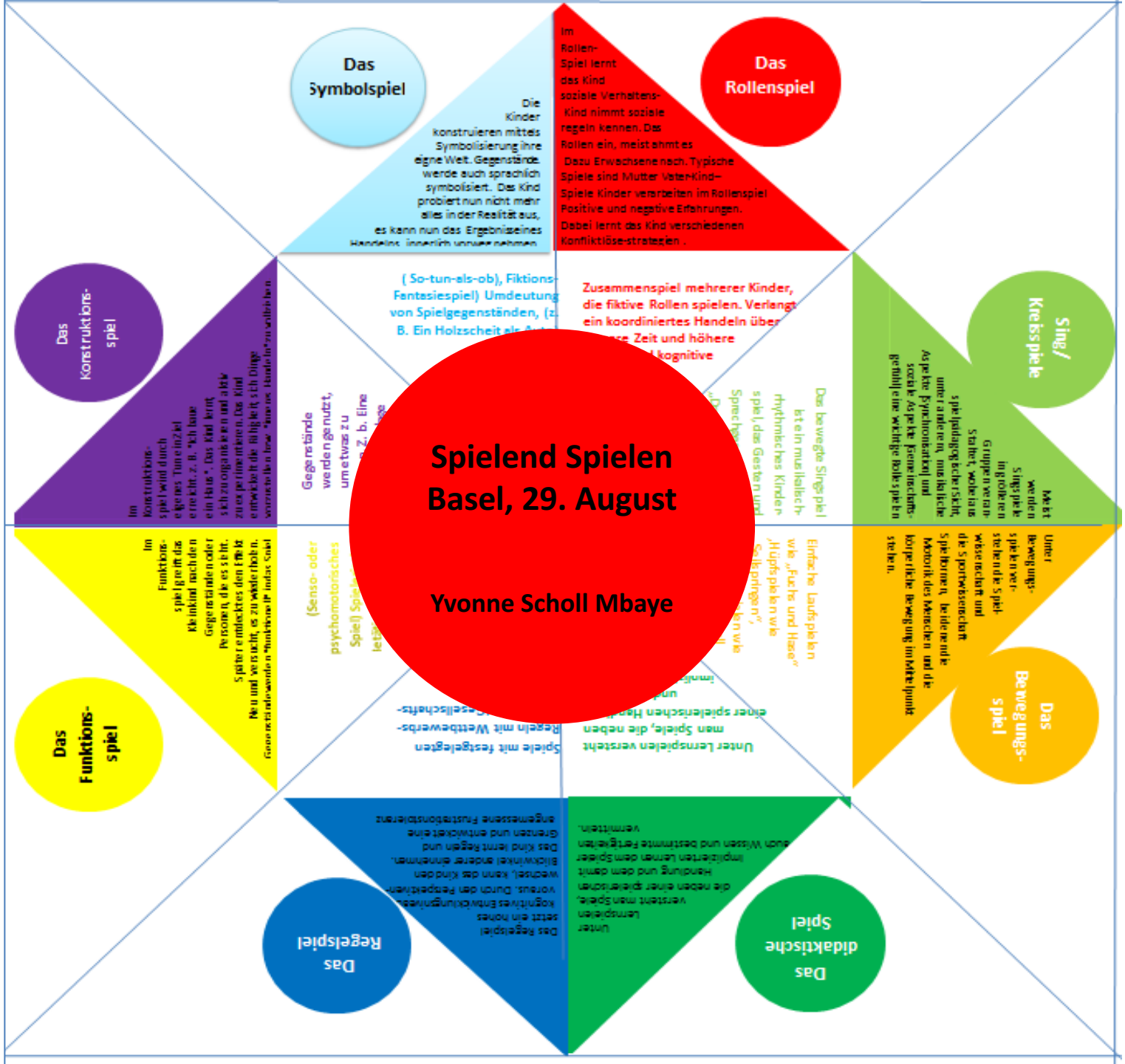

Das Symbolspiel
Die Kinder konstruieren mittels Symbolisierung ihre eigne Welt. Gegenstände werde auch sprachlich symbolisiert. Das Kind probiert nun nicht mehr alles in der Realität aus, es kann nun das Ergebnis seines Handelns innerlich vorwegnehmen
Das Rollenspiel
Im Rollen-Spiel lernt das Kind soziale Verhaltens-Kind nimmt soziale regeln kennen. Das Rollen ein, meist ahmt es Dazu Erwachsene nach. Typische Spiele sind Mutter Vater-Kind–Spiele Kinder verarbeiten im Rollenspiel Positive und negative Erfahrungen. Dabei lernt das Kind verschiedenen Konfliktlöse-strategien .
Das Konstruktions-spiel
Sing/ Kreisspiele
Das Funktions-spiel
Das Bewegungs-spiel
Das Regelspiel
Das didaktische Spiel
Spielend Spielen
Basel, 29. August
Yvonne Scholl Mbaye

Spiel: (von althochdeutsch) spil für „Tanzbewegung“

Fünf Merkmale zur Bestimmung des Spiels

- ***Intrinsische Motivation:*** Etwas selber wollen, es mit ernsthafter Beteiligung und innerem Interesse ausführen.
- ***Mittel vor Zweck:*** Die Tätigkeit wird nicht mit einem direkten oder unmittelbaren Zweck verbunden.
- ***So-tun-als-ob:*** Das Tun hat keinen Ernstfall-Charakter
- ***Positive Emotionen***: Genuss, Freude, Lust.
- ***Entspanntes Feld:*** Spiel kommt kaum vor bei unbefriedigten Bedürfnissen oder in als bedrohlich empfundenen Situationen

(Einsiedler (1999) und Eibl-Eibesfeldt (1995)

«Exploration kommt bei allen Spielformen vor. Sowohl in der Entwicklung wie auch in neuen Situationen steht vor dem Spiel in der Regel die Exploration» (Hauser 2013,).

Das Funktionsspiel

- «Wie kann ich es ihr abgewöhnen alles runter zu werfen?»

- «gar nicht: sie lernt.»

Sensomotorische Übungsspiele

- Der Säugling und das Kleinkind erproben aus Neugierde die Eigenschaften und Funktionen verschiedener Gegenstände und haben Freude daran, herauszufinden wie etwas funktioniert.

Motivation und Emotion verschmelzen bei diesen Spielen in der Funktionslust, das ist die Lust am Effekt einerseits und andererseits die Freude darüber, Urheber des Effekts zu sein.

(Jean Piaget)

Förderung der Wahrnehmung:

Fein- und grobmotorische, taktile, auditive, visuelle und sensomotorische Sinneseindrücke

Wiederholen, wiederholen, wieder.....

und

variieren
varieren
varie.....

Guck, guck – Da, da.....

Kognitive Leistung: Objektpermanenz

Ein Objekt existiert weiter, auch wenn es nicht wahrnehmbar ist

Erwachsenen- Kind Spiel

Aufbau wichtiger Spiel-und Lernkompetenzen

- Intuitive Didaktik (Papousek, 2003)

  = sensibles Mitmachen

- Gemeinsam geteiltes Denken (Sylva at al., 2004)

  = Aufnehmen und Weiterentwickeln von kindlichen Aktivitäten und Formulierungen

- Zuwendung, Interesse zeigen, Scaffolding (Brunner, 1982)

  = Anleitungen, Denkanstösse, Hilfestellungen bereitstellen solange diese nötig sind

- Zone der proximalen Entwicklung (Vigotsky, 1978)= Berühren des Limits, der oberen Grenze der Fähigkeiten der Kinder

Das Symbolspiel (oder Fantasiespiel) mittels Symbolisierung die eigene Welt konstruieren

Zwei Dinge als synchron identisch aufzufassen ist die kognitive Voraussetzung für Spiel überhaupt und beginnt in der zweiten Hälfte des 2. Lebensjahres.

Symbolspiel und Sprachentwicklung

Baum =

Symbolfunktion oder synchrone Identifikation

(Hauser 2006)

Spielkompetenz: Scripts (Ablaufschemata)

(Bretherton, 1984; O'Connell & Gerard, 1985; Perner, 1991,).

gegen Ende des 3. Lebensjahres

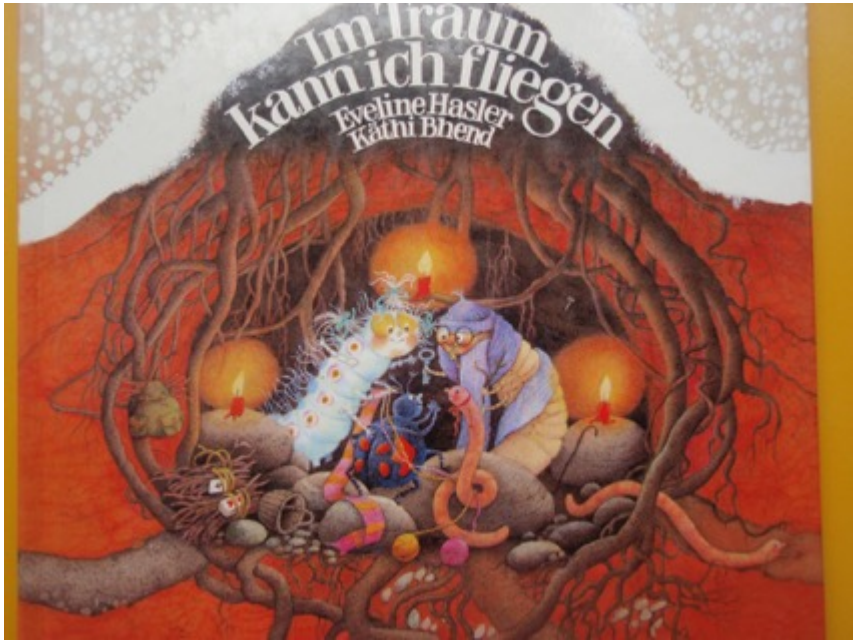
Spielkompetenz: Perspektivenübernahme (theory of mind)

(Perner, 1991, Sodian, 1998)

entwickelt sich im 4. Lebensjahr

Ziele oder Themen vertiefen

Themenorientierte Plätze oder Ecken



Definierte Figuren, Rollen, Materialien – freie Handlungsabläufe

„Lernen am gemeinsamen Gegenstand“ (Vigotsky)

Spielbegleitung:
Spielen muss gelernt werden

Einführen der Spiel- und Lernangebote in geführten Sequenzen

- Vorspiel mit der Puppenstube (Script).

- Tutoring von Aussen

- Mit Leitfigur Inhalte vermitteln

  (Kinder „abholen“)

Darbietender Unterricht:

Rollenspiele

- **Planung und Metaspiel**
- **Konjunktiv erlaubt das Durchspielen von Alternativen und neuen Varianten.**

Die Möglichkeitsform: Konjunktiv

Ab 4 Jahren
unterscheiden Kinder zwischen Schein und Wirklichkeit

Ab 5 Jahren

wissen Kinder, dass andere Leute eine andere Meinung haben

Ab 6 Jahren,

dass ein andere Personen eine andere Meinung über eine dritte Person haben kann:

„Die Frau Doktor würde jetzt nicht wissen, dass Herr Müller ....“

Spielhandlungen initiieren: Mitspielen (Tutoring von Innen)

Vielseitige Spiel-und Lernumgebung

Magisch- Animistisches Denken

Gestaltung der Spiel- und Lernumgebung

- Spontane Spielideen ermöglichen
- Orientierungszeit
- Ausprobier- und Wechselmöglichkeiten
- Flexibilität bei der Anzahl Kinder pro Platz
- Flexibilität bei der Spieldauer
- Impulse geben, Material erweitern, Lösungen besprechen, Mitspielen, Beobachten

Spielbegleitung- Beobachtung

Spielen muss gelernt werden

- Authentische Beteiligung
- Gemeinsam geteiltes Denken
- Hohe Erwartungshaltung der Eltern/Erziehenden
- Eingreif/Nichteingreifkonzept
- Präsenz/ Beobachtung
- Spielplätze einführen- Spielhandlungen initieren

Classroom Management
Entspanntes Feld

- Viel Platz, viel Zeit
- Variiertes Angebot zu allen Bereichen und heterogenen Entwicklungsstadien
- Klare Strukturen
- Organisierte Abläufe
- Zugang zu Zusatzbehör für Erweiterungen des Spiels
- Klare Regeln – viel Flexibilität
- Ressourcenbetonte Atmosphäre

Das Konstruktionsspiel

Flächen

In die Höhe bauen

Das Konstruktionsspiel

Mit zusätzlichen Materialien

Komplexe Gebilde konstruieren

- Je komplexer Kinder in der Vorschule **mit Klötzen spielen**, desto mehr Mathe-Kurse besuchen sie später und desto besser sind sie später in Mathematik, dies selbst auf dem Gymnasium (Wolfgang et al., 2001).

Orientierungsphasen und Unordnung

Wasserkanäle, Sandlandschaften konstruieren

Regelspiele fördern:

- Gewinnen / verlieren können, d.h. mit Enttäuschung umzugehen lernen
- Das Erkennen und Akzeptieren von Regeln
- Verantwortung für Abmachungen zu übernehmen
- Die Gruppenfähigkeit (Konkurrenz- und Kooperationsverhalten)
- Strategien erkennen und selbst zu entwickeln
- Die Fähigkeit, aus Fehlern zu lernen
- Das Hinterfragen des eigenen Vorgehen

von richtigem Regelspiel kann man erst ab dem 5. Lebensjahr sprechen

Das didaktische Spiel

- Konzentration fördern
- Fertigkeiten gezielt fördern
- Sprachkompetenz
- Ruhige Momente ermöglichen
- Beobachtungssettings ermöglichen

Das Kreisspiel
Das Singspiel

Sunnechringeli Röselichranz

Öpfu,Öpfu Stückli…

Es tanzt e Bibabutzemann

Das isch de Schlange ire Tanz

Müüsli, Müüsli,
Was machsch i mim Garte?

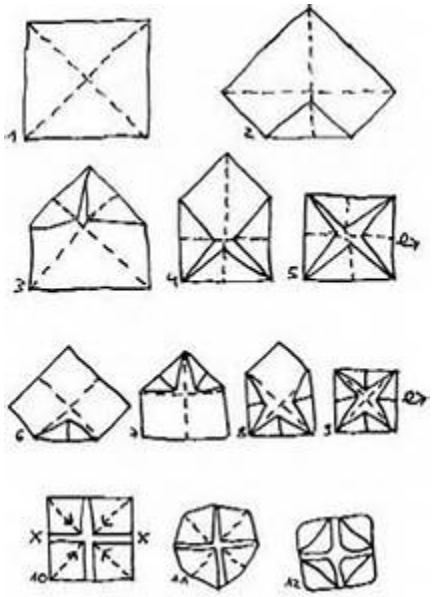
Näbe mir isch s'Stüehli läär..

Bewegungsspiel

Bewegungsspiele Esel

Räuber u Poli
Lo & Leduc

Viel Freude beim Spielen



Vielen Dank

für die Aufmerksamkeit