resultat ist in beiden Fällen das gleiche: Eltern und Kinder verbringen zu wenig Zeit miteinander – Fernsehen ersetzt Gespräche und gemeinsames Spiel.

Die Folgen sind fatal. Weil den Eltern offenbar die Worte fehlen, leidet bereits jedes vierte Vorschulkind an Sprachstörungen. Die Erlebniswelt vieler Jungen und Mädchen schrumpft auf das Format ihres Fernsehbildschirms. Ihre

Eindrücke stammen zu einem großen Teil aus zweiter Hand. Fernsehen, Gameboy und Computer lassen die Sinne der Kinder verkümmern. Die Köpfe der Kinder sind angefüllt mit fremden, zum Teil schwer verdaulichen Bildern, und doch leer, weil ihre Bedürfnisse nach zwischenmenschlichem Kontakt unbefriedigt bleiben.

Natürlich sind auch diese Kinder neugierig auf die Welt und auf das Leben, aber sie benötigen die Unterstützung der Erwachsenen, damit ihr Spiel in einem produktiven Rahmen stattfinden kann. Wenn die Erwachsenen keine Zeit haben, das Spiel der Kinder anzuregen, dann bleibt ihnen nur das passive Konsumieren fertiger Kinderprogramme. Viele sitzen dann ihre Kindheit aus – zuerst im Kinderwagen, dann auf dem Kindersitz im Auto und schließlich vor dem Fernseher.

Es ist kein Wunder, dass die Zahl verhaltensauffälliger Kinder wächst. Die Mitarbeiter von Kindergärten und Tageseinrichtungen müssen immer mehr Aufgaben übernehmen, die eigentlich von der Familie wahrzunehmen sind.

Die Phantasieereisen des „Zauberladens“ wollen den Dialog zwischen Erwachsenen und Kindern neu in Gang bringen. Sie helfen den Kindern auf spielerische Weise, wirklich aufmerksam zuhören zu lernen und das Gehörte aktiv zu verarbeiten. Sie greifen die beiden Grundbedürfnisse der Kinder im Vorschulalter auf, nämlich ihr Streben nach Unabhängigkeit und Selbstständigkeit sowie das ebenso wichtige Bedürfnis nach innerer Nähe zu Erwachsenen.

Verglichen mit Märchen oder Geschichten, die immer schon für die Entwicklung der Kinder wichtig waren, sind Phantasieereisen viel kürzer, weniger dramatisch und lockerer zusammengefügt. Sie geben den zuhörenden Kindern Gelegenheit, selbst eine bedeutende Rolle zu spielen und die gehörten Texte in den Erzählpausen weiter auszugestalten. Der „Held“ der Phantasieereisen ist immer das Kind selbst. Während Geschichten oft das Ziel haben, den Kindern Handlungsanweisungen, Spielregeln und moralische Standards zu vermitteln, betonen Phantasieereisen Neugier und Kreativität der Kinder und ihre natürlichen Rechte. Alles, was sie schon wissen, können sie benutzen, um sich ein eigenes Bild der Welt zu schaffen. Sie können ihre Wünsche und Bedürfnisse einfließen lassen und Dinge erproben, die sie in der Realität vielleicht erst später riskieren können. Andererseits können sie in der Phantasie Bedürfnisse befriedigen, die in ihrer alltäglichen Wirklichkeit zu kurz kommen. In diesem Sinne bieten eine ganze Reihe der Phantasieereisen Kompensationen für Defizite in der Realität.

Schon dreijährige Kinder sind wahre Meister der Imagination. Sie geben nicht nur ihren Plüschtieren menschliche Qualitäten, sondern sie unterhalten

sich auch mit Pflanzen und Steinen und versuchen, den Wind und die Sterne zu verstehen. In ihrer Phantasie verändern sie leidenschaftlich gern die Proportionen der Dinge, indem sie sich vorstellen, wie aus dem Sandkorn ein Berg und aus dem Elefanten eine Maus wird. Die Lernpsychologie hat das phantastische Denken der Kinder eher als ein Defizit betrachtet. Heute wissen wir, dass Tagträume und Phantasien der Kinder, ebenso wie ihre nächtlichen Träume, die Funktion haben, die rechte und die linke Hemisphäre des Gehirns miteinander zu vernetzen, und das im Laufe jeden Tages Dazugelernte sicher zu speichern. Gleichzeitig hilft die Imagination den Kindern, symbolisches Denken zu üben und Probleme zu lösen.

Wenn wir als Erwachsene uns die Zeit nehmen, die Kinder zu Phantasieereisen einzuladen und sie dabei zu begleiten, dann ist dies auch ein Zeichen des Respektes und des Verständnisses für den geistigen Stil von Kindern im Vorschulalter. Auf diese Weise können sich die Kinder geschätzt fühlen, Selbstbewusstsein entwickeln und komplexe geistige Funktionen weiterentwickeln.

Wir beginnen das Buch mit kurzen **Rätselphantasien**, die die Neugier der Kinder stimulieren. Indirekt erhalten die Kinder in den Rätselphantasien vielfältige Botschaften, die sie entspannen, ihre Kompetenz unterstreichen oder ihnen ein positives Verhältnis zu ihrem Körper vermitteln. Wenn die Kinder ein Rätsel gelöst haben, können sie sich darüber freuen, wie viel sie schon wissen.

In dem Kapitel **Wunschphantasien** knüpfen wir an das Bedürfnis der Kinder an, die Welt kennenzulernen, zu handeln, andere zu beeinflussen und sich mit den wichtigen Menschen in ihrem Leben verbunden zu fühlen. Diese kurzen Phantasien bieten dem Gruppenleiter auch eine vorzügliche Möglichkeit, die innere Situation jedes Kindes besser zu verstehen.

In dem Kapitel **Abenteuerphantasien** laden wir die Kinder dazu ein, in der Phantasie kleine Risiken einzugehen. Wir knüpfen an ihr Bedürfnis an, die Geschicklichkeit ihres Körpers zu üben, Neues auszuprobieren und auch schwierige Situationen zu meistern.

In dem Kapitel **Beschützende Phantasien** respektieren wir das wichtige Bedürfnis der Kinder nach innerer Sicherheit und Geborgenheit. Wir benutzen das Symbol des Zaubergartens, um ein Gegengewicht zu schaffen zu den vielen Ängsten, die die Kinder in diesem Alter haben. Diese etwas längeren Phantasieereisen helfen den Kindern, eine optimistische Perspektive zu entwickeln und mehr Vertrauen in eine Welt, die im Alltag oft als schwierig und kalt erlebt wird.

Das letzte Kapitel *Gute-Nacht-Phantasien* bietet sehr schöne Möglichkeiten, damit die Kinder innerlich zur Ruhe kommen können, am Abend oder während stiller Zeiten am Tage. Diese Phantasie Reisen lassen die Kinder Geborgenheit und Zuversicht erleben, was für jedes Kind lebensnotwendig ist. Sie wenden sich an jene leise Stimme im Kind, die uns häufig nur indirekt sagen kann: „Ich möchte geliebt werden.“

Jedes Kapitel hat eine ausführliche Einleitung, die Ihnen als Gruppenleiter den Gebrauch der Phantasie Reisen erläutert. Wir informieren über unsere wichtigsten lern- und entwicklungspsychologischen Überlegungen und geben praktische Hinweise, in welchen Situationen der jeweilige Typ von Phantasie Reise angebracht ist. Außerdem geben wir Ihnen kurze „Überleitungen“ an die Hand, mit denen Sie die Kinder auf die jeweilige Phantasie Reise vorbereiten können.

Bitte sprechen Sie die Texte langsam und leise, sodass Sie die Kinder mit Ihrer Stimme verzaubern können. Sie geben den Kindern damit das Signal, dass sie in die innere Welt ihrer Imagination eintauchen können, in der Bilder und Töne, Gedanken und Wünsche, Wahrnehmungen und Gefühle zusammenfließen. Gestatten Sie sich auch, die Phantasie Reisen so abzuwandeln und zu ergänzen, wie es Ihnen die eigene Intuition nahelegt. Sie werden mit der Zeit immer sicherer werden in der Auswahl der Phantasie Reisen, die wirklich gut zur inneren Situation der Kinder passen. Bald werden Sie Ihre Wahl im engen Kontakt mit den Wünschen und Bedürfnissen der Kinder und des Kindes in Ihnen selbst treffen können. Denken Sie auch daran, wie sehr Kinder in diesem Alter Wiederholungen lieben. Die Kinder werden Sie wissen lassen, welche Phantasie Reisen sie in Abständen wieder und wieder hören wollen.

Klaus W. Vopel

Kapitel 1 Rätselphantasien



Mit Rätselphantasien können wir die Kinder behutsam an Phantasie Reisen heranführen. Fast alle Kinder sind von Rätseln fasziniert, denn das Rätsel verkörpert das Geheimnisvolle der Welt, dem sie ständig begegnen. Andererseits verstehen die Kinder sehr schnell, dass ein Rätsel dazu da ist, gelöst zu werden. Ein Rätsel spricht ihren Sinn für das Mysteriöse ebenso an, wie ihre Bereitschaft zu lernen und die Dinge zu begreifen. Ein gelöstes Rätsel ist eine Bestätigung der eigenen Tüchtigkeit.

Im Unterschied zu den Alltagsrätseln, die dem Kind von Erwachsenen oder gleichaltrigen Freunden vorgelegt werden, benutzen wir hier eine etwas andere Vorgehensweise. Wir bitten das Kind, sich aufmerksam hinzusetzen oder hinzulegen und die Augen zu schließen. Daraus ergibt sich eine besonders konzentrierte Atmosphäre, vergleichbar mit der Stimmung, die das Kind bei seinen Tagträumen genießt. Das Kind kann ahnen, dass es jetzt nicht nur auf seine Kenntnisse ankommt, sondern dass es etwas Interessantes erleben wird.

Wenn das Kind nun eine Rätselphantasie hört, kann es die Worte in Bilder, Klänge, Gerüche oder Körperempfindungen übersetzen. Es erfüllt den Gegenstand des Rätsels durch die Kraft seiner Imagination mit Leben. Das ist ein sehr komplizierter Vorgang, und wir können nur staunen, dass schon Dreijährige dazu in der Lage sind. Lernpsychologisch gesehen ist dies ein intensives Training für die Fähigkeit unseres Geistes, komplexe Zusammenhänge zu erinnern oder komplizierte Handlungsmöglichkeiten für die Zukunft zu entwerfen. Es ist sehr hilfreich für die Kinder, diese Fähigkeit frühzeitig auszubauen.

Aber noch ein weiteres Element kann hervorgehoben werden. Das Kind hört die Rätselphantasie von einem Erwachsenen, der mit gesammelter und phantasiebetonter Stimme das Rätsel langsam aufblättert. Dabei lernt das Kind, ganz genau zuzuhören, nicht nur auf den Informationsgehalt der Worte, sondern auch auf all die nonverbalen Qualitäten, die sich im Sprechtempo, in Pausen, in der Intonation ausdrücken. Auf diese Weise übt das Kind einen wichtigen Aspekt erfolgreicher Kommunikation: nämlich mit offenen Ohren aufzunehmen. Darüber hinaus stellt die Präsenz des Erwachsenen auch eine Ermutigung für das Kind dar. Es weiß, dass es nicht allein gelassen ist vor einem Kassettenrekorder oder Fernsehgerät, sondern dass ein von ihm geschätzter Erwachsener bereit ist, seine Zeit mit ihm zu teilen. Dies macht dem Kind Mut beim Lernen. Es kann leichter auf die auch in diesem Alter schon wirksame intellektuelle Selbstkontrolle verzichten und sich etwas ungeschützt im Bereich seiner Intuition und Imagination bewegen, denn es weiß, dass der Erwachsene da ist, die Situation übersieht und mit dem Kind Kontakt hält.

Dieses Kontakthalten ist außerordentlich wichtig. Darum fordern wir Sie auf, nachdem Sie das Rätsel präsentiert haben, zu den Kindern zu gehen und sich die Lösung ins Ohr flüstern zu lassen. Oder wir bitten Sie, sich von den Kindern, z. B. bei den Körperrätseln, die Antworten „zeigen“ zu lassen. Das sind kleine aber feine Kunstgriffe, mit denen das einzelne Kind seine persönliche Verbundenheit mit dem Gruppenleiter erlebt. Diese Verbundenheit gestattet ihm, leichter das Risiko einzugehen, nach Antworten auf das Rätsel zu suchen. Dabei ist es nicht entscheidend, ob ein Kind das Rätsel „korrekt“ löst. Natürlich freuen wir uns als Erwachsene, wenn ein Kind die passende Antwort findet. Wir müssen uns aber darauf einstellen, dass manche Kinder unser Rätsel anders beantworten. Und es ist gut, wenn wir solche abweichenden Antworten neugierig und respektvoll hören. Sie können uns viel über das betreffende Kind mitteilen, seine Präokkupationen, seine Vorerfahrungen, seinen Denkstil, seine Interessen. Geben Sie in einem solchen Falle Ihren Respekt vor einer solchen unerwarteten Antwort zum Ausdruck.

Die Rätselphantasien können Sie als Gruppenleiter (oder als Elternteil) in verschiedenen Situationen benutzen. Sie sind ideal als eine kurze Entspannungspause nach einer körperlich fordernden Arbeitsphase.

Sie können benutzt werden als „transitorische“ Aktivität, z. B. um eine Pause sinnvoll zu füllen. Schließlich eignen sich Rätselphantasien auch zur Einleitung längerer Phantasiezeiten, damit die Kinder innerlich zur Ruhe kommen. Genauso gut eignen sie sich als Einstieg in eine thematische Arbeitseinheit.

Auf jeden Fall sollten Sie ein Phantasierätsel mit einer kurzen, entspannen-

den Einleitung vorbereiten, indem Sie z. B. sagen: „Setzt euch bequem hin oder legt euch auf den Boden. Stellt euch vor, ihr seid Blätter, die der Wind auf den Boden geweht hat. Ihr liegt ganz behaglich da und träumt etwas Schönes.“

Ich werde euch gleich ein Rätsel erzählen, und ihr könnt versuchen, das Rätsel zu lösen. In diesem Rätsel werdet ihr etwas ganz anderes sein als ihr wirklich seid. Bleibt ganz still liegen und hört genau zu, um herauszufinden, was ihr in dem Rätsel seid. Wenn ich fertig bin, werde ich herumgehen, und jeder kann mir ins Ohr flüstern, was er in dem Rätsel ist.“

Erzählen Sie die Rätsel mit weicher, langsamer und geheimnisvoller Stimme.



Das Bett

Ziele: Das Bett ist ein schönes Symbol für Ruhe und Entspannung, das dem Kind die Möglichkeit gibt, sich geborgen zu fühlen und die körperlichen und geistigen Kräfte zu erneuern.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du stehst in einem schönen, ruhigen Zimmer an der Wand oder in einer Ecke. Du hast vier feste Beine, damit du ganz sicher stehst. Oben bist du viel weicher, und noch viel weicher ist das Kissen, das am Kopfende liegt. Wahrscheinlich hast du auch eine gemütliche Decke, die sich ganz sanft anfühlt. Am Tage liegt vielleicht ein Kuscheltier auf dir, das auf den Abend wartet, damit sein bester Freund zu ihm kommt. Du bist ein Platz, wo man sich schön ausruhen und interessante Träume haben kann. Du bist immer bereit, Ruhe und Erholung zu schenken.

Was bist du?

(Gehen Sie bitte herum, und lassen Sie sich die Antworten ins Ohr flüstern. Denken Sie bitte daran, dass es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Wenn ein Kind z. B. sagt: „Ich bin ein Bett“, dann können Sie sagen: „Ja, daran habe ich auch gedacht.“ Wenn ein anderes Kind sagt: „Ich bin ein Sofa“, dann können Sie sagen: „Schön, dass du dir ein Sofa vorgestellt hast.“ Ein Kind, das sich etwas Eigenes vorstellt, hat in der Regel gute Gründe dafür. Denken Sie daran, dass es Phasen im Leben der Kinder gibt, wo sie mit dem Bett nicht nur Entspannung verbinden, sondern auch unangenehme Angstträume und nächtliche Panik. Ein Kind in einer solchen Situation wird vielleicht dazu neigen, diese unangenehmen Assoziationen zu umgehen.)

Auswertung:

- Wie hat mir das Rätselspiel gefallen?
- Was spüre ich jetzt?



Das Kissen

Ziele: Das Kissen ist ein Freund des Kindes, ein Tröster, auf den es den Kopf legen kann, wenn es müde ist und Ruhe oder Frieden finden möchte. Mit dem Bild des Kissens kann das Kind leicht Entspannung, Sicherheit und Regenerierung seiner Kräfte verbinden.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du bist ganz weich und flauschig. Meistens hast du vier Ecken. In deinem Inneren sind viele, viele kleine weiße Federchen. Manchmal bist du auch mit kleinen, leichten Kügelchen gefüllt. Wenn jemand müde ist und sich etwas ausruhen möchte, dann ist es sehr angenehm, wenn er seinen Kopf auf dich legen kann. Du kannst Ruhe und Entspannung schenken und sogar schöne Träume.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat mir das Rätselspiel gefallen?
- Was kann man noch alles mit einem Kissen machen?



Papierdrachen

Ziele: Der Papierdrachen ist ein schönes Symbol der behüteten Freiheit des Kindes. Er kann sich vom Wind in die Höhe treiben lassen und von dort einen weiten Ausblick genießen. Gleichzeitig bewahrt ihn die Leine vor unkontrollierten Bewegungen und einem Absturz.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Wenn ein frischer Wind bläst, dann kannst du hoch in die Luft aufsteigen, denn du bist ganz leicht, gebaut aus zwei biegsamen Leisten und buntem Papier oder Stoff. Manchmal ist auch ein Gesicht auf dir zu erkennen. Damit du leichter dein Gleichgewicht halten kannst, hast du an deinem Ende einen langen Schwanz. Am allerwichtigsten ist aber die lange Schnur, die an dir befestigt ist. Sie hilft dir, dich dem Wind entgegenzustemmen und höher und höher emporzusteigen. Dort oben kannst du dich wohlfühlen. Der Wind ist erfrischend, und du kannst weit sehen.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat mir das Rätselspiel gefallen?
- Wer geht mit mir zum Drachensteigen?



Der Ball

Ziele: Der Ball ist ein reichhaltiges Symbol für das Kind. Er kann Erinnerungen an Sonne oder Mond wecken, vor allem ist er ein Symbol für das freie Spiel des Kindes, für seine zunehmende Geschicklichkeit, Orientierungsfähigkeit und Neugier. Mit dem Ball kann das Kind allein spielen, aber genauso gut die Interaktion mit einem Partner üben. Es kann Weggeben und Empfangen trainieren. Und oft ist das Kind fasziniert von der perfekten Vielseitigkeit des Balles. Der Ball kann rollen, springen, durch die Luft fliegen, ja, er meistert sogar etwas scheinbar Widersprüchliches: Er wird weggeworfen und kehrt zurück, wenn er einen passenden Widerstand findet.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du bist ganz und gar rund. Schon ein ganz kleines Kind kann dich halten, aber dazu braucht ein kleines Kind meist beide Hände. Du bist fest, aber nicht hart. Du kannst dich bewegen, mal langsam, mal schnell, obgleich du keine Füße hast. Jedes Kind liebt dich, weil es mit dir so viel anfangen kann. Es kann dich über den Boden rollen, es kann dich in die Luft werfen. Manchmal fliegst du in einem schönen Bogen durch die Luft und lässt dich am Ende mit zwei Händen fangen und ganz ruhig halten. Mit zwei Händen kannst du ganz sanft herumgedreht werden, sodass man das schöne Muster sehen kann, mit dem du verziert bist. Abends liegst du am Boden und ruhst dich aus und träumst dann davon, dass dich dein Freund am nächsten Tag wieder hervorholt zu neuen Spielen.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat mir das Rätselspiel gefallen?
- Wie sieht mein Lieblingsball aus?



Das Kuscheltier

Ziele: Plüschtiere sind sicher oft Ersatz für die Erwachsenen, die nicht immer verfügbar sind, als Begleiter, Spielgefährte oder Tröster der Kinder. Aber sie sind auch Repräsentanten der Gleichaltrigen, der Freunde, die sich jedes Kind wünscht. Sie sind darüber hinaus auch ein Spiegelbild der eigenen Person, das ähnliche Gefühle, Wünsche und Befürchtungen hat, wie das Kind selbst. Das Plüschtier ist für viele Kinder ein wichtiger Begleiter auf dem langen Weg des Wachsens und des Lernens. In Zeiten von Unruhe und Stress spendet es Trost, Liebe und Ermutigung. Mit seinem Kuscheltier im Arm kann sich das Kind entspannen und innerlich zur Ruhe kommen.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du bist weich und kuschelig und ein guter Freund für das Kind, zu dem du gehörst. Du bist gut im Arm zu halten, weil du ganz anschmiegsam sein kannst. Oft liegst du auf dem Bett des Kindes. Vielleicht träumst du dann, vielleicht wartest du darauf, dass das Kind dich hochnimmt und im Arm hält. Gern hörst du zu, wenn dir dein Freund von sich erzählt. Und wenn das Kind auf Reisen geht, nimmt es dich mit. Sehr oft hast du einen besonderen Namen. Manchmal ist dieser Name auch ein Geheimnis, das nur dein Freund kennt. Nachts liegst du neben deinem Freund und hörst seinen gleichmäßigen Atem und spürst die Wärme seines Körpers. Wenn dein Freund bei dir ist, bist du ganz ruhig und vergnügt und träumst von schönen Dingen, die ihr am nächsten Tag zusammen tun könnt.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat mir das Rätselspiel gefallen?
- Wie heißt mein Kuscheltier?



Figur aus einem Buch

Ziele: In Bilderbüchern, Märchen und Erzählungen begegnet das Kind Figuren, mit denen es sich identifizieren kann, andererseits müssen diese Charaktere immer einen Entwicklungsvorsprung haben. Von ihren Handlungen, aus ihrem Schicksal kann das Kind lernen, worauf es im Leben ankommt: freundlich zu sein, zu helfen, Mut zu zeigen, nicht aufzugeben, neugierig zu sein, manchmal auch Verbote, speziell wenn sie von der falschen Seite kommen, zu ignorieren. Meist lieben die Kinder jene Figuren am leidenschaftlichsten, von denen sie am meisten lernen können.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Während du ganz gemütlich ausruhest, kannst du dir vorstellen, dass du nicht mehr auf dem Boden liegst, sondern auf den Seiten eines Buches bist. Versuch dir vorzustellen, dass du ein Tier oder ein Mensch aus deinem Lieblingsbuch bist. Vielleicht ist das ein Buch, das du schon oft angesehen hast, aus dem dir oft vorgelesen wurde. Vielleicht ist es auch ein Buch, das du gern hast, das du aber noch nicht so oft angeschaut hast. Du könntest ein Tier sein oder ein Mensch. Stell dir vor, dass du diese Figur bist und alle die Dinge tust, die diese Figur tun kann. Sei ganz einfach in diesem besonderen Buch und lass dir dafür eine Weile Zeit...

Ich werde herumgehen, und du kannst mir dann ins Ohr flüstern, wer du bist und was du tust.

Auswertung:

- Wie hat mir dieses Phantasiespiel gefallen?
- Welche Geschichte mag ich am liebsten?



Der Wind

Ziele: Der Wind kann Kinder faszinieren, weil er unsichtbar ist und so vieles bewirken kann. Zum Teil erleben Kinder die positive Seite des Windes, wenn er ihnen im Sommer Kühlung spendet, im Herbst die Blätter über den Boden wirbelt oder die Drachen steigen lässt. Andererseits erleben sie die destruktive Seite, wenn der Wind unheimliche Geräusche macht, Ziegel von den Dächern reißt und Bäume entwurzelt. Im Wind begegnet den Kindern die Kraft und das Geheimnis des Lebens selbst.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Du bist ganz und gar unsichtbar. Manchmal bist du ganz zart und sanft und manchmal bist du laut und grob. Du kannst Zweige und Äste der Bäume hin- und herschwingen lassen und du verstreust die Samen des Löwenzahns. Wer gern in einem Segelboot fährt, freut sich, wenn du da bist, aber du darfst nicht zu stark sein, sonst kannst du so ein kleines Segelboot umkippen. Im Frühling und im Herbst zeigst du manchmal, wie stark du sein kannst. Du wirfst Ziegel von den Dächern und manchmal kippt du sogar große Bäume um. Niemand kann dich festhalten oder einsperren. Du bist sehr wichtig für alles Leben. Du bringst uns erquickenden Regen und frische Luft zum Atmen.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir dieses Rätselspiel gefallen?
- Welche Art Wind hast du am liebsten?



Die Sonne

Ziele: Besonders kleine Kinder lieben die Sonne, weil sie ihnen die Welt übersichtlich und kontrollierbar macht. Solange die Sonne scheint, haben sie weniger Angst vor Gefahren, vor dem Alleinsein, vor Monstern, vor unheimlichen Geräuschen. Es ist wichtig, dass sie mit der Zuverlässigkeit der Sonne rechnen können.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Nachts bist du für uns unsichtbar, aber am Morgen zeigst du dich uns wieder. Ohne dich könnten wir draußen nichts sehen, vor allem wäre es ohne dich sehr, sehr kalt. Darum freuen wir uns an deinen Strahlen. Manchmal bist du hinter Wolken verborgen, aber dein Licht durchdringt auch die dichtesten Wolken. Im Sommer bist du richtig kräftig und sorgst dafür, dass wir eine schöne braune Haut bekommen. Auch die Pflanzen brauchen dich. Deine Strahlen geben ihnen schöne, grüne Blätter. Du bist ganz weit weg von uns. Du schenkst uns den Tag und die Nacht. Dein helles Licht kann uns munter und vergnügt machen.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir dieses Rätselspiel gefallen?
- Was macht die Sonne in der Nacht?
- Was passiert, wenn wir zu lange in der prallen Sonne bleiben?



Der Regen

Ziele: Wasser ist das Naturphänomen, mit dem die Kinder am längsten und intimsten vertraut sind. Es ist eng mit ihren Gefühlen verknüpft, sodass sie leidenschaftlich gern im und mit Wasser spielen. Darum ist es für kleine Kinder sehr schwer, Verständnis für die Gefahren des Wassers zu entwickeln. Im Regen, der vom Himmel fällt, begegnet den Kindern ein neuer Aspekt des Wassers. Sie entwickeln eine Ahnung, dass Wasser nicht nur sinnliches Vergnügen bereitet, sondern auch die Quelle des Lebens ist.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du kannst überall sein. Du kannst hoch am Himmel sein, du kannst auf die Erde kommen und dann langsam wieder unsichtbar werden. Zuerst schwebst du in großen, flauschigen, dunklen Wolken am Himmel. Du kannst von oben auf die Erde sehen und auf all die Bäume und Gräser, Felder und Wiesen, die auf dich warten. Langsam, langsam wirst du schwerer und schwerer und verwandelst dich in winzige Tröpfchen, und langsam, langsam fließt du zusammen, bis du so groß und schwer bist, dass du mit unendlich vielen anderen Tropfen auf die Erde fällst. Dann löschst du den Durst der Pflanzen und spülst den Staub von den Straßen. Du machst alles ganz frisch und sauber. Wenn du vom Himmel gefallen bist, riecht die Luft ganz besonders gut.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Wohin geht der Regen?



Der Baumstamm

Ziele: Für kleine Kinder sind gefällte Baumstämme in erster Linie eine Herausforderung zum Balancieren. Sie möchten wissen, wie weit sie es schaffen, ganz gerade auf dieser so selten anzutreffenden Unterlage zu laufen.

Teilnehmer: ab 4 Jahren

Anleitung: Du liegst im Wald auf dem Boden, du siehst braun aus, du bist ganz lang und rund. Ein paar kräftige Männer können dich über den Boden rollen. Manchmal balancieren Kinder auf dir. Sie breiten dann die Arme aus, um das Gleichgewicht zu halten. Als du noch gelebt hast, warst du hoch aufgerichtet, und alle deine Äste und Zweige reckten sich in den Himmel. Lauter kleine grüne Anhängsel waren an dir befestigt, aber jetzt ist das alles nicht mehr da. Wenn die Sonne scheint, dann duftest du ganz besonders gut nach Harz.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Was geschieht mit dem Baumstamm?



Das Gras

Ziele: Dreijährige Kinder fangen an, Unterschiede zu bemerken. Auch ihre Füße werden sensitiv und empfinden deutlich den Untergrund, auf dem sie sich bewegen. Besonders gern gehen Kinder barfuß über weiches Gras. Es ist wie ein Teppich, aber lebendig und frisch und manchmal entdecken sie, dass die Grashalme die bemerkenswerte Fähigkeit haben, sich wieder aufzurichten, auch wenn sie vorher auf den Boden gedrückt wurden. Schließlich hat das Gras die Fähigkeit, sich fast überall auszubreiten. Auch diese Vitalität beeindruckt die Kinder.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Du bist ganz und gar grün, schmal und beweglich. Neben dir hast du unendlich viele Brüder und Schwestern. Wenn der Wind weht, bewegst du dich leicht und schwingst hin und her. Morgens liegen glitzernde Tautropfen auf dir. Wenn jemand barfuß über dich geht, fühlen sich seine Füße angenehm kühl und nass an.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir dieses Rätselspiel gefallen?
- Welche Tiere leben im Gras?



Das Vogelnest

Ziele: Ein Vogelnest symbolisiert zum einen die emotionale oder physische Sicherheit, die das kleine Kind noch braucht, zum anderen die Möglichkeit, immer wieder zu kleinen Expeditionen aufzubrechen, um auf eigene Faust mehr über die Welt zu erfahren.

Teilnehmer: ab 4 Jahren

Anleitung: Du bist ganz rund und meist weit über dem Boden befestigt. Außen hast du kleine Zweige, die dicht an dicht ineinander verflochten sind. Innen bist du schön mit Gras und kleinen Federn ausgepolstert, denn du sollst ganz kleine, zarte Babys beschützen, die in dir groß werden sollen. Du bist nicht leicht zu finden, aber wenn man gute Ohren hat, kann man entdecken, wo du bist.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Wo würde ich mir selbst gern ein Nest bauen?



Der Schmetterling

Ziele: Schmetterlinge symbolisieren Neugier und Grazie kleiner Kinder und vielleicht auch ihr erwachendes Interesse an religiösen und philosophischen Fragestellungen. Die meisten Kinder sind beeindruckt von der Leichtigkeit, mit der der Schmetterling herumfliegt, und von der Farbenpracht seiner Flügel.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Am Anfang kann man dich mit bloßem Auge gerade erkennen. Du bist ein winzig kleines Ei. Dann schlüpfst du aus dem Ei heraus und wirst zu einem gefräßigen kleinen Ungeheuer, das die Blätter von Büschen und Bäumen annagt. Du hast viele, viele Beinchen und wenn du kriechst, siehst du aus wie eine lang auseinandergezogene Ziehharmonika. Wenn du groß genug geworden bist, suchst du dir einen Ruheplatz. Es sieht so aus, als ob du dich in viele feine Spinnweben eingewickelt hast. In deiner Hülle schläfst du ganz lange und wachst, ohne dass man es sehen kann. Nach ein paar Wochen verlässt du deinen geheimen Platz. Du hast dich verwandelt. Jetzt musst du nicht mehr auf vielen Beinen langsam krabbeln, sondern du kannst mit großen, bunten Flügeln frei durch die Luft fliegen. Du bist sehr schön anzusehen und besonders gern fliegst du zu den Blüten, weil du dort deine Nahrung findest.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir dieses Rätselspiel gefallen?
- Wie heißt das Tier, aus dem der Schmetterling entsteht?



Der Frosch

Ziele: Der Frosch begegnet den Kindern früh im Märchen als Symbol der Verwandlung. Besonders beeindruckend ist seine Fähigkeit, weite Sprünge zu machen. Das ist etwas, was kleine Kinder selbst immer wieder üben. Mit der zunehmenden körperlichen Geschicklichkeit entwickelt sich auch die Persönlichkeit des Kindes für uns Erwachsene in oft erstaunlichen „Sprüngen“.

Teilnehmer: ab 4 Jahren

Anleitung: Ganz am Anfang schwimmst du im Wasser herum und hast noch keine Beine, aber einen kräftigen Schwanz. Du hast einen merkwürdigen Namen. Im Wasser gefällt es dir gut. Du kannst überall herumswimmen und dich unter den Blättern von Seerosen verstecken. Mit der Zeit veränderst du dich, du bekommst vier kleine Beinchen, und auch dein Kopf wird viel größer. Dann wirfst du deinen Schwanz einfach ab und kletterst an Land. Du hast sehr, sehr kräftige Hinterbeine, mit denen du schön im Gras herumspringen kannst. Wenn du hungrig bist, setzt du dich ganz still hin und wartest ab. Wenn eine kleine Fliege vorbeikommt, fängst du sie blitzschnell ein mit deiner langen, klebrigen Zunge. Eines Tages entdeckst du, dass du eine kräftige Stimme hast. Besonders am Abend fängst du mit deiner Stimme an zu singen.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Wie weit kannst du selbst schon springen?
- Wie heißt der Frosch, solange er im Wasser lebt?



Die Maus

Ziele: Mäuse kommen häufig in Märchen vor. Viele Kinder fühlen eine innere Nähe zu diesem kleinen Tier. Wie die Kinder reagiert die Maus sehr sensitiv auf Berührungen und wie die Kinder hat sie ein sehr ausgeprägtes Empfinden für Gefahren.

Teilnehmer: ab 4 Jahren

Anleitung: Du bist ein kleines, flinkes Tier. Du kannst schnell über den Boden laufen, aber du kannst auch sehr gut klettern. Wenn es hell ist, benutzt du deine kleinen, aufmerksamen, braunen Augen, um deinen Weg zu suchen. Im Dunkeln verraten dir deine langen Barthaare, wo Hindernisse sind. Weil du so klein bist, passt du gut auf, ob es Gefahren für dich gibt. Du hast viele, viele Feinde, und am besten schützt dich deine Wachsamkeit. Du hast großen Appetit und dir schmeckt vieles, was den Menschen auch schmeckt.

Weil du so schlau und so niedlich bist, kommst du nicht nur in alten Märchen vor. Ein Tier aus deiner Familie ist ganz berühmt geworden. Viele Kinder auf der ganzen Welt kennen und lieben dieses Tier.

Wer bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir dieses Rätselspiel gefallen?
- Warum haben Elefanten Angst vor Mäusen?



Der Wal

Ziele: Der Wal ist ein mythologisches Tier. Er wurde in manchen Kulturen als Träger alten Wissens verehrt. Die Ökologiebewegung hat unser Interesse für die Wale wiederbelebt. Natürlich sind auch Kinder von den Walen fasziniert, besonders von ihrer Fähigkeit, in die Tiefe des Meeres hinabzutauchen, in eine Welt, die voller Geheimnisse ist.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Du lebst im Wasser, und besonders gut gefällt es dir dort, wo der Ozean ganz kalt ist. Dort kannst du dich frei bewegen. Manchmal tauchst du tief hinab und manchmal bist du übermütig und springst aus dem Wasser heraus. Manchmal hast du Lust zu singen, und deine Brüder und Schwestern können deinen Gesang über große Entfernung hören. Andere Tiere musst du nicht fürchten, weil du das größte Tier im Wasser bist.

Wer bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Wie lange kann der Wal unter Wasser bleiben?



Die Nase

Ziele: Kinder müssen lange üben, bis sie mit ihren eigenen Körperteilen vertraut sind. Sie müssen diese Körperteile benennen können, wissen, wie sie sich anfühlen, und sie müssen eine positive Einstellung zu ihnen entwickeln. Unsere Nase gehört zu den Körperteilen, die zu wenig Beachtung finden. Darum ermutigen wir die Kinder, neugierig auf ihre Nase zu werden.

Teilnehmer: ab 3 Jahren

Anleitung: Ein Hund hat dich, eine Katze hat dich, ein Mensch hat dich. Du kannst manches, was Augen oder Ohren nicht können. Auch wenn du am anderen Ende der Wohnung bist, kannst du merken, dass in der Küche ein Kuchen gebacken wird, aber du kannst ihn nicht essen. Du kannst dem Gehirn sagen: „Hallo, da ist ein leckerer Kuchen im Herd. Lass uns mal hingehen und nachsehen, wann er fertig ist.“

Du kannst auch bemerken, wenn am Auto eine Benzinleitung undicht ist. Dann kannst du deinem Besitzer die Botschaft geben: „Geh zu Vater oder Mutter und sage, dass am Auto Benzin ausläuft und dass das Auto repariert werden muss.“

Manchmal hast du auch Lust, ganz dicht an das Gesicht deines Vaters oder deiner Mutter heranzugehen, um dort zu schnuppern.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Was riechst du am liebsten?



Das Herz

Ziele: Das Herz ist in unserer Kultur ein wichtiges Symbol für Liebe und Mut. Für Kinder wird das eigene Herz erst interessant, wenn ihr „philosophisches“ Interesse für Leben und Tod erwacht bzw. wenn ihr Gefühl für Rhythmen sich entwickelt. Dann ist es für sie sehr beruhigend zu wissen, dass ihr Herz Tag und Nacht für sie schlägt und dafür sorgt, dass sie lebendig sind.

Teilnehmer: ab 5 Jahren

Anleitung: Du bist ein wichtiger Körperteil, der ganz und gar unsichtbar ist. Du hast viel zu tun und arbeitest Tag und Nacht. Nachts ist deine Arbeit leichter, weil der Körper, für den du arbeitest, ganz ruhig und locker im Bett liegt. Am Tag hast du mehr zu tun, weil der Körper sich dann bewegt. Du hast eine wichtige Aufgabe. Du gibst den Muskeln Kraft und dem Gehirn frische Luft. Nach einem schnellen Lauf machst du dich bemerkbar, dann kann das Kind dich spüren: Bum, bum, bum, bum. Aber nach einiger Zeit kannst du wieder langsamer arbeiten. Dann hört sich das so an: Bum... bum... bum... bum... Dein Platz ist mitten in der Brust.

Was bist du?

Auswertung:

- Wie hat dir das Rätselspiel gefallen?
- Kann ich bemerken, in welchem Takt mein Herz gerade schlägt?

(Damit die Kinder diese Frage besser beantworten können, können Sie ihnen vorschlagen, eine Zeit lang auf der Stelle zu hüpfen. Lassen Sie die Kinder anschließend den Rhythmus des Herzschlages mit der Hand auf ihr Knie oder auf den Boden schlagen.)