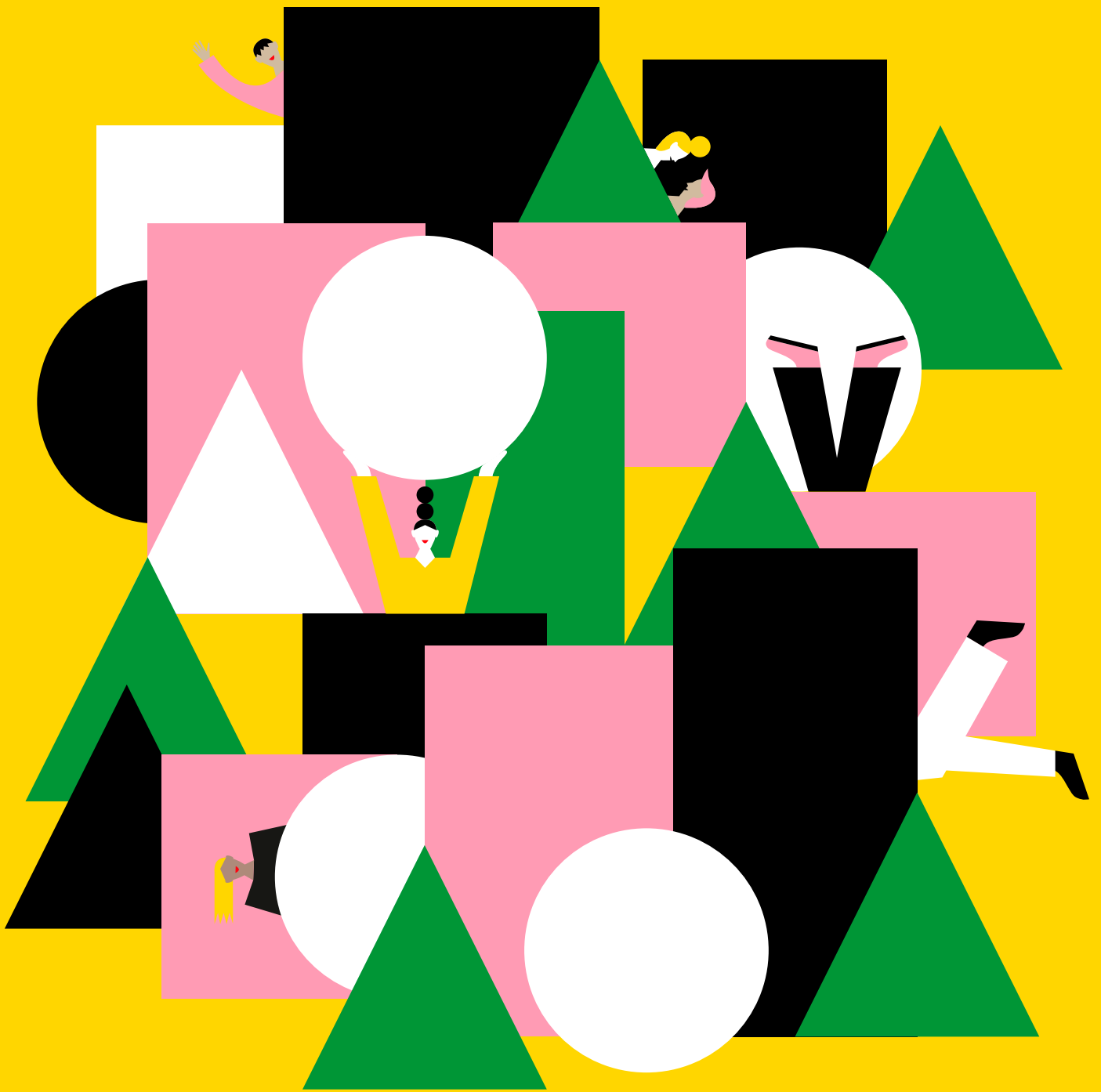


44



Anregende Spiel- und Lernumgebungen schaffen

Eine Schülerin, ein Schüler profitiert von unterschiedlichen Lernmöglichkeiten und ist auf eine anregende Spiel- und Lernumgebung angewiesen. Die Aufgabe der Lehrperson besteht deshalb darin, diese vielfältig und abwechslungsreich zu gestalten. Dabei sollten die Spielformen dem Entwicklungsstand der Kinder angepasst werden. Die Ausdrucksformen des kindlichen Spiels sind vielfältig und folgen einer entwicklungspsychologischen Abfolge. Unterschiedliche Spielformen werden in diesem Kapitel vorgestellt. Sie bestehen oft parallel zueinander und werden in andere Spielformen integriert (Heimlich, 2001; Burkhardt Bossi, Lieger, von Felten, 2009; Lieger, 2014).

Eine Spiel- und Lernumgebung entsteht durch Angebote, die thematisch zum Input passen und den Lerninhalt auf verschiedenen Niveaus anbieten. Beim nächsten Input wird die Spiel- und Lernumgebung durch weitere Angebote ergänzt. So verändert sich die Umgebung langsam durch Anpassung der Spiel- und Lernangebote. Eine gute Spiel- und Lernumgebung schafft Lernangebote für alle Ansprüche (Thöny, 2012).

*Spielmaterial und Lernumgebungen knüpfen an bereits vorhandenen Interessen der Kinder an, sind aber auch geeignet, Neugierde zu wecken und neue Interessen zu generieren. Sie beinhalten die Möglichkeit zum Explorieren und Experimentieren und sind auf die im Lehrplan formulierten Kompetenzen ausgerichtet.
Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2017, S. 26*

Praktische Umsetzungsmöglichkeiten

Der vierte Schritt des Modells ergänzt den ersten Schritt «Lernräume gestalten». Er zeigt die Wichtigkeit auf, dass anregende Spielmaterialien und Spielformen sich an den Interessen und individuellen Entwicklungs- und Lernprozessen der Kinder orientieren. Dies gilt es als Lehrperson oder als Unterrichtsteam umzusetzen.

Vielfältige Spielformen anbieten

— Funktionsspiel

Die Entdeckung des eigenen Körpers und der Umgebung beginnt schon sehr früh in der Kindheit. Bewegungsspiele und das Erforschen der natürlichen Umgebung stehen dabei im Zentrum. Die Kinder experimentieren mit Wasser, Knete, Ton, Sand, Murmeln, Tüchern, Bällen, Reifen, Papier, Ballons, Kartonschachteln usw. [Abb. 8].

Abb. 8
Funktions-
spiel, *Siggel-*
kow, 2020



— Symbolspiel («So-tun-als-ob»-Spiel)

Das «So-tun-als-ob»-Spiel beginnt etwa im zweiten Lebensjahr. Kreativität, Fantasie und Vorstellungskraft stehen im Zentrum [Abb. 9]. Plötzlich ist das Holzbrett ein Snowboard, der Topf ein Hut, das Kissen ein Auto oder das Kind selbst ein Polizist.

Abb. 9
Symbolspiel,
Siggelkow,
2020



— Rollenspiel

Das Rollenspiel umschreibt das Zusammenspiel mehrerer Kinder, die in fiktive Rollen schlüpfen [Abb. 10]. Im Zentrum des Spiels stehen meist Alltagssituationen.

Abb. 10
Rollenspiel,
Siggelkow,
2020



— **Konstruktionsspiel**

Ausgehend vom Funktionsspiel gelingt es dem Kind zunehmend, etwas herzustellen und einzelne Gegenstände miteinander zu kombinieren [Abb. 11]. Aus Bauklötzen werden Türme gebaut, aus Legos entstehen Autos, aus Tüchern entstehen Höhlen.

Abb. 11
Konstruktionsspiel,
Siggelkow,
2020



— Regelspiel

Viele Spielformen folgen einer gewissen Regelmäßigkeit [Abb. 12]. Für Regelspiele muss das Kind bereit sein, Verpflichtungen und Abmachungen einzuhalten.

Abb. 12
Regelspiel,
Siggelkow,
2020



Weitere Informationen zu den **Spielformen** werden auf der Website der PHZH unter dem Schwerpunkt Elementarbildung zur Verfügung gestellt.

Anregende Spiel- und Lernumgebungen in kleinen Klassenräumen

In den Unterrichtsräumen der ersten und zweiten Klasse kann es aus Platzgründen herausfordernd sein, eine anregende Spiel- und Lernumgebung zu schaffen. Das betrifft häufig 1. und 2. Primarschulklassen, aber auch Kindergärten kennen dieses Problem. Im Folgenden werden Ideen vorgestellt, wie anregende Spiel- und Lernumgebungen trotz enger Platzverhältnisse realisiert werden können:

— **Spielerisches Lernen mit Bezug zu den Fachbereichen**

Wie in Schritt 3 des 8-Schritt-Modells beschrieben, gibt es vielfältige Möglichkeiten, die Fachbereiche spielerisch und projektartig umzusetzen. Es empfiehlt sich, diese Überlegungen in die Jahresplanung einzubeziehen, damit eine entsprechende Umsetzung gelingen kann.

— **Brainstorming mit den Kindern**

Das Sammeln von Ideen im Klassenverband kann helfen, das freie Spiel mit vertretbarem Aufwand und den Bedürfnissen der Kinder entsprechend in den Unterricht zu integrieren. Beispiele aus den Fachbereichen Mathematik und Sprache sind das Bauen mit Tüchern, Bauklötzen oder Kartonschachteln sowie das Verkleiden, Rollenspiele und das Theaterspiel.

— **Spielsachen austauschen**

Es muss nicht zwingend das komplette Angebot aller Spielformen zu jeder Zeit verfügbar sein. Viele Spielideen zu den verschiedenen Spielformen sind flexibel austauschbar. Spielsachen und andere Materialien können regelmässig ausgetauscht oder zwischen den Klassenzimmern ausgetauscht werden.

— **Kooperationen**

Eine optimale Ressourcennutzung kann durch Kooperationen gelingen. Ist am Nachmittag im Kindergarten schulfrei, dürfen die Erst- und Zweitklässler im Kindergarten spielen. Kommunikation und Zusammenarbeit können im Austausch zwischen den Stufen zusätzlich gestärkt werden. Auch Kooperationen zwischen den Klassen können bereichernd sein, wenn beispielsweise die Spielformen aufgeteilt werden und sich die Kinder in allen Spielumgebungen bewegen können.

— **Spielen im Freien**

Das freie Spiel kann auch draussen stattfinden. Hier haben die Kinder Platz und können sich frei bewegen.

— **Flexibler Sitzkreis**

Multifunktionale Sitzboxen dienen gleichzeitig als Sitzgelegenheit und Stauraum. Wie Stühle bieten auch sie die Möglichkeit, einen flexiblen Sitzkreis zu bilden. Auch Sitzkissen oder Bänke lassen sich leicht umplatzieren und vielfältig nutzen.

— **Spielen in Kästen**

Für kleinere Klassenzimmer bieten grosse, herausnehmbare Schubladen und Kästen Stauraum für kleinere und individuelle Freispielprojekte.

Thematische Spiel- und Lernumgebung und fächerübergreifendes Lernen

Permanentes Arbeiten mit Schulbüchern und Arbeitsblättern ist im Zyklus 1 weder kindgerecht noch motivierend. Durch anregendes, gutes Spiel- und Lernmaterial können sich die Kinder spielerisch und erlebnisorientiert lehrplanrelevante Kompetenzen aneignen.



2 Klassen –
1 Spielprojekt

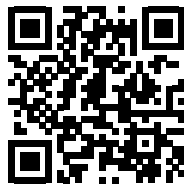
In Schritt 3 des 8-Schritt-Modells wurde die offene und projektartige Themenerarbeitung vorgestellt. Wenn eine Lernumgebung, beispielsweise zum **Spielprojekt** «Spital» auf die Aneignung von Fähigkeiten und Fertigkeiten untersucht wird, zeigt sich, wie reichhaltig und spannend die Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten für die Schülerinnen und Schüler sein können.

Diese Art von fächerübergreifendem Unterricht unterstützt die Aneignung lehrplanrelevanter Fachkompetenzen und lässt sich mit einer gut durchdachten Lernumgebung handlungsorientiert erarbeiten.

Zu den Videos



Sanität im
Einsatz



Einblick in die
Spital-Cafeteria



Marronistand

Denkanstösse für eine anregende Spiel- und Lernumgebung

Die Lernumgebung trägt entscheidend zur Motivation und kognitiven Entwicklung der Lernenden bei. Die Spiel- und Lernumgebung stellt das Kind und das Erleben ins Zentrum. Lehrpersonen und Schulteams können anhand der folgenden Leitsätze ihre Spiel- und Lernumgebungen evaluieren:

- 1 Es werden verschiedene Spielformen angeboten (z.B. Funktions-, Rollen-, Konstruktions- und Regelspiele).
- 2 Die individuellen Entwicklungsstände der Schülerinnen und Schüler werden bei der Gestaltung der Spiel-/Lernumgebung berücksichtigt.

- 3 Es sind Spiel- und Lernformen für unterschiedliche Entwicklungs- und Kompetenzstufen vorhanden.
- 4 Das Spiel- und Lernmaterial...
 - ist einfach zugänglich.
 - ist übersichtlich angeordnet.
 - spricht die meisten Schülerinnen und Schüler an.
 - ist erlebnisorientiert.
 - ist bewegungsfördernd.
 - ist kognitiv anregend.
 - ist abwechslungsreich.
- 5 Die Spiel- und Lernumgebung ermöglicht handelndes und erlebnisreiches Lernen.
- 6 Die Lehrperson holt bei den Schülerinnen und Schülern Feedback zu den Spiel- und Lernorten ein.
- 7 Die Wünsche und Ideen der Schülerinnen und Schüler werden in der Gestaltung der Spiel- und Lernumgebung ernst genommen und berücksichtigt.
- 8 Die Schülerinnen und Schüler gestalten die Spiel- und Lernumgebung aktiv mit.
- 9 Die Organisationsstruktur der Spiel- und Lernumgebung ist für die Schülerinnen und Schüler klar.
- 10 Die Spiel- und Lernumgebung ist flexibel veränderbar.

4

Literaturverzeichnis

Bildungsdirektion des Kantons Zürich, Hrsg. 2017. «Grundlagen.» In Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich: Gesamtausgabe. Auf der Grundlage des Lehrplans 21, vom Bildungsrat des Kantons Zürich am 13. März 2017 erlassen, 21–54. Zürich: Bildungsdirektion des Kantons Zürich.
zh.lehrplan.ch/container/ZH_DE_Gesamtausgabe.pdf (Zugriff 15.9.2020)

Burkhardt Bossi, Carine; Catherine Lieger und Regula von Felten. 2009. Spielen als Lernprozess. Planen, begleiten und beobachten. Broschüre mit DVD. Hohengehren: Schneider Verlag.

Heimlich, Ulrich. 2001. Einführung in die Spielpädagogik. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Lieger, Catherine. 2014. Professionelle Betreuung in Kindergärten. Praxistaugliche Erfassung der Betreuungsqualität. Marburg: Tectum Verlag.

Pädagogische Hochschule Zürich. 2020. Elementarbildung. Spielformen
https://phzh.ch/de/Weiterbildung/volksschule/elementarbildung/spielformen/
(Zugriff 15.09.2020)

Thöny, Reto. 2012. «Churer Modell» – eine Möglichkeit zur Binnendifferenzierung im Unterricht. Ein Projekt auf der Unterstufe der Stadtschule Chur.
https://www.churermodell.ch/ (Zugriff 15.9.2020)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 8

Funktionsspiel, Siggelkow 2020

Abb. 9

Symbolspiel, Siggelkow 2020

Abb. 10

Rollenspiel, Siggelkow 2020

Abb. 11

Konstruktionsspiel, Siggelkow, 2020

Abb. 12

Regelspiel, Siggelkow, 2020

Auszug aus der Broschüre «Das 8-Schritt-Modell»

Herausgeberin

© Bildungsdirektion Kanton Zürich, Volksschulamt

Autorinnen

Catherine Lieger

Natalie Geiger

Nadine Bühlmann

Grafische Gestaltung

Studio Lametta, www.studiolametta.ch

Illustration

Niels Blaesi, www.nielsblaesi.ch

Mitwirkung

Mit einem besonderen Dank an alle Pilotschulen für die inspirierenden Einblicke in den Unterrichtsalltag und die gute Zusammenarbeit!

Download, Infos und Materialien

www.8-schritt-modell.ch

Erscheinungsdatum

11/2020