



Foto: Ruth Nuffer

Die Spiel-Lernumgebung «Schule»

Planung und Umsetzung – theoretisch und praktisch.

Text: Myriam Haladjian, Sabine Campana, **Fotos:** Myriam Haladjian

Die Pausenglocke schrillt. Drei Schülerinnen hüpfen freudig durch den Kindergarten. Stolz tragen sie einen Schulsack auf dem Rücken. Der Unterricht beginnt. Die Lehrerin, man erkennt sie an der strengen Brille, dem langen Rock und dem Hut, begrüsst sie. Sie weist einem Kind den Platz am Laptop zu, die anderen sollen mit Papier und Stiften arbeiten. Die Lehrerin erklärt die Aufgaben. Die Kinder beginnen zu schreiben, zu zeichnen, zu kritzeln und dies mit einem Eifer, wie er nur im vertieften Spiel auftritt. Die Kinder sind voll und ganz ins Rollenspiel in der neu eingerichteten Spiel-Lernumgebung «Schule» eingetaucht.

Eine Spiel-Lernumgebung verbindet die Grundlagen des Spiels mit der lehrplanorientierten Förderung von Kompetenzen. Der Vorteil der Kompetenzförderung im Spiel liegt auf der Hand: Die Kinder erleben die Tätigkeit als sinn-

haft, sie dürfen gefahrlos, ohne Angst vor Fehlern ausprobieren, fast alles kann und nichts muss getan werden, durch die soziale Interaktion lernen die Kinder voneinander, sie wählen das Bearbeitungsniveau frei, sie sind intrinsisch motiviert und agieren häufig auf einem idealen Aktivitätsniveau (Kübler, 2019). Für die Planung und Durchführung einer kompetenzorientierten Spiel-Lernumgebung sind mehrere Schritte nötig. Wir schildern jeweils zunächst die theoretischen Überlegungen der einzelnen Planungs- und Umsetzungsschritte und berichten anschliessend von einer Umsetzung in einem Kindergarten im Kanton Aargau.

Ideen sammeln

In einem ersten Schritt geht es darum, Ideen zu sammeln. Das Thema muss für Mädchen und Knaben, Kinder aus verschiedenen Kulturen und Kinder auf verschiedenen Lern- und Entwick-

lungsniveaus reizvoll sein. Es ist dann besonders geeignet, wenn es sich mit den Kompetenzen im Lehrplan verknüpfen lässt und wenn vielfältige, möglichst originalgetreue Materialien und Objekte integriert werden können. Idealerweise knüpfen die Spiel-Lernumgebungen an Interessen und Alltagserfahrungen der Kinder an. Fast allen Kindern bekannt (und deshalb als Einstieg gut geeignet) sind Umgebungen wie das Zuhause, der Einkaufsladen, die Post, das Restaurant oder die Arztpraxis. Einige Kinder kennen vielleicht das Spital, die Autowerkstatt, die Tierarztpraxis, das Hotel, den Zirkus, den Bahnhof oder den Bauernhof. Mit Spiel-Lernumgebungen können sich besonders ältere Kinder auch Situationen erschliessen, die ihnen eher noch unbekannt sind. Das Architekturbüro, die Baustelle, der Flughafen oder das Labor haben ebenfalls einen hohen Spielanreiz, wenn Handlungsskripts, Rollen und Gegenstände gut besprochen werden.

Ich plante eine Spiel-Lernumgebung für die Zeit vor den Sommerferien, nach denen die älteren Kinder in die Unterstufe übertreten sollten. Meine Wahl fiel deshalb auf das Thema «Schule». Die meisten Kindergartenkinder freuen sich auf die 1. Klasse. Sie haben vielleicht ältere Geschwister und kennen Kinder in höheren Klassen, haben aber dennoch ihre eigene Vorstellung davon, was in der Schule auf sie zukommen wird. Dieses innere Bild ist nicht selten klischiert. Durch das Rollenspiel in der Spiel-Lernumgebung Schule erhalten die Kinder die Möglichkeit, den Schulalltag spielerisch zu erproben und so auch Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen kennenzulernen. Das Thema «Schule» gab mir die Gelegenheit, beobachtete Spielthemen aufzunehmen und mit den Kindern über ihren Wechsel in die Unterstufe zu sprechen.

Entwicklungsstand und Lehrplan beachten

Damit alle Kinder mit dem Angebot auf ihrem Niveau spielen können, damit es sie herausfordernd aber nicht überfordert, damit es anregt und Neugierde hervorruft, muss es zwingend auf den Entwicklungsstand der Kinder abgestimmt sein. Es gilt also zu beobachten: Womit beschäftigen sich die Kinder? Gibt es Kinder, die bereits Buchstaben, Wörter oder Texte lesen? Interessieren sie sich für Bücher? Wie weit können sie zählen? Beschäftigen sie sich gerne mit Messen, Wägen, Umschütten, Falten und Sortieren? Konstruieren sie gerne und überlegen sie sich technische Lösungen für Probleme? Die Abfolge der Kompetenzstufen im Lehrplan gibt Hinweise zum kumulativen Aufbau der Kompetenzen. Es empfiehlt sich, am Anfang einen einzelnen Kompetenzbereich zu fokussieren und andere Bereiche nach und nach ergänzend einzubauen.

Als Schwerpunkt für das Thema «Schule» wählte ich den Schriftspracherwerb. Die Schrift sollte durch spielerische Handlungen in den Fokus gerückt werden. In meiner Klasse gab es einige Kinder, die knapp ihren Namen schreiben konnten, aber keine weiteren Buchstaben kannten. Viele Kinder schrieben schon einzelne Buchstaben und Zahlen. Bei den Älteren gab es eine Handvoll, die bereits Wörter phonetisch korrekt notierten. Passende Kompetenzen im Lehrplan fand ich vor allem bei den Grundfertigkeiten für Sprache in den Kompetenzbereichen Hören,

Lesen, Sprechen und Schreiben. Unter Berücksichtigung des Themas «Schule», des Entwicklungsstands der Kinder und der Vorgaben des Lehrplans legte ich folgende Schwerpunkte fest:

- einzelne Silben oder Laute hören (phonologische Bewusstheit) (vgl. D.1.A);
- Piktogramme, Wortbilder oder einzelne Buchstaben lesen und Beziehungen zwischen einzelnen Buchstaben und Lauten herstellen (vgl. D.2.A);
- Laute in Wörtern isolieren (vgl. D.3.A);
- den produktiven Wortschatz aktivieren (vgl. D.3.A);
- feinmotorische Aktivitäten und Grundbewegungen der Schrift anregen (vgl. D.4.A);
- Laute beim Schreiben dazu passenden Buchstaben zuordnen, erste lautgetreue Worte verschriftlichen (vgl. D.4.A);
- eigene Muster für das eigene Schreiben gewinnen (vgl. D.4.B);
- die Bedeutung der Schrift als Trägermedium erfahren (vgl. D.4.B).

Die Spiel-Lernumgebung «Schule» berücksichtigt auch die entwicklungsorientierten Zugänge, insbesondere:

- Wahrnehmung (2)
- Räumliche Orientierung (4)
- Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)
- Fantasie und Kreativität (6)
- Sprache und Kommunikation (8)
- Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Die Spiel-Lernumgebung einrichten

Zunächst muss die Lehrperson die geplante Spiel-Lernumgebung sachlich durchdringen. Die Analyse erfolgt auf drei Ebenen (siehe Grafik 1).

Ebene Thema:

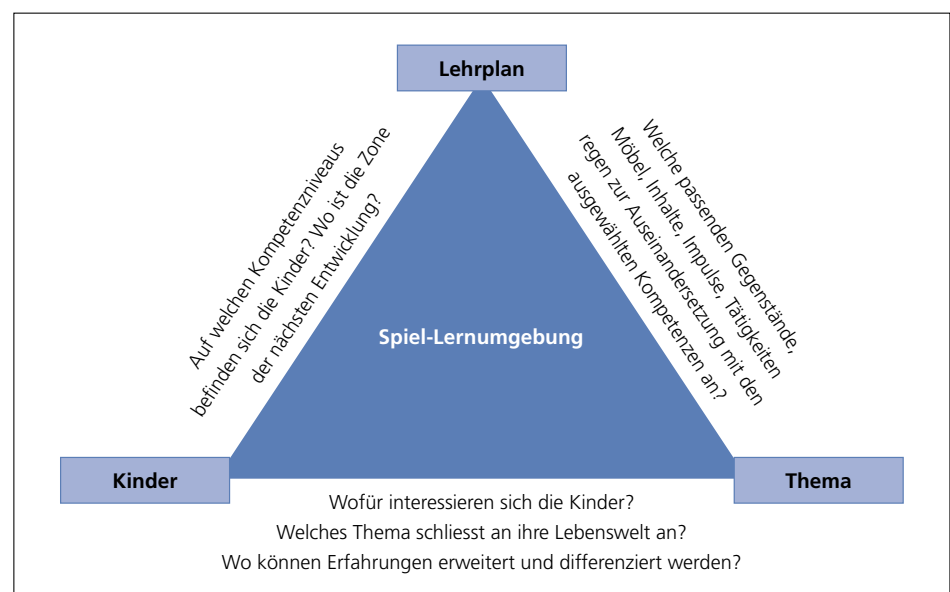
- Welche Menschen agieren in der Spiel-Lernumgebung? Und was tun sie typischerweise?
- Welche Kleidungsstücke und Accessoires tragen die Menschen?
- Welche Gegenstände und Möbel sind typisch für diesen Ort?
- Welche Geräte, Originalverpackungen, Schriftzüge, Beschriftungen, Symbole und Piktogramme gehören zu diesem Umfeld?

Ebene Kinder:

- Über welche Lernvoraussetzungen, Vorkenntnisse und Vorerfahrungen verfügen die Kinder?
- Welche zentralen Begriffe kennen sie schon und welche müssen neu eingeführt werden?
- Wie und wo beschaffe ich aktuelle und reichhaltige Informationen, um den Kindern einen Zugang zur Spiel-Lernumgebung zu ermöglichen?

Ebene Lehrplan:

- Wie passen die Voraussetzungen der Kinder, die Inhalte sowie die möglichen Tätigkeiten im Themenfeld zu den angestrebten Kompetenzen im Lehrplan?



Grafik 1: Bei der Planung der Spiel-Lernumgebung müssen mindestens drei Ebenen berücksichtigt und miteinander in Verbindung gesetzt werden.



Die Spiel-Lernumgebung einführen

Zur Einführung in die Spiel-Lernumgebung ist ein Besuch am Originalschauplatz empfehlenswert. Die Lehrperson kann auch Akteure in den Kindergarten einladen oder die Kinder mit entsprechenden Büchern oder Filmen mit dem Thema vertraut machen. Auf der Basis von Unterrichtsgesprächen, Zeichnungen, gemeinsam erstellten Mindmaps oder Placemats erhebt die Lehrperson das Vorwissen der Kinder. Um in das Spiel einzusteigen oder das Spiel nach und nach zu erweitern, kann die Lehrperson eine typische Sequenz vorspielen. Dazu übernimmt eine Handspielfigur die zweite Rolle oder die Lehrperson spielt selbst zwei Rollen, indem sie die Stimme anpasst und ein Accessoire wechselt. Die Lehrperson kann auch mit ihrer Stellenpartnerin eine Szene vorspielen oder die Kinder in die Spielszene integrieren. Sie bespricht mit den Kindern typische Handlungsabläufe (sogenannte Skripts): Wie läuft ein Restaurantbesuch normalerweise ab? Welche Aufgaben übernehmen die verschiedenen Menschen im Zirkus? Wie unterhalten sich Lehrpersonen mit Schülerinnen und Schülern? Wie nutzt man eine Patientenkartei? Wo bewahrt das Küchenpersonal die Zutaten auf?

Um dem Präkonzept der Kinder zu Beginn dieses Themas etwas näher zu kommen, stellte ich den Kindern folgende Fragen: Welche Gegenstände gibt es in der Schule? Welche Personen gibt es in der Schule? Was macht oder lernt man in der Schule? Die Kinder tauschten sich in Kleingruppen aus und schrieben oder zeichneten ihre Antworten auf. Dabei stießen wir auf Begriffe, die einige kannten, andere jedoch noch nie gehört hatten. «Wandtafel» war beispielsweise so ein Wort. Es war für die Kinder auch spannend, zu sehen, dass es für denselben Gegenstand oft mehrere Begriffe gibt. So kannten einige den Schulthek, andere nannten ihn Schulranzen und wieder andere sagten Schulsack. Wichtig war, dass die Begriffe, welche die Kinder neu dazulernten, auch als Gegenstände in der Spiel-Lernumgebung vorhanden waren. Diese einführenden Übungen fanden statt, bevor die «Schulecke» zum Bespielen offenstand. Als es dann so weit war, besprachen wir einige Regeln und legten die Anzahl der dort spielenden Kinder fest. Dann konnte es losgehen! Die Kinder waren sogleich Feuer und Flamme. Im weiteren Verlauf luden wir einige Erstkläss-

- Welche mathematisch anregenden Gegenstände möchte ich einbauen: Messinstrumente (Messbecher, Waage, Metermass usw.), Material zum Falten (Papier, Servietten, Tücher), Gegenstände, die gezählt und geordnet werden können (Besteckkasten, Gestelle, Fächer mit angeschriebenen Mengen), Kalender, Uhren (Küchenwecker, Sanduhr, Stoppuhr), geometrische Figuren, Preise für Gegenstände, Kassen, Fahrpläne, Karteikarten?
- Welche die Schriftsprache anregenden Gegenstände möchte ich einbauen: verschiedene Papiersorten, Schreibblöcke, Post-it-Zettel, Grusskarten, Stempel, Agenden, verschiedene Stifte, Piktogramme, Anschriften, Schilder, Tafeln, Bücher, Zeitungen, Comics, Koch- oder Bastelanleitungen in Bild und Schrift, beschriftete Originalverpackungen oder Papiersäcke?

Die Lehrperson muss die Spiel-Lernumgebung nicht von Anfang an bis ins Detail fertig und auch nicht allein einrichten – im Gegenteil. Die Kinder haben bestimmt auch noch Ideen. Welche Gegenstände kennen sie und finden sie typisch für diesen Ort? Ausserdem lebt die Spiel-Lernumgebung davon, dass sie je nach beobachtetem Spielverlauf immer wieder umgestaltet oder erweitert wird.

Ich baute bewusst einige Einrichtungsgegenstände zur Schriftsprachförderung ein. Eines der wichtigsten Objekte war die Wandtafel. Natürlich waren auch Papier und verschiedene Stifte vorhanden. Ich hängte verschiedene Piktogramme, Buchstaben und Zahlen auf und stellte eine Anlauttabelle (ich fragte bei der Erst-

klasslehrperson nach, welche sie verwendet), einen Stundenplan, mit Namen angeschriebene Hefte, Buchstaben aus Holz, Schulsäcke, Etais, verschiedene Mappen, altersgerechte Aufgabenblätter, Pattern-Blocks mit Legevorlagen sowie einen Laptop zur Verfügung. Das Tippen auf dem (defekten) Laptop war bei den Kindern besonders beliebt. Später baute ich auf Wunsch der Kinder noch eine einfache Pausenglocke ein. Verkleidungsutensilien wie eine Brille, Hüte, Röcke, Fliege und Krawatte und Leuchtwesten für den Schulweg motivierten zum Rollenspiel und unterstützten die Kinder dabei, in das Thema einzutauchen. Interessanterweise schnappten sich die Kinder meistens die Brille und den Hut, um in die Rolle der Lehrperson zu schlüpfen.

Rückblickend staune ich, wie viele Seiten Papier die Kinder mit Zeichen und Zahlen aller Art beschrieben haben. Die Wandtafel wurde zu einem der Highlights dieser Spiel-Lernumgebung: Die Kinder liebten das sinnliche Bekritzeln, Bemalen und Beschreiben mit Kreide und das leichte Abwischen mit dem feuchten Schwamm. Wenn ich neue Gegenstände einführte, achtete ich auf eine korrekte Benennung und diskutierte mit den Kindern darüber, was man mit den Gegenständen machen kann. Die Kinder erweiterten so ihren Wortschatz mit schulspezifischen Ausdrücken und lernten typische Abläufe kennen, die sie im geschützten Spielraum erproben konnten. Hier ist die Lernbegleitung der Lehrperson gefragt, die bewusst Sequenzen dazu einbaut, Regelspiele initiiert oder die Spiel-Lernumgebung immer wieder mit geeigneten Materialien ergänzt.

lerinnen und Erstklässler ein. Diese genossen es, zu erzählen, wie es in der Schule wirklich ist und was sie dort alles machen, welche Materialien sie brauchen und welche Personen dort anwesend sind. Die Kindergartenkinder waren sichtlich beeindruckt und konnten allerlei Fragen stellen. Ihre Perspektive auf die Schule wurde durch den Besuch deutlich erweitert und ihre Vorstellungen wurden differenzierter.

Die Kinder in der Spiel-Lernumgebung begleiten

In der Spiel-Lernumgebung ist die Begleitung der Kinder DER entscheidende Punkt. Morrow (1990) verglich in einer Studie mehrere Gruppen, die unter verschiedenen Bedingungen miteinander spielten. Es zeigte sich, dass die Gruppe mit themenbezogenem Material und einer intensiven Spielbegleitung bezüglich Ausdauer, Spieltiefe und Intensität in der Auseinandersetzung mit dem Spielmaterial allen anderen Gruppen überlegen war. Anregendes Material allein führte nicht zu einem intensiven Spiel. Die Begleitung machte den Unterschied.

Spielbegleitung hat zum Ziel, den spielenden Kindern Sicherheit zu vermitteln, den Handlungsrahmen der Kinder zu erweitern, die Auseinandersetzung mit den Inhalten zu vertiefen, Kommunikation und Wortschatz zu unterstützen und sich dann wieder überflüssig zu machen (Vogt, 2020). Die Lehrperson kann mitspielen, parallel zu den Kindern spielen oder sie kann im oder ausserhalb des Spiels bleiben. Sie erweitert das Spiel, indem sie kognitiv aktivierende Fragen stellt (Was werden Sie denn als Nächstes mit meiner Katze tun, Herr Doktor? Röntgen? Warum denn das? Wie machen Sie das genau?), weitere Gegenstände einführt (Wo soll die Katze hier in der Praxis schlafen? Haben Sie Schlafplätze für die Tiere?), überraschende Wendungen ins Spiel einbringt (Oh weh, meine Katze hat einen Ihrer Patienten gefressen. Der Goldfisch ist weg!) oder die Kinder in ihren Recherchen zu einem Thema unterstützt (Wollen wir mal zusammen nachschauen, wie die Knochen einer Katze aussehen?). Impulse, die dem Spiel eine neue Wendung geben, machen erst Sinn, wenn sich die Kinder im bestehenden Ablauf sicher fühlen. Spielimpulse müssen immer an die Spielinteressen der Kinder anknüpfen, das heisst: Die Lehrperson beobachtet das Spiel und bringt – wenn sich geeignete Lerngelegenheiten ergeben – neue Ideen ein.

Ein grosser Teil des Spielmaterials war selbsterklärend und wurde auch von Beginn an richtig oder sogar viel fantasievoller in das Spiel integriert als vorgesehen. Anderes Material erforderte neue Inputs der Lehrperson. Teilweise reichte es, dieses auf einem Tisch so auszulegen, dass der Verwendungszweck klar wurde. Ich zeigte Spielformen mit Pattern-Blocks sowie das Legen von Mustern, damit sich die Kinder mit diesem Material im Freispiel gegenseitig Aufgaben stellen konnten. Ich erklärte ausserdem einigen interessierten Kindern die Anlauttabelle. Eines der älteren Mädchen konnte mithilfe der Tabelle die Namen der anderen Kinder auf den Stühlen entziffern. Mit ihrer Begeisterung steckte sie weitere Kinder an, welche sich gleich um sie scharten, um zu verstehen, wie sie das herausfinden konnte. Schreiben und Lesen waren, meinem Schwerpunkt entsprechend, die häufigsten Handlungen in der Schulecke. Die Kinder wollten Schrift(-zeichen) erkennen, lesen und selbst schreiben. Alle haben sich mindestens einmal mit dieser Tätigkeit befasst.

Durch die gezielte, auf die geplanten Kompetenzbereiche fokussierte Beobachtung konnte ich Entwicklungsstände, Vorlieben und Eigenheiten der Kinder erkennen und darauf reagieren. Begleitformen, spätere Inputs oder Materialien leitete ich aus den Beobachtungen ab. Eines Tages legte ich beispielsweise die Namen der Kinder mit Holzbuchstaben und beobachtete, ob die Kinder darauf reagieren würden. Einige Kinder begannen spontan damit, Botschaften für andere auf die Wandtafel zu schreiben, um zu sehen, ob diese es bemerken.

Das Rollenspiel lief, wie erwartet, oft klischiert ab. Die Lehrperson war immer sehr streng und ihre Hauptbeschäftigung bestand im Verteilen von Aufgaben. Die Schülerinnen und Schüler waren folgsam und bearbeiteten ihre Aufgaben, so gut sie konnten. Wurde die Lehrperson von einem Kind gespielt, das bereits schreiben und lesen konnte, stiegen die Ansprüche an die Schülerinnen und Schüler. Es kam zu Lehrgängen und Kursen unter den Kindern, was einige sehr motiviert hat, den anderen nachzueifern. Interessant war es, zu sehen, wer lieber die Lehrperson spielte und den anderen sagte, was zu tun sei, und wer gerne auf neue Aufträge wartete, um diese pflichtbewusst zu lösen. Wieder andere Kinder haben manchmal lieber versunken vor sich hingekritzelt, ohne am Rollenspiel aktiv teilzunehmen.

Reflexion und Weiterentwicklung

Die Reflexion der Lehrperson für sich allein und zusammen mit den Kindern bildet die Grundlage für die Weiterentwicklung der Spiel-Lernumgebung. Einzelne Elemente (z. B. die Wortschatzerweiterung oder die Einführung von neuen Gegenständen und Techniken) können in geführte Sequenzen integriert werden. Die Spiel-Lernumgebung kann ausgebaut werden, indem neue Materialien eingeführt werden oder neue Spielorte dazu kommen (z. B. kann das Spital um eine Apotheke erweitert werden). Auf alle Fälle muss die Spiel-Lernumgebung regelmässig gepflegt werden: putzen, ordnen, Materialien auffüllen, Produkte der Kinder einordnen oder in die Umgebung integrieren. So wirkt die Spiel-Lernumgebung auch über längere Zeit einladend (Sörensen, 2009).

Rückblickend war die Spiel-Lernumgebung ein Erfolg – für die Kinder ebenso wie für uns Lehrpersonen. Wir haben dieses Angebot in einem eher kleineren Rahmen durchgeführt und doch konnten alle Kinder viele Spiel- und Lernerfahrungen mitnehmen. Es wäre schön, das Angebot wieder einmal durchzuführen und zusätzlich mit anderen Berufen in der Schule zu ergänzen, zum Beispiel mit einer Schulhauswartin oder einem Schulhauswart, die oder der eine Werkstatt führt, oder mit dem Sekretariat. Die ganze Klasse könnte Laptops aus Karton herstellen und im Unterricht einsetzen. Vier Monate nach der Durchführung der Spiel-Lernumgebung «Schule» fragte mich ein Junge, ob wir wieder einmal so etwas machen würden wie die Schule, das wäre so toll gewesen. Das motiviert noch mehr, baldmöglichst wieder eine Spiel-Lernumgebung zu gestalten, welche das Lernen ganz selbstverständlich in das kindliche Spiel integriert.

Myriam Haladjian

hat im letzten Sommer die PH FHNW abgeschlossen und unterrichtet in einem Kindergarten in Brugg.

Sabine Campana

unterrichtet an der PH FHNW und bietet unter anderem Seminare zum Thema «Spiel» an.

>>> Literatur und weitere Bilder   <<<