

Raum für Kinder zum Lernen, Spielen und Musizieren

In einem Bereich in der Grundschule Kirchheide werden Mädchen und Jungen besonders betreut

Lemgo-Kirchheide. Der einstige Abstellraum im Keller der Grundschule Kirchheide hat sich mit Hilfe von Sponsoren in eine „Oase“ verwandelt: Der Raum ist vor allem für Kinder mit emotionalen Auffälligkeiten umgestaltet worden.

Freundliche Farben an den Wänden, große Fenster und eine gemütliche Einrichtung sollen Mädchen und Jungen dabei helfen, sich in der Schul- und Lebenswelt besser zurecht zu finden. „Es gibt leider immer mehr Kinder, die aggressiv, verstummt oder dauernd in Abwehrhaltung sind, die angespannt verharren oder immer in Bewegung sind, die distanz-



Für das Wohl der Kinder: Manfred Kaulen, Marion Visser, Sabine Tewes-Wittig, Georg Müller, Christian Prüßner, Christoph Vieregge und Dr. Burghard Lehmann (von links). FOTO: NICOLE REINEKE

los oder auf alle Angebote ignorierend reagieren, die stets laut sein müssen oder nur leise reden können“, sagt Schulleiterin Sabine Tewes-Wittig.

In der Oase werden aktuell rund 25 Kinder von Brigitte Issel betreut, die neben ihrer Tätigkeit als Lehrerin eine Ausbildung im kreativ-therapeutischen Bereich absolviert. So bekommen Kinder, die laut Tewes-Wittig oft keine Worte für das finden, was mit ihnen los ist, die Chance, sich durch kreative Angebote aus den Bereichen Musik, Kunst, Tanz und Bewegung auszudrücken. Außerdem wird die Oase auch für den Musikunterricht und

von der offenen Ganztagschule genutzt. Auch die frühmusikalische Erziehung der Musikschule Lemgo im Ortsteil Kirchheide, das Entspannungstraining für Kinder und Psychomotorikstunden finden hier statt. „Das Konzept ist einfach klasse“, bemerkt Georg Müller von der Stadt Lemgo, der mit Marion Visser und Christian Prüßner von der Gebäudewirtschaft, Dr. Burghard Lehmann von der „Familie Osthusenrich Stiftung“, Manfred Kaulen von der gleichnamigen Stiftung und Christoph Vieregge von der Sparkasse dabei geholfen haben, das Projekt zu realisieren. (reni)