



Bärenhöhle

Bewegung, Konstruktion, Phänomene

Die Bärenhöhle ist ein Spielort in einem Kindergarten. In der Bärenhöhle kann gebaut, geturnt, gekuschelt werden. Licht und Dunkel können erfahren und nach Gutdünken eingesetzt werden. Ein riesiger Bär ist Protagonist, Kissen, Gestaltungselement oder Nebensache.

Beschreibung der Spielsituation

Womit?

Zweigeteilter Raum mit Brücke, weichen Bauelementen, Seilen, Taschenlampen, Chiffontüchern, kleinen Bällen. Ein Teil des Raums ist abgetrennt durch Vorhänge. Eine Leine führt vom Fenster zum Vorhangraum.

Sozialform? Wie lange?

Zwei Mädchen spielen in dieser Sequenz während 75 Minuten zusammen. Ein Junge ist ab und zu dabei, findet aber nicht in das Spiel der Mädchen, er taucht ab und zu wieder auf, stört aber das Spiel der Mädchen eher. Auf die verbalisierten Abgrenzungen der Mädchen hin, verschwindet er jeweils wieder. Kurz findet eine Vorstellung statt und einige andere Kinder kommen, um die Vorstellung zu sehen.

Was tun die Kinder?

Zu Beginn der Sequenz scheinen die Mädchen die Idee einer Vorstellung ins Auge zu fassen. Sie knüpfen Taschenlampen auf die Leine, sind beiläufig mit Knüpfen beschäftigt und reden über Gestaltungsmöglichkeiten, entwerfen mögliche Rollen und Abläufe. Der Fokus eines Mädchens (A), verschiebt sich zum Knüpfen. Sie nimmt ein Seil und beginnt, an der Brücke einen Knoten zu machen – den «Rossknoten». Sie kommentiert, dass sie diesen üben muss. Sie tauscht Seile aus, wenn eines nicht lang genug ist und kommentiert dies. Sie ist sehr fokussiert über längere Zeit, prüft, ändert, prüft wiederum.

Als sie das gewünschte Resultat erzielt, versucht sie erfolglos, dem anderen Kind den «Rossknoten» (wahrscheinlich «Anbindeknoten») zu präsentieren. Sie erklärt auch «so chöi sech Ross nid löse». Das andere Kind, (E), ist nicht sonderlich interessiert und geht ihren eigenen Explorationen nach.

A will aber unbedingt zeigen, dass sie den «Rossknoten» kann und holt zwei Mädchen aus anderen Spielsituationen. Der Knoten wird begutachtet und diskutiert. Ein Mädchen behauptet, das aktuelle Team würde «nachmachen», was gestern von ihnen erarbeitet worden sei. A ist unbeeindruckt. Die besuchenden Mädchen verlassen die Bärenhöhle wieder und A und E machen sich daran, Kunststücken einzuüben. Sie sind eine ganze Weile daran, an der Brücke herumzuturnen und kommentieren ihre Leistungen: «Gäu, i cha lang?» Kurz werden Zuschauer in die Bärenhöhle komplimentiert, die «Vorstellung» hat keinen Anfang und kein Ende und versendet entsprechend, die Zuschauer wenden sich wieder ihren eigenen Beschäftigungen zu und verlassen die Bärenhöhle.

A will aufräumen und sucht Unterstützung, findet diese aber nicht auf Anhieb. Schliesslich wendet sie sich der Leine zu und will die Taschenlampen abhängen, was wiederum Knoten beinhaltet. Sofort ist E dabei und hilft. Die Aufgabe ist schwierig, beide Mädchen tüfteln längere Zeit an den Knoten herum: «I han e Trick». Sie vergleichen, beobachten, prüfen, erklären.

Als die Taschenlampen fast alle abgehängt sind, sagt A: «Mir müesse nomau aui Taschelampe ufhänke» und zeigt, wie sie es macht: «So, wien ig's mache, hebt's megaguet.» Beide hängen nun routiniert die Taschenlampen auf, es geht sehr schnell, die Abstände sind regelmässig.

Wieder ist Aufräumen angesagt. Aus dem Aufräumen entwickelt E die Gestaltung einer alternativen Bärenhöhle: Die verbundenen Elemente sind rund um die Brücke gestellt, die kleinen Matten werden über die Brücke gelegt wie ein Dach. Der Bär wird vor die Höhle geschleppt. In der Höhle werden Chiffontücher verknotet und an den Streben der Brücke aufgehängt. Eine Taschenlampe wird ebenfalls an der «Decke» der neuen Höhle aufgehängt. Die Lehrperson hilft, indem sie die Fensterläden von aussen schliesst und auf Es Geheiss das Licht löscht. In dieser Phase hat nun E die Führung übernommen – A hilft sofort und folgt E in diesem Spiel.

Fokus

- Die Mädchen besprechen mögliche Spielverläufe.
- Sie spielen miteinander und gleichzeitig nebeneinander, so dass gemeinsame und eigene Ideen Platz haben.
- Das Spiel verläuft in explorierenden, fokussierenden und entspannenden Phasen. Diese Rhythmen folgen mehrmals aufeinander während der ganzen Spielzeit.
- Mehrere Zielsetzungen haben Platz und können unterschiedlich umgesetzt werden.

Lehrplanbezug

Entwicklungsorientierte Zugänge in der Bärenhöhle

Körper, Gesundheit, Motorik (1)

Die Kinder erleben ihren Körper in der Bärenhöhle, indem sie...

... verschiedene Kunststücke ausprobieren.

... klettern, balancieren, rollen, hängen, stossen.

... sich mit Knoten in unterschiedlicher Grösse und Feinheit auseinandersetzen.

Wahrnehmung (2)

Die Kinder üben ihre Wahrnehmung, indem sie...

... eigene und andere Handlungen beobachten.

... Erfahrungen mit Hell und Dunkel machen.

Räumliche Orientierung (4)

Die Kinder gestalten den Raum mit unterschiedlichen Elementen.

Sie erfahren so Unten und Oben aus unterschiedlichen Perspektiven.

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)

Die Kinder erfahren Gesetzmässigkeiten der Schwerkraft.

Lernen und Reflexion (7)

Die Kinder erkennen Modelle und erachten diese als nachahmenswert.

Sie Kinder entscheiden sich für einen Lerngegenstand.

Sie üben und erkennen ihre Arbeit als Üben.

Sie stellen fest, wann sie «es können».

Sprache und Kommunikation (8)

Die Kinder denken gemeinsam über mögliche Spielverläufe und Rollen nach.

Sie grenzen sich bei Störungen ab, indem sie argumentieren und erklären.

Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Die Kinder lassen sich von ihrem Interesse leiten.

Sie verfolgen ihren gewählten Lerngegenstand mit Konzentration und Ausdauer.

Sie holen sich Anerkennung und Kritik.

Sie zeigen das Gelernte.

Überfachliche Kompetenzen

Soziale Kompetenz

Dialog- und Kooperationsfähigkeit

Sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler...

- können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen und einbeziehen.
- können auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen.
- können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Personale Kompetenzen (Selbstreflexion, Selbstständigkeit und Eigenständigkeit)

Selbstständigkeit:

- können sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen.
- können einen geeigneten Arbeitsplatz einrichten, das eigene Lernen organisieren, die Zeit einteilen und bei Bedarf Pausen einschalten.
- können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd und diszipliniert daran arbeiten.

Methodische Kompetenz

Sprachfähigkeit

Ein breites Repertoire sprachlicher Ausdrucksformen entwickeln. Schülerinnen und Schüler...

- können unterschiedliche Sachverhalte sprachlich ausdrücken und sich dabei anderen verständlich machen.

Verbindungen zum fachlichen Lernen

Deutsch

D.1 A: Hören. Grundfertigkeiten

1. Die Schülerinnen und Schüler können Laute, Silben, Stimmen, Geräusche und Töne wahrnehmen, einordnen und vergleichen. Sie können ihren rezeptiven Wortschatz aktivieren, um das Gehörte angemessen schnell zu verstehen.

D.1.C: Hören. Verstehen in dialogischen Hörsituationen

1. Die Schülerinnen und Schüler können Gesprächen folgen und ihre Aufmerksamkeit zeigen.

D.1.D: Hören. Reflexion über das Hörverhalten

1. Die Schülerinnen und Schüler können ihr Hörverhalten und ihr Hörinteresse reflektieren.

D.3.A: Sprechen. Grundfertigkeiten

1. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Sprechmotorik, Artikulation, Stimmführung angemessen nutzen. Sie können ihren produktiven Wortschatz und Satzmuster aktivieren, um angemessen flüssig zu sprechen.

D.3.C : Sprechen. Dialogisches Sprechen

1. Die Die Schülerinnen und Schüler können sich aktiv an einem Dialog beteiligen

Mathematik

MA.3.A.1.a

Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände ... mit lang/kurz, ... beschreiben.

Natur, Mensch, Gesellschaft

Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen:

Betrachten, beobachten, erkennen, explorieren, vergleichen, erklären, mitteilen, präsentieren, entwickeln, umsetzen.

NMG 5: Technische Entwicklungen und Umsetzungen erschliessen, einschätzen und anwenden.

1. Die Schülerinnen und Schüler können Alltagsgeräte und technische Anlagen untersuchen und nachkonstruieren.

NMG 10: Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren

1. Die Schülerinnen und Schüler können auf andere eingehen und Gemeinschaft mitgestalten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Freundschaft und Beziehungen pflegen und reflektieren.

Gestalten (Bildnerisches Gestalten und textiles/technisches Gestalten)

BG.2.C.1

...können mit Gegenständen, Figuren oder Materialien agieren und Spiel-Räume inszenieren (z.B. Kleine-Welt-Spiel, tun-als-ob-Spiel).

TTG.1.B.1

Können über eigene Prozessschritte sprechen und diese mit Vorgehensweisen anderer vergleichen

Können vorhandene und neu erworbene Fertigkeiten und Erkenntnisse aufzeigen

TTG.2.A.2

Können Materialien und Objekte aus ihrer Lebenswelt spielerisch und forschend erkunden

Können bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren (Funktion, Konstruktion)

TTG.2.B.1

Können Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln

TTG.2.B.1

Machen spielerisch Erfahrungen mit Lichtquellen (Taschenlampe)

TTG.2.D.1

Können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: - Fadenverstärkendes Verfahren (Knüpfen)

Anregungen und Anreicherungen aus verschiedenen Perspektiven

Deutsch (Sprache)

Die Idee einer Aufführung von den Kindern aufnehmen. In der Gruppe den Ablauf – Anfang, Mittelteil, Schluss - und weitere Gelingensbedingungen besprechen.

Mathematik

Zusätzlich zum grossen Würfel sind in der Bärenhöhle zwei weitere kleinere Schaumstoffwürfel vorhanden, die die Kinder zu Würfelspielen anregen.

Neben den vorhandenen Seilen hat es auch noch kürzere und längere Seile.

Fürs Aufräumen hängen an den entsprechenden Orten Karten, auf welchen die Gegenstände fotografiert und beschriftet sind, daneben steht die Zahl (so viele Gegenstände hat es) und ist die Anzahl entsprechend im 20-er Feld dargestellt. Dies könnte die Kinder anregen, die Gegenstände beim Aufräumen zu zählen und zu überprüfen, ob die Anzahl an Gegenständen mit der Zahl auf der Karte übereinstimmt. Oder das Zählen und Überprüfen könnte zum Aufräumen dazu gehören.

Seile  11 

NMG und überfachliche Kompetenzen

Sichern der Ergebnisse; Reflexion: Im Schlusskreis können die beiden Mädchen aufgefordert werden, den "Trick" mit den Knoten zu erklären. Vermutlich bewirkt der "Trick" eine systematischere und schnellere Arbeitsweise im Knoten. Es kann nachgefragt werden, ob andere ähnliche "Tricks" herausgefunden haben und was diese bewirken. Über einen längeren Zeitraum hinweg könnte man "Tricks" sammeln, die Abläufe und Prozeduren effizienter und zuverlässiger machen.

Bewegung und Sport

Im Rahmendieser Freispielsequenz können sich auch Bezugspunkte zum Fachbereich Bewegung und Sport ergeben. Die Kinder explorieren in der Bärenhöhle verschiedene „Kunststücke“, die zu Ideen und Ausweitungen für neue Kunststücke führen können. Dabei können in verschiedener Hinsicht Kompetenzen gefördert werden, die mit Beweglichkeit und Körperspannung(BS2) und Darstellen und Tanzen (BS3) im Zusammenhang stehen. Dazu können die Kinder auch entsprechend animiert werden.