

...was wandelt sich?...

Wandelwinde

> Wie sie therapeutisch wirksam sein kann

von Iris Colsmann

Mit besonderem Erfolg und zur großen Freude der Kinder und Jugendlichen kann die WANDELWINDE im Förderunterricht oder in der heilpädagogischen Arbeit eingesetzt werden.

ZUR FÖRDERUNG

- der seelischen Beweglichkeit
- der Phantasie
- der Aufmerksamkeit
- der Frustrationstoleranz
- der Ausdauer

ZUM ÜBEN

- der Visuomotorik
- sozialer Fähigkeiten

ZUR ANREGUNG FÜR

- Formenzeichnen/graphomotorische Übungen
- Übungen der Raum/Lage Wahrnehmung
- Partnerspiele

Um die verschlungenen Formen der WANDELWINDE mit den Augen verfolgen zu können, werden schon unzählige Fähigkeiten der Wahrnehmung benötigt.

Und das, was man für einen Wahrnehmungsprozess benötigt, wird durch ihn gleichzeitig auch immer angeregt und ausgebildet. Hier eben alles, was mit dem Sehen, der Visuomotorik, zu tun hat.

DAS AUGE WIRD ANGEREGT:

- Die Form auf der einzelnen Karte vom Hintergrund zu unterscheiden



- Sie als eine geschlossene Gestalt wahrzunehmen und dann auch wieder zu erkennen (z.B. auch dann, wenn sie auf dem Kopf steht)
- Die eine Form von anderen zu unterscheiden
- Den Weg, die Linie zu verfolgen und dabei nicht zu verlieren
- Abstände und Größenverhältnisse zu erkennen, vor allem beim Anlegen
- Einzelheiten aus einem komplexen Ganzen heraus zu finden (wenn man in einem fertig gelegten Bild z.B. alle Spiralen sucht oder alle "Weizenkarten" ...)
- Oder eben ein unvollständiges Bild zuerst in der Vorstellung um ein neues Teil zu ergänzen, dies dann zu legen und nun zu überprüfen, ob das Ergebnis mit dem Vorgestellten übereinstimmt.

All dies übt die visuelle Wahrnehmung, ohne dass ein Kind oder Jugendlicher das Gefühl bekommt, man absolviere ein Übungsprogramm.

FÖRDERUNG DER KONZENTRATION

"den Faden nicht verlieren"

"am Ball bleiben"

"auf der Spur bleiben"

"nicht vom Weg abkommen"

Geschult wird so die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit eine ganz bestimmte Zeit auf einen bestimmten Inhalt zu lenken.

Und gerade in der Formensprache der WANDELWINDE liegt für jedes Kind die Aufforderung:

- Bleibe dabei, es geht weiter.
(wenn auch oft überraschend)
- Der Weg, den wir legen, ist gleichzeitig auch das Ziel.
- Jede Karte ist in sich eine Gestalt, bildet mit der nächsten Karte eine neue und so ist auch umgekehrt das Ziel des Spieles der Weg.
- Die Vielfalt der Bilder bietet phantasievollen Kindern genug Möglichkeiten, Geschichten zu erfinden
- Nach Bedarf können Karten aussortiert werden, damit das Bild einfach bleibt und man sich leichter auf eine Aufgabe konzentrieren kann
- Man kann selbst bestimmen, wann Schluss ist, weil jedes Bild in sich stimmig sein kann.



FÖRDERUNG DER PHANTASIEKRÄFTE

WANDELWINDE kann wie Domino als ein Anlegespiel gelegt werden. Die Schlangen- und Drachenbilder, die Blumen- und Blätterornamente können zu wunderbaren Abenteuerreisen anregen: Von einem bestimmten Ort aus möchte man den Drachen erreichen und dafür soll nun ein Weg gelegt werden, der auch wirklich dort hinführt... Nicht alle Karten führen das Auge weiter, wenn es einen bestimmten Strang verfolgt.

Unterwegs können einem angeregt durch die Bilder der Karten viele Hindernisse begegnen: Schlangen, Irrgärten - oder aber hilfreiche Vögel, die den Weg weisen...

SEELISCHE BEWEGLICHKEIT

Besonders als Partnerspiel, mit dem man ein gemeinsames Ziel verfolgt (also z.B. alle Karten abzulegen), wird bei der WANDELWINDE ein hohes Maß an seelischer Flexibilität gefordert: Wenn man seine Karte legt, so hat man ja ein bestimmtes Bild vor Augen, wie es dann weitergehen kann.

Dies wird meistens durch die Karte, die der zweite Spieler legt, völlig verändert. Jetzt muss das eigene innere Bild mit dem neuen verglichen werden, man muss aushalten, dass der neue Weg auch zu einer - eben andersartigen - geschlossenen Gestalt führt und man muss die eigene Vorstellung aufgeben können.

Dadurch, dass die Formen der WANDELWINDE immer ein in sich stimmiges Bild ergeben, es also kein richtiges oder falsches Anlegen geben kann, wird der Prozess des sich Anpassens und sich Durchsetzens unabhängig von äußeren Parametern erlebt.

WANDELWINDE

Die Welt der Flechtband Ornamente
Ein Legespiel für ein bis sechs Spieler
ab 6 Jahren

