



Kleine Kinder





0 1 2 3 4 5 6

sehen
hören
schmecken
greifen
fühlen
tasten

ordnen von Dingen
steife Wege erkabbeln
selbstständig gehen
großmotorisch balancieren (teilweise isabbelnd auf eckigem, nicht zu wackelig, ebenerdig)
Farben bewusst wahrnehmen
nachspielen (Sandspiel mit Beförderung/ realistisches Spielmaterial wird aktiv erkannt (Spieleschiff/Ritterburg))
schaukeln mit Begleitung (Anschubser/danebenliegend in der Vogelnestschaukel)
klettern auf kleine Podeste, Treppen aufrecht
Ball in Richtung bewegen / werfen

schneller laufen
„zwei Bein hüpfen“
drehen in Gemeinschaft (gemeinsam auf dem Karussell)
selbstständiges „Bauchschaukeln“
einfache Labyrinth nachlaufen (2D)
selbstständig frutschen

Laufrad fahren (freie Beweglichkeit)
Bobbycar fahren
rollern
nicht den Boden berühren spielen (balancieren (wackelig, drehbar, nicht ebenerdig))
bewusst den Körper einsetzen (Schwung, Schrittsteg, Spielbagger, Wippelemente)
selbstständiges Schaukeln
Höhen erklettern (Leit-soziales Spiel (Metakommunikation)
Bude bauen (Hütten mit Aufforderungscharakter)
selbstständiges Karussell fahren
selbstständig Wippen
3D; Labyrinth bespielen

rollen
robben
Laute geben
mich antikulieren

nachahmen (erste Spielhüttenspiele/telefonieren)
Materialien erfahren
(drehbare Sandspiel/Hölzer/Steine/Metall-
Ball bewegen
schräge Flächen erkabbeln
Zerrspiegel, Wind/Schattenspiel beobachten

insoliner fahren
„ein Bein hüpfen“
Vorschulfähigkeiten (Mengen erfassen/ abstrahieren)
Sessel sitzen funktioniert; Seilbahn

hangeln
Stangen erklettern
Freifallrutschen
Ball bewusst in Richtung werfen /

0-2 Jährige

sensomotorisches Spiel (mit dem Körper hochziehen, aufrecht sein)

Explorationsspiel (erste Spielhüttenspiele/telefonieren)

Funktionslust

Bewegungsfreude

Freude am Effekt (Regelmäßigkeit)

von Aktionen)

Erfahrung der Selbstwirksamkeit

(„ich kann Dinge verändern“)

erklommen

erste seichte Rutschenerlebnisse

2-4 Jährige

sensomotorisches Spiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

Explorationsspiel

Objektpermanenz

4-6 Jährige

sensomotorisches Spiel

Regelspiel

Symbolspiel

Konstruktionsspiel

Rollenspiel

Explorationsspiel

zeitlich ausgedehnter / inhaltlich komplexer

Reflektieren

Selbstbehauptung

Sessel sitzen funktioniert; Seilbahn

Spielfähigkeiten in der KITA

zusammengestellt und gestaltet von Dipl.-Päd. Birthe Mlynszak
färgen / Schreiben



0 1 2 3 4 5 6

sehen
hören
schmecken
greifen
fühlen
tasten

ordnen von Dingen
steile Wege erkabbeln
selbständig gehen

grobmotorisch **balancieren** (teilweise krabbelnd auf eckigem, nicht zu wackelig, ebenerdig)

Farben bewusst wahrnehmen
Farben bewusst mit Beförderung/ realistisches Spielmaterial wird positiv erkannt
nachspielen (**Sandspiel** mit Beförderung/ realistisches Spielmaterial wird positiv erkannt
(Spielschiff/Ritterburg))

schaukeln mit Begleitung (Anschubser/danebenliegend in der Vogelstschaukel)

klettern auf kleine Podeste, Treppen aufrecht
Ball in Richtung bewegen / werfen

rollen
robben
Laute geben
mich artikulieren

schneller laufen
„zwei Bein hüpfen“

drehen in Gemeinschaft (**gemeinsam auf dem Karussell**)

selbständiges „**Bauchschaukeln**“

manipulieren (**öffnen/schließen/Krach ma-**
einfache **Labyrinth** nachlaufen (2D)
selbständig rutschen)

nachahmen (erste **Spielhütenspiele**/telefonieren)

krabbeln
meinen **Körper hochziehen**, aufrecht sein
manipulieren (**öffnen/schließen/Krach ma-**
einfache **Labyrinth** nachlaufen (2D)
selbständig rutschen)

Materialien erfahren
(drehbare Sandspiel/Hölzer/Steine/Metall-
rollern
nicht den Boden berühren spielen (**balancieren** (wackelig, drehbar, nicht ebenerdig)
bewusst den Körper einsetzen für Schwung/Kraft (**Gurtsteg, Spielbagger, Wippelmente**)
selbständiges **Schaukeln**
Höhen **erklettern (Leitern/Bäume/Netze/Wände)**
Bude bauen (**Hütten mit Aufforderungscharakter**)
selbständiges **Karussell fahren**
selbständiges **Wippen**
3D-Labyrinth bespielen

schräge Flächen erkabbeln erklettern von höheren Spielpodesten

Zerrspiegel, Wind/Schattenspiel beobachten

mit Hilfe laufen
Hindernisse überwinden

unsicher
Zerlegen/
Treppen
erste seich-

radfahren
Inliner fahren
„ein Bein hüpfen“
Vorschulfähigkeiten (Mengen erfassen/ abstra-

radfahren
Inliner fahren
„ein Bein hüpfen“
Vorschulfähigkeiten (Mengen erfassen/ abstra-

Tellersitz funktioniert: Seilbahn

hierbei

erste seich-

Seile zum

fangen / schießen

hangeln
Stangen erklettern
Freifallrutschen
Ball bewusst in Richtung **werfen /**

Spielfähigkeiten in der KITA

te Rutscherlebnisse

Hochziehen

fangen / schießen

hangeln

Stangen erklettern

Freifallrutschen

Ball bewusst in Richtung **werfen /**



Vorwort

Kleine Kinder spielen...

Zwischen 0 und 6 Jahren eröffnet sich Kindern die Welt. Alle naturgegebenen, sozialen, physischen und sprachlichen Phänomene werden erlebt, ausprobiert und getestet. Kurz gesagt: Es wird gespielt!

Am Anfang bedeutet Spielen einfach nur das **Erleben** und die Freude am Effekt, das Erfahren der Dinge. Das Spielen wird mit der Zeit aber immer komplexer und bietet mehr Möglichkeiten, sich und die Umwelt intensiv zu erkunden.

Um dieses Spielerleben möglich zu machen, braucht es Orte, die anregen, die Möglichkeiten bieten und die Lust auf mehr Spielen machen. Orte, die nicht gefährlich sind und trotzdem Herausforderungen bieten. Orte, die neugierig machen und unterstützen.

Hier sollten Möglichkeiten zum „Hochhinauskommen“ gegeben sein, genauso wie zum versteckt Zurückziehen. Perspektivwechsel sollten geboten werden, sowie Treffpunkte, die zu Ritualen einladen. Mit den Händen kleine klingende Dinge erfahren ist ebenso wichtig wie mit dem ganzen Körper fühlen zu können oder in Schwingung zu geraten.

Diese Orte können Sie gemeinsam mit uns planen und **gestalten**. Hierzu bieten wir Ihnen Spielgeräte mit hohem Qualitätsstandard, aber vor allem hohen Spielwert.

Uns liegt es besonders am Herzen, auf Ihre Vorstellungen und die Wünsche der Kinder einzugehen.

Teilen Sie uns diese mit! Lassen Sie uns gemeinsam Spielräume **entwickeln**, mit denen sich kleine Kinder groß und wohl fühlen.



Die selbständige Diplom-Designerin für Spiel und Lernen, Birthe Mlynczak aus Halle/Saale, hat diese Broschüre inhaltlich und textlich exklusiv für die Firma Kinderland Emsland Spielgeräte erarbeitet.

Häuser und Zäune mit Spielwert

① Spielhäuschen Igel



② Pantoffel-spielhäuschen



③ Klassiker Kinderhaus



④ Spielkiste Halle



⑤ Bewegungsraum



Entwurf: GAT DESIGN®

Tür auf, Tür zu, Guckguck!

Ein Spiel, das man ab einem gewissen Alter über Stunden mit Begeisterung spielen kann. Spielhäuser bieten diese Türen oder Fenster, mit denen kleine Kinder die Welt der Großen nachspielen oder einfach mal ausschließen können.

Häuser stellen Rückzugsräume dar, die zu Orten des Träumens werden, aber auch zum Treffen einladen können.



⑥ Minikiosk



⑦ Musterhäuschen



⑧ Märchenhütte



Idee: B. Mlynczak
Zeichnung: C. Janus

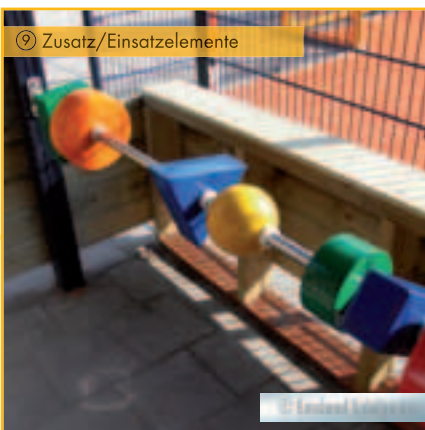


Einfach entlanghängeln, ein Schritt nach dem nächsten, den Raum langsam erfahren. Zäune strukturieren den Raum.

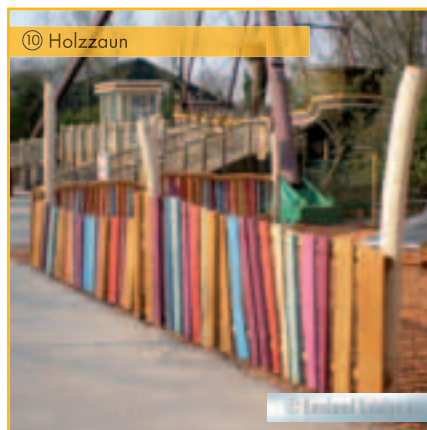
Zwischen dem zweiten und dritten Lebensjahr wird eine unbedingte Ordnung als etwas Positives wahrgenommen. Sie bietet Schutz, beruhigt und erleichtert es, sich Überblick über „meinen“ Spielraum zu verschaffen. Die Großen können einen nicht stören.

Darüber hinaus sind Zäune bespielbar und bieten vielfältige Möglichkeiten im kreativen Spiel mit ihnen umzugehen.

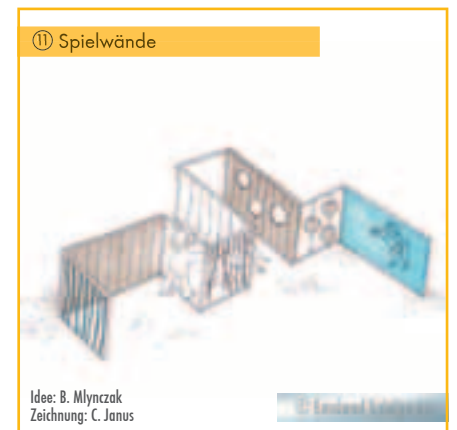
⑨ Zusatz/Einsatzelemente



⑩ Holzzaun

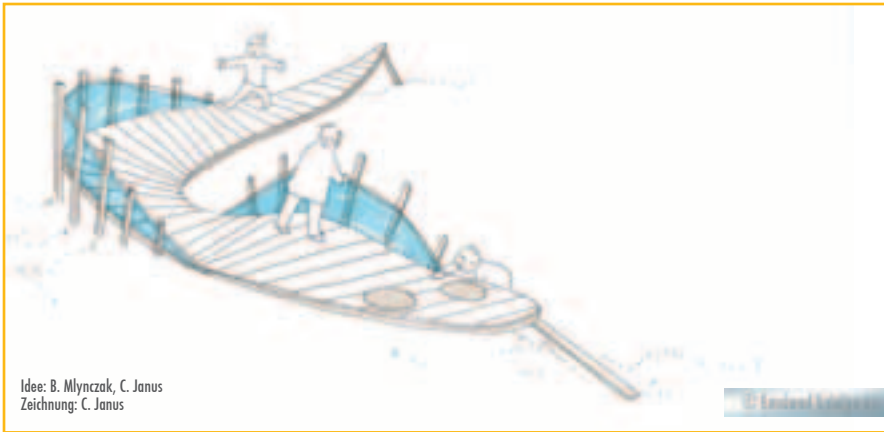


⑪ Spielwände



Idee: B. Mlynczak
Zeichnung: C. Janus

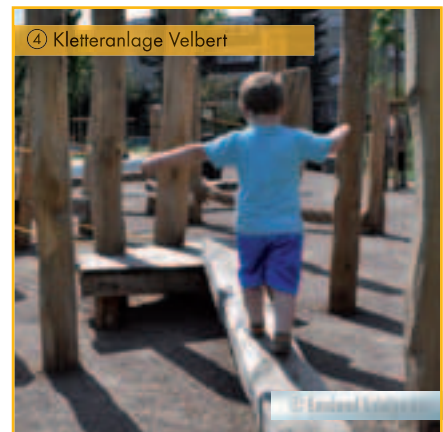
Krabbelwege, Klettern, Balancieren



Auf allen Vieren die Welt erleben!

Auf eine kleine Anhöhe kommen, den ganzen Körper mitnehmen, es alleine schaffen.

Beim Erklettern von Balken oder niedrigen Podesten, die zu Wegen werden können, gewinnt ein Kind mehr und mehr motorische Fähigkeiten. Durch Koordination und Geschicklichkeit soll der eigene Körper bewusst in eine bestimmte Position gebracht werden. Jede Hürde wird zum „Kinderspiel“.





⑥ Balancieranlage Sonnenland



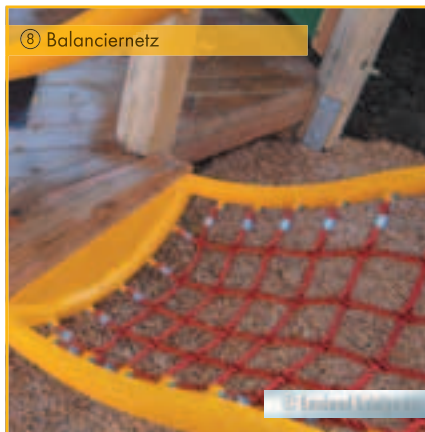
⑥ Kletter-/Balancierwürfel



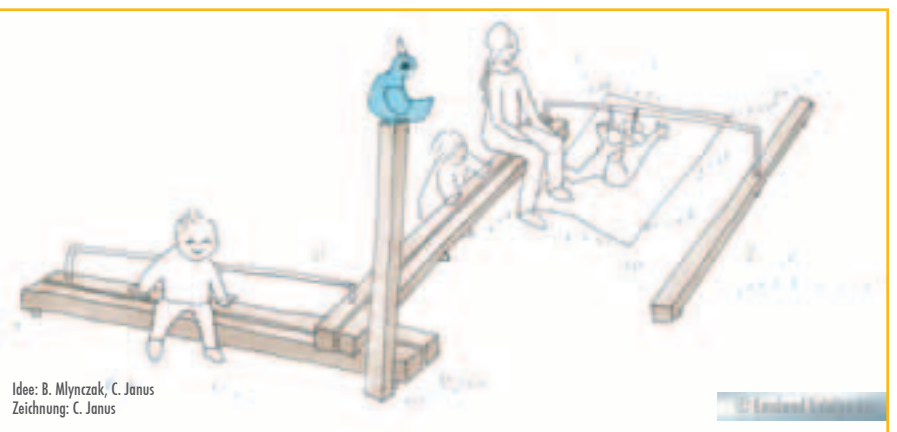
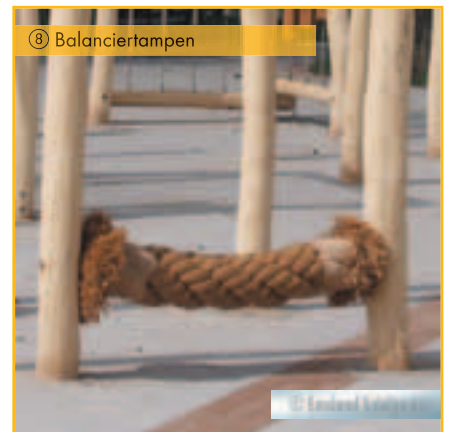
⑦ Klettertreppe



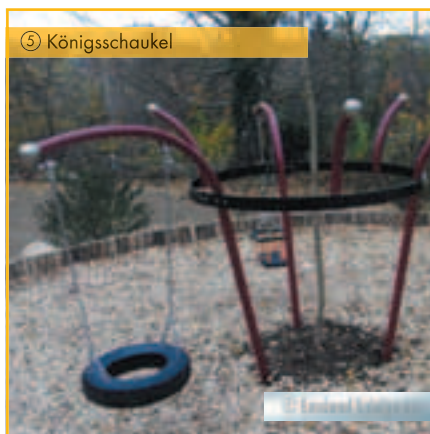
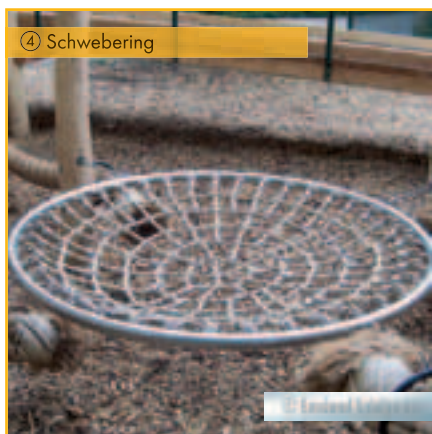
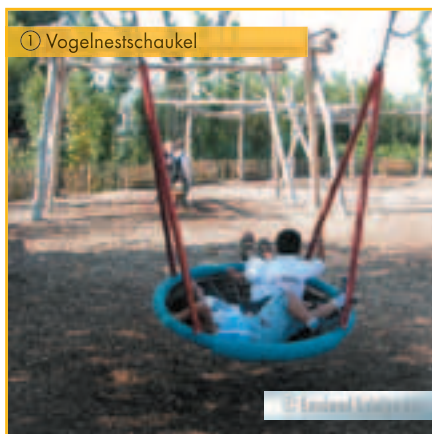
⑧ Balanciernetz



⑧ Balanciertampen



Schaukeln, Schwingen, Schweben



Schwingen, liegen, genießen!

Einfach nur die Bewegung genießen, eine Bewegung, die man bereits aus dem Mutterleib kennt, geschaukelt werden, Schwingungen spüren, den Körper einfach mitfliegen lassen.



⑧ Hängematte



⑨ Torschaukel



⑩ Freischwinger



⑪ KalottaSwing



Dabei braucht es noch nicht mal die riesigen Höhen. Der Genuss beginnt schon mit einer leicht schwankenden Hängematte, die ich vielleicht noch mit einem Freund oder Freundin teilen kann. Hier kann ich meinen Körper spüren, ihn aus dem Gleichgewicht bringen und trotzdem wissen, dass ich ganz und gar sicher bin.

Ich hänge, liege, sitze über den Dingen und erlebe einen Perspektivwechsel, der mich groß fühlen lässt. Es ist einfach ein Genuss, sich fallen zu lassen.

⑫ Knotenpendel



Rutschen, Drehen, Wippen

① Wackelfrüchte



② Freifallrutsche



③ Kalottalümmeler



④ Minirutsche



⑤ Mini Rutschenhügel



⑥ Rutschenhügel



**Ich schaffe es allein
da hoch und dann....
huuuuuuu...!**

Rutschen ist ein Spiel, das immer und immer wieder wiederholt werden kann. Kontrolle über den Körper haben, sie abgeben und wiedererlangen. Das sind Glücksmomente, die das Kind selbstbewusster machen.



⑦ Stehwippe



Ein ganz ähnlicher Spielreiz findet sich in Drehelementen, egal welcher Art. Der Körper wird als Ganzes bewegt und spürt mit allen Sinnen.

Spannend ist es zu wippen: Einerseits wird mein Körper bewegt, andererseits kann ich aber auch Mitspielende bewegen. Ein Kommunikationsspiel beginnt.

⑧ Drehstern



⑨ Karussellkugel



⑩ Breitrutsche



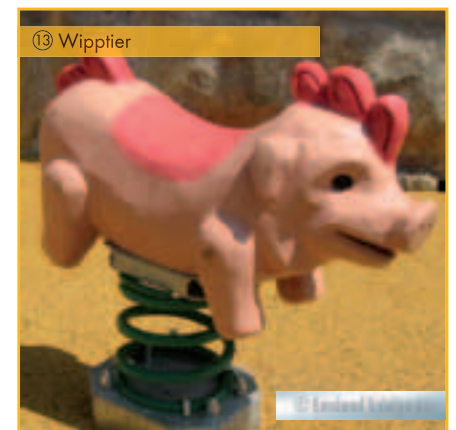
⑪ Wellenreiter



⑫ Rutsch-Krabbelrampe



⑬ Wipptier



Sand und Wasser

① Sand- und Matschanlage



② Sandbank



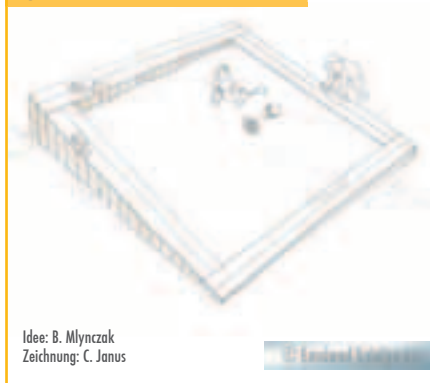
Ich hole das Wasser...

...und du kannst ja den Sand schon mal in den Eimer tun.“ Der Sandkasten ist noch viel mehr als nur ein Spielort der Sinne und des Konstruktionsspiels. Er ist vor allem ein Kommunikationsort. Sand und Wasser animieren alle Kinder egal welchen Alters gleichermaßen und bieten eine Spielplattform, die zum gemeinsamen Spielen anregt. Hier geht es nicht um „Höher-Schneller-Weiter“, bei dem die „Kleinen“ oft den Kürzeren ziehen, hier geht es um Rollenspiel, um etwas, das man gemeinsam entstehen lässt.

③ Sandinsel



④ Oskar-Kiste



⑤ Sand-/Kletterkiste



⑥ Patentpumpe



⑦ Sandkasteneinfassung



⑧ Sand-/Matschtisch





⑨ Matschtisch



⑩ Sandsieb



⑪ Sandspielwerk



⑫ Zapfstelle



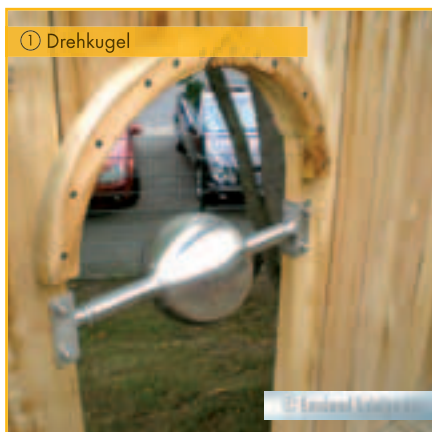
⑬ Wasserspiel



Die Materialien Sand und Wasser sind hier unerschöpflich in ihrer Verformbar- und damit Einsetzbarkeit. Außerdem bieten sie in ihrer Materialität eine Vielfalt, die anderswo selten zu spüren wäre: kalter, schwerer Sand; warmer, rieselnder Sand; tropfender, dunkler Sand; klares kaltes Wasser im Steinloch; schnell fließendes, plätscherndes Wasser, das kaum aufzuhalten ist; warmes, riechendes Wasser mit Tieren darin und so weiter und so weiter...

Spiel mit den Sinnen

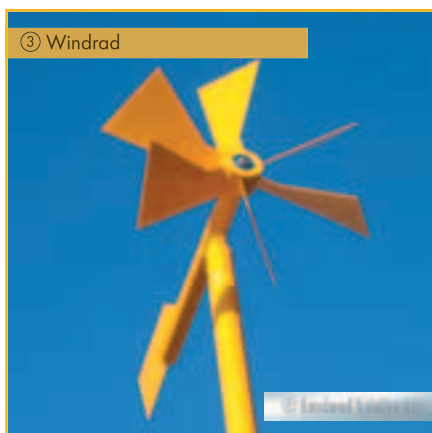
① Drehkugel



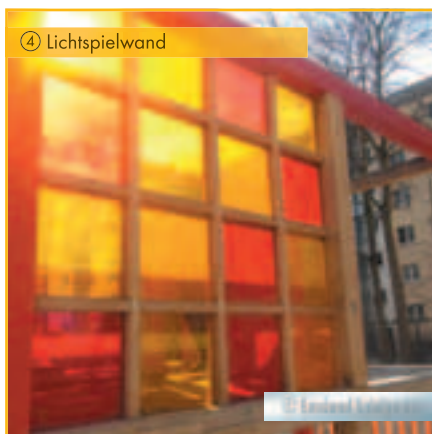
② Schiebespielwand



③ Windrad



④ Lichtspielwand



⑤ Klangspiele



⑥ Klanghaus



⑦ Malwand



Kling, Klang, Klong!!

Einfach mit der Hand entlang streichen und dabei kommen Töne heraus. Und was ist das? Ein Kind, das genauso aussieht wie ich! Und wenn ich hier dran drehe..., uiui dann wird daraus ja ein Muster und ich kann es mit meiner Hand stoppen.



⑧ Drehscheibe



⑨ Große Farfilter



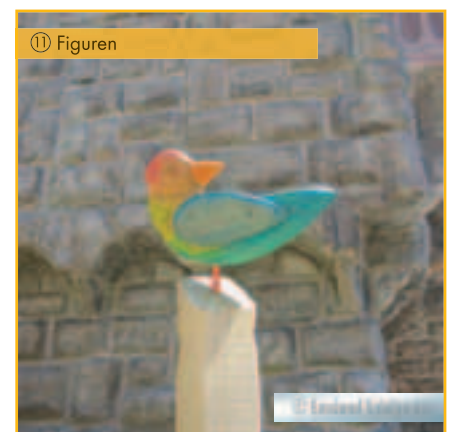
⑩ Zerrspiegel



Das Spiel mit den Sinnen ist unendlich. Töne, Bilder, Tastewege, sie gehören zu jedem Spiel dazu. Wie schön ist es, wenn ich spüre, dass durch mein Zutun sich etwas verändert.

Das Kind begreift, nimmt sich wahr. Und wenn man begriffen hat, dass man selbst etwas manipulieren kann, kann der eigentliche Effekt sogar in den Hintergrund rücken. Alle Möglichkeiten müssen erkundet werden, eine Faszination, die viele Stunden Spiel ermöglicht.

⑪ Figuren



Sitzen, Gruppieren, Überdachen

① Familiensitzgruppe



②



Zu Tisch bitte!

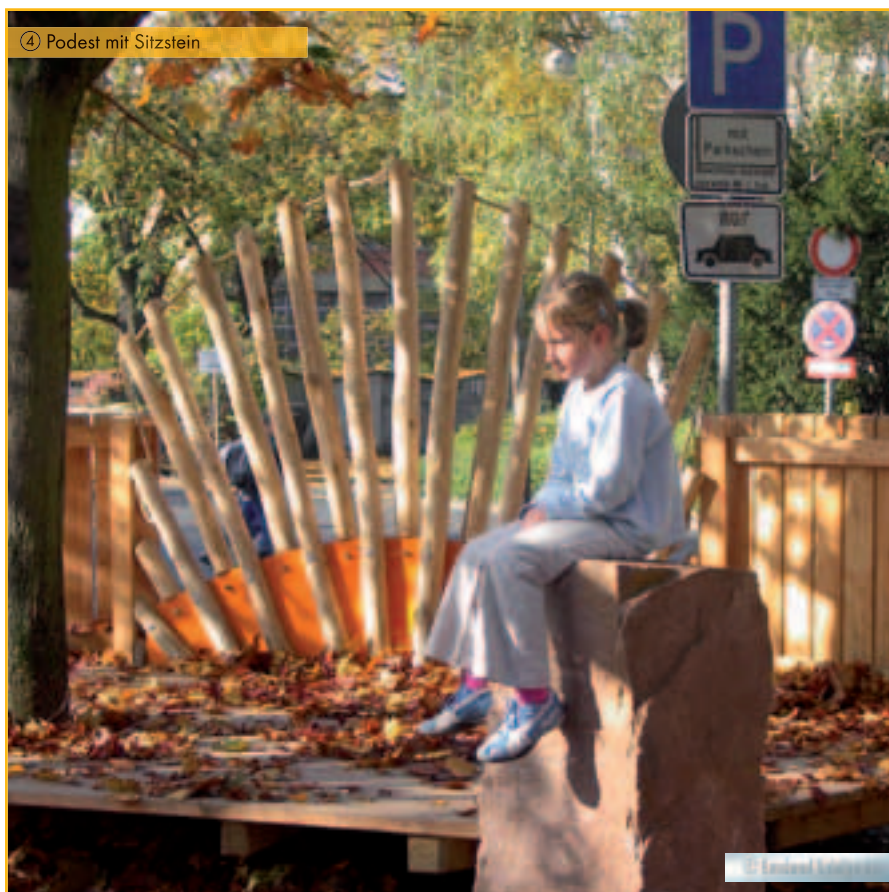
Zusammenkommen, einen Ort haben, der für tägliche Treffen genutzt wird, ein Ort der Rituale möglich macht. Ein gemeinsamer Ort des Sitzens sollte auch draußen definiert sein.

Die Kleinen sitzen in „ihrer“ Größe, fühlen sich ernst genommen und können solche Sitzorte auch gut zu Spielorten mutieren lassen. Es wird zu Tisch gebeten: frische Sandsuppe, mit Blättersalat und dazu Erdwasser!

③ Minisitzgruppe



④ Podest mit Sitzstein



⑤ Sitzhocker



⑥ Tier-Sitzhocker





⑦ Sonnensegel



⑧ Sonnenscheibe



⑨ Sitztheater



⑩ Sonnensegel



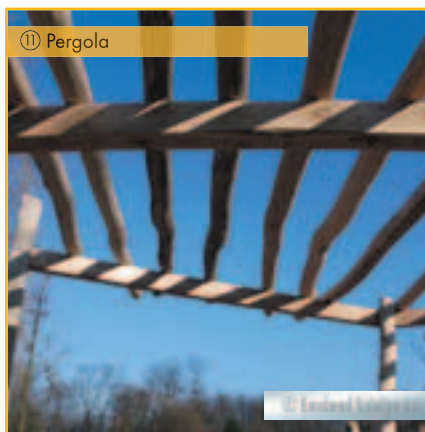
Kinder und gerade Kleinkinder haben kaum Hautschutz. Das Spielen in der prallen Sonne sollte möglichst vermieden werden.

Aber draußen Spielen ist doch das Schönste! Das heißt, guter Sonnenschutz ist wichtig.

Gerade die Ruhespielbereiche sollten überdacht werden.

Hier sind intelligente Lösungen gefragt die fest installiert sind oder ein schnelles, unkompliziertes und eigenständiges Aufbauen von Segeln ermöglichen.

⑪ Pergola



⑫ Sonnensegel



Kinderland

Emsland Spielgeräte



Ihre Ideen?

Einen ersten Eindruck von den vielfältigen Möglichkeiten, ein Lachen in Kindergesichtern zu zaubern, haben Sie jetzt bekommen.

Einen umfassenden Überblick über weitere Spielgeräte für kleine und große Kinder bekommen Sie unter:

www.emsland-spielgeraete.de

Zahlreiche Referenzen zeigen Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten unserer Produkte. Unsere Stärke ist unser Ideenreichtum und die umfassende Beratung.

Unsere Projekte werden Ihnen Freude bereiten. Sprechen Sie uns an!



Viele Varianten sind auch barrierefrei möglich.

Kinderland Emsland Spielgeräte

Thyssenstraße 7
49744 Geeste

Telefon 05937 97189-0
Telefax 05937 97189-90

kinderland@emsland-spielgeraete.de
www.emsland-spielgeraete.de