
Inhalt

Vorwort	7
1. Einleitung	9
2. Grundlagentheorie	13
2.1 Montessori	13
2.2 Freinet	14
2.3 Projektunterricht	15
2.4 Non-direktive Therapie	17
2.5 Psychomotorik	18
2.6 Sportpädagogen: Bauen und Bewegen	19
2.7 Entwicklung	21
2.8 Spiel	23
2.9 Kreativität	24
2.10 Motivation	24
3. Projektorientierte Bewegungs- und Spielräume	29
3.1 Grundidee	29
3.2 Raum	31
3.3 Material	33
3.4 Kind	36
3.5 Erwachsene	39
3.6 Methodik	43
3.7 Einsatzbereiche	46
3.7.1 Welche Kinder können Bewegungsräume nutzen?	46
3.7.2 In welchen Bereichen können Bewegungsräume eingesetzt werden?	48
3.8 Zusammenfassung	51
4. Beschreibung der einzelnen Räume	55
4.1 Sprungkabinett	57
4.2 Vestibular-Zirkus	65
4.3 Piratenschiffe (Hängematten)	73
4.4 Sumpfgewirge (Weichbodenmatten)	79

4.5	Kletterdschungel	87
4.6	Himmelsleitern	101
4.7	Großes Spinnennetz (Tae und Seile)	107
4.8	Matratzenraum	111
4.9	Schlauchzimmer (LKW-Schläuche)	117
4.10	Planet der Riesen (Schaumstoffquader)	123
4.11	Riesenballbad (große Bewegungsbälle)	129
4.12	Reifendschungel	135
4.13	Autosalon (Rollbretter)	143
4.14	Sauseland (Inlineskates)	151
4.15	Fahrzeugpark	159
4.16	Wanderpark	167
4.17	Labyrinth	175
4.18	Kontaktstudio	183
4.19	Tennis-Center (Rückschlagspiele)	193
4.20	Zielräume	199
4.21	Kugelbahnen (Drainagerohre)	207
4.22	kleines Spinnennetz (Gummiband)	213
4.23	Schachtelbau	217
4.24	Planet der Zwerge (kleine Schaumstoffbausteine)	223
4.25	Baustelle	229
4.26	Schatzkammer (Luftballons)	233
4.27	Taktil-Zirkus	239
4.28	Spiegelkabinett	249
4.29	Verkleidungszimmer	253
4.30	Zimmer der Nacht	259
4.31	Klangstudio	265
5.	Anhang	273
5.1	Kleine Knotenkunde	273
5.2	Begriffserklärungen	278
6.	Literaturverzeichnis	285