

Jakobine Wierz

Kreativität fördern Intelligenz entwickeln

Spiele und Übungen zur Förderung kognitiver,
sozialer und emotionaler Intelligenz



Impressum

Autorin: Jakobine Wierz

Lektorin: text.[Marke] Katja Müllenmeister

Illustratorin: Kasia Sander

Satz: Hain-Team, Bad Zwischenahn

ISBN: 978-3-86702-113-5

© 2010 Ökotopia Verlag, Münster

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 · 15 14 13 12 11 10

Inhalt

Einleitung	4
Kindliches Lernen und Kreativität	7
Die Funktionsweise des Gehirns	7
Kreativitätsförderung – ein Muss für kindliche Lernprozesse	9
Ein kreativitätsförderliches Klima schaffen	10
Kreativ & klug durch <i>Sensibilität</i>	11
Aktivitäten zur Förderung des aufmerksamen Umgangs mit sich selbst und der Umwelt	
Kreativ & klug durch <i>Assoziationsfähigkeit</i>	25
Aktivitäten zur Förderung freier und schöpferischer Gedankenverbindungen	
Kreativ & klug durch <i>Flexibilität</i>	33
Aktivitäten zur Förderung von Beweglichkeit im Denken und Handeln	
Kreativ & klug durch <i>Spontaneität</i>	41
Aktivitäten zur Förderung freien und unmittelbaren Handelns	
Kreativ & klug durch <i>Individualität und Originalität</i>	50
Aktivitäten zur Förderung der Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit	
Kreativ & klug durch den <i>Mut, andere Wege zu gehen</i>	60
Aktivitäten zur Förderung der Eigenständigkeit und Souveränität	
Kreativ & klug durch <i>Konflikttoleranz</i>	71
Aktivitäten zur Förderung des konstruktiven Umgangs mit Konflikten	
Kreativ & klug durch den <i>Mut, sich zu äußern</i>	79
Aktivitäten zur Förderung der Selbstsicherheit und der Kommunikationskompetenz	
Kreativ & klug durch <i>Analyse- und Synthesefähigkeit</i>	89
Aktivitäten zur Förderung kognitiver Denkprozesse	
Methodenkoffer Kreativitätsförderung	99
Anhang	109
Register	109
Literatur	110
Die Autorin	111
Die Illustratorin	111



Kreativ & klug durch *Flexibilität*

Aktivitäten zur Förderung von Beweglichkeit im Denken und Handeln



Flexibilität stammt vom lateinischen Verb „flectere“ ab, das so viel wie biegen bedeutet. Flexibilität heißt demzufolge, nicht starr und rigide an festen Vorstellungen festzuhalten, sondern offen und biegsam zu sein, um unterschiedliche Situationen gestalten zu können. Durch Flexibilität können daher neue Lösungsstrategien entwickelt und Erfahrungen in bereits Gelerntes integriert werden.

Materialvielfalt, so glauben viele, steigere die Kreativität der Kinder, da ihnen durch die Vielzahl an Materialien mehr Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Das muss aber nicht so sein, manchmal kann weniger sogar mehr sein – zumal es auch die äußere Situation

nicht immer zulässt, dass Materialien immer im Überfluss vorhanden sind. Häufig regt gerade Materialknappheit die Kinder dazu an, besonders kreativ zu sein. Sie lernen flexibel mit den zur Verfügung stehenden Mitteln umzugehen, sie als Ersatz für fehlende Materialien einzusetzen oder mit ihrer Hilfe neue Lösungsideen zu entwickeln. Die Herausforderung ist dabei groß. Gleichzeitig können Kinder in solchen Situationen ihre kreativen Potenziale voll ausleben und ungewöhnliche Lösungen entwickeln, auf die sie unter normalen Umständen so nicht gekommen wären. Das nachfolgende Kapitel bietet zahlreiche Angebote, um mit den Kindern Flexibilität einzuüben und so den kreativen Geist zu nähren.

Bau eine Höhle!

Jedes Kind liebt Höhlen, in denen es sich einkuscheln und verstecken kann. Der Bau einer Höhle aus einfachen Alltagsgegenständen schult einen flexiblen Umgang mit unterschiedlichen Materialien und bringt die Kreativität der Kinder zur Entfaltung.

Material: Stühle, Tische, Decken und Tücher

Alter: ab 4 Jahren

Die Kinder bauen sich mithilfe von Tischen, Stühlen und Decken eine große Höhle, in der alle beteiligten Kinder Unterschlupf finden. Welche Möglichkeiten bieten dabei die Stühle und die Decken? Wie müssen die Kinder Tische und Stühle stapeln, damit die Höhle stabil ist? Wie müssen zudem die Decken und Tücher drapiert werden, damit die Höhlenkonstruktion von allen Seiten vollständig bedeckt ist und sich die Kinder in der Höhle verstecken können? Die Kinder müssen mit dem vorhandenen Material auskommen. Ob sie es wohl schaffen, eine Höhle zu bauen, in der alle gemeinsam ein Gesellschaftsspiel spielen können? Viel Spaß beim Bau!



Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Gestalten



soziales Verhalten, Wahrnehmungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität

Malen ohne Leinwand

Material: Temperafarbe, Farbteller, Pinsel, Becher, Möbel und Gegenstände, die bemalt werden können; evtl. unterschiedliche Malflächen (z. B. Tapete, Zeichenpapier), Tonpapier, Kleber, Schere

Alter: ab 4 Jahren

Die Kinder erhalten Temperafarbe und Pinsel, jedoch keine Malfläche. Gemeinsam mit der Spielleitung überlegen sie nun, was sie in der Umgebung als Malfläche nutzen können, z. B. Körper, Stuhl, Tisch, Wand, Schrank. Eine dieser Ideen – z. B. das Bemalen eines Tisches – wird von der Spielleitung aufgegriffen und mit den Kindern gemeinsam realisiert. Die Kinder verziern den Tisch mit Farblecksen, Mustern, Blumen, Tieren und Landschaften. Alternativ bestimmt die Spielleitung ein bestimmtes Thema, das die Kinder beim Malen berücksichtigen müssen, z. B. Wiesenblumen- oder Unterwassertisch.

Variante 1

Die Kinder erhalten zwar Temperafarbe, aber keine Pinsel zum Malen. Gemeinsam überlegen sie sich Alternativen, um die Farben aufzutragen, z. B. mit den Füßen, mit den Händen, mit Schwämmen, mit Bürsten, mit Lappen, mit selbst hergestellten Pinseln aus Naturmaterialien wie Stroh, Bast oder Tannenzweigen. Einige dieser Ideen greift die Spielleitung auf und realisiert sie mit den Kindern.





Variante 2

Die Kinder sitzen vor einem Zeichenpapier, das sie mithilfe verschiedenfarbigen Tonpapiers, einer Schere und Kleber gestalten sollen. Wie der berühmte Maler Matisse malen sie ihr Bild nicht, sondern zerschneiden oder reißen dazu das Tonpapier in verschiedene Formen, Muster und Motive und kleben diese auf das Zeichenpapier auf.

Variante 3

Die Kinder erhalten Papier, Pinsel und Temperafarbe. Dieses Mal dürfen sie beim Malen ihre Hände nicht benutzen. Alternativ können sie den Pinsel mit dem Mund oder mit den Füßen führen oder sie verzichten ganz auf den Pinsel und malen direkt mit den Füßen.



Gestalten, Erfinden, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Suchen und Sammeln, Verändern und Verfremden



Fantasie und schöpferische Expressivität, Grob- und Feinmotorik, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Materialerfahrung, Persönlichkeitsentwicklung, Selbsterfahrungsprozesse, Wahrnehmungsfähigkeit

Bilder legen

Material: Naturmaterialien (z. B. Blätter, Körner, Steine) oder andere Gegenstände (z. B. Knöpfe, Wolle, Seil), Kleber, Pappe

Alter: ab 4 Jahren

Bilder können nicht nur gemalt, sondern auch gelegt werden. Die Kinder erhalten ein Material, aus dem sie ein Bild zusammenlegen. Dies können sie allein oder aber auch gemeinsam tun. Die Spielleitung bestimmt das jeweilige Material, wie zum Beispiel:

- eine Auswahl an Naturmaterialien – oder didaktisch reduziert nur ein Material –, Blätter, Körner, Steine, die die Kinder auf dem Boden auslegen,
- Knöpfe, die die Kinder auf dem Tisch zu Bildern arrangieren,
- Wolle oder Seile, die die Kinder zunächst auf Pappe auslegen, um sie dann mit Kleber zu befestigen.



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Verändern und Verfremden, Gestalten



Materialerfahrung, Grob- und Feinmotorik, Wahrnehmungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit

So-tun-als-ob

Wer einmal Kinder beim Freispiel beobachtet, wird Zeuge, wie gerne sie in andere Rollen schlüpfen. Dabei lassen sie sich durch fehlende Requisiten nicht abschrecken. Flexibel und kreativ, wie die Kinder sind, wird improvisiert, indem sie Fantasiegegenstände erfinden oder einfach Gegenstände als Ersatz für nicht Vorhandenes einsetzen, z. B. Äste als Rührlöffel, vertrocknete Blätter als leckeren Salat, Rindenstücke als Teller oder einen Baumstumpf als Küchenhocker.

Material: Requisiten zum Verkleiden (z. B. Tücher, Stoffe, Hüte, Schminke, Schuhe, Hosen, Spiegel, Äste, Blätter)

Alter: ab 4 Jahren

Die Kinder benötigen Spielraum für improvisierte Rollenspiele. Nicht immer muss dafür eine komplette Requisitenkiste mit Schuhen, Hüten und Kleidern zur Verfügung stehen, oftmals genügen schon alte Gardinen, Stoffbahnen oder Tücher, aus denen sich die Kinder ihre Verkleidung

selbst herstellen können. Die Kinder spielen Vater-Mutter-Kind, Cowboy und Indianer, König und Königin, Räuber und Gendarm, Arztspiele, Busfahrer oder gehen in den Supermarkt einkaufen. Um in Ruhe spielen zu können, benötigen die Kinder vor allem Zeit zur freien Gestaltung.



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Darstellen



Materialerfahrung, Grob- und Feinmotorik, soziales Verhalten, Wahrnehmungsfähigkeit, Selbsterfahrungsprozesse, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität, Persönlichkeitsentwicklung





Linien ohne Punkt und Komma

Ein Bild zu malen, ohne den Stift zwischendrin abzusetzen, erfordert viel Flexibilität. Die Kinder müssen ad hoc Ideen entwickeln, wie sie das Bild fortsetzen können.

Material: Zeichenpapier, Stifte

Alter: ab 5 Jahren

Die Kinder erhalten einen Stift und einen Bogen Papier. Sie malen ein Bild, ohne den Stift zwischendrin abzusetzen. Falls ein Kind Schwierigkeiten mit der Aufgabenstellung hat und nicht mehr weiter weiß, dann darf die Spielleitung dem Kind durch gezielte Fragestellungen weiterhelfen. Beispiele: Das Kind hat in einem Schwung eine Wiese gemalt und möchte jetzt eigentlich mit dem Himmel und den Sternen weitermachen, hat aber keine Idee, wie es – ohne den Stift abzusetzen – an die obere Kante des Blattes kommt. Dann könnte die Spielleitung ihm vorschlagen, einen Baum zu malen, der in den Himmel ragt, um von dort aus zum Himmel zu gelangen. Falls das Kind einen Menschen malen möchte und nicht weiß, wie es sich von den Füßen zu den Haaren vorarbeiten kann, hilft der Ratschlag, ein Muster in die Kleidung zu malen.

Malen mit dem Riesenpinsel

Material: Zeichenpapier, Klebeband, Pinsel, Temperafarbe, Farbteller, Becher, Utensilien, um den Pinsel zu verlängern (z. B. Stöcke, Klebeband)

Alter: ab 4 Jahren

Die Kinder befestigen ihr Zeichenpapier mit Klebeband am Boden. Die Spielleitung erklärt ihnen, dass sie sich nicht bücken dürfen, um das Bild zu malen. Gemeinsam überlegen die Kinder, wie sie das Bild im Stehen malen können (z. B. Stab an einem langen Stock mit Klebeband befestigen, den Pinsel mit den Füßen führen, auf den Pinsel ganz verzichten). Die Spielleitung greift die Vorschläge auf und stellt das für die Realisierung fehlende Material zur Verfügung.



Gestalten, Erfinden, Experimentieren, Suchen und Sammeln, selbstständiges Entdecken, Verändern und Verfremden



Materialerfahrung, Grob- und Feinmotorik, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Gestalten



Wahrnehmungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Fantasie und schöpferische Expressivität

Malen mit der ungeübten Hand

Das Malen mit der ungeübten Hand ist ein gutes Training für das Gehirn, denn nun wird gegen die Gewohnheit plötzlich die andere Gehirnhälfte beim Malen aktiviert. Das Kind stellt sich flexibel auf die neue Situation ein.

Material: Zeichenpapier, verschiedene Stifte (z. B. Wachsmalstifte, Bleistifte, Buntstifte)

Alter: ab 5 Jahren

Jedes Kind erhält einen Bogen Zeichenpapier und wählt einen beliebigen Stift zum Malen aus. Die Kinder erhalten nun die Aufgabe, einmal nicht mit der geübten, sondern mit ihrer ungeübten Hand zu malen. Das heißt, Linkshänder malen hier mit der rechten Hand und Rechtshänder mit der linken Hand. Schnell merken die Kinder, dass das gar nicht so einfach ist, und strengen sich besonders an, um ein schönes Ergebnis zu erzielen.



Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Gestalten



Grob- und Feinmotorik, Selbsterfahrungsprozesse, Konzentrationsfähigkeit

Die einhändige Mahlzeit

Material: Seile, Teller, Gabeln, Messer, verschiedene Nahrungsmittel (z. B. Banane oder Pellkartoffel)

Alter: ab 5 Jahren

Die Kinder bilden Paare. Die Paare stellen sich nebeneinander auf und ein drittes Kind bindet ihre Hände mit einem Seil zusammen. Ihnen wird z. B. ein Teller mit einer ungeschälten Banane serviert. Gemeinsam müssen sie die Banane, trotz der eingeschränkten Bewegungsfähigkeit,

verzehren. Wie kann die Banane gemeinsam geschält werden? Wie lässt sie sich am leichtesten schneiden? Wer nimmt die Gabel in die Hand und füttert seinen Partner? Ein großes Tohuwabohu entsteht, das die Kinder gemeinsam bewältigen müssen.



Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Darstellen



Grob- und Feinmotorik, soziales Verhalten, Selbsterfahrungsprozesse, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung

Sprechen ohne Worte

Material: Zeichenpapier, Stifte

Alter: ab 5 Jahren

Die Spielleitung legt einen Zeitraum von etwa einer halben Stunde fest, in dem die Kinder zwar nach Lust und Laune miteinander kommunizieren sollen, jedoch ohne dabei zu sprechen. Das heißt, die Kinder müssen sich Lösungsmöglichkeiten überlegen, wie sie sich trotz Schweigen miteinander verständigen können. Dabei kommen die Kinder sicher auf die unterschiedlichsten Lösungen, z. B. Darstellung durch Pantomime, Entwicklung einer einfachen Gebärdensprache, Aufmalen von Informationen oder Einsatz einer vorab bereits entwickelten Geheimsprache. Gemeinsam setzen sie die verschiedenen Lösungen in die Tat um.



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Darstellen, Gestalten



soziales Verhalten, Konzentrationsfähigkeit, Fantasie und schöpferische Expressivität

Das Märchenknäuel

Material: Zettel, Buntstift, Wollknäuel, Nadel
Alter: ab 5 Jahren

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Sie erhalten jeweils einen Zettel, auf den sie einen Begriff malen, der in einem Märchen oder einer Geschichte vorkommen könnte (z.B. Schloss, Baum, Rose, Wiese, Fee, Auto, Kutsche, Engel). Die Zettel werden durch die Spielleitung willkürlich mit Nadel und Wollfaden aufgefädelt und anschließend wieder zu einem Knäuel zusammengewickelt. Ein Kind nimmt sich das Knäuel und wickelt es bis zum ersten Zettel auseinander. Den dargestellten Begriff auf dem Zettel baut es in eine Geschichte ein, die es sich spontan einfallen lässt. Anschließend wirft es das Knäuel zu einem beliebigen Mitspieler in der Runde. Dabei behält es das Ende des Wollfadens fest im Griff. Das Kind, das das Knäuel gefangen hat, entwirrt das Wollknäuel bis zum nächsten Zettel, baut wiederum seinen Begriff in die Geschichte des ersten Kindes ein, um dann das Knäuel zum nächsten Kind zu werfen usw. Dabei achten die Kinder immer darauf, dass sie ihren Teil des Wollfadens festhalten, bevor sie das Knäuel zum nächsten Kind befördern. Das Spiel endet, sobald der Begriff auf dem letzten Zettel in die Geschichte eingebunden wurde. Auf diese Art und Weise erfinden die Kinder gemeinsam eine fantasievolle Geschichte, die ebenso miteinander verwoben ist, wie die Fäden, die jetzt in der Mitte des Stuhlkreises ein Netz gebildet haben.



Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Darstellen



soziales Verhalten, Selbsterfahrungsprozesse, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität, Persönlichkeitsentwicklung

Paradoxes Malen

Kinder fragen häufig, was sie malen sollen. Um sie aus ihren Gewohnheiten herauszureißen, können zur Abwechslung auch einmal paradoxe Vorgaben gegeben werden. Solche Vorgaben, wie z. B. Geschmack, Düfte oder Luft farblich oder motivisch darzustellen, erfordern viel Flexibilität und Kreativität in der Umsetzung, da das Gehirn dafür keine vorgefertigten Bilder abgespeichert hat. Die Kinder müssen eigene Lösungen dazu entwickeln.

Material: Zeichenpapier, Buntstifte, Filzstifte, Temperafarbe, Farbteller, Pinsel, Becher
Alter: ab 5 Jahren

Die Kinder sitzen vor einem Zeichenpapier und haben unterschiedliche Stifte zum Malen zur Auswahl. Die Spielleitung gibt z. B. folgende Anregungen:

- Male, wie die Schokolade geschmeckt hat!
- Male die Farbe des Windes!
- Male die Töne des Liedes!
- Male den duftenden Frühling!
- Male die Kälte des Winters!
- Male den Waldgeruch des Herbstes!
- Male die Nässe des Wassers!
- Male die Trockenheit der Wüste!
- Male den Duft eines Bratpfels!



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Gestalten



Wahrnehmungsfähigkeit, Selbsterfahrungsprozesse, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität

Stellt Euch vor ...

Flexibilität zeigt sich daran, ob jemand an etwas starr festhält oder auch Alternativen zur Lösung eines Problems in Betracht zieht. Das nachfolgende Angebot will die Flexibilität der Kinder aktivieren und sie auf alternative Handlungsmöglichkeiten aufmerksam machen.

Alter: ab 5 Jahren

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis zusammen. Die Spielleitung regt die Kinder durch die nachfolgenden Fragestellungen dazu an, umzudenken. Stellt Euch vor:

- „Ihr habt kein Trinkgefäß, woraus ließe sich dennoch trinken?“
- „Ihr habt keinen Suppenlöffel, wie könntet Ihr dennoch die Suppe essen?“
- „Ihr habt keinen Hammer, wie könntet Ihr dennoch einen Nagel einschlagen?“
- „Ihr möchtet Musik machen, habt aber keine Musikinstrumente. Mit welchen Materialien könntet Ihr z. B. Rhythmusinstrumente bauen?“

Durch gezielte Fragen können die Kinder zudem Ideen entwickeln, wie Alltagsgegenstände umfunktioniert werden können:

- „Was kann mit einem Löffel alles gemacht werden?“
- „Wozu kann ein Stück Pappe, wie z. B. eine Toilettenpapierrolle, gebraucht werden?“
- „Was kann mit einem Stuhl gemacht werden?“
- „Wozu lässt sich ein Seil oder ein Besen nutzen?“
- „Was kann mit Steinen gemacht werden?“



Suchen und Sammeln, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden



Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität, Persönlichkeitsentwicklung

Schriftloser Brief

Material: Papier, Stifte, Temperafarbe, Farbteller, Pinsel, Becher, Schere, alte Zeitschriften und Magazine, Kleber

Alter: ab 6 Jahren

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Die Spielleitung fordert sie auf, sich gegenseitig einen Brief zu schreiben, ohne aber wirklich zu schreiben. Die Kinder tauschen sich aus, wie sie diese Aufgabenstellung umsetzen möchten, z. B. könnten sie den Brief malen oder eine Briefcollage herstellen, indem sie Bilder und Buchstaben ausschneiden und aufkleben usw. Die Spielleitung stellt die Materialien zur Verfügung, die von den Kindern zur Lösung der Aufgabenstellung benötigt werden.



Suchen und Sammeln, Experimentieren, selbstständiges Entdecken, Erfinden, Verändern und Verfremden, Gestalten



Materialerfahrung, Grob- und Feinmotorik, soziales Verhalten, Konzentrationsfähigkeit, Lern- und Intelligenzentwicklung, Fantasie und schöpferische Expressivität

