



Ein Konzept
zur Gestaltung des Aufenthaltsraums
einer Kindertagesstätte.

Von Dipl.Raumdesignerin
Nadine Augustat-Lehmann

Overhoffstr.2
44379 Dortmund
0231/1673982

©

Inhalt:

Das Ziele der Gestaltung

Der Entwurf

Die Raumteiler

Die Spielelemente

Die „Sinnesgrotte“

Der Mal-Bastelbereich



Das Ziele der Gestaltung



Ziel der Gestaltung soll es sein den Gruppenraum in mehrere Bereiche zu gliedern.

- Ein Bereich für die unter Dreijährigen in dem sie sich zurückziehen können sowohl um zur Ruhe zu kommen als auch zum spielen.
- Ein Bereich für die über Dreijährigen in dem sie ungestört Dinge bauen können ohne das sie von den Kleinen direkt wieder umgeschmissen werden.
- Ein Mal- und Bastelbereich für Alle zusammen.



Der Entwurf



Durch das große Schiff ergibt sich das Thema Meer als Oberbegriff wie von selbst.
Um den Raum zu gliedern sind zwei Raumteiler angedacht.
Der Bereich links vom Schiff für die „Kleinen“, der Bereich rechts vom Schiff für die „Großen“
Die „Kleinen“ bekommen eine Unterwasser Welt.
Die „Großen“ einen Sandstrand mit Strandkörben.



Die Raumteiler



Die Raumteiler dienen der Einteilung der einzelnen Bereiche und sind mit einem Fingerklemmschutz konzipiert. Hinter den Wellen können die Kleinen sich zurückziehen und ungestört spielen. Am Strand haben die Großen die Möglichkeit zu bauen ohne dass die kleinen Krabber alles ständig wieder umschmeißen.



Die Spielelemente



Die Spielelemente werden individuell zum Thema eines Raumes entworfen und angefertigt. Hierbei handelt es sich um zum Teil bewegliche, durch fühlen erlebbare, kindgerechte Figuren und Elemente. Sich im Bauch eines Walfisches zu spiegeln oder Seepferdchen einander küssen zu lassen sind nur einige Beispiele.



Die „Sinnesgrotte“



Die spitz zulaufende Ecke neben dem Schiff wird zur Sinnesgrotte. Die Kleinen können dort bequem liegen und die Elemente über sich erfühlen und visuell erleben. Die an den Stangen abgehängenen Elemente sind austauschbar und können je nach belieben dekoriert werden um den Kindern viel Abwechslung zu bieten. Mit einer Discokugel oder einer anderen beweglichen Lichtquelle kann die Unterwasserillusion unterstrichen werden. An den Seitenwänden sind Spielelemente zum bewegen und erfühlen z.b eine Wackelschildkröte oder die Bürstenfische.



Der Mal-Bastelbereich



Die alten Materialkisten des Bastelbereichs werden mit etwas Farbe an der Front dem Farbkonzept des Raumes angepasst.





www.zimmerlein.net