

## Spiel

### BILDUNGS- UND LEHRAUFGABEN:

Spielen ist eine Möglichkeit des Lernens, die dem Entwicklungsstand des Schulanfängers in besonderer Weise angemessen ist. Durch den handelnden Umgang mit den Dingen im Spiel werden grundlegende Erfahrungen und Einsichten für das anschauliche Denken des Kindes erworben.

Im Spiel sollen alle Bereiche der Entwicklung stimuliert und gefördert werden:

- die Spontanität und das schöpferische Tun,
- die Freude am eigenen Körper und an den eigenen Bewegungen,
- die Bereitschaft, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten und die eigene Rolle innerhalb einer Gemeinschaft zu finden,
- die Wahrnehmung und das Denken,
- das Sprachverständnis und die sprachliche Ausdrucksfähigkeit,
- die Lern- und Leistungsbereitschaft.

### LEHRSTOFF:

#### *Interaktionsspiel (Schulspiel)*

#### Symbolspiel:

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Grundlegende Erfahrungen sammeln | Sich etwas vorstellen (Ich bin ein Baum; ein Zwerg ...<br>Mir ist kalt; heiß ...)   |
| - mit sich selbst                | Die Aufmerksamkeit konzentriert nach innen richten (in sich hineinhorchen ...)  |
| - mit anderen                    | Sich körperlich, emotional und sprachlich auf die Partner einstellen (Bewegungen gemeinsam ausführen, jemanden führen, sich einer Person, einer Gruppe zuordnen - Bilder stellen, miteinander sprechen, gemeinsam sprechen ...)<br>Nachahmen und Finden von Bewegungen bestimmter Menschen, Tiere, Pflanzen, Fantasiewesen, Naturkräfte ... in der Gruppe; dazu entsprechende Geräusche, Laute, Worte ... finden (mit dem Körper oder mit Gegenständen) |
| - im Raum                        | Durch freies und gelenktes Bewegen den Raum erleben<br>Die Lage eines Gegenstandes im Raum wahrnehmen und sich nach einiger Zeit daran erinnern<br>Den Raum mit offenen und geschlossenen Augen erleben und „begreifen“<br>Geräusche orten<br>Die eigene Stimme im Raum erleben (die Stimme durch den Raum schicken und dabei Lautstärke, Höhe, Tiefe ... erfahren)   |

- mit Requisiten  
Erleben, wie Requisiten die sprachlichen, emotionellen und körperlichen Ausdrucksfähigkeiten bereichern und kreative Einfälle fördern  
Reale Requisiten: Verkleidungen, Gegenstände ...  
Symbolische Requisiten: Tuch als Puppe, als Teppich, als Wind ...  
Vorgestellte Requisiten: Mit etwas Ausgedachtem spielen, sprechen ...

*Spontanes Rollenspiel  
(freies Spiel):*

- Sich selbst und seine Beziehungen zur Umwelt darstellen
- Mit und ohne Requisiten (Verkleidungen, Handpuppen ...)
- eigene Alltagserlebnisse im Spiel wiedergeben bzw. neu gestalten (Tagesablauf, Geburtstag ...)
  - eigene Gefühle (Freude, Angst ...), Wünsche (im Mittelpunkt stehen wollen, Berufswünsche ...), Stimmungen (lustig sein, traurig sein ...), Ideen im Spiel ausdrücken (jemanden retten ...)
  - Konflikte ausspielen dürfen, um sich durchzusetzen, um Kompromisse zu schließen, um nachgeben zu lernen (Streit um ein Spiel ...)

- Andere und deren Beziehungen zur Umwelt darstellen
- Die Rollen von vertrauten Menschen, von Tieren ... (Vater, Mutter, Kasperl, Hund ...) übernehmen und deren Gefühle, Wünsche, Stimmungen ... darstellen; Konflikte ausspielen

- Gelenktes Rollenspiel:  
Bei vorgegebener Problemstellung und offener Lösung Erfahrungen sammeln und Probleme zu bewältigen versuchen
- Durch Sprache, durch Bewegung und durch Geräusche verschiedene Situationen, Themen und Probleme darstellen und Lösungsstrategien entwickeln (Ich habe eine Geldbörse gefunden. Ein neuer Schüler ist da. ...)

- Bei vorgegebenem Spielverlauf und festgelegtem Spielausgang Erfahrungen sammeln und Probleme zu bewältigen versuchen
- Durch Sprache, durch Bewegung und durch Geräusche verschiedene Situationen, Themen und Probleme darstellen und Lösungsstrategien entwickeln (mit keinem Fremden mitgehen, beim Kaufmann eine Ware zurückweisen ...)

*Experimentier- und Konstruktionsspiel (siehe auch Werkerziehung)*

- Erfahrungen mit verschiedenen Baumaterialien machen
- Beim Hantieren die Beschaffenheit von Bausteinen (Holz, Kunststoff ...) kennen lernen

- Beziehungen zwischen verschiedenen Bausteinen erfahren
- Beim Bauen Größenbeziehungen erfassen, Gleichgewicht herstellen ...

Verschiedene Konstruktionselemente kennen lernen und eventuell auch benennen	Beim Umgang mit verschiedenen Konstruktionssystemen die Funktionen verschiedenartiger Konstruktionselemente wie Grundbaustein, Rad, Achse, Zahnrad, Riemen ... erfahren
Verschiedene Verbindungstechniken zwischen Bauelementen ausprobieren und mit dem dazugehörigen Werkzeug umgehen lernen	Einsichten und Erfahrungen beim Stecken, Klemmen, Schieben, Schrauben ... gewinnen
Stabile und bewegliche Konstruktionen planen und herstellen	Nach eigenen Überlegungen und vorgegebenen Plänen konstruieren (Häuser, Brücken, Autos, Kräne ...), Material anbieten, das das Herstellen funktionsfähiger Konstruktionen ermöglicht

### *Regelspiel*

<p>Wahrnehmungsdifferenzierung durch Erkennen, Unterscheiden und Benennen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- von Farben, Formen und Oberflächenstrukturen</li> <li>- von Bewegungen</li> <li>- von räumlichen Beziehungen</li> <li>- von Geräuschen und Klängen</li> <li>- von Geruch und Geschmack</li> </ul>	<p>In verschiedenen Spielen die Wahrnehmungsfähigkeit der Kinder, ausgehend von der konkreten Umwelt, fördern: zB</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ich seh‘, ich seh‘, was du nicht siehst ...</li> <li>- Bilderlotto</li> <li>- Gegenstände ertasten</li> <li>- Typische Tätigkeiten erkennen und nachspielen (springen, rühren, kämmen ...)</li> <li>- In Bewegungsspielen räumliche Beziehungen erfahren (in einem Kreis stehen, um den Kreis laufen ...)</li> <li>- Beim Vergleich von Bildern bzw. von Gegenständen Raumlageunterschiede finden (links- rechts, oben - unten, darüber - darunter ...)</li> <li>- Verschiedene Speisen, Gewürze, Blüten ... am Geruch bzw. Geschmack mit geschlossenen Augen erraten</li> </ul>
Sich an Wahrgenommenes erinnern	In verschiedenen Spielen die Merkfähigkeit der Kinder fördern, Gedächtnisspiele mit Gegenständen, Bildern, Melodien, Bewegungen ... (Koffer packen, Kimspiele ...)
Denk- und Sprachförderung durch	In entsprechenden Spielen verschiedene Ordnungspunkte finden (vergleichen, zusammenfassen, verallgemeinern ...)
- Herstellen von Beziehungen	Spiele zum Herstellen von Beziehungen (Gegenstände und Bilder nach bestimmten Gesichtspunkten ordnen ...)
- Finden von Oberbegriffen	Spiele zum Finden von Oberbegriffen (Essbares: Brot, Milch, Obst ... Obst: Apfel, Birne)
- Erkennen von Gegensätzen	Spiele zum Erkennen von Gegensätzen (Gegenstände und Bilder mit gegensätzlichen Eigenschaften finden, wie dick – dünn, groß - klein ...)

- |   |   |
|---|---|
| - Erkennen und Verbalisieren von Sinnzusammenhängen | Spiele zum Erkennen und Verbalisieren von Sinnzusammenhängen (Bildergeschichten sinnvoll legen und die entstandenen Geschichten erzählen ...) |
| Förderung der sozialen und emotionalen Fähigkeit    | Kooperative Spiele, bei denen das Spielziel nur gemeinsam erreicht werden kann  |
| - einander helfen<br>- gemeinsam Probleme lösen     | Spiele und Spielideen, die das Akzeptieren der eigenen Gefühle und der Gefühle anderer anbahnen   |

### *Bewegungsspiel*

(Siehe verbindliche Übung Bewegung und Sport)

### DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE:

Das Spiel soll in der Vorschulstufe als methodisches Prinzip alle Bildungsbereiche durchziehen; es kann keineswegs nur auf bestimmte Stunden beschränkt werden.

Zu Beginn des Schuljahres zeigen Kinder unterschiedliche Spielfähigkeiten. Viele Kinder kennen eine Vielzahl an Spielmaterialien und wissen, wie man damit umgeht. Es gibt aber auch Kinder, die nicht spielen können; dies ist häufig mit einer Beeinträchtigung der Lernfähigkeit verbunden. Den unterschiedlichen Spielfähigkeiten der Kinder muss der Lehrer Rechnung tragen, indem er durch Variationen der Spielinhalte und der Spielmaterialien immer wieder neue Spielimpulse setzt.

Um den Spielbedürfnissen aller Kinder gerecht zu werden und ihre Spontanität zu erhalten, sollte der Lehrer bemüht sein, dem Spielziel, der Spielsituation und dem Spielmaterial entsprechend die Anzahl der Kinder pro Spielgruppe zu variieren. Dem Spiel in Kleingruppen kommt hinsichtlich der angestrebten Bildungsziele große Bedeutung zu. Die Kinder sollten Gelegenheit haben, einerseits Spielinhalte und Materialien frei zu wählen, andererseits sollen sie auch lernen, sich gemeinsamen Spielaktivitäten anzupassen. Um das freie (spontane) Spiel anzuregen, sollte das Klassenzimmer unterschiedlich ausgestattete Spielbereiche enthalten (Puppenecke, Bauecke, Kaufmannsladen ...). In diesen Spielbereichen können sich Kinder in kleinen Gruppen selbstständig beschäftigen. Zur Durchführung und Beendigung ihrer Spielaktivitäten muss genügend Zeit eingeplant werden.

Der Lehrer sollte die Kinder in neue Spiele einführen, ihre Spielaktivität beobachten und – wenn erforderlich – mitspielen bzw. lenkend eingreifen.

Spiel kann vom Lehrer bewusst zur Auflockerung und Entspannung, zum Aggressionsabbau und zur Überwindung von Hemmungen eingesetzt werden. Im gelenkten Spiel können auch bestimmte Themen und Ausgänge vorbereitet bzw. verarbeitet werden.

Die Kinder sollten im Laufe des Schuljahres befähigt werden, sich in einer Gemeinschaft an bestimmte Spielregeln zu halten, ein faires Spielverhalten zu entwickeln, sich konzentriert und ausdauernd mit Spielmaterialien auseinander zu setzen und begonnene Spiele zu Ende zu führen.