



Kuh & Molkereiladen

Eine Spiel- und Lernumgebung aus der Basisstufe

Nebeneinander – im „Duopack“ – sind ein Verkaufsladen mit Milchprodukten und ein Kuhstall eingerichtet. Im Stall lebt eine Kuh von der Grösse eines fetten Kalbes aus Papiermaché, die gemolken werden kann. Im Rollenspiel wird gemistet und gemolken, geschrieben und gerechnet, eingekauft und verkauft.

Beschreibung der Spielsituation

Was? Womit?

Laden mit Molkereiprodukten und einigen weiteren Artikeln: leere „echte“ Verpackungen von Milch, Käse, Joghurt etc. Kasse, Geld, Portemonnaie, Plastiksäcke, Schreibzeug. Daneben ein Stall mit Kuh aus Papiermaché, die man melken kann, Körbe gefüllt mit Heu und Stroh, Milchkanne (echt), Handwagen (Brett mit Rädern und Zugseil), einbeiniger Melkstuhl, Kostüme.

Sozialform? Wie lange?

Zwei Kinder im Laden, zwei im Stall. Dazu weitere Kinder, die zum Einkaufen kommen.

Ein Mädchen und zwei Knaben sind ca. 7.5-jährig, ein Knabe ist ca. 6-jährig

Der ganze Spielverlauf dauert 60 Minuten, die ausgewählte Szene dauert 5 Minuten.

Was tun die Kinder?

Die Kinder spielen ein Rollenspiel. Auf Anruf aus dem Laden wird die Milch in der Kanne mit dem Handwagen in die Molkerei transportiert und abgeliefert. Die Kasse fällt runter. Das Papiergeld wird von zwei Kindern sortiert und eingeräumt.

Parallel dazu wird nebenan die Kuh „Fläcki“ von der Bäuerin gemolken. Danach hilft die Lehrperson mit einem Trichter die Kuh mit Wasser zu Tränken, so dass sie wieder „Milch“ gibt. Der Verkäufer in der Molkerei schreibt eilig Preise auf Postzettel und klebt sie an die Ware. Ein Junge kommt zum Einkaufen. Es entfacht sich ein Einkaufsgespräch. Es geht unter anderem um die richtige Milchsorte und um Preise. Gerade läuft eine Aktion: alles kostet 3 Franken!

Fokus

Kurze Beschreibung: besondere Qualität der Situation, warum kann das Spiel gelingen

- Die Kombination von Stall und Laden bzw. Kuh und Milchprodukte ist äusserst reizvoll, da der Prozess vom Rohprodukt Milch bis zum Verkauf von verschiedenen Endprodukten einseitig wird und zum „Bespielen“, Entdecken und zu neuen Erkenntnissen anregt.
- Die Kinder kennen die verschiedenen Handlungen und Rollen in Molkerei und Kuhstall sehr gut. Ihr Wissen und Können setzt sich zusammen aus Alltags- und Spielerfahrung sowie aus dem NMG-Unterricht der Schule. Entsprechend differenziert gestalten sie das Rollenspiel.
- Die Gesprächshandlungen sind vielfältig: Verkaufsdialoge, Erklärungen, Rechnungen, Aufforderungen, Spielanweisungen und Gespräche mit der Kuh. Sie werden in Mundart und Hochdeutsch geführt.
- Das Spiel verläuft sehr lebhaft und konzentriert. Die Kinder sind fokussiert auf ihre Handlungen und sind mit Ausdauer bei der Sache.
- Das zur Verfügung stehende Material ist reichhaltig und anregend. Einige Objekte sind naturgetreu nachgebaut, andere sind Gebrauchsgegenstände aus dem Alltag.
- Die Lehrperson unterstützt den Ablauf mit gezielten Handlungen (z.B. Kuh tränken) und geht dabei auf das Spiel der Kinder ein.



Lehrplanbezug

Entwicklungsorientierte Zugänge

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)

Wie wird aus Milch Käse oder Joghurt gemacht? Wie kommt die Milch vom Stall in die Käserie?

Warum kommt oben Wasser rein und unten Milch raus? Wie viel kostet ein Liter Milch?

Der Einkauf kostet 22 Franken: Wenn du mir also drei Zehnernoten gibst, bekommst du 8 Franken Retourgeld. Wenn ich die Artikel mit einem Postitzettel anschreibe, kann die Kundschaft gleich lesen, wie viel was kostet.

Sprache und Kommunikation (8)

Guten Tag! Ich hätte gerne zwei Liter Schafmilch und ein Erdbeerjoghurt. Wünschen sie sonst noch etwas? Das ist alles, danke. Das kostet 7.50. Vielen Dank und auf Wiedersehen!

Wir spielen, wir wären Erwachsene und sagen „Sie“ zueinander.

„Hiufsch, du würdsch üs its alüte und säge, mir söu d’Miuch bringe?“ Wir spielen und deshalb sprechen wir Hochdeutsch.

Wie heisst dieser Käse? Ist es Emmentaler, Greyerzer, Appenzeller oder Philadelphia?

Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Was ist passiert? Die Kasse ist vom Ladentisch runtergefallen und alles Geld liegt zerstreut am Boden. Ich helfe dir beim Zählen und Sortieren. Ich habe ein Idee: ich schreibe die Aktionspreise auf Postitzettel. So, jetzt wechseln wir ab. Du bist die Bäuerin und ich bin der Verkäufer.

Überfachliche Kompetenzen

Soziale Kompetenz

Dialog- und Kooperationsfähigkeit: Sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten

Die zwei Spielplätze sind thematisch eng miteinander verknüpft und entsprechend verläuft das Spiel. Die Rollen werden nach Absprache gewechselt und getauscht. Spielinhalte und -abläufe werden ausgehandelt oder hinterfragt. Hinzu kommen die Kinder von den andern Spiel- und Lernorten zum Einkaufen. Das Spiel wird dadurch bereichert aber auch komplexer und damit auch anspruchsvoller. Ladenöffnungszeiten müssen eingehalten und wenn nötig auch, verteidigt werden. Schlange stehen braucht Geduld, ist aber nötig, damit im Laden kein Chaos ausbricht.

Verbindungen zum fachlichen Lernen

Deutsch

D.1 Hören, C Verstehen in dialogischen Hörsituationen

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

D.3 Sprechen, C Dialogisches Sprechen

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

D.4 Schreiben

1. Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen.

Mathematik

Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

A 1 c – Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden die Begriffe ... Franken, Rappen, Preis.

A 1 c – Die Schülerinnen und Schüler können Masseinheiten zu Geld ... und die Abkürzungen Fr., Rp., ... verwenden.

A 2 b – Die Schülerinnen und Schüler können ganze Frankenbeträge bis 20 Franken ... addieren ...

C 1 c – Die Schülerinnen und Schüler können ... Preise grafisch darstellen.

Natur, Mensch. Gesellschaft

NMG 6 / Arbeit, Produktion und Konsum - Situationen erschliessen

NMG 6.1. Die Schüler und Schülerinnen können Arbeitsorte erkunden und Tätigkeiten, sowie typische Arbeitsgeräte ausprobieren.

NMG 6.1

Die Schüler und Schülerinnen können die Arbeitsteilung organisieren.

NMG 6.2

Die Schüler und Schülerinnen können Berufswelten erkunden und eigene Vorstellungen einbringen.

NMG 6.3

Die Schüler und Schülerinnen können die Produktion und den Weg von Gütern handelnd erleben.

NMG 6.4

Die Schüler und Schülerinnen erkunden Tauschbeziehungen und können Regeln und deren Bedeutung erkennen.

Die Schüler und Schülerinnen können die Funktion von Geld in Tauschgeschäften erkennen.

Mathematik

Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

A 1 c – Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden die Begriffe ... Franken, Rappen, Preis.

A 1 c – Die Schülerinnen und Schüler können Masseinheiten zu Geld ... und die Abkürzungen Fr., Rp., ... verwenden.

A 2 b – Die Schülerinnen und Schüler können ganze Frankenbeträge bis 20 Franken ... addieren ...

C 1 c – Die Schülerinnen und Schüler können ... Preise grafisch darstellen.

Gestalten

TTG.2.B.1

3a:

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:

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

An zeichnerisch-malerischen Kompetenzen (Plakat, Geld..) sowie an konstruktiven Kompetenzen (Kuh) wurde im Vorfeld gearbeitet. Diese sind im Film als Endprodukte sichtbar.

Anregungen und Anreicherungen

Gestalten und kleines Rollenspiel

In der dargestellten Spiel- und Lernumgebung sind die Spiel- und Handlungsmöglichkeiten sehr reich, sehr vielfältig und sind weitgehend durch das Setting vorbestimmt: melken, misten, einkaufen, verkaufen, zählen, schreiben, ein- und auspacken, versch. Rollen spielen.

Zum gleichen Thema parallel zum beschriebenen Arrangement einen weiteren Zugang ermöglichen, der vom Gestalten in ein kleines Rollenspiel führt. Tiere des Bauernhofs aus Abfallmaterial herstellen. Kinder entwickeln alleine oder in Gruppen Prototypen für verschiedene Tiere, die nachgearbeitet werden können. Gleiches oder anders Vorgehen für die Gestaltung von Figuren und Accessoires. Verkaufsladen und Stall (Wohnhaus, Alphütte, etc.) aus Schuhschachteln herstellen und/oder mit bestehender Puppenstube, Stall ergänzen.

Reflexion

Was gefällt mir/dir am besten an diesem Spiel? Was gefällt mir gar nicht? Was fehlt noch um in das Rollenspiel eintauchen zu können? Wie entwickelt sich das Spiel weiter? Welche Geschichten erleben Menschen und Tiere? Ideen über mögliche Ereignisse werden ausgetauscht und fließen zurück ins Spiel.

Sprache

Zusammen wird eine Handlung erfunden. Geschichten werden gezeichnet und/oder aufgeschrieben. Geschichten aus der Literatur (Bilder- und Kinderbücher) regen zum Nachspielen an. Z.B. „Heidi auf der Alp“. Ein „Skriptbuch“ entsteht. Es ist eine Sammlung von Ereignissen und Geschichten. Diese können nachgespielt werden und/oder dienen als Anregung.

Bestimmter Wortschatz (Fachwortschatz) muss zur Verfügung stehen, um eine interessante Geschichte über die Arbeit im Stall oder auf der Alp zu produzieren. Dieser lässt sich im Spiel, beim gemeinsamen Betrachten und Lesen von Bilder- und Sachbüchern aufbauen und erweitern. Beim Reflektieren können Bedeutungen und Gebrauch untersucht und besprochen werden. Z. B. Kalb, Kuh, Stier. Beim Geschichten hören und erfinden kann gelernt werden „wie eine Geschichte geht“ (Erzählschema), wie sie aufgebaut ist mit Einstieg, Höhepunkt und Abschluss. Durch das wiederholte Vorlesen, Erzählen und Spielen festigen sich nicht nur der Wortschatz, sondern auch bestimmte Satzstrukturen.

Natur, Mensch, Gesellschaft

Die Spielsituation kann für weiterführende Tätigkeiten genutzt werden:

- Anhand einer Beobachtungssituation in einer Molkerei kann die Spielsituation erweitert und durch die Erfahrungen in einer realen Situation weiterentwickelt werden.
- Über die Produktion von Gütern (Käse, Quark und andere Milchprodukte) können Informationen gesammelt und einbezogen werden. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Einblick in die Verarbeitung von Produkten zur täglichen Versorgung.
- Besuch auf einem Bauernhof: Der Beruf der Bäuerin/des Bauern kann erkundet werden. Die Spielsituation kann entsprechend erweitert werden.

Gestalten (TTG und BG)

Einen eigenen Melkstuhl erfinden → Merkmale zusammen erarbeiten (klein und wendig, muss am Körper angemacht sein...) und aus Recycling-Material herstellen.

Verschiedene Aufbewahrungsboxen entwickeln für die verschiedenen Lebensmittel im Laden (Kühlbox, Früchte, Eier...) → jeweils die spezifischen Anforderungen ausarbeiten und aus Recycling-Material herstellen.

Weitere „Duos“

- Mercerie & Schneiderei
- Bäckerei & Restaurant
- Softwareentwicklungsfirma & Media Markt
- Autor*innen, Illustrator*innen & Buchhandlung
- ...