

Lass uns spielen

Ein Leitfaden für Familien



Ministry of
Education

Danksagung

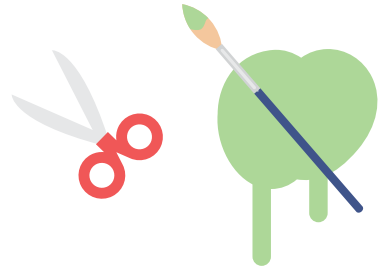
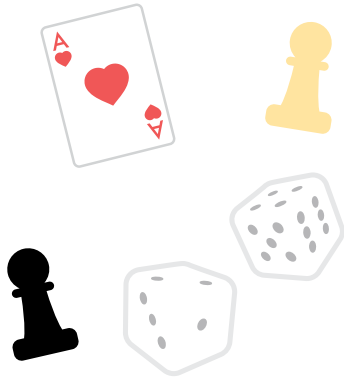
Das Bildungsministerium dankt Jane Bertrand von der Margaret and Wallace McCain Family Foundation für ihre Beratung und ihr Fachwissen bei der Erstellung dieses Leitfadens.

Play Today A Guide for Families [German]

Copyright © 2020 Province of BC

Inhalt

Einführung	3
Das Spiel	4
Spielansätze	4
Freies Spiel	5
Erkundendes Spiel	8
Gemeinsames Spiel	12
Spielerisches Lernen	16
Lernspiele	20
Fazit	23
Quellenangaben	24
Literaturverzeichnis	24





Einführung

Die Spielerfahrungen von Kindern haben einen tiefgreifenden Einfluss auf alle Bereiche des Wachstums, des Lernens und der Entwicklung von Kindern. *Lass uns spielen: Ein Leitfaden für Familien* richtet sich an Familien und Betreuungspersonen und zeigt Ideen und Beispiele für wertvolle Spielerfahrungen für Kinder im Kindergarten- und Schulalter auf.

Der Schwerpunkt dieses Leitfadens liegt auf dem spielerischen Lernen für Kinder im Alter von drei bis acht Jahren (ungefähr 3. Klasse). Er enthält Beispiele für verschiedene Spielerfahrungen, die das Lernen der Kinder fördern. Die Beispiele umfassen Spiele, die von Kindern geleitet werden, aber auch solche, die Erwachsenen Raum für Anleitungen bieten. Darüber hinaus wird erklärt, wie Lernen geschieht und lädt Familienmitglieder und Betreuungspersonen ein, den Wert von Spielerfahrungen zu Hause und anderswo für das Lernen zu berücksichtigen.

Spielen Sie mit Ihrem Kind und haben Sie Spaß zusammen! Spiel ist eines der besten Möglichkeiten, alle Formen des Lernens und der Entwicklung zu fördern und sollte jedem Menschen ein Leben lang Freude bereiten.

Lasst uns jetzt spielen!

Das Spiel

Manchmal spielen Kinder ihr eigenes Spiel, alleine und ohne die Beteiligung von Erwachsenen. In anderen Fällen finden Erwachsene Gelegenheiten, sich am Spiel der Kinder zu beteiligen und deren Ideen, Verstehen oder Fähigkeiten zu vertiefen. Erwachsene können das Spiel der Kinder leiten und dabei deren Interessen und Fähigkeiten respektieren. Erwachsene können auch auf bestimmte Spielerfahrungen hinwirken, damit Kinder ein Lernziel erreichen. Kinder profitieren und lernen von vielen verschiedenen Arten des Spiels.

Spielansätze

Dieser Leitfaden beschreibt fünf Konzepte des spielerischen Lernens. Den Erwachsenen kommen dabei verschiedene Rollen zu — vom respektvollen Beobachten und Helfen bis hin zum Führen und Anleiten des Spiels. Wie Kinder aufgrund dieser Erfahrungen lernen, ist ebenfalls unterschiedlich. Kinder profitieren von allen Arten von Spielerfahrungen. Dabei zeigen Kinder oft starke Vorlieben für einen bestimmten Spielansatz. Die hier beschriebenen Spielansätze folgen keiner bestimmten Ordnung und dienen lediglich der Beschreibung verschiedener Spielerfahrungen.

Beteiligung Erwachsener bei verschiedenen Spielansätzen



Nach Pyle und Danniels, 2017¹

Spielen findet an vielen Orten und in verschiedenen Räumlichkeiten statt — zu Hause, im Kindergarten, in Kinderbetreuungseinrichtungen, in Familientreffpunkten, auf Spielplätzen und in Klassenräumen. Die Kultur, die Gemeinschaft und das Familienleben der Kinder prägen ihr Spiel. Spielerfahrungen können zwar unterschiedlich sein, aber wenn Familien das Spielen schätzen und fördern, lernen Kinder schnell und viel.

Lass uns spielen: Ein Leitfaden für Familien soll Familien dabei unterstützen, die Lernmöglichkeiten durch das Spielen zu schätzen und zu vertiefen.

1 Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.

Freies Spiel

Das Lernen geschieht bei diesem Ansatz wie folgt: Freies Spiel wird von Kindern initiiert und geleitet. Die Kinder entscheiden, wie es im Spiel weitergeht und wer welche Aufgaben hat.

Befragt man Erwachsene zu ihren Kindheitserinnerungen, denken sie oft an „so tun als ob“ Spiele mit Spielzeug, Puppen oder Stofftieren. Sie erinnern sich daran, wie sie mit einem Freund oder einer Freundin auf der Suche nach wilden Tieren ein Gebüsch erkundeten, so schnell sie konnten rannten und dann vor Freude kreischend zusammenbrachen, oder im Freien ohne die Anleitung von Erwachsenen rannten, sprangen und kletterten.

Im folgenden werden zwei Beispiele des freien Spiels beschrieben: „Spielen mit Sand“ und „Verstecken“.



Mit Sand spielen

Marsha geht mit ihren beiden Kindern, dem drei Jahre alten Marvin und der fünf Jahre alten Sasha auf den Spielplatz, wo sich eine große Sandkiste befindet. Jedes Kind hat einen Eimer und eine Schaufel dabei. Marsha sitzt auf einer nahegelegenen Bank, während Marvin und Sasha fröhlich kreischend zur Sandkiste rennen.

Rasch füllt Sasha ihren Eimer mit trockenem Sand, steht auf, und schüttet den Sand zurück in die Sandkiste. Dann rennt sie zur Wasserpumpe auf der anderen Seite der Sandkiste und füllt ihren Eimer mit Wasser. Sie läuft zurück zu Marvin und achtet dabei

darauf, das kein Wasser überschwappt. Dann setzt sich Sasha neben Marvin und gießt das Wasser langsam in den Sand. Anschließend schaufelt sie den nun nassen Sand schnell zurück in den Eimer und klopft ihn fest. Sie dreht den Eimer vorsichtig um und klopft auf die Seiten und den Boden des Eimers, bis die Sandform aus dem Eimer rutscht. Sie wiederholt dies fünf Mal, bis fünf Sandformen in einer Reihe stehen.

Marvin beginnt sein Spiel, indem er ein Loch in den Sand gräbt und seiner Mutter zuruft: „Mama, Mama, guck mal!“

Ich grabe das größte Loch.“

Marsha lacht und sagt: „Toll! Das ist wirklich groß!“

Marsha sieht zu, wie Sasha ihren Eimer mit Wasser füllt und vorsichtig zur Sandkiste zurückträgt. Marsha erinnert sich daran, dass Sasha noch vor sechs Wochen beim Tragen des Wassereimers um Hilfe gebeten hatte, da das Wasser überschwappte wenn sie lief. Marsha bemerkt, dass Sasha jetzt in der Lage ist, so langsam und vorsichtig zu gehen, dass das Wasser im Eimer bleibt.

Inzwischen hat Marvin Sashas Sandformen entdeckt. Er fragt: „Was ist das?“ „Das wird eine Burg“ antwortet Sasha. Die Burg, die sie bauen will, ist für die beiden Puppen, die sie in ihrem Rucksack mitgebracht hat. Dann zeigt sie auf einen Baum neben der Sandkiste. „Du kannst mir helfen, ein paar Blätter und Steine zu holen, die dort unter dem Baum liegen.“ Marvin klettert aus der Sandkiste, rennt zum Baum, hebt ein paar Blätter auf, rennt zurück, und gibt Sasha die Blätter. Sie sagt: „Das ist gut, aber wir brauchen viel mehr. Wir brauchen einen großen Haufen.“

Marvin dreht sich um und läuft zurück zum Baum, doch dann bleibt er stehen und läuft zurück, um seinen Eimer zu holen. Dann geht er wieder zum Baum und füllt den Eimer mit Blättern. Er bemerkt einige Zweige und legt sie ebenfalls in seinen Eimer. Dann geht er zu Sasha zurück, die die Blätter in mehreren Haufen um die Sandformen herum anordnet.



Sasha deutet auf einen Platz neben den Sandformen und sagt: „Gut. Leg sie hier hin, und dann geh zurück und hol ein paar Steine.“

Marvin läuft zurück zu einer Stelle mit kleinen Steinen, die sich unter dem Baum befinden.

Sasha und Marvin üben im Sandkasten auf dem Spielplatz viele Fertigkeiten. Sasha ist aus früheren Spielerfahrungen damit vertraut, was man alles mit Sand und Wasser machen kann. Sie geht sofort zur Wasserpumpe. Sie hat sich einen Entwurf für ihre Burg ausgedacht und hat einen Plan, wie sie diese bauen will.

Indem Marvin sich Sashas Spiel anschließt, zeigt er, dass er mit ihr zusammen spielen kann. Er versteht, dass Sashas Anleitungen Teil ihrer gespielten Sandburg-Geschichte sind.

Marsha sitzt still daneben und beobachtet die Kinder. Sie ist bereit, mitzumachen oder Fragen zu beantworten, wenn die Kinder sie ansprechen, aber sie beginnt das Gespräch nicht von sich aus. Sie beobachtet, was die Kinder bereits können. Sie bemerkt, dass sie die Idee, eine Burg zu bauen, teilen, und dass sie im Moment gut zusammenarbeiten können.



Versteckspiel

Mehrere Kinder der 2. und 3. Klasse spielen ein Spiel. Es ist Januar, der Himmel ist bewölkt und es nieselt etwas. Ein paar Kinder spielen auf dem Schulhof Verstecken. Auf dem Hof befinden sich Pappkartons und große Krabbelröhren, in denen man sich verstecken kann. Die Kinder haben sich die Regeln für das Versteckspiel im Laufe der vergangenen Wochen ausgedacht. Verstecken ist derzeit das Lieblingsspiel der Kinder.

Oft bitten die Kinder eine Lehrkraft, mitzuspielen. Die Lehrkraft zu finden ist ein zentraler Aspekt des Spiels. Einmal gefunden, muss die Lehrkraft wegrennen, wird von den Kindern verfolgt und schließlich gefangen. Die Lehrkraft nimmt nur auf Aufforderung der Kinder am Spiel teil und folgt den von den Kindern aufgestellten Regeln.

Es wird viel gerannt, gelacht und fröhlich geschrien.

Die Lehrkraft organisiert Zeit und Raum für das Spiel im Freien, das von den Kindern geleitet wird. Kinder brauchen genügend Zeit für Spielerfahrungen, die sie selbst gestalten und leiten. Wenn hingegen absehbar ist, dass das Spiel nach ein paar Minuten unterbrochen werden könnte, geschieht nicht viel. Die Spielzeiten können genutzt werden, um die sozialen und körperlichen Fähigkeiten der Kinder zu beobachten. Das Beobachten von Kindern während des Spiels liefert wertvolle Informationen, die zum Verständnis von deren Fähigkeiten und Fertigkeiten beitragen.

Kinder lernen, mit anderen zu verhandeln und zusammenzuarbeiten, und üben körperliche Fertigkeiten wie Laufen, Springen und Ausweichen. Das Wichtigste ist jedoch, dass aktives Spielen für die Gesundheit der Kinder unerlässlich ist. Die Verbesserung dieser Fertigkeiten stärkt das Selbstvertrauen und die Unabhängigkeit.

Erkundendes Spiel

Das Lernen geschieht bei diesem Ansatz wie folgt: Erkunden bedeutet, Informationen zu finden oder neues Verständnis zu entwickeln. Erkundendes Spiel beginnt damit, dass Kinder Dinge erkunden, die sie interessieren oder verwundern. Es hilft Kindern dabei, Verbindungen zwischen Objekten, Ideen, Bedeutungen und Vorstellungen zu erkennen. Weitere Fragen lassen sie Ideen und Theorien entwickeln, wie die Welt um sie herum funktioniert.

Erwachsene achten darauf, was Kinder bemerken und stellen ihnen Fragen zu ihren Gedanken. Sie verraten den Kindern die Antworten jedoch nicht. Stattdessen unterstützen sie die Kinder dabei, genauer nachzudenken und ihre Ideen zu überprüfen. Erkundendes Spiel fördert wissenschaftliches Denken – ein Problem erkennen, eine Hypothese (eine Theorie) entwickeln und sodann ausprobieren, verändern und erneut ausprobieren. Im erkundenden Spiel werden Ideen oft in Form von Zeichnungen, Text oder Fotos dargestellt.

Im folgenden werden zwei Beispiele des erkundenden Spiels beschrieben: „Gartenarbeit mit Kindern“ und „Das große Gebäude“.



Gartenarbeit mit Kindern

Die sechs Jahre alten Zwillinge Michah und Gabby sind mit ihrer Tante Valerie, die bei ihnen für ein paar Wochen zu Besuch ist, draußen in ihrem Garten. Es ist Spätfrühling und an den Bäumen treiben die Blätter aus. Die Tulpen im Garten sind schon fast aufgeblüht.

Früher am Tag hat es geregnet und der Boden und der Zementweg sind noch nass. „Guck mal, Tante!“ ruft Michah und deutet auf den Weg „hier sind überall Würmer. In der Schule haben wir Würmer in unseren großen Blumentopf gesetzt, als wir Bohnen ausgesät haben. Würmer sind gut für das Wachsen von Pflanzen.“

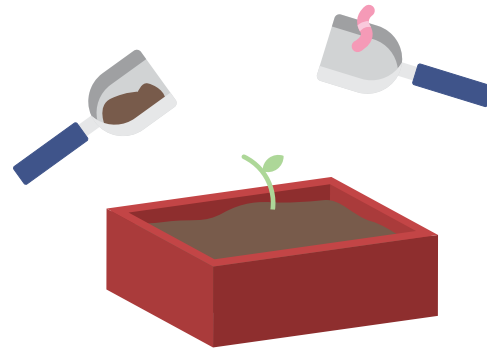
Gabby schlägt vor, die Würmer aufzusammeln und in den Garten zu tragen. Beide Mädchen beeilen sich, die Würmer einzusammeln und in die Erde zu setzen.

Valerie fragt: „Was meint ihr? Wie helfen die Würmer den Pflanzen im Garten beim Wachsen?“

„Vielleicht haben sie Zauberkräfte,“ schlägt Michah vor.

„Oder vielleicht sondern sie besondere Spucke ab, die die Pflanzen wachsen lässt“, meint Gabby.

„Wie können wir wohl herausfinden, was die Würmer in der Erde tun, das den Pflanzen beim Wachsen hilft?“, fragt Valerie.



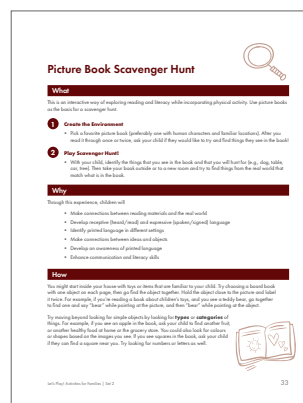
Michah stellt fest, dass es überall Würmer gibt und erinnert sich an eine frühere Erfahrung mit Würmern. Sie stellt die Verbindung zu früheren Lernerfahrungen her - in der Schule wurden Würmer in den Topf mit Bohnensamen gesetzt.

Gabby baut auf dem Wissen von Michah auf und wendet es auf die unmittelbare Situation an. Beide Mädchen stellen Theorien auf, wie die Würmer den Pflanzen beim Wachsen helfen.

Valerie stellt Fragen, um herauszufinden, was die Kinder denken und welche Vorstellungen sie haben. Ihre Antwort respektiert die Theorien der Mädchen und eröffnet Möglichkeiten zur Erforschung der Frage, wie Würmer den Pflanzen helfen.

Probieren sie diese Aktivität aus!

Die Aktivität „Gartenarbeit mit Kindern“ ist *Wir spielen! Aktivitäten für Familien entnommen*. Sie finden diese Aktivität in Heft 3: Identität, soziale Verantwortung und Vielfalt.



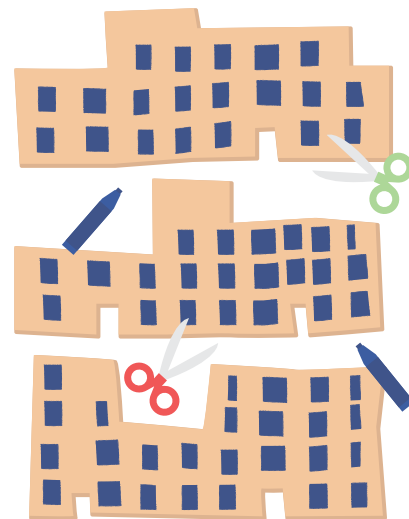


Das große Gebäude

Eine Gruppe Kindergartenkinder sieht zu, wie nebenan ein Wohnhaus gebaut wird. Die Kinder stehen am Zaun und beobachten die Zementmischer, Bagger, Frontlader und Kräne. Der dreijährige Connor spielt ausschließlich mit Fahrzeugen. Er sitzt auf einem Dreirad und bewegt es vor und zurück und macht dabei ein brummendes Geräusch. Andere Kinder schließen sich Connor mit Dreirädern und Bollerwagen an. Dann beschließen einige Kinder, große Bauklötze, Pappröhren, große leere Kartons und Schutzhelme aus dem Schuppen zu holen. Eifrig beginnen die Kinder ein Gebäude zu bauen, dass sie „das große Gebäude“ nennen.

Einige Tage später umfasst die „Baustelle“ der Kinder Bauwerke aus Klötzen, Röhren, Schachteln und Bild- und Wortzeichen. Die Kinder weisen den Baufahrzeugen den Weg und warnen vor Gefahren. Sie verteilen Eimer und Schaufeln, um den Sand im Sandkasten von einer Stelle an eine andere zu transportieren. Ab und zu schließt sich Yasmeen, eine Erzieherin, dem Spiel an. Sie stellt viele Fragen, zum Beispiel was die Bauarbeiter tun und wie man es schaffen kann, dass das Gebäude nicht einstürzt.

An einem der Tage beschließt Yasmeen, die Spielzeit im Freien zu verlängern. Sie holt einige große Papierbögen und klebt sie auf einen Tisch. Dann lädt Yasmeen die Kinder dazu ein, die Baustelle zu malen. Vier Kinder kommen an den Tisch, nehmen die Stifte, die Yasmeen auf den Tisch gelegt hat, und fangen an zu malen. Yasmeen ermuntert die Kinder, zur Baustelle hinüberzuschauen und über die Einzelheiten der Baumaschinen und das große Loch im Boden nachzudenken.



Die Kinder stellen immer mehr Fragen über die Baufahrzeuge und über die vielen Werkzeuge, die die Bauarbeiter benutzen. Die vierjährige Emily will wissen, wie Wasser und Strom im Gebäude funktionieren. Yasmeen bringt verschiedene Bücher über Bauarbeiten aus der örtlichen Leihbücherei mit. Sie sagt den Kindern, dass sie die Antworten auf ihre Fragen nicht kennt, dass sie ihnen aber helfen kann, Informationen in den Büchern zu finden. Hassan schlägt vor, das Internet in der Bücherei zu benutzen, um weitere Informationen zu finden. Einige Kinder malen, wie Gebäude gebaut werden und fragen, wie man Wörter wie „Wohnhaus“ und „Bagger“ schreibt. Yasmeen und die Kinder machen jetzt jeden Tag Fotos und dokumentieren die beobachteten Fortschritte in einem Buch, das sie selbst gestalten und „Das große Gebäude“ betitelt haben.

In der folgenden Woche stellt Yasmeen erneut Papier und Stifte bereit und ermuntert die Kinder, Bilder zu malen. Sie bemerkt, dass die Kinder jetzt viel mehr Details in ihre Zeichnungen der Baufahrzeuge und der Baustelle einfügen. Yasmeen ermuntert Connor, an den Maltisch zu kommen, indem sie ihm anbietet, einen Frontlader zu zeichnen.

Während die Kinder beim Spiel im Freien die Geschichte über Bauarbeiter und große Maschinen weiter entwickeln, schlägt Yasmeen vor, gemeinsam einen Text für ein Theaterstück zu schreiben. Die Kinder schreiben Wörter und malen Bilder, die dann in den Computer übertragen werden. Gemeinsam erarbeiten sie ein Stück über den Bau eines sehr hohen Gebäudes mit vielen Spielzimmern, darunter eines mit einer großen Hüpfburg.



Yasmeen geht auf die Interessen und Ideen der Kinder ein. Sie stellt Fragen, um herauszufinden, was sie denken. Sie stellt Fragen, die die Kinder neugierig machen sollen, mehr über die Baustelle erfahren und verstehen zu wollen. Sie ermutigt sie, ihre Gedanken in Bildern und darstellendem Spiel umzusetzen. Sie beteiligt sich an den Nachforschungen der Kinder zu Wasser und Elektrizität.

Die Kinder lernen, Probleme zu lösen, zu planen und Informationsquellen zu nutzen, um herauszufinden, wie Dinge funktionieren. Sie lernen neue Wörter und Möglichkeiten kennen, mit denen sie Ideen in Wort und Bild darstellen können.

Gemeinsames Spiel

Das Lernen geschieht bei diesem Ansatz wie folgt: Gemeinsames Spiel entsteht, wenn Kinder ihr eigenes Spiel leiten (freies Spiel) und Erwachsene eine Gelegenheit wahrnehmen, am Spiel der Kinder teilzunehmen, um die Lernmöglichkeiten zu vertiefen. Weder übernehmen Erwachsene das Spiel, noch lenken sie es (außer aus Sicherheitsgründen). Erwachsene können Anleitungen zu einer bestimmten Fertigkeit anbieten. Sie können zum Beispiel zeigen, wie man Papier hält, um einen Kreis auszuschneiden, oder sie können bestimmte Lernmaterialien, zum Beispiel Bücher, vorschlagen.

Im folgenden werden zwei Beispiele des gemeinsamen Spiels beschrieben: Die „Bilderbuch-Schnitzeljagd“ und „Der Kran“.



Bilderbuch-Schnitzeljagd

Alex liest mit seinem sechsjährigen Sohn Manuel ein Buch darüber, wie Maschinen funktionieren. Manuel hat das Buch in der Schulbibliothek ausgesucht, um es mit nach Hause zu nehmen. Das Buch enthält Abbildungen und Beschreibungen von Maschinen, die in vielen Haushalten zu finden sind, darunter Mixer, Staubsauger, Waschmaschinen, Computer, Handys und Haartrockner.

Manuel stellt viele Fragen und will wissen, warum manche Geräte an die Steckdose angeschlossen werden müssen und andere ohne Stecker funktionieren. Alex schlägt vor, nachzusehen, ob es diese Geräte auch in ihrer Wohnung gibt und welche Geräte mit Stromkabeln und Steckern ausgestattet sind und welche nicht. Jedes Gerät, das Manuel findet, schaltet er ein und aus.

Manuel sagt: „Handys müssen nicht an die Steckdose angeschlossen werden. Sie erhalten Strom aus dem Ladegerät - der Strom ist im Ladegerät.“

„Hmm...“ antwortet Alex. „Hier ist mein Handy. Es ist nicht aufgeladen. Wir benutzen mal das Ladegerät, aber wir stecken es nicht in die Steckdose, und sehen dann, was passiert.“

Eifrig schließt Manuel das Ladegerät an das Handy seines Vaters an. Dann suchen sie weitere Geräte aus dem Buch und erstellen eine Liste mit Geräten, die sie haben und solchen, die sie nicht haben, zum Beispiel eine Eismaschine.

Eine Stunde später haben sie das Buch fertig gelesen und herausgefunden, dass sie 16 der Maschinen im Buch zu Hause haben, aber 12 andere Maschinen nicht. Dann schlägt Alex vor, nachzusehen, ob das Handy jetzt aufgeladen ist.

Manuel schaut verwundert und sagt: „Papa, die Batterie von deinem Telefon ist immer noch leer und nicht aufgeladen.“

Alex erwidert, „OK, dann stecken wir mal das andere Ende vom Ladegerät in die Steckdose.“ Fast sofort leuchtet das Handy auf und das Ladesymbol erscheint auf dem Bildschirm. Alex erklärt, wie Strom durch die Kabel, die sich in den Wänden befinden, in das Haus gelangt. Er erklärt, dass das Ladegerät den Strom aufnimmt und das Telefons damit auflädt, aber nicht über eine eigene Stromquelle verfügt.



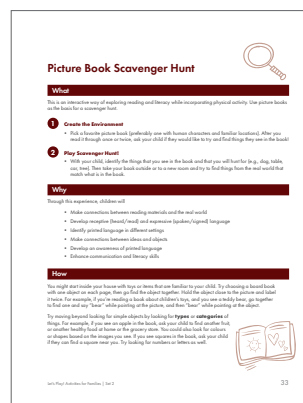
Zwischen dem Lesestoff und der Welt, in der er lebt, stellt Manuel Verbindungen her. Er sieht sich Bücher an, um herauszufinden, wie etwas funktioniert. Damit stärkt er auch sein Verständnis von Schrift. Er kombiniert sein Wissen über die Eigenschaften verschiedener Objekte und wie sie eingeordnet werden können. Er denkt über Probleme nach und sagt Lösungen voraus.

Alex nimmt am Spiel mit Manuel teil, indem er das von Manuel ausgewählte Buch vorliest. Er nutzt, was man einen „lehrreichen Moment“ nennt, um Manuels teilweises Verständnis von Elektrizität mit der Funktionsweise von Handy-Ladegeräten zu verbinden.

Spielerisches Lernen umfasst Spielerfahrungen, die von Erwachsenen mit bestimmten Lernzielen vor Augen geplant werden. Die Kinder beteiligen sich am Spiel und können eine aktive Rolle dabei spielen, wie sich das Spiel innerhalb der von den Erwachsenen geschaffenen Struktur entfaltet.

Probieren Sie diese Aktivität aus!

Die Aktivität „Bilderbuch-Schnitzeljagd“ ist *Wir spielen! Aktivitäten für Familien entnommen*. Sie finden diese Aktivität in Heft 2: Kommunikation und Sprachkompetenz.





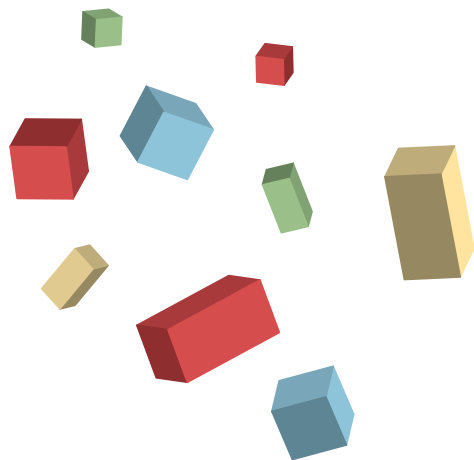
Der Kran

Michaela, eine Erziehrin bei StrongStart BC bemerkt, dass Ivan und Lindsey, beide drei Jahre alt, in der Bauspielecke in das Spiel mit Bauklötzen und Lego vertieft sind. Ivan reiht mehrere Bauklötze auf dem Boden auf. Ein hoher Stapel Legoblöcke, den er auf einem Ende der Bauklötzkonstruktion aufbaut, fällt wieder um. Nachdem Michaela dies einige Minuten lang beobachtet hat, beschließt sie, herauszufinden, was Ivan und Lindsey bauen wollen und ob sie verstehen, warum die Blöcke umfallen.

Michaela fragt: „Was versuchst du zu bauen, Ivan?“ Ivan antwortet: „Wir bauen einen ganz großen Kran.“ Und Lindsey fügt hinzu: „Der Kran soll den Beton für den Turm hochheben.“ Ivan wendet sich an Michaela und fragt: „Kannst du uns helfen, dass der Kran stehenbleibt?“ Michaela antwortet: „Natürlich. In welche Richtung soll der Kran zeigen?“

Ivan sagt: „Es muss zum Beton zeigen“ und zeigt auf einen Haufen kleiner Steine neben den Holzklötzen. Michaela stellt den Turm auf einen Block vor den Bausteinen. Er fällt um.

Michaela fragt: „Warum fällt der Turm wohl immer wieder um?“ Ivan sagt: „Weil er nicht an dem Block befestigt ist.“ Michaela antwortet, „Was könnten wir tun, um ihn zu befestigen?“ Lindsey ruft: „Wir müssen ihn festkleben.“



Michaela sagt: „Das ist eine sehr gute Idee. Aber dann ist der Turm immer auf dem Block festgeklebt. Wie soll denn der Block dann wieder ins Regal passen?“

Ivan schlägt vor: „Wir können Klebeband benutzen. Wenn wir fertig gespielt haben, machen wir es wieder ab.“

Michaela antwortet: „Du hast dir eine gute Lösung für dieses Problem ausgedacht. Dann holen wir mal das Klebeband.“



Michaela verwendet Spielmaterialien, die von den Kindern umgestaltet werden können. Sie bringt sich in das Spiel der Kinder ein, um deren Ideen zu erweitern und dadurch die Lernmöglichkeiten zu vertiefen. Sie baut auf den Absichten der Kinder auf, übernimmt aber nicht das Spiel. Sie regt die Kinder an, über ihr Problem und mögliche Lösungen nachzudenken. Sie unterstützt das Selbstverständnis der Kinder als Lernende, indem sie sie auffordert, selbst herauszufinden, wie der Kran stehen bleiben kann.



Spielerisches Lernen

Das Lernen geschieht bei diesem Ansatz wie folgt: Spielerisches Lernen umfasst Spielerfahrungen, die von Erwachsenen mit bestimmten Lernzielen im Blick geplant werden. Die Kinder beteiligen sich am Spiel und können eine aktive Rolle dabei spielen, wie sich das Spiel innerhalb der von den Erwachsenen geschaffenen Struktur entfaltet.

Im folgenden werden zwei Beispiele des spielenden Lernens beschrieben: Der „Schatz- und Spielekorb“ und „Kürbiskuchen“.



Schatz- und Spielekorb

Mary Jean stellt einen „Schatz- und Spielekorb“ für ihre vier Jahre alte Tochter zusammen, den sie ihr nach dem Mittagsschlaf zeigen will. Mary Jean legt mehrere Gegenstände – Schlüssel, Steine, einen großen Tannenzapfen, Löffel und einen Schwamm – in den Korb. Alle Gegenstände stammen aus ihrem Haushalt und sind Ellie bekannt. Mary Jean deckt ein Tuch über den Korb.

Als Ellie von ihrem Mittagsschlaf aufgewacht und bereit zum Spielen ist, setzt sich Mary Jean neben sie und zeigt ihr den Korb.

Mary Jean fragt Ellie: „Kannst du mit deiner Hand unter das Tuch langen und ertasten, was im Korb ist, ohne das Tuch wegzunehmen?“

Ellie ist interessiert und neugierig und fasst langsam mit einer Hand in den Korb. Sie greift den Schwamm und sagt: „Man kann es zusammendrücken.“

Mary Jean fragt: „Was meinst du, was es ist?“

Ellie antwortet, „Ist das mein Waschlappen?“ Mary Jean schlägt vor, dass sie es noch einmal versucht .

Ellie greift mit beiden Händen in den Korb, befühlt den Schwamm und ruft: „Ich weiß, ich weiß! Damit waschen wir das Geschirr ab!“

Mary Jean lacht und sagt: „Ja, das stimmt. Und wie nennen wir das?“

Ellie zieht den Schwamm unter dem Tuch hervor und guckt verwundert. Sie sieht Mary Jean an und sagt: „Ich weiß nicht, wie das heißt.“

Mary Jean antwortet: „Es ist ein Schwamm.“

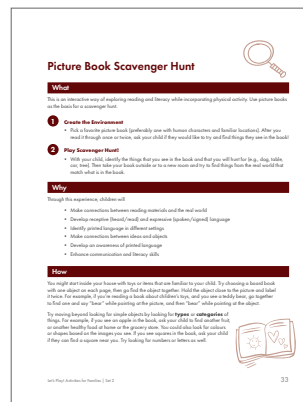
Mary Jean verfährt ebenso mit den anderen Gegenständen im Korb und lässt Ellie Zeit, die Gegenstände selbst zu erkunden.



Der Schatz- und Spielekorb bietet Möglichkeiten, die Eigenschaften verschiedener Gegenstände zu erkunden. Er lädt zu Gesprächen über den Verwendungszweck der Gegenstände ein und fördert die Verwendung neuer Wörter.

Probieren Sie diese Aktivität aus!

Die Aktivität „Schatz- und Spielkorb“ ist *Wir spielen! Aktivitäten für Familien entnommen*. Sie finden diese Aktivität in Heft 1: Interaktion mit anderen Menschen, Werkstoffen und der Umwelt.





Kürbiskuchen

Eine Gruppe von fünf Kindern im Hort einer Grundschule ist um einen Tisch in der Schulküche versammelt. William, der Erzieher, der das Programm leitet, pinnt ein großes Blatt Papier mit einem Rezept für Kürbiskuchen an die Wand hinter dem Tisch. Es ist Herbst und die Kinder waren vor Kurzem auf dem Markt, auf dem es viele verschiedene Sorten Kürbisse gab.

Gemeinsam mit William lesen die Kinder das Rezept. Die sechs Jahre alte Sophie liest langsam das Wort „Zucker“ und sagt: „Ich weiß, wo der Zucker ist. Ich hole ihn.“

William fragt: „Wieviel Zucker brauchen wir?“

Der sieben Jahre alte Thomas zeigt auf das an der Wand angepinnte Rezept und erwidert: „2 ½ Tassen—das ist im Rezept so angegeben.“

„Das stimmt“, sagt William. „Thomas, wir haben hier eine halbe Messtasse. Können wir die nehmen, um 2 ½ Tassen Zucker abzumessen?“

Thomas erwidert: „Wir müssen drei davon in die Schüssel geben.“

William nimmt einen Messtasse, die eine ganze Tasse fasst und fragt Thomas nochmal. Sophie sagt: „Ich glaube, zwei kleine Tassen füllen die große Tasse.“



Lansam führt William die Kinder durch die Maßeinheiten für alle Zutaten und betont, dass $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$ ist. Während der Kürbiskuchen im Ofen ist, sehen sich die Kinder noch einmal das Rezept an.

William schlägt den Kindern vor, sich ihr eigenes Rezept für einen Kürbiskuchen auszudenken. Er ermuntert sie, die einzelnen Zutaten für das Rezept und die jeweils benötigte Menge zu zeichnen.



William gestaltet die Spielerfahrung mit bestimmten Lernzielen. Er führt die Kinder in Messkonzepte ein. Er verwendet visuelle Hinweise und Wörter, um Messkonzepte zu erklären und zu üben. Das geschriebene Rezept mit visuellen Symbolen stärkt das Verständnis der Kinder, dass Schrift Informationen enthält. William stellt die Materialien für die Spielerfahrung so zusammen, dass die Kinder sich darauf konzentrieren können.

Die Kinder nehmen aktiv teil. Sie entscheiden, wie sie die Zutaten miteinander verrühren können und schlagen vielleicht noch einige weitere Zutaten vor. Sie zeichnen ihre eigenen Rezeptkarten - einige Kinder fügen Zahlen ein, andere versuchen, die Menge von $\frac{1}{2}$ Tasse oder 2 Tassen auf andere Weise darzustellen.

Lernspiele

Das Lernen geschieht bei diesem Ansatz wie folgt: Lernspiele, die Anleitungen folgen, sind von Erwachsenen geleitetes Lernen. Manchmal erfolgt die Anleitung in Form von Regeln, die den Ablauf eines Spiels bestimmen, oder durch Materialien, die auf eine bestimmte Art und Weise verwendet werden, wie z. B. bei einem Geduldsspiel.

Lernspiele sind hilfreich, um Konzepte in Bezug auf das Lesen oder Mathematik einzuführen und zu üben. Sie fördern darüber hinaus das sozial-emotionale Lernen und grundlegende körperliche Bewegungsabläufe. Wenn Kinder gemeinsam spielen, üben sie soziale Fähigkeiten wie das Abwechseln. Spiele fördern die Aufmerksamkeit der Kinder und motivieren sie dazu, sich Herausforderungen zu stellen.

Im folgenden werden zwei Lernspiele beschrieben: „Yoga-Positionen“ und das „Zahlenreihenspiel“.



Yoga-Positionen

Leona ist die Mutter der drei Jahre alten Lauren. Leona besucht seit einem Jahr einen Yoga-Kurs im örtlichen Gemeinschaftszentrum. Sie findet, dass sie den Anforderungen von Arbeit und Familie seitdem besser gewachsen ist. Sie hat auch bemerkt, dass sie sich besser beruhigen und effektiver mit Stress am Arbeitsplatz oder zu Hause umgehen kann, wenn sie eine Pause einlegt und ein paar Yoga-Übungen macht.

Am Ende des Tages, wenn sie nach Hause kommt, nimmt Leona sich Zeit, um mit Lauren Yoga-

Übungen zu machen. Zuerst bringen sie ihre Yogamatten ins Wohnzimmer, dimmen das Licht und schalten Radio, Fernseher, i-Pads und Handys aus. Leona bittet Lauren, sich ruhig hinzusetzen und ein paar tiefe Atemzüge zu nehmen.

Leona spricht langsam und leise. „Schließe deine Augen. Atme langsam durch die Nase aus. Sie hält inne und fährt fort: „Fühle, wie dein Körper für die Yoga-Übungen bereit wird. Öffne langsam deine Augen.“ Ab und zu fragt sie Lauren: „Wie fühlst du dich im Innern? Wie fühlt sich dein

Körper an? Fühlst du dich müde oder wach?"

Jetzt ist Leona bereit, ein paar Yoga-Positionen mit Lauren zu üben. Sie beginnt mit der Kind-Position. Sie sagt: „Lass uns die Kind-Position üben.“

Leona hilft Lauren, die Kind-Position einzunehmen, indem sie ihr zeigt, wie sie ihre Stirn auf den Boden senken und die Arme nach vorne ausstrecken muss.

Leona beobachtet, wie Lauren die Position ausführt und zurück zum Sitzen kommt. Nachdem sie noch zwei weitere Positionen geübt haben – den herabschauenden Hund und den Baum – bittet Leona Lauren noch ein paar tiefe Atemzüge zu nehmen und fragt: „Wie fühlt sich dein Körper jetzt an? Ich fühle mich ruhiger als ich mich kurz nach dem Nachhausekommen gefühlt habe.“

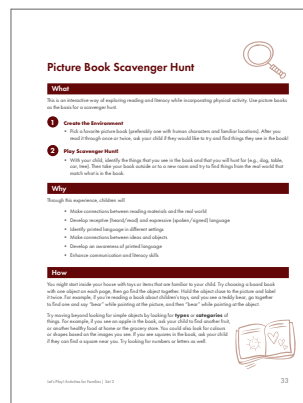


Leona leitet die Spielaktivität. Sie schafft das Umfeld, indem sie ein paar Minuten Yoga mit Lauren zur Routine macht, sobald sie nach Hause kommt. Sie richtet das Wohnzimmer so ein, dass sie viel Platz haben, um sich auszustrecken. Die Yogazeit ist so strukturiert, dass sie bestimmte Ziele verfolgt, die mit der Entwicklung positiver Bewältigungsfähigkeiten und dem Umgang mit Emotionen und Stress zusammenhängen. Leona führt Positionen ein, die auf Laurens Fortschritten basieren, und stellt Fragen, die ihre Aufmerksamkeit darauf lenken, wie sich ihr Körper anfühlt.

Lernspiele sind Spielmöglichkeiten, die Kinder dazu herausfordern, ihre Denk-, Zahlen- und Sprachfähigkeiten sowie ihre sozial-emotionalen und körperlichen Fähigkeiten zu vertiefen. Erwachsene können die Spiele so gestalten, dass die Herausforderungen überschaubar sind und nicht über das hinausgehen, was ein Kind weiß oder mit Unterstützung tun kann.

Probieren Sie diese Aktivität aus!

Die Yoga-Aktivität ist *Wir spielen! Aktivitäten für Familien entnommen*. Sie finden diese Aktivität in Heft 4: Wohlbefinden und Zugehörigkeitsgefühl.





Zahlenreihenspiel

Der vier Jahre alte Idris betritt den Kindergarten zusammen mit seiner Tante. Sofort rennt er zu einem Tisch, auf dem ein neues Spiel aufgebaut ist. Er ruft: „Tante, Tante, guck mal, hier sind die Eicheln, die ich gestern mitgebracht habe.“

Auf dem Tisch ist ein Zahlenreihenspiel für drei Spieler aufgebaut. Jeder Spieler bekommt mehrere Eicheln. Die Kinder würfeln abwechselnd mit einem großen Würfel und legen dann die entsprechende Anzahl von Eicheln auf eine der Zahlenreihen, die aus nummerierten Quadraten von eins bis zehn bestehen. Wenn die Kinder dies gut können, fügt Emmanuel, der Erzieher, weitere Eicheln hinzu und erweitert das Spiel mit längeren Zahlenreihen.

Idris setzt sich hin und würfelt. Der Würfel zeigt zwei Augen an. Idris legt zwei Eicheln auf die Quadrate eins und zwei in seiner Zahlenreihe. Dann würfelt er erneut. Diesmal zeigt der Würfel drei Augen.

Er legt drei Eicheln auf die nächsten drei Quadrate der Zahlenreihe. Emmanuel beobachtet dies und fragt: „Bei welcher Zahl bist du jetzt?“ Idris lacht und beginnt vom ersten bis zum fünften Quadrat zu zählen, auf das er dann die Eichel legt. Emmanuel nimmt Idris' Zahlenverständnis zur Kenntnis, lächelt und nickt.

Emmanuel hat ein Spiel mit bestimmten Regeln vorbereitet. Die Regeln beruhen auf bestimmten Lernzielen. Das Spiel soll den Kindern mathematische Konzepte im Zusammenhang mit dem Zählen sowie einfache Berechnungen vermitteln. Idris lernt das Erkennen und Vergleichen von Zahlen sowie das Zählen und einfache Addieren.

Das Spiel kann an das individuelle Verständnis der Kinder angepasst werden. Emmanuel stellt fest, was Idris über Zahlen und Grundrechenarten weiß und kann die Komplexität des Spiels anpassen.

Die Kinder sind aktive Teilnehmer am Spiel. Sie orientieren sich an den Regeln, die an das Verständnisniveau des Kindes angepasst werden können. Das Ziel ist es, eine Herausforderung zu bieten, die das Kind bewältigen kann.

Fazit

Die Erfahrungen von Kindern unterscheiden sich von Kultur zu Kultur und von Gemeinschaft zu Gemeinschaft, so dass ihr Spiel in verschiedenen Umgebungen unterschiedlich aussehen kann. Das Vermögen des Spiels, die Herzen und den Verstand von Kindern zu erfreuen und zu fesseln, ist jedoch universell.

Spielen ermutigt Kinder, neugierig, kreativ und engagiert zu sein und ein Leben lang zu lernen. Es motiviert Kinder, zu erforschen, Ideen zu entwickeln, mit anderen in Kontakt zu treten und sich neue Möglichkeiten vorzustellen. Spielen kann herausfordernd, erfreuend, intensiv und aufregend sein. Spielen kann aber auch entspannend, ruhig und beruhigend sein. Spielen ist eine Plattform für das Lernen von der Geburt bis ins Erwachsenenalter. Es ist ein Vehikel, das zum Lernen anregt.

Dieser Leitfaden basiert auf *Play Today: B.C. Handbook* und stützt sich auf Aktivitäten in *Wir spielen! Aktivitäten für Familien*. In diesen Ressourcen für das frühe Lernen werden die Vorteile von Spielerfahrungen hervorgehoben, damit Erwachsene sicher sein können, dass Spielerfahrungen für das Lernen und die Entwicklung von Kindern wertvoll sind.

Quellenangaben

BC Ministry of Education. (2019). *Play Today: B.C. Handbook*. <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf>

BC Ministry of Education. (2019). *Wir spielen! Aktivitäten für Familien*. Heft 1 Schwerpunkt Interaktion mit anderen Menschen, Werkstoffen und der Umwelt. <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf>

BC Ministry of Education. (2019). *Wir spielen! Aktivitäten für Familien*. Heft 2 Schwerpunkt Kommunikation und Sprachkompetenz. <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf>

BC Ministry of Education. (2019). *Wir spielen! Aktivitäten für Familien*. Heft 3 Schwerpunkt Identität, soziale Verantwortung und Vielfalt. <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf>

BC Ministry of Education. (2019). *Wir spielen! Aktivitäten für Familien*. Heft 4 Schwerpunkt Wohlbefinden und Zugehörigkeitsgefühl. <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf>

Literaturverzeichnis

McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). *Early years study 3*. Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-28





Ministry of
Education