



MINDESTAUSSTATTUNG EINER ALTERS- ERWEITERTEN GRUPPE

Inhaltsverzeichnis

1. Mindestausstattung einer Alterserweiterten Gruppe.	3
1.1. Bewegung und Gesundheit	4
1.1.1. Freispielfläche	4
1.1.2. Bewegungsraum	5
1.1.3. Rückzugsbereich zur Entspannung und Behaglichkeit	5
1.2. Ästhetik und Gestaltung	6
1.2.1. Kreativer Ausdruck – Kultur und Kunst	6
1.3. Natur und Technik	8
1.3.1. Bauen, Konstruieren, Mathematik	8
1.3.2. Technik, Experimentieren und Forschen	8
1.4. Sprache und Kommunikation – eventuell in Kombination als Rückzugsbereich zur Entspannung und Behaglichkeit	9
1.4.1. Bibliothek: mindestens 60 Bücher	10
1.4.2. Sprachfördermaterialien	11
1.4.3. Rollenspielbereich	11
1.4.4. Medien	12
1.5. Didaktische Materialien	12
1.5.1. Regel- und Gesellschaftsspiele	12
1.5.2. Ergänzende Materialien	12

1.

Mindestausstattung einer Alterserweiterten Gruppe

(Stand 2019)

Der Bundesländerübergreifende BildungsRahmenPlan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich betont die Bildungsfunktion von Räumen. Die Materialausstattung für Kinderbildungs- und Betreuungseinrichtungen muss ein Lernen mit allen Sinnen ermöglichen, vielfältige Anregungen bieten und sich am Entwicklungsstand, an den Interessen und Begabungen sowie individuellen Bedürfnissen der betreuten Kinder und Jugendlichen orientieren.

Grundsätzlich gilt die angeführte Beschreibung als Mindestausstattung pro Gruppe und stellt eine gerade noch ausreichende/akzeptable Ausstattungsgrundlage sicher. Jedenfalls hat eine Aktualisierung der Ausstattung auf Grundlage pädagogischer, wissenschaftlicher und gesellschaftlicher Entwicklungen zu erfolgen. Werden mehrere Gruppen in einem entsprechenden gruppenübergreifenden beziehungsweise offenen pädagogischen Konzept geführt, so können bei plausibler Stellungnahme der pädagogischen Leitung diverse Materialien auch gruppenübergreifend verwendet werden.

- *Die ErhalterInnen müssen dafür sorgen, dass das Material in der Einrichtung vorhanden ist.*
- *Die gruppenführenden PädagogInnen müssen dafür sorgen, dass das Material, angepasst an das Alter und Interesse der Kinder, zur Verfügung steht.*



1.1. Bewegung und Gesundheit

Der Bewegung kommt im Rahmen der Entwicklung kognitiver, emotionaler, sozialer und kommunikativer Fähigkeiten eine Schlüsselfunktion zu. Im ersten Lebensjahr dominiert die motorische Entwicklung. In der Alterserweiterten Gruppe muss für Kinder und Jugendliche die Möglichkeit zur Übung der grobmotorischen Grundfertigkeiten (d.h. Bewegungsformen wie Greifen, Drehen, Rollen, Robben, Krabbeln, Kriechen, Hochziehen bis zu ersten Gehversuchen, aber auch Steigen, Klettern, Rutschen, Schaukeln, Schwingen, Balancieren, Springen, Rollen, Werfen und Fangen, Ziehen) und zur Übung der feinmotorischen Grundfertigkeiten drinnen oder/und draußen vorhanden sein.

Für Kinder und Jugendliche muss die Möglichkeit bestehen, sich vom Gruppengeschehen zurückzuziehen sowie individuellen Schlafbedürfnissen nachzugehen.

1.1.1. Freispielfläche

- *Sandspielfläche von mind. 10m² und einer Tiefe von mindestens 0,50 m. Für jede weitere Gruppe sind zusätzliche 5m² Sandspielfläche einzuplanen.*
- *Beschattung für mindestens 2/3 des Sandspielbereiches.*
- *Fünf große Sandschaufeln, fünf kleine Sandschaufeln, drei Rechen, Besen, drei Schreibtruhen, fünf Eimer, diverse Behälter, Trichter, Schöpfer, Pipetten, drei Gießkannen (diese Materialien können zugleich für „Indoor-Sand-Wasserspielbereiche“ verwendet werden);*

- *Kipper, Bagger, Lastwagen.*
- *Schaukelmöglichkeiten drinnen und/oder draußen für mindestens zwei Kinder gleichzeitig, davon muss mindestens eine Babyschaukel und eine Brettschaukel zur Verfügung stehen. Für jede weitere Gruppe muss mindestens eine weitere Schaukel/Hängematte oder dgl. zur Verfügung stehen. Ab der dritten Gruppe müssen zwei Babyschaukeln/Brettschaukeln, ab der 6. Gruppe drei Babyschaukeln/Brettschaukeln usw. zur Verfügung stehen.*
- *Möglichkeiten zur Ausübung unterschiedlicher Bewegungsformen drinnen und/oder draußen für mindestens fünf Kinder gleichzeitig.*
- *Fünf Fahrzeuge für drinnen oder draußen (z. B.: Bobbycar, Dreiräder, Laufräder, Caddy, Leiterwagen,...).*

1.1.2. Bewegungsraum

Die unten angeführte Beschreibung der Mindestausstattung zur Bewegungserziehung gilt pro Bewegungsraum – NICHT pro Gruppe!

Ist kein explizit vorhandener Bewegungsraum vorhanden, müssen „Bewegungs-Bereiche“ (z. B.: im Ruheraum, im Garderobenbereich, ...) entsprechend gestaltet werden.

- *Fünf mobile Bewegungselemente und Turngeräte, die sich variationsreich kombinieren lassen (Pikler Dreieck, leichte GroBelemente wie z. B. ein Satz WESCO) und zwei Podeste, ein Kriechtunnel zur „Möblierung vom Boden aus“*
- *Eine Langbank mit Einhängehaken (ca. 180 cm)*
- *Weichbodenmatte, mindestens drei Turnmatten (á ca. 200x100 cm; 6 cm dick)*
- *20 Bälle in verschiedenen Ausführungen und Luftpumpe (Softbälle, Gymnastikbälle, Noppenbälle, ...)*
- *Seile (Gummiseile, Springseile, ...), Schnüre und Gymnastikreifen*
- *Schwungtuch, je 14 Sand/Bohnen/Reis-Säckchen*
- *Zwei Rollbretter und Balancierscheiben/-platten*
- *Sieben Nachzieh- und Schiebeelemente, Steckenpferd*

1.1.3. Rückzugsbereich zur Entspannung und Behaglichkeit

- *Mobiliar, welches einlädt sich zu entspannen und auszuruhen (z. B. Teppich, Couch bzw. Sitzkissen, Pölster, Decken)*

1.2. Ästhetik und Gestaltung

Ein ästhetisch-kreativer Ausdruck bezieht sich nicht ausschließlich auf das Erschaffen rein künstlerischer Produkte, sondern soll Kindern und Jugendlichen ermöglichen, Erlebtes, Gedanken und Vorstellungen aufzuarbeiten bzw. auszudrücken. Durch schöpferische Prozesse erleben Kinder und Jugendliche ihre Selbstwirksamkeit und stärken ihr Selbstwertgefühl. Außerdem werden fein- und grobmotorische Fähigkeiten, Ausdauer und diverse handwerkliche Techniken erprobt und geübt.

1.2.1. Kreativer Ausdruck – Kultur und Kunst

Vorausgesetzt wird, dass ausreichendes Material zu Verfügung steht, so dass insgesamt mindestens acht Kinder und Jugendliche in Werk-, Mal-, Zeichenbereichen unabhängig voneinander tätig werden können.

- *Malschürzen/Malshirts*
- *Material für verschiedene Techniken: Spritzgitter, fünf Farbröller/-walzen, Schwämme, Stempel*
- *Werkzeug: Spachteln, Drei Hämmer, zwei Handbohrer, zwei Sägen, drei Schraubenzieher, drei Schraubstöcke bzw. Schraubzwingen, zwei Feilen, Beiß- und Flachzange, Nägel*
- *Eine Wanne, Kannen, Schläuche, Schwämme, Gießkannen, usw. (diese Materialien können zugleich für „Indoor-Sand-Wasserspielbereiche“ verwendet werden – siehe Freispielfläche)*

Verbrauchsmaterial:

- *Papier in verschiedenen Größen, Farben und Qualitäten – Zeichen- und/oder Malpapier, Tonpapier, Karton, Wellpappe, Seidenpapier, Krepppapier, ...*
- *Klebstoff: Kleister, Uhu(-Stick), Leim, Tixo, ...*
- *Diverse Stifte – Farbstifte, Filzstifte, Leuchtstifte, Ölkreiden, Bleistifte, Kreiden, ...*
- *Flüssige Malfarben, Wasserfarben, Haar- und Borstenpinsel in verschiedenen Stärken*
- *Zehn (Kinder-)scheren, zwei Linkshänderscheren, zwei „Therapeutescheren“, eine große Papierschere*
- *Zwei Spitzer, zwei Locher, zwei Klammermaschinen, drei Lineale, eine Heißklebepistole*
- *Knet- und Modelliermasse (z. B. Papiermachee, Plastilin, Ton)*
- *Werkmaterialien: Stoffe, Kork, Ton, Wolle, Moosgummi*
- *Diverse Nadeln – Stopfnadeln, Nähadeln, Webnadeln*



Aus Grundlagenforschungen ist bekannt, dass durch Musik und Musizieren kognitive, kreative, ästhetische, soziale, emotionale und psychomotorische Fähigkeiten in ein und demselben Lernprozess gefördert werden können.

- *Eine Gitarre*
- *14 Orffinstrumente: Rahmentrommel, Schellentrommel, Holzblocktrommel, ein Becken und Triangel, Klangstäbe inkl. Schlegel (z. B. Glockenspiel, Schellenbänder,..)*
- *14 Paar Klanghölzer und 14 verschiedene Rasseln und Schellenbänder, ...)*
- *Selbstgemachte improvisierte Musikinstrumente (gefüllte Dosen zur Geräuscherzeugung, Trommeln aus Verpackungsbehältern, Kokoschalen, Rasseln)*
- *20 Chiffon- oder Tülltücher*
- *CD-Player, diverse CD's*

1.3. Natur und Technik

Naturwissenschaftliche Erforschung beginnt immer dann, wenn Kinder und Jugendliche etwas wahrnehmen, das ihre Neugier weckt, dass sie sich aber noch nicht erklären können. An diesem natürlichen Interesse setzt Bildung an, sie nutzt Freude und Interesse, um das Verständnis für naturwissenschaftliche und technische Sachverhalte und Phänomene zu entwickeln. Kinder und Jugendliche sind hoch motiviert, zahlreiche naturwissenschaftliche, mathematische und technische Phänomene zu durchschauen sowie Ursachen und Wirkung zu erforschen. In dieser Auseinandersetzung mit Natur und Technik erwerben Kinder und Jugendliche neues Wissen und erkennen Schritt für Schritt Ordnungsstrukturen und Gesetzmäßigkeiten in der Umwelt.

1.3.1. Bauen, Konstruieren, Mathematik

Zusätzlich zu den unten angeführten Materialien eignen sich auch Materialien aus dem nahen Lebensumfeld, z. B.: Wäscheklammern, Papierbecher, Naturmaterialien, ...

- *Kleinbausteine: mindestens zwei verschiedene Bausysteme in ausreichender Menge, so dass mindestens drei Kinder und Jugendliche unabhängig voneinander tätig werden können*
- *Großbausteine: mit unterschiedlichen geometrischen Formen (Würfel, Quader, Halbkreise, Ellipsen, Pyramiden ...) so dass mindestens vier Kinder und Jugendliche unabhängig voneinander tätig werden können.*
- *Belegungsmaterial: menschliche Figuren, Gebäude, Tiere und Pflanzen, Fahrzeuge, ... (siehe auch „Kleine Welt“)*
- *Eisenbahnbaulemente – Schienen, Lokomotiven und Waggons;*
- *Mindestens drei verschiedene Arten an Konstruktionsmaterial in ausreichender Menge, so dass mindestens drei Kinder und Jugendliche unabhängig voneinander tätig werden können (z. B.: Material mit Steckverbindung, Magnetverbindung)*

1.3.2. Technik, Experimentieren und Forschen

Kinder und Jugendliche sind von Natur aus Wissenschaftler und haben Freude am Forschen, Untersuchen, Probieren und Experimentieren – sie fragen nach dem „Warum“, wenn sie Neues entdecken. Kinder in den ersten drei Lebensjahren benötigen Materialien, die gut sichtbar, übersichtlich geordnet, leicht zugänglich und sicher sind. So geben beispielsweise gerade unfertige Materialien wie Schachteln, Dosen, Korken, Decken/Tücher, Holzstücke, Flaschen aus Kunststoff usw. Anlass zum Experimentieren. Als eine kognitiv anregende Spielform wird für das Baby- und Kleinkindalter das funktionelle Spiel beschrieben: Darunter versteht man z.B. das Leeren, Füllen, Stapeln, Umwerfen und Auseinandernehmen von Gegenständen.

Forschen und Experimentieren findet in der gesamten Kinderbildungs- und Betreuungseinrichtung statt (z. B. in der Bauecke beim Turmbau, ...). Vorausgesetzt wird, dass ausreichendes Material zu Verfügung steht, so dass insgesamt mindestens vier Kinder und Jugendliche unabhängig voneinander tätig werden können.

- *Diverse Alltags- und Sammelgegenstände, die zum Entdecken und Forschen einladen (Muscheln, Steine, ...)*
- *Drei Lupen, fünf Lupenbecher, Mikroskop*
- *mehrere Trödelspiele und Geduldspiele (z. B. Kreisel, Kletterfiguren, Purzelmännchen)*
- *Uhren (Sanduhr, Eieruhr, ...)*
- *Globus und/oder Weltkarte*
- *Optische Spiele (Prismen, Kaleidoskop, Taschenlampen, ...)*
- *Messgefäße, Waage mit Gewichten, Magnete*
- *Wertlose Materialien wie Joghurtbecher, Bierdeckel, Korken und dgl.*

Zusätzliche Materialien:

Lineale, Metermaße, Messgefäße, Magnetzahlen, Magnetbuchstaben, Zahlenspiele; Ergänzt durch verschiedene Alltagsmaterialien, Waage mit Gewichten, Magnete, um diverse Experimente für mindestens vier Kinder gleichzeitig durchführen zu können.

1.4. Sprache und Kommunikation – eventuell in Kombination als Rückzugsbereich zur Entspannung und Behaglichkeit

Kinder und Jugendliche lernen eine Sprache, indem sie einerseits hören und andererseits konkret erfahren, in welchem Kontext (Personen, Handlungen, Situationen) die Sprache verwendet wird. Zirka bis zum 4. Lebensjahr ist das Sprachverständnis stark situationsbezogen und mit Handlungen des Kindes verbunden, d. h. Sprachförderung und dafür verwendete Materialien müssen sich nah an der kindlichen Erlebnisgrundlage bewegen und je nach Entwicklungsalter sehr differenziert und vielfältig zu Verfügung stehen. Eine breite Auswahl an Büchern (mindestens 60 Bücher) sowie diverses Material, welches sowohl die aktive Lautsprache als auch das nonverbale Sprachvermögen anregt, sowie den inhaltlichen Interessen als auch den entwicklungsbedingten Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen entspricht, müssen angeboten werden.



1.4.1. Bibliothek: mindestens 60 Bücher

- *Erstlingsbücher*
- *Bilderbücher und Comics (Abenteuer und Fantasy, Fortsetzungsgeschichten mit anspruchsvoller Grafik und/ oder integrierter Textgestaltung)*
- *Wimmelbücher und Bücher, die Lust auf Suchen und Entdecken machen*
- *Sachbücher (Kultur, Religion, soziales Umfeld der Kinder, andere Kulturen, Thema Migration)*
- *Atlanten, Lexika, Wörterbücher*
- *Bücher in nicht deutscher Sprache*
- *Bücher zu diversen Problemstellungen (Tod, Scheidung, Sucht, Missbrauch, Angst, Liebe, Sexualität, Berufswahl, etc.)*
- *Bücher über Religionen und Weltanschauungen*
- *Bildgeschichten in Einzelbildern (großformatig)*
- *Bücher über gelebte Integration, wenn sich in der Alterserweiterten Gruppe Kinder und Jugendliche mit besonderen Bedürfnissen befinden*
- *Liederbücher*
- *Mobiliar, welches einlädt sich zu entspannen und auszuruhen (z. B. Teppich, Couch bzw. Sitzkissen, Pölster, Decken, ...)*

Die Fachbücherei der Einrichtung ist grundlegend mit Standardwerken zur pädagogischen Theorie und Praxis, Sammlungen zu Didaktik, Fachbüchern zur Kommunikation, Team- und Qualitätsentwicklung auszustatten. Für das pädagogische Fachpersonal ist eine Auswahl an Texten zum Vorlesen und Erzählen, auch Kinderlyrik (Reime, Fingerspiele, Spielgeschichten) vorzusehen.

1.4.2. Sprachfördermaterialien

- *Kleine Welt: Die Ausstattung für mindestens zwei verschiedene Themen (z. B. Krankenhaus, Bauernhof, Puppenhaus, ...) muss zu Verfügung stehen.*
- *Handpuppen, Fingerpuppen*
- *Bildkarten*

1.4.3. Rollenspielbereich

Kinder lernen vor allem durch Nachahmen, Ausprobieren und die aktive Auseinandersetzung mit Fragen und Herausforderungen und durch Be-Greifen mit allen Sinnen. Wichtig für das Lernen sind das individuelle Interesse und der Bezug zur Lebenswelt der Kinder. Das „Symbol- oder Fiktionsspiel“ ist ein so genanntes „Als-ob-Spiel“ und wird von vielen SpieleforscherInnen als die hauptsächliche und eigentliche Spielform von Kindern bezeichnet. So geben Kinder sowohl den ausgewählten Spielgegenständen als auch der ausgewählten Spielhandlung ein „eigenes Gesicht“.

In Rollen-/Theaterspielen machen Kinder und Jugendliche wichtige Erfahrungen und spielen sich „in die Welt der Erwachsenen hinein“. Sie entwickeln hierbei Verständnis für die Welt der Erwachsenen, ihre Aufgaben und Rollen im täglichen Leben. Indem Kinder und Jugendliche Erfahrungen im Rollen-/Theaterspiel darstellen, werden Erlebnisse, Ängste usw. verarbeitet und die Sprach- und Ausdruckfähigkeit geübt.

- *Vielfältiges Verkleidungsmaterial und Utensilien (z. B.: versch. Berufsgruppen mit typischen Berufsutensilien, Tierverkleidungen, Kaufmannsladen, Hüte, Schuhe, Taschen, ...) so dass sich drei Kinder verkleiden können;*
- *Diverse unterschiedliche Puppen (Geschlecht, Hautfarbe) und passende Puppenkleidung*
- *Puppenbett und/oder Puppenwagen*
- *Möglichkeiten zum Handpuppen- und Marionettenspiel*
- *Haushalts- und Küchenutensilien (Besteck, Service, Töpfe, Vasen, Körbe, Besen, Schaufel, Bügeleisen, Einkaufstaschen, ...)*

- *Stofftiere, Spiegel*
- *Bank mit variablen Polsterelementen (Liege, Hocker, Sitzsäcke)*
- *Diverse Theaterspielrequisiten*

1.4.4. Medien

- *Ein PC/Laptop mit Internetzugang (pro Einrichtung)*
- *Lernunterstützende Computerspiele*
- *Digitalkamera*
- *Tablet optional*
- *CD-Player (siehe auch „Ästhetik und Gestaltung“ – „Musik“)*
- *Beamer bzw. Monitor oder TV pro Einrichtung*

1.5. Didaktische Materialien

Didaktische Spiele oder Lernspiele sind Spiele, die neben einer spielerischen Handlung und dem damit implizierten Lernen Kindern auch gezielt Wissen zu bestimmten Themen oder bestimmte Fertigkeiten und Kulturtechniken vermitteln.

Das Angebot an didaktischen Spielen orientiert sich an Interessen, am Alter und an den Begabungen der Kinder und umfasst mindestens 50 Stück.

1.5.1. Regel- und Gesellschaftsspiele

z. B.: Puzzle, Würfelspiele, Kartenspiele, Sinnesmaterial, Montessori-Materialien

- *zur Gedächtnis-, Sprach- und kognitiven Förderung*
- *zur Förderung der Wahrnehmung*
- *zur Förderung von Reaktion, Konzentration und Geschicklichkeit*
- *zur Anbahnung mathematischer Grundkenntnisse.*

1.5.2. Ergänzende Materialien

- *Lege, Fädel- und Steckmaterial*
- *Materialien für die Wahrnehmungsförderung (Kimspiele)*
- *Zehn Noppenbälle (unterschiedliche Größen und Ausführungen)*
- *Zehn verschiedene Materialien zur Sinneswahrnehmung (Hörmemory, Tastspiele, ...)*
- *Rasierschaum, Cremen, Seifenblasen, Knetmaterialien, Luftballone.*



Impressum:

Herausgeber: Amt der Steiermärkischen Landesregierung
Abteilung 6 - Referat Kinderbildung- und -betreuung
Fachaufsicht
Stand 09/2019
Fotos: gettyimages.at
(jacoblund; Wavebreakmedia; filadendron; Rawpixel; kali9)
Layout: Kommunikation Land Steiermark