

Konzeptueller Hintergrund:

Kreativität ist ein angeborenes Begabungsphänomen, das durch frühe Förderung und unterstützende Umgebungsbedingungen angeregt und ausgeweitet werden kann.

Wir empfinden dies als sehr wichtig, nicht nur für den Menschen / das Kind per se, sondern auch für die gesamte Menschheit und in unmittelbarer Folge für die Welt als Ganzes.

In einer Zeit wie der heutigen, mit einer sich schnell verändernden technologischen Kultur und einer stetig wachsenden Ökonomie, sind kreative Ideen eine ultimative Ressource.

Aus diesem Grund widmen wir uns der Förderung und der spielerischen Hingabe an Kreativität und deren Eigenschaften und Parametern.

- **EMPOWERMENT**

Hier steht das Bestreben im Mittelpunkt, die Handlungskompetenz zu fördern und die Fähigkeit der Selbsthilfe zu starten.

- **SENSIBILITÄT**

Training und Übung der Wahrnehmung.

- **SENSITIVITÄT**

Die Fähigkeit, durch Sensibilität Wahrgenommenes auch auszudrücken, aktiv das Leben zu gestalten.

- **FLEXIBILITÄT**

Die Fähigkeit, sich an wechselnde Umstände anzupassen. Beweglich zu sein und zu bleiben und sich auf unerwartete Faktoren im Außen einstellen zu können.



- **FLUENCY**

Das Vertrauen in das Zulassen und Ausleben von Anlagen kann erlebt und gefestigt werden. Kreativität ist wie ein Strom der Schöpferkraft, der uns ständig durchfließt und darauf wartet Gestalt anzunehmen und ausgedrückt zu werden. Der Spielplatz ist ein Raum, in dem die Fähigkeiten des Erforschens, des Kennenlernens und Eroberns, des Formens gefordert sind. Das freie Fließen ist ein Zauberwort in diesem Zusammenhang – es erlaubt Veränderung und Umgestaltung, welches wichtige und wertvolle Eigenschaften für unser Leben sind.

- **KONTROLLKOMPETENZ**

Die Fähigkeit, bewusst und adäquat zu starten, zu verändern und zu stoppen. Die Veränderungsfähigkeit wird geübt.

- **AMBIGUITÄTSTOLERANZ**

Es gilt, etwas Ungewisses geschehen zu lassen, wobei das Geschehen aber auch selbst hergestellt wird. Als aktiver und passiver Teilnehmer handeln und gleichzeitig zulassen, "behandelt" zu werden vom anderen (beeindruckt, gestört, irritiert, angeregt,...). In diesem Sinne passiert eine Entwicklung vom Entweder-Oder hin zum Sowohl-als-auch.

- **IMPROVISATIONSVERMÖGEN**

Die Fähigkeit, spontan Kreativität zur Lösung auftretender Probleme und Umstände zu nutzen.

- **FLUKTUALITÄT**

Die Fähigkeit, so viele Ideen wie möglich zu einem Thema zu entwickeln, bzw. eine Idee mit möglichst vielen Themen zu verknüpfen. "Da wo ich bin, das Leben intensiver bearbeiten."

- **SELBSTEFFEKTIVITÄT**

Die Fähigkeit, selbst Wirkung zu erzeugen.



- ELABORATION

Die Fähigkeit, eine Idee/Empfindung so genau wie möglich herauszuarbeiten.

- VOLITION

Die Entscheidungsfähigkeit. Vom Wollen über gewisse Stufen zum Handeln. In diesem Wollen erfährt sich der Mensch als Ursache. Entscheide ich mich für eine Möglichkeit, vernichte ich eine andere.

Diese Fähigkeiten und Räume werden spielerisch erlebt und erlernt, ganz nach dem Motto " durch die Sinnlichkeit zum Sinn".

