



Familienecke

In der Familienecke wird verkleidet, Wäsche aufgehängt, gebügelt und zusammengelegt, gepackt, spaziert, gekocht und gebacken, Tisch gedeckt, gegessen, ab- und aufgeräumt, telefoniert und geschlafen. Und während des Spielens wird immer wieder besprochen und verhandelt, wie das Spiel weitergehen soll.

Beschreibung der Spielsituation

Womit?

Zweistöckige Familienecke mit Küche, Esstisch und Schlafbereich. Vorhanden sind Kleider, Hüte und Taschen zum Verkleiden, Bügelbrett und Bügeleisen, Geschirr und Besteck, Esswaren, Telefon, Puppen, Puppenwagen, Hundekorb mit grossem Hund. An einer Wand hängt eine Weltkarte.

Sozialform? Wie lange?

Drei Mädchen spielen während 25 Minuten gemeinsam in der Familienecke, dann kommt ein viertes Mädchen dazu. Zu viert spielen die Mädchen weitere 10 Minuten.

Gesamthaft dauert der Spielverlauf 35 Minuten. Die ausgewählten, zusammengeschnittenen Szenen dauern ca. 4 Minuten.

Was tun die Kinder?

Zu Beginn des Spiels ziehen die Mädchen Röcke und zwei von ihnen Hüte an. Dann stellt eines der Mädchen das Bügelbrett und den Wäscheständer auf und beginnt Tücher aufzuhängen. Die anderen beiden Mädchen besprechen mit ihren Babys im Arm vor der Weltkarte ihre Ferienpläne und machen sich anschliessend für einen Spaziergang bereit: sie packen ihre Taschen, wärmen die Milch für die Schoppenflaschen, holen Decken für den Kinderwagen und binden den Hund mit der Hundeleine an den Kinderwagen. Sobald sie bereit sind, verabschieden sich die beiden und machen einen Spaziergang durch den Kindergarten. Das mit der Wäsche beschäftigte Mädchen hat alle Tücher aufgehängt und beginnt nun Tuch um Tuch zu bügeln und zusammenzulegen. Vom Spaziergang zurück beginnen die beiden Mädchen mit Kochen und Backen. Sobald die Wäsche fertig gemacht ist – nach 20 Minuten Spielzeit – arbeiten die drei Mädchen gemeinsam in der Küche, wobei eines der Mädchen den Tisch deckt. Plötzlich steht ein weiteres Mädchen da und sagt, dass es nun mitspielt. Ein weiterer Teller wird auf den Tisch gelegt und zu viert wird gegessen und geplaudert. Anschliessend wird mit den Babys gespielt, der Tisch abgeräumt und die Küche aufgeräumt. Es ist Zeit zum Schlafen und die Mädchen legen sich schlafen.

Fokus

- Die Mädchen besprechen miteinander, wer was macht und welche Materialien dazu gebraucht werden.
- Sie spielen miteinander und gleichzeitig nebeneinander, so dass gemeinsame und eigene Ideen Platz haben.
- Das Spiel verläuft lebhaft und konzentriert. Die Kinder sind fokussiert auf ihre Handlungen und sind mit Ausdauer bei der Sache.

Lehrplanbezug

Entwicklungsorientierte Zugänge im Rollenspiel

Körper, Gesundheit, Motorik (1)

Die Kinder erleben ihren Körper im Rollenspiel, indem sie...

... beim Verkleiden sich an- und ausziehen, Bügelbrett aufklappen, Essen in Gefäße umfüllen usw. und dabei ihre motorischen Fähigkeiten üben.

... mit ihrem Körper Gefühle und Empfindungen ausdrücken.

... sich im engen Raum mit vielen Gegenständen und Menschen bewegen und sich vorsichtig bewegen lernen.

Zeitliche Orientierung (3)

Die Kinder...

... klären Zeitbegriffe, indem sie diese spielerisch anwenden.

... sagen wiederholt Zeiteinheiten im Spielverlauf auf.

... erleben Tagesstrukturen, indem sie die Rhythmisierung nachspielen.

... planen Handlungsabfolgen im Spielverlauf und führen diese aus.

Fantasie und Kreativität (6)

Die Kinder entwickeln ihre Fantasie und Kreativität im Rollenspiel weiter, indem sie...

... frei spielen.

... Erdachtes und Erlebtes „erspielen“.

... Handlungsabläufe immer wieder wiederholen und dadurch Dinge neu denken und weiterentwickeln.

Sprache und Kommunikation (8)

Die Kinder erschliessen und erklären sich im Rollenspiel mit Sprache die Welt, indem sie...

... beim Zusammenspielen ihre Erlebnisse, Erfahrungen und Empfindungen in Worte fassen.

... dauernd miteinander reden.

Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Die Kinder erfahren sich im Rollenspiel als eigenständige Personen und lernen soziales Handeln, indem sie...

... in eine Rolle schlüpfen und diese spielen.

... Verantwortung für ihre Familienmitglieder übernehmen.

... ihre Bedürfnisse je nach Situation und Rolle in der Kleingruppe durchsetzen oder zurückstellen.

... das soziale Gefüge im Spiel sehr nah erleben (z.B. Familienrollen, Tiere).

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 in der Gruppe und in der Klasse oder in einem Schülerrat (in der Kleingruppe) Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.
- 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.

Methodische Kompetenz

Sprachfähigkeit

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

- können sprachliche Ausdrucksformen erkennen und ihre Bedeutung verstehen.
- 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.

Kommentar:

Zusätzlich zu den erwähnten Kompetenzen üben die Kinder im Fantasie- Rollenspiel den Perspektivenwechsel von der Spiel- auf die Metaebene. Hier werden die Rollen und der Spielverlauf diskutiert und ausgehandelt. Dabei lernen sie den Konjunktiv zu produzieren: Hiufsch, i wär ds Ching und du dr Hung?

Das Rollenspiel fördert sowohl die Sprachentwicklung wie auch die soziale Entwicklung in hohem Masse.

Natur, Mensch, Gesellschaft

NMG 6 / Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Arbeitsformen und Arbeitsplätze erkunden.

NMG 6.1

Die Schülerinnen und Schüler können Tätigkeiten im Haus erkunden und typische Arbeitsgeräte einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Arbeitsteilung (angeleitet) organisieren sowie über das Resultat und die Verteilung von Arbeiten nachdenken.

NMG 6.2

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Vorstellungen zur Hausarbeit in das Spiel einbringen.

NMG 9 / Zeit, Dauer und Wandel verstehen - Geschichte und Geschichten unterscheiden

NMG 9.1

Die Schülerinnen und Schüler können Zeitbegriffe korrekt anwenden (z.B. morgen, heute, gestern) und zeitliche Reihen und Listen bilden.

Die Schülerinnen und Schüler können Handlungsabfolgen denken, besprechen und im Spiel durchführen.

NMG 10 Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren

NMG 10.1

Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen von Zusammenleben besprechen und im Spiel umsetzen.

Mathematik

Zahl und Variable

A 1 a – Die Schülerinnen und Schüler können Anzahlen mit verschiedenen angeordneten Elementen vergleichen und die Begriffe ... mehr/weniger, am meisten verwenden.

Form und Raum

A 1 c – Die Schülerinnen und Schüler können Raumlagen beschreiben mit den Begriffen ... neben, auf ...

C 2 a – Die Schülerinnen und Schüler können symmetrische Figuren durch Falten halbieren (z.B. ... Rechteck ...).

Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

A 1 a – Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände und Situationen mit ... vorher/nachher ... gross/klein ... beschreiben.

A 2 a – Die Schülerinnen und Schüler können den Tagesverlauf in ... Abend und Nacht einteilen (z.B. den Tagesabschnitten Aktivitäten zuordnen).

Gestalten (Bildnerisches Gestalten und textiles/technisches Gestalten)

TTG.2.B.1, 2a:

Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren

... können mit Tüchern und Alttextilien spielen

TTG.2.B.1,3a:

Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen von Bauwerken aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt in ihr Spiel integrieren

... können Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln

BG.2.C. 1, 5a:

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

Anregungen und Anreicherungen aus verschiedenen Perspektiven

Deutsch

Im Fantasie- und Rollenspiel werden Geschichten erfunden und gespielt oder Geschichten und Erlebnisse werden nachgespielt. Die Reflexion – bspw. der Morgenrückblick im Schlusskreis - bietet die Möglichkeit, über das Geschehene zu berichten, sich auszutauschen und gemeinsam über ein Thema (Reise, Waschen und Bügeln) nachzudenken. Die Geschichten und Szenen, die die Kinder im Rollenspiel erfunden oder nachgespielt haben, werden der ganzen Klasse erzählt. Die Inhalte werden so allen zugänglich gemacht und animieren zum Weiterspinnen und –spielen.

Ein in der Klasse erzähltes Bilderbuch oder eine andere fiktive Erzählung zum Thema Haushalt oder Reisen kann das laufende Rollenspiel bereichern. Z.B geht die Waschmaschine kaputt und es wird eine Sanitärinstallateurin/ein Sanitärinstallateur gebraucht.

NMG

Der Austausch mit der Klasse zu den Spielmöglichkeiten in der Familienecke kann zum Anlass genommen werden, um über bezahlte und unbezahlte Arbeit ins Gespräch zu kommen.

Durch die im Spiel dargestellte zeitliche Abfolge der Tätigkeiten können im Anschluss mit der Klasse die korrekten Zeitbegriffe aufgenommen und für die Gestaltung des Tagesablaufes oder der Tagesübersicht in der Schule genutzt werden (heute, morgen, Wochentage, ...).

Mathematik

Zusätzlich zum bestehenden Material könnten die folgenden Materialien in der Familienecke zur Verfügung stehen und die Kinder zu weiteren mathematischen Aktivitäten anregen: Wanduhr, Kalender, Küchenwecker, Messbecher, Küchenwaage, Portemonnaie mit Geld, Küchentücher, Tischtücher, Servietten, Trinkhalme, Geburtstagskerzen ...

Gestalten (TTG und BG)

Die Lehrperson gibt einen Rahmen vor: z.B. „Es ist Winter“ → dementsprechend kleiden sich die Kinder.

Im Vorfeld werden die Lebensmittel selber hergestellt (Früchte, Gemüse, Käse... aus lufttrocknendem Ton, Salzteig, Papiermaché oder aus Textilien)

Einrichtungsgegenstände werden aus Kartonkisten selbst gebaut und bemalt (z.B. ein Kühlschrank zum öffnen, ein Fernseher...) Dabei werden verschiedene Verbindungsmöglichkeiten (Klebeband, Rundkopfklemme, Wäscheklemme, etc.) und Werkzeuge zum Schneiden und Trennen (Küchenmesser, Stüpfli/Ahle, Säge etc.) sorgfältig eingeführt. Das Schneiden und Verbinden wird geübt und in den eigenen Ideen angewendet und umgesetzt.