

# Theoretische und didaktische Planungsimpulse für Studierende

## **Kinder altersentsprechend auf der Kindergartenstufe abholen**

CAS-Lehrgang Berufspraxis kompetent begleiten BKB 2023-1 - Abschlussmodul

CAS-Abschlussarbeit von:

Franziska Bütikofer, Schaufelweg 45, 3098 Schliern bei Köniz,  
franziska.buetikofer@phnmsbern.ch

Eingereicht am 22.07.2024 bei:

Anne Wehren

Betreuungsperson

PH Bern

Institut für Weiterbildung und

Dienstleistungen

## **Abstract**

In der vorliegenden Arbeit wird mit einleitenden Fragestellungen der Bezug zum Lehrgangsinhalt hergestellt, auf die Bedeutung des beiläufigen Lernens und deren Umsetzung im Lehrplan eingegangen. Dabei wird die Kindergartenstufe, also 4- bis 6-jährige Kinder, fokussiert. Bei der Bearbeitung der Hauptfragestellung geht es um alters- und stufengerechte Zugänge zu etwas Neuem mit Bezug zum beiläufigen Lernen, damit das Spektrum der Studierenden erweitert werden kann. Das aus der Beantwortung der Fragestellungen entstandene Produkt, Padlets und Karten, welche theoretische und didaktische Planungsimpulse für den Unterricht enthalten, wird dokumentiert.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>1</b>
1.1	Ausgangslage mit Fragestellungen.....	1
1.2	Ziel .....	2
1.3	Angaben zum Aufbau der CAS-Abschlussarbeit.....	2
1.4	Methodisches Vorgehen .....	2
<b>2</b>	<b>Bearbeitung der Fragestellungen</b> .....	<b>4</b>
2.1	Bezug zum Lehrgangsinhalt .....	4
2.2	Beiläufiges Lernen.....	5
2.2.1	Spielformen .....	6
2.2.2	Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias.....	7
2.3	Spielen und Lernen im Lehrplan .....	8
2.3.1	Entwicklungsorientierte Zugänge .....	8
2.3.2	Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias.....	9
2.4	Didaktische Planungsimpulskarten für die Online-Plattform ilias.....	10
2.4.1	Aufbau .....	10
<b>3</b>	<b>Diskussion und Fazit</b> .....	<b>11</b>
3.1	Auseinandersetzung mit den Ergebnissen und Erkenntnissen.....	11
3.2	Schlussfolgerungen .....	12
3.3	Reflexion des beruflichen Selbstverständnisses und des Bearbeitungs- und Lernprozesses.....	12
3.4	Ausblick auf das weitere Vorgehen.....	12
<b>4</b>	<b>Quellenverzeichnis</b> .....	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>17</b>
	<b>Anhang A</b> .....	<b>18</b>
	<b>Anhang B</b> .....	<b>19</b>
	<b>Selbstständigkeitserklärung</b> .....	<b>25</b>

# 1 Einleitung

Die folgenden Definitionen dienen zur Prägnanz der Arbeit.

Zugänge zu etwas Neuem:

Mit Zugängen zu etwas Neuem werden Einstiege in neue Inhalte definiert.

Planungsimpulse:

Die Planungsimpulse sind Lehrmittel, worin sich theoretische und didaktische Inhalte befinden.

## 1.1 Ausgangslage mit Fragestellungen

In meiner langjährigen Tätigkeit als Praxislehrperson ist mir aufgefallen, dass die Studierenden Mühe haben, den Unterricht im Kindergarten vorschulstufengerecht auszuführen. Damit meine ich beispielsweise, dass der Unterricht sehr lektionengebunden ist, Arbeitsblätter gerne und vielzählig verwendet werden und Wissen sehr sprachlastig und wie ein Vortrag vermittelt wird. Der letzte Punkt mit dem Zugang zur Vermittlung von etwas Neuem, fast ausschliesslich über die Sprache, ist sehr auffällig. Ich beobachte, dass den Studierenden die Ideen für die altersgerechten Zugänge zu etwas Neuem fehlen.

Im Austausch gaben mir die Studierenden die Rückmeldung, dass die Unterrichtsinhalte in der Ausbildung schwerpunktmässig auf der Primarstufe liegen. Unterlagen für die Unterrichtsplanung waren bei den Studierenden weniger vorhanden, je nachdem, ob sie schon ein Praktikum auf der Kindergartenstufe absolviert hatten oder nicht. Diese Beobachtungen haben mich dazu veranlasst, meine Abschlussarbeit im Rahmen einer Dokumentation eines Produkts zu machen, mit welchem ich den Studierenden ein paar Grundlagen zur Kindergartenstufe mitgeben möchte. Einerseits mit didaktischen Planungsimpulsen, um altersgerechte Varianten an Zugängen zu etwas Neuem kennen zu lernen und andererseits mit theoretischen Planungsimpulsen. Der theoretische Schwerpunkt ist das beiläufige Lernen, welches im Kindergartenalter der zentrale Lernmodus ist. Dabei wird Bezug zur kindlichen Spielentwicklung hergestellt, indem ich auf die Spielformen Funktions-, Symbol-, Rollen-, Konstruktions- und Regelspiel eingehe. Ich zeige auf, wo Spielen und Lernen im Lehrplan verknüpft sind.

Meine einleitenden Fragestellungen beschäftigen sich mit den theoretischen Planungsimpulsen und lauten wie folgt: **Was bedeutet beiläufiges Lernen und wie entwickeln sich die Spielformen im Kindergartenalter von 4 bis 6 Jahren? Wie erfolgt die Umsetzung im Lehrplan?**

In der Hauptfragestellung geht es um die didaktischen Planungsimpulse. Hierbei wird von der folgenden Fragestellung ausgegangen: **Wie kann das didaktische Spektrum der Studierenden von altersgerechten Zugängen zu etwas Neuem erweitern werden, damit sie das beiläufige Lernen im Kindergarten stufengerecht umsetzen können?**

Der Bezug zu den Lehrgangsinhalten wird mit dem Modul 1 hergestellt. Ich beziehe mich auf die Fragen im Verlauf einer Praxisphase mit dem Fokus auf den Bereich Unterricht planen.

## **1.2 Ziel**

Als Produkt stelle ich mir einen Ordner auf der Online-Plattform ilias, im öffentlichen Bereich, vor. Darin befinden sich theoretische und didaktische Planungsimpulse. Die theoretischen Planungsimpulse werden mit dem Online-Tool Padlet gestaltet. Die digitale Pinnwand wird mit Videos, Texten, Bildern, Links, etc. aufbereitet. Die didaktischen Planungsimpulse werden in Form von Karten mit Bild, Beschreibung und theoretischen und didaktischen Verknüpfungen dargestellt. Je nach Bedarf können die Karten digital oder ausgedruckt Verwendung finden.

Praxislehrpersonen mit Studierenden im Praktikum, welchen die Kindergartenstufe noch wenig vertraut ist, können auf den Ordner auf der Online-Plattform hingewiesen werden. Mein Hauptgedanke dabei ist, Praxislehrpersonen zu entlasten und Studierenden die Möglichkeit zu geben, sich selbständig spezifisch auf die Kindergartenstufe vorzubereiten. Dozierende der PH NMS können auch vorgängig die Studierenden auf meinen Ordner aufmerksam machen.

## **1.3 Angaben zum Aufbau der CAS-Abschlussarbeit**

Die Arbeit ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil, der Einleitung, geht es um eine Beschreibung der Rahmenbedingungen der Arbeit. Im zweiten Teil steht die Bearbeitung der Fragestellungen im Zentrum. Im dritten Teil stehen Diskussion und Fazit im Vordergrund. Anschliessend folgen noch das Quellen- und Abbildungsverzeichnis. Im Anhang A befinden sich die QR-Codes zu den Padlets der theoretischen Planungsimpulsen und im Anhang B die didaktischen Planungsimpulskarten. Die Selbständigkeitserklärung macht den Schluss.

## **1.4 Methodisches Vorgehen**

Für die Bearbeitung der einleitenden Fragestellungen orientiere ich mich hauptsächlich an der aktuellen Pädagogik aus dem Buch „Spielen Plus“ von Catherine Lieger. Das Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung ist pädagogisch und praxisorientiert. Es orientiert sich an der Fokusgruppe 4- bis 8-jähriger Kinder. Das Buch wird durch die Online-Plattform spielenplus.ch ergänzt.

Den Bezug zum Lehrgangsinhalt stelle ich mit den Fragen im Verlauf einer Praxisphase aus dem Buch von Beckmann und Ehmke „Mentoring in schulischen Praxisphasen“ her.

Um visuell ansprechende Planungsimpulse zu entwickeln, setze ich mich mit dem Online-Tool Padlet und mit symbolhaften Zeichen auseinander. Ich suche mir passende digitale

Dateien aus, um die aktuelle Studierendengeneration abzuholen. In Bezug auf die Hauptfragestellung mit den altersgerechten Zugängen zu etwas Neuem habe ich die Ideen für die didaktischen Planungsimpulskarten aus meinem eigenen Berufswissen bezogen.



## 2.2 Beiläufiges Lernen

Kinder lernen im Zusammensein mit ihrer Familie, wenn sie mit anderen Kindern spielen, wenn sie in der Schule oder in Betreuungsinstitutionen sind, etc. Kurz gesagt, Kinder lernen immer und überall. Sie setzen sich mit der Umwelt auseinander. Für ein Kind sind Familie und Schule Lebens- und Bildungsraum in einem. Angebote in Alltagssituationen, welche Nahe an den Bedürfnissen und Interessen des Kindes sind, bieten Gelegenheit, etwas zu entdecken, zu erleben, zu lernen und zu spielen. Das Spiel und damit verknüpfte Spielobjekte erweisen sich als sinnvoll und altersgerecht im Elementarbereich. Für das Kind wird das Spielen zum Beruf.

Der Lernmodus von Spielen und Lernen im Elementarbereich ist das beiläufige Lernen. Die Kinder erleben Spielen und Lernen als Einheit. Das beiläufige Lernen geht mit zunehmendem Alter langsam in das bewusste Lernen über. Das bewusste Lernen ist der zentrale Lernmodus ab 6 bis 8 Jahren (Lieger, 2021).

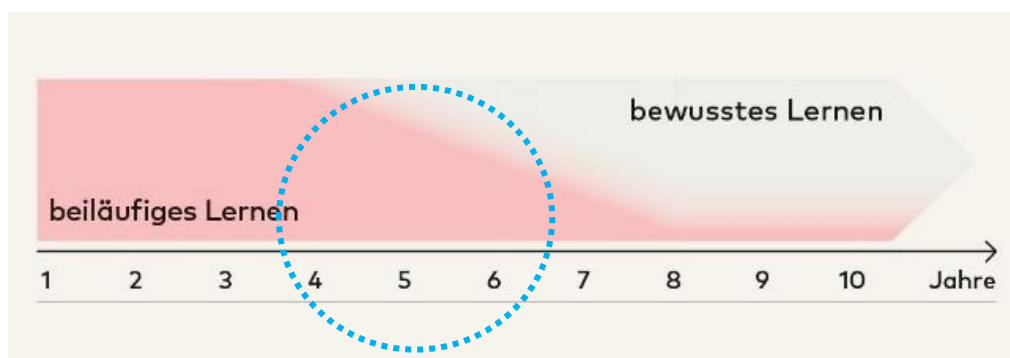


Abbildung 3. Spielen und Lernen (Lieger, 2014)

In meinem Vorhaben fokussiere ich das Kindergartenalter von 4 bis 6 Jahren. Dies entspricht dem zentralen Lernmodus beiläufiges Lernen.

Es gilt darauf zu achten, bei der Vermittlung von Lerninhalten entwicklungsorientiert mit den Kindern zu arbeiten. Der Raum, die Spiel- und Lernumgebung wird entsprechend bereitgestellt. Wird das Spiel als Lernform betrachtet, werden Kinder individuell gefördert. Die Entwicklungspotenziale der Kinder werden genutzt und ihre Wissenserweiterung findet entwicklungsgerecht statt. Dieser entwicklungsorientierte Zugang zeigt sich auch im Lehrplan, worauf später noch eingegangen wird. Befasst man sich mit dem Spiel als Ausdrucksform, als Handlung, als Methode und als Lernfeld, zeichnen sich wichtige Aspekte heraus. Das Spiel sollte für ein Kind intrinsisch motiviert und mit positiven Emotionen verbunden sein. Des Weiteren sollte das Spiel frei wählbar und durch viel Zeit im Spiel prozessorientiert sein. Das Kind soll sich im Spiel aktiv engagieren können.



Durch das Spiel entwickelt das Kind Kompetenzen, welche von zukünftigem Nutzen sind. Eine gute Symbolisierungsfähigkeit erleichtert den Erwerb von Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Das freie Spiel im Vorschulbereich ist daher überaus wichtig, da es vielerlei Möglichkeiten zur Förderung der Symbolisierungsfähigkeit schafft. Im Spiel erleben Kinder in ihrer Kommunikation eine kognitive Anregung. Sie denken über das Objekt nach, sprechen darüber und reflektieren ihr eigenes Denken über das Objekt auf der Metaebene. Spielen ist das reichhaltigste Angebot, wenn es als Lernen für den Erwerb und Ausbau von vielseitigen Verhaltensweisen und deren Verinnerlichung verstanden wird.

## 2.2.1 Spielformen

Die Spielentwicklung unterscheidet sich nach Funktions-, Symbol-, Rollen-, Konstruktions- und Regelspiel. Die Spielformen lösen sich nicht einfach ab, sondern finden auch nebeneinander statt und gehen dann auf einem höheren Spielniveau ineinander über. Die folgende Abbildung macht die Übergänge sehr gut sichtbar.

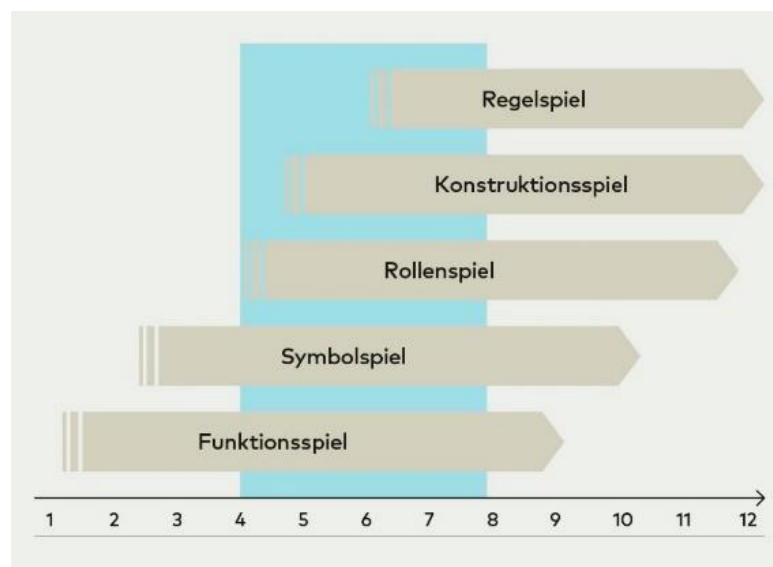


Abbildung 4. Entwicklung der Spielformen (Lieger, 2021, in Anlehnung an Heimlich)

Wie ersichtlich ist, verändert sich mit dem Alter auch die Spielentwicklung. Das Funktions- und Symbolspiel entwickelt sich bereits vor dem Kindergartenalter. Das soziale Rollenspiel und das Konstruktionspiel entwickeln sich während dem Kindergartenalter von 4 bis 6 Jahren. Das Regelspiel entwickelt sich gegen Ende des Kindergartenalters.

### Funktionsspiel:

Das Funktionsspiel zeigt sich an der Freude an Bewegung und am Ausprobieren von Gegenständen. Beispielsweise das Spieltelefon zum Kopf führen, Gegenstände fallen lassen und Dinge in den Mund nehmen (Lieger, 2021). Spielen die Kinder mit verschiedenen Gegenständen, lernen sie die Materialeigenschaften und die Bewegungsmöglichkeiten des eigenen Körpers kennen. So erfahren sie zudem physikalische Gesetzmässigkeiten (Burkhardt Bossi et al., 2009).

Symbolspiel:

Kinder geben Gegenständen im Spiel eine Bedeutung. Diese Spielform wird auch als Fantasiespiel bezeichnet. Es kommt zum abstrakten Denken. Symbole werden im Spiel verwendet, um konkrete Gegenstände oder Personen zu ersetzen. Das Fantasiespiel wird zu einer neuen Welt, worin die Kinder ihre eigene neue Wirklichkeit entwerfen. Berufe werden hierbei beispielsweise nachgeahmt, der Einkauf gespielt und Vater-Mutter-Kind-Spiele imitiert (Lieger, 2021).

Rollenspiel:

Das Rollenspiel entsteht aus dem Symbolspiel. Symbol- und Rollenspiel sind nicht immer genau voneinander abzugrenzen, sie werden oft auch gemeinsam genannt (Lieger, 2021). Die Kinder ahmen Erlebtes nach und geben Personen und Gegenständen neue Bedeutungen. Wenn es den Kindern gelingt, eine metakommunikative Ebene einzunehmen und mit anderen Kindern abzumachen, was gespielt wird, wird von sozialen Rollenspielen gesprochen (Burkhardt Bossi et al., 2009). Im Kindergartenalter kann das Kind durch häufige Wiederholungen und durch erweiterte Handlungsmöglichkeiten mit anderen Kindern Alltagssituationen gut abspeichern. Beispielsweise wird ein Arztbesuch nachgespielt (Lieger, 2021).

Konstruktionsspiel:

Neben dem Rollenspiel entwickelt das Kindergartenkind das Konstruktionsspiel. Dabei entstehen geplante Gebilde, da nun nicht mehr, wie im Funktionsspiel, das Ausprobieren ohne Gestaltungsabsicht im Vordergrund steht. Das Kind benötigt Gegenstände, um etwas aus seiner Vorstellung darzustellen. Gegenstände für die Realisierung können beispielsweise Bausteine, Knete, Sand oder Tücher, um Häuser und Wohnungen zu bauen, sein. Im Konstruktionsspiel geben sich die Kinder eine Aufgabe, gehen im Spiel einem vorüberlegten Plan nach und wirken auf ein bestimmtes Ziel hin (Burkhardt Bossi et al., 2009). Diese Spielform verlangt viel Ausdauer und Konzentration von einem Kind (Lieger, 2021).

Regelspiel:

Im Regelspiel geht es um das Regelwerk im Zusammenhang mit einem Spielverlauf und dem Zusammenspiel mit anderen Kindern. Beim Regelspiel ist ein Wettbewerb zentral, das Kind misst sich mit den anderen Kindern (Burkhardt Bossi et al., 2009). Bei Regelspielen wird zwischen Gesellschafts-, Gemeinschafts-, Lern- und didaktischen Spielen unterschieden. Um ein paar Beispiele zu nennen: Karten-, Lauf-, Brett- und Ballspiele. Dabei fehlt bei all diesen Spielformen die Zweckfreiheit (Lieger, 2021).

### **2.2.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias**

Mit einzelnen Posts habe ich für die Studierenden die theoretischen Inhalte zu den einleitenden Fragestellungen vom beiläufigen Lernen und den Spielformen mit Videodateien von [www.spielenplus.ch](http://www.spielenplus.ch) sichtbar gemacht. Diese habe ich kurz und prägnant beschrieben. Ich habe dabei bewusst drei zentrale Inhalte vom Video aufgegriffen und aus meiner Arbeit ergänzt. Eine Veranschaulichung zum Regelspiel

habe ich selbst gemacht, da es auf der Homepage keine hatte. Ebenso habe ich eine Abbildung vom Spielen und Lernen hinzugefügt, um auf den zentralen Lernmodus im Kindergarten, das beiläufige Lernen, aufmerksam zu machen. Des Weiteren habe ich Posts mit Anregungen und Links ergänzt. Um zu erfahren, ob mein Padlet den Studierenden dienlich ist, habe ich eine Umfrage hinzugefügt. Ganz unten machen Posts mit Bemerkungen zu den Quellenangaben den Schluss.

## **2.3 Spielen und Lernen im Lehrplan**

Eine zentrale Aufgabe der Kindergartenstufe ist es, das Kind auf dem Weg hin zum Lernen zu unterstützen. Vor allem in Hinsicht auf das schulische Lernen, fachlich, personal und sozial gesehen (Campagna et al. 2017). Im Verlauf des Zyklus 1 verändert sich das Lernen und Denken der Kinder. Zunehmend können sie ihre Aufmerksamkeit auf von aussen gegebene Lerninhalte richten. Ihr Lernen wird systematischer. Die Kinder bauen ihr Wissen und ihre sprachlichen Kompetenzen aus. Das Arbeitsgedächtnis wird zunehmend effizienter. Die Kinder lernen sich einzuschätzen und glauben vermehrt an ihre eigenen Fähigkeiten. Die Bereitschaft der Kinder nimmt zu, vorgegebene Aufträge, Aufgaben und fachspezifische Ausrichtung anzunehmen. Dabei wird vom interessegeleiteten Lernen in Spiel- und Alltagssituationen ausgegangen (Lehrplan 21, 2016).

Zum Bildungsauftrag für den Kindergarten gehört es, die Zugänge sicherzustellen und eine Brücke zwischen den individuell sehr verschiedenen Lernvoraussetzungen und den Lernanforderungen zu bauen. Der Nährboden für die angestrebte Fachlichkeit fehlt bei jungen Kindern noch stark. Deshalb ist es zwingend notwendig, dass mit dem Modell der entwicklungsorientierten Zugänge gearbeitet wird.

### **2.3.1 Entwicklungsorientierte Zugänge**

Das vorfachliche Lernen wird im Lehrplan mit dem Modell der Entwicklungsorientierten Zugänge (ab jetzt als EOZ abgekürzt) dargestellt. Diese Zugänge orientieren sich verstärkt am Entwicklungsstand des Kindes und an seiner Art zu lernen und zu denken. Die folgende Abbildung visualisiert das Modell sehr treffend.

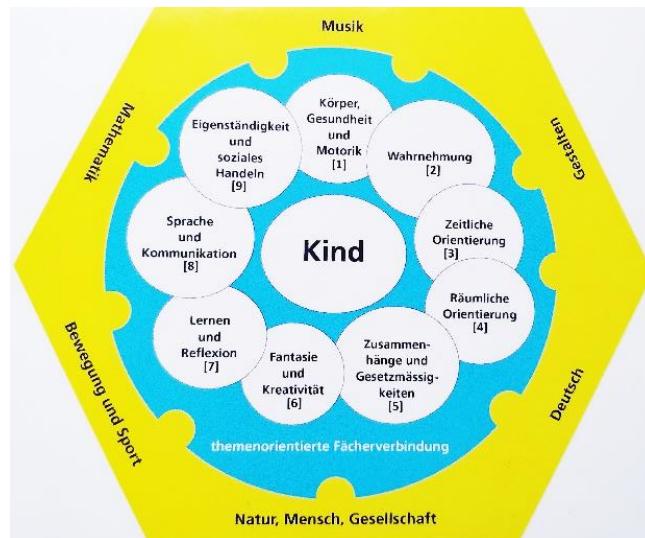


Abbildung 5. Entwicklungsorientierte Zugänge (Weber, 2019, Kartenset).

Die neun EOZ dominieren auf der Kindergartenstufe die Planung. Sie helfen bei der Verbindung mit den Fächern. Spiel- und Lernangebote werden stufengemäss und thematisch orientiert vorbereitet. Durch den Fokus auf die Orientierung der Kindesentwicklung werden bereits vorhandene Fähigkeiten erkannt und zielgerichtet auf die fachspezifische Kompetenzentwicklung gefördert.

Fachliches Lernen ist jungen Kindern noch fremd und entspricht nicht ihrer Wahrnehmung. Das Denkmodell der EOZ dient daher als Perspektive, dem frühen Lernen der Kinder den angemessenen Stellenwert einzuräumen und gleichzeitig einen Anschluss an das Fachsystem Schule zu ermöglichen. Die Lernenden dort abzuholen, wo sie stehen und sie laufend in das fachliche Lernen zu führen, ist nur so realisierbar (Campagna et al. 2017).

### 2.3.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias

Um den Studierenden die Inhalte der theoretisch einleitenden Fragestellung zur Umsetzung im Lehrplan von Spielen und Lernen und den EOZ sichtbar zu machen, habe ich Posts mit Videodateien von [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch) hochgeladen. Die Posts zu den neun EOZ habe ich mit jeweils drei Merkmalen beschrieben. Ich habe mich auf drei Merkmale beschränkt, dass die Posts nicht zu textlastig werden. Dabei habe ich bewusst Inhalte aus dem Video aufgenommen. Im anschliessenden Abschnitt habe ich jeden Zugang mit einem oder mehreren Beispielen aus meinem Kindergarten erfahrungsschatz ergänzt. Auch diese Posts habe ich dokumentiert. So möchte ich für die Studierenden die Umsetzung in der Praxis aufzeigen, und einen Bezug zum Titel „... ganz praxisnah“ herstellen. Die Posts enthalten ebenfalls Hinweise und Tipps für die Planung. Nach den Beispielen folgen Posts, worin die Zugänge auf einen Blick ersichtlich sind. Ebenfalls habe ich wieder eine Umfrage hinzugefügt, um eine Rückmeldung zum Padlet von den Studierenden zu erhalten. Die Quellenangaben mit Hinweisen schliessen das Padlet ab.

## 2.4 Didaktische Planungsimpulskarten für die Online-Plattform ilias

### 2.4.1 Aufbau

Betreffend meiner Hauptfragestellung erweitere ich mit didaktischen Planungsimpulskarten das Spektrum der Studierenden von altersgerechten Zugängen zu etwas Neuem. Diese zeigen auf, wie das beiläufige Lernen im Kindergarten stufengerecht umgesetzt wird. Auf der ersten Seite eines didaktischen Planungsimpulses steht ein altersgerechter Zugang zu etwas Neuem. Den Zugang habe ich mit einem bildhaften Symbol von [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch) versehen. Im türkis markierten Bereich habe ich eine Einleitung mit Informationen zum Zugang geschrieben. Bereits dort zeige ich die Vielfalt des Zugangs auf. Für den Vers habe ich eine Sprachaufzeichnung von mir gemacht und ihn als QR-Code zum Hören versehen. Die verlinkten Angebote sind aus meinem Erfahrungsschatz. Im blauen Rahmen befinden sich Hinweise für die Verwendung des Zugangs. Auch hier mache ich wieder auf reichhaltige Möglichkeiten aufmerksam. Die erste Seite mit den altersgerechten Zugängen ist sehr praxisnah und hilft der stufengerechten Umsetzung im Kindergarten.

Auf der zweiten Seite wird der Bezug zum Lehrplan und zur Spielform hergestellt. Sie zeigt im violetten Bereich die Verbindung vom vorangegangenen Zugang und dem geförderten EOZ aus dem Lehrplan. Im orangen Rahmen befindet sich der Bezug zur Spielform, welche gefördert wird. Die erste und zweite Seite der Karte zeigen zusammen den Studierenden altersgerechte Zugänge zu etwas Neuem und wie sie das beiläufige Lernen stufengerecht im Kindergarten umsetzen können.

Bei der Karte mit den weiterführenden Ideen habe ich diverse Zugänge aufgezählt und kurz beschrieben. Der türkis markierte Bereich wurde auf Grund der Aufzählung von mehreren Zugängen weggelassen. Da ich die Benutzung von QR-Codes sehr ansprechend finde, habe ich bei der Idee der Spiele noch ein PDF in Form eines QR-Codes zum Herunterladen hinzugefügt. Im blauen Rahmen mit den Hinweisen habe ich eine kurze Zusammenfassung geschrieben und mache auf die Bedeutung des Freispiels aufmerksam. Die Links sollen zum Reinschauen verlocken und sind aus meinem Erfahrungsschatz. Die letzte Karte ist mit den Quellen versehen. Im orangen Rahmen mache ich noch auf mich, als Autorin der Karten, aufmerksam.

## **3 Diskussion und Fazit**

### **3.1 Auseinandersetzung mit den Ergebnissen und Erkenntnissen**

Die Vertiefung mit der Literatur hat mir geholfen, ein pädagogisch aktuelles Bild zu erhalten. Das Buch von Lieger mit der verbindenden Homepage finde ich sehr aufschlussreich und modern. Ich habe mir die Wichtigkeit von Spielen und Lernen in Verbindung mit dem Lehrplan wieder bewusst sichtbar machen können. Das Spiel ist ein sehr grosses Themengebiet und es ist gut, dass ich mich für diese Arbeit eingeschränkt habe. Meiner Meinung nach habe ich sehr zentrale Aspekte des Spiels herauspicken können. Die Befassung mit dem Lehrplan war bereichernd. Ich konnte die neun EOZ verinnerlichen. Videodateien helfen, sehr theoretische Inhalte auch noch visuell abzuspeichern. Es freut mich, dass ich sehr ansprechende Videodateien für die heutige Studierendengeneration gefunden habe. Die Videos sind bildhaft anregend, nicht zu lange und haben ein angenehmes Sprechtempo zum Zuhören.

Mit der Aufbereitung der einleitenden Fragestellungen für die Studierenden ist es mir gelungen, zentrale Grundlagen zu vermitteln, worauf weiter aufgebaut werden kann. Im Hinblick auf den Bezug zum Lehrgangsinhalt erhalten sie Impulse für die Klärung der Fragen bezüglich der Unterrichtsplanung. Ich finde, dass es mir gut gelungen ist, theoretische Aspekte praxisnah weiterzugeben.

Die Verwendung des Online-Tools Padlet war für mich neu. Ich fand mich mit dem Online-Tool rasch zurecht und hatte grosse Freude an den vielen Möglichkeiten für die Gestaltung der digitalen Pinnwände und Posts. Die Ansicht der Posts mit den Anzeigebilder entspricht mir. So wirkt die Pinnwand weniger Textüberladen und regt an, die Dateien anzuschauen. Meine persönliche Einschränkung auf zwei bis drei Textabschnitte pro Post hat dies begünstigt. Die Abstände der Textabschnitte machen die Inhalte lesefreundlicher. Ich freue mich auf die Ergebnisse der Umfrage und allfällige Rückmeldungen per Mail.

Betreffend der Hauptfragestellung ist es mir gelungen, eine abwechslungsreiche Auswahl von Planungsimpulsen in Form von farbenfrohen Karten zu gestalten. Die didaktischen Impulse sind ideenreich und zeigen den Bezug zur Theorie in den Padlets auf. Ich finde, dass mit den fünf Planungsimpulskarten und mit den weiterführenden Ideen das didaktische Spektrum der Studierenden passend erweitert wird. Sie erhalten viele Anregungen in verschiedenen Formen, wie beiläufiges Lernen im Kindergarten alters- und stufengerecht umgesetzt werden kann.

Es hat mir viel Freude gemacht, mein grosses Berufswissen in die theoretischen und didaktischen Planungsimpulse einfliessen zu lassen. Die Schwierigkeit war für mich die Selektion meines Wissens für das Produkt. Dabei habe ich mir vor Augen geführt, was den Studierenden in den Praktika bei mir geholfen hat und für was sie sich interessiert

haben. Somit ist es mir gelungen, ein Produkt herzustellen, das sich an den Benutzenden orientiert. Das Ziel wurde somit erreicht.

### **3.2 Schlussfolgerungen**

Mit meinem Produkt mache ich auf die Wichtigkeit der Kindergartenstufe aufmerksam, auch wenn sie im Studium neben der 1. bis 6. Primarstufe nur ein kleiner Teil ist. Ich zeige auf, wie der Unterricht auf der Kindergartenstufe alters- und stufengerecht umgesetzt wird. Der Unterricht auf der Kindergartenstufe ist viel verspielter. Ich hoffe, dass sich die Studierenden mit meinem Produkt besser auf die Bedürfnisse der Kinder im Kindergarten einstellen können und ihren Unterricht dementsprechend gestalten. Nun gilt es, das Produkt in den öffentlichen Bereich der PH NMS zu bringen. Die Rückmeldungen werden zeigen, wie das Produkt ankommt. Ich bin schon sehr gespannt darauf.

### **3.3 Reflexion des beruflichen Selbstverständnisses und des Bearbeitungs- und Lernprozesses**

Mit meinem Produkt gestalte ich die Berufsbildung von Studierenden mit, ich bin mitverantwortlich. Dies begeistert mich sehr. So kann ich meiner eigenen beruflichen Überzeugung, dass die Kindergartenstufe eine zentrale Stufe ist, Nachdruck verleihen. Das Interesse der PH NMS an meinem Produkt für den öffentlichen Bereich ist erfreulich.

Nun kann durch die Verwendung die Verantwortlichkeit zur alters- und stufengerechten Umsetzung des Unterrichts den Studierenden besser abgegeben werden. Dies entlastet mich als Praxislehrperson und ich hoffe, dass dies auch für andere Praxislehrpersonen gilt.

Die Präsentation des Produkts im öffentlichen Bereich ist vorteilhaft, da im internen Bereich nur Lehrpersonen, welche einen CAS machen oder Mitarbeitende der PH NMS sind, darauf zugreifen könnten.

Mir ist es ein Anliegen, dass die Kindergartenstufe mit dem spielerischen Lernen in der zunehmend leistungsorientierten Gesellschaft nicht verloren geht. Daher freue ich mich nun umso mehr, dass ich nun mit dem CAS, neben dem Anbieten von einem Praktikumsplatz, einen neuen Zugang zu den Studierenden habe und sie über ihre gesamte Studienzzeit begleiten kann. Ich kann mit ihnen meine eigenen beruflichen Werte teilen. Beispielsweise, dass sich Beziehungsarbeit im Unterricht lohnt, es wichtig ist, eine klare Haltung in der Zusammenarbeit mit Eltern und Speziallehrpersonen einzunehmen und dass eine gesunde Work-Life-Balance bedeutsam ist.

### **3.4 Ausblick auf das weitere Vorgehen**

Wenn ich auf mein Produkt schaue, ist nun eine Grundlage entstanden, auf der aufgebaut werden kann. Sie bietet viele weitere Ergänzungsmöglichkeiten. Diese könnten

beispielsweise folgende sein: Spielbegleitung, 8-Schritt-Modell, MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) im Kindergarten, SEE Learning und neue Autorität, Übergänge gestalten, Freispiel, Abläufe und Rituale.

Mit der Veröffentlichung des Produkts kommt sprichwörtlich gesagt „der Stein ins Rollen“. Meine offene Frage ist daher nun, wie kommt das Produkt bei den Studierenden und Praxislehrpersonen konkret an?



## 4 Quellenverzeichnis

Beckmann, T., Ehmke, T. (2021). Mentoring in schulischen Praxisphasen. Julis Klinkhardt.

Burkhardt Bossi, C., Lieger, C., von Felten, R. (2009). Spielen als Lernprozess - planen, begleiten und beobachten. Fächernet Volksschule Kanton Bern. Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung (AKVB).

file:///C:/Users/bueti/Downloads/burkhardt-bossi%20(4).pdf

Campagna, S., Schütz, A., Weber, K. (2017). Grundlagen. 4bis8 Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe. Lehrplan 21: Schwerpunkte für den 1. Zyklus - So gelingt der Start! Entwicklungsorientierte Zugänge, Spezialausgabe 2017, 2-11.

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (Hrsg.). (2016). Lehrplan21 Kanton Bern: Grundlagen. Schwerpunkte des Zyklus 1.

<https://be.lehrplan.ch/index.php?code=e|200|5>

Lieger, C., Weidinger, W. (Hrsg.). (2021). Spielen plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung (1. Aufl.). hep Verlag.

### 2.2.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias

Burkhardt Bossi, C., Lieger, C., von Felten, R. (2009). Spielen als Lernprozess - planen, begleiten und beobachten. Fächernet Volksschule Kanton Bern. Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung (AKVB).

file:///C:/Users/bueti/Downloads/burkhardt-bossi%20(4).pdf

hep Verlag AG (2024). [www.spielenplus.ch](http://www.spielenplus.ch)

Lieger, C., Weidinger, W. (Hrsg.). (2021). Spielen plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung (1. Aufl.). hep Verlag.

### 2.3.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias

Campagna, S., Schütz, A., Weber, K. (2017). Grundlagen. 4bis8 Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe. Lehrplan 21: Schwerpunkte für den 1. Zyklus - So gelingt der Start! Entwicklungsorientierte Zugänge, Spezialausgabe 2017, 2-11.

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (Hrsg.). (2016). Lehrplan21 Kanton Bern: Grundlagen. Schwerpunkte des Zyklus 1.

<https://be.lehrplan.ch/index.php?code=e|200|5>

Müller M., Jetzer J. (o. D.). <https://bilder-garten.ch>

Weber, K. (2019). Entwicklungsorientierte Zugänge – Kartenset (1. Aufl.). Schulverlag Plus.

### 2.4 Didaktische Planungsimpulskarten für die Online-Plattform ilias

Burkhardt Bossi, C., Lieger, C., von Felten, R. (2009). Spielen als Lernprozess - planen, begleiten und beobachten. Fächernet Volksschule Kanton Bern. Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung (AKVB).

file:///C:/Users/bueti/Downloads/burkhardt-bossi%20(4).pdf

hep Verlag AG (2024). [www.spielenplus.ch](http://www.spielenplus.ch)

Lieger, C., Weidinger, W. (Hrsg.). (2021). Spielen plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung (1. Aufl.). hep Verlag.

Weber, K. (2019). Entwicklungsorientierte Zugänge – Kartenset (1. Aufl). Schulverlag Plus.

Zig A. (2019). Sammlung von Kreis- und Sammelspielen. Facebook-Gruppe Chindergartenlehrpersonen Schweiz. <https://www.facebook.com/>

## **Streaming-Videos**

2.2.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias  
hep Verlag AG (2024, 22. Juli). Interview Bedeutung des Spiels (Catherine Lieger).  
[Video]. spielenplus.ch. <https://www.spielenplus.ch/film/2g>

hep Verlag AG (2024, 22. Juli). 2a: Funktionsspiel Sand. [Video]. spielenplus.ch.  
<https://spielenplus.webflow.io/film/2a>

hep Verlag AG (2024, 22. Juli). 2c: Symbolspiel Abakus. [Video]. spielenplus.ch.  
<https://spielenplus.webflow.io/film/2c>

hep Verlag AG (2024, 22. Juli). 2d: Rollenspiel Zirkus Gämperli. [Video]. spielenplus.ch.  
<https://spielenplus.webflow.io/film/2d>

hep Verlag AG (2024, 22. Juli). 2e: Konstruktionsspiel Zeitmaschine. [Video].  
spielenplus.ch. <https://spielenplus.webflow.io/film/2e>

2.3.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias  
bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). Einführung in die entwicklungsorientierten Zugänge.  
[Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch). <https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-intro/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 1 Körper, Gesundheit und Motorik. [Video].  
[www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch). <https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-1-koerper-gesundheit-und-motorik/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 2 Wahrnehmung. [Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch).  
<https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-2-wahrnehmung-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). 3 EOZ Zeitliche Orientierung. [Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch).  
<https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-3-zeitliche-orientierung-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 4 Räumliche Orientierung. [Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch).  
<https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-4-raeumliche-orientierung-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 5 Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten.  
[Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch). <https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-5-zusammenhaenge-und-gesetzmaessigkeiten-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 6 Fantasie und Kreativität. [Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch).  
<https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-6-fantasie-und-kreativitaet-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 7 Lernen und Reflexion. [Video]. [www.bilder-garten.ch](http://www.bilder-garten.ch).  
<https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-7-lernen-und-reflexion-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 8 Sprache und Kommunikation. [Video].  
www.bilder-garten.ch. <https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-8-sprache-und-kommunikation-film/>

bilder-gARTen.ch (2024, 22. Juli). EOZ 9 Eigenständigkeit und soziales Handeln. [Video].  
www.bilder-garten.ch. <https://bilder-garten.ch/illustrationen/neu/eoz-9-eigenstaendigkeit-und-soziales-handeln/>

## 5 Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1.</i> Beckmann, T., Ehmke, T. (2021). Mentoring in schulischen Praxisphasen Arbeitsmaterialien. Julis Klinkhardt. doi.org/10.35468/utb55933 .....	4
<i>Abbildung 3.</i> Lieger, C., Geiger, N. (2022, Dezember). Spielend lernen – die Kraft des Spiels. Schulinfo Zug. Direktion für Bildung und Kultur. <a href="https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/spielend-lernen-die-kraft-des-spiels">https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/spielend-lernen-die-kraft-des-spiels</a> .....	5
<i>Abbildung 4.</i> Lieger, C., Geiger, N. (2022, Dezember). Spielend lernen – die Kraft des Spiels. Schulinfo Zug. Direktion für Bildung und Kultur. <a href="https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/spielend-lernen-die-kraft-des-spiels">https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/spielend-lernen-die-kraft-des-spiels</a> .....	6
<i>Abbildung 5.</i> Weber, K. (2019). Entwicklungsorientierte Zugänge – Kartenset (1. Aufl). Schulverlag Plus.....	9
<i>Abbildung 6 und 7.</i> Bütikofer F. (2024). :Padlet.....	18

### 2.2.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias

*Abbildung Regelspiel.* Privatarhiv von Franziska Bütikofer

*Abbildung Spielen und Lernen.* Lieger, C., Geiger, N. (2022, Dezember). Spielend lernen – die Kraft des Spiels. Schulinfo Zug. Direktion für Bildung und Kultur. <https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/spielend-lernen-die-kraft-des-spiels>

*Abbildung Autorin.* Bütikofer F. (2024)

### 2.3.2 Theoretische Planungsimpulse - Padlet für die Online-Plattform ilias

*Abbildungen Beispiele aus dem Kindergarten.* Privatarhiv von Franziska Bütikofer

*Abbildung Ein Denkmodell für die Kindergartenstufe.* Weber, K. (2019).

Entwicklungsorientierte Zugänge – Kartenset (1. Aufl). Schulverlag Plus.

*Abbildung Entwicklungsorientierte Zugänge und Fachbereiche Lehrplan 21.*

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (Hrsg.). (2016). Lehrplan21 Kanton Bern: Grundlagen. Schwerpunkte des Zyklus 1.

<https://be.lehrplan.ch/index.php?code=e|200|5>

*Abbildung Autorin.* Bütikofer F. (2024)

Die restlichen Abbildungen wurden automatisch durch die entsprechenden Links erzeugt.

### 2.4 Didaktische Planungsimpulskarten für die Online-Plattform ilias

*Abbildungen Buch-farbig, Egguereureu folgt Spur, Geschichte 01-farbig, hören und Kugelbahn-farbig.* Müller M., Jetzer J. (o. D.). <https://bilder-garten.ch>

*Abbildungen QR-Codes Vers und Sammlung von Kreis- und Sammelspielen.* Bütikofer F. (2024). <https://www.qrcode-generator.ch/>

## Anhang A

### QR-Codes zu den Padlets der theoretischen Planungsimpulse



*Abbildung 6.* QR-Code zu Padlet 2.2.2 (Bütikofer, 2024).



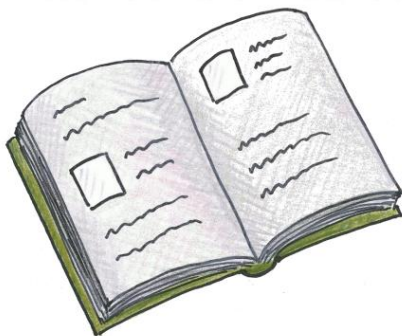
*Abbildung 7.* QR-Code zu Padlet 2.3.2 (Bütikofer, 2024).

## Anhang B

### Didaktische Planungsimpulskarten

#### Didaktischer Planungsimpuls

Zugang Bilderbuch



Bilderbücher gibt es zu allen möglichen Themen.

Vers als Idee zur Gestaltung eines Halbkreises als Sitzordnung.



#### Hinweise:

- Wenn du die Geschichte auswendig erzählst, kannst du dich mehr auf die Kinder fokussieren.
- Beziehe die Kinder beim Erzählen mit ein, stelle Fragen.
- Erzähltes nachahmen macht Freude. Teile oder die ganze Geschichte können nachgespielt werden.
- Anstatt ein Bilderbuch kannst du ein Erzähltheater (Kamishibai) nutzen oder ein Bilderbuchkino mit Visualizer und Leinwand gestalten.

#### Bezug zum Lehrplan und zur Spielform

Entwicklungsorientierter Zugang: Sprache und Kommunikation

Die Kinder können sich über Bilderbuchgeschichten in Figuren und Situationen hineinversetzen. Sie teilen ihre eigenen Erlebnisse, Erfahrungen und Gefühle mit. Sie erweitern ihren Wortschatz und bauen Ausdrucksmöglichkeiten aus.

Der Zugang des Bilderbuches ist anregend für die Spielform Rollenspiel. Durch häufige Wiederholungen und durch erweiterte Handlungsmöglichkeiten mit anderen Kindern kann das Kind Alltagssituationen gut abspeichern.

## Didaktischer Planungsimpuls

Zugang Figur

Handpuppen und Plüschtiere gibt es in allen möglichen Grössen und Arten.



- Hinweise:
- Eine Figur als Leitfigur für ein Thema nutzen. Zum Beispiel führen zu Beginn Spuren durch den Kindergarten, welche bei der Suche zur Figur leiten. Sie wird gebeten, im Kindergarten zu bleiben.
  - Beim Erzählen die Figur anschauen, so wird die Figur lebhafter für das Kind. Es kann weniger unterscheiden, ob jetzt die Figur oder die Lehrperson spricht.
  - Mit der Stimme zu variieren, macht das Zuhören abwechslungsreicher.

## Bezug zum Lehrplan und zur Spielform

Entwicklungsorientierter Zugang: Fantasie und Kreativität

Die Kinder reagieren durch die Tätigkeit der Figur auf ihre äussere und innere Wahrnehmung. Sie deuten diese und stellen sie in einen Zusammenhang mit ihren Vorstellungen und ihrem Wissen. Wahrgenommene Dinge werden neu gedacht und weiterentwickelt.

Der Zugang der Figur regt das Symbolspiel/Fantasiespiel an. Das abstrakte Denken wird gefördert.



## Didaktischer Planungsimpuls

### Zugang Theaterszene



Es gibt eine grosse Auswahl an Möglichkeiten:

- Mit Zusammenarbeitsperson/en etwas einüben und vorspielen.
- Ein Kind einweihen und eine Szene mit ihm der Klasse vorspielen.
- Die Kinder erhalten in Kleingruppen eine Szene, welche sie einüben und nachspielen.
- Eine Theaterecke einrichten, wo immer wieder eine Theaterszene vorgespielt wird.

Hinweise:

- Theaterszenen können jedem Thema angepasst werden.
- Auf eine angepasste Sitzordnung achten, dass alle Kinder gut hinsehen können.
- Anstatt ein Bilderbuch zu erzählen, die Geschichte in Theaterszenen verpacken.

## Bezug zum Lehrplan und zur Spielform

### Entwicklungsorientierter Zugang: Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Spielen die Kinder eine Theaterszene, wie beispielsweise vorher bildlich dargestellt nach, entwickeln sie Vorstellungen über menschliche Beziehungen. Sie tauschen ihre Beobachtungen und Erfahrungen aus. Sie bauen Begriffe und Konzepte auf, welche sie im Alltag gebrauchen können (Emotionen benennen, Konfliktlösung).

Der Zugang der Theaterszene unterstützt das Rollenspiel. Kommunikations- und Konfliktfähigkeit, Kreativität und Flexibilität werden gefördert.



## Didaktischer Planungsimpuls

Zugang Sinne - Beispiel hören



Die Hörpalette ist vielfältig: Geräusche, Melodien mit oder ohne Text, Instrumente, Geschichten.

<https://hoerspielbox.de/>

Hier können verschiedenste Geräusche kostenlos gehört/heruntergeladen werden.

Hinweise:

- Alle anderen Sinne ausschalten, die Augen schliessen und nur hören.
- Hörgeräusch wiederholen.
- Die Geräuschkulisse mit dem Körper erleben und sich frei im Raum mit Bewegungen ausdrücken.
- Verschiedene Räume drinnen und draussen nutzen: Kindergarten, Garderobe, Aussenplatz, Wald oder Turnhalle.

## Bezug zum Lehrplan und zur Spielform

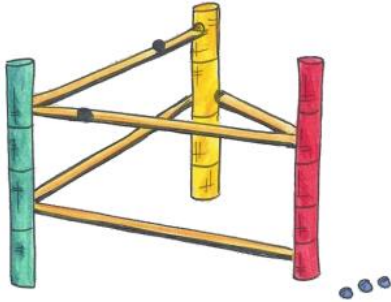
Entwicklungsorientierter Zugang: Wahrnehmung

Die Kinder nehmen die Umwelt über ihre Sinne wahr. Sie erschliessen sich über Gefühle, Empfindungen, Gedanken, Erinnerungen und Imaginationen die innere Welt. Sie beschreiben ihre Wahrnehmung und vergleichen sie.

Der Zugang der Sinne bestärkt das Funktionsspiel. Alle Sinne werden beansprucht. Die Kinder lernen Materialeigenschaften und die Bewegungsmöglichkeiten des eigenen Körpers kennen.

## Didaktischer Planungsimpuls

Zugang Experiment



Was passiert genau?  
Warum ist das so?  
Wozu dient das?

<https://www.je-desto.ch/>  
MINT (Mathematik-Informatik-  
Naturwissenschaften-Technik)  
im Kindergarten, ein  
vielpersprechendes Projekt

Hinweise:

- Beobachten; zuerst ohne Worte.
- Material zur Verfügung stellen und Kinder selber experimentieren lassen.
- Ein Problem wird benannt und die Kinder werden aufgefordert, nach Lösungen zu suchen. Beispielsweise will die Kugel auf der flachen Kugelbahn nicht rollen.

## Bezug zum Lehrplan und zur Spielform

Entwicklungsorientierter Zugang: Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Die Kinder werden angeregt Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten zu erforschen. Die Kinder tauschen ihre Beobachtungen und Erfahrungen aus. Sie entwickeln sie weiter. Begriffe und Konzepte werden aufgebaut. Beim Beispiel der Murmelbahn, je steiler desto schneller-je flacher desto langsamer.

Der Zugang vom Experimentieren fördert das Konstruktionspiel. Eine konkrete Aufgabe steht im Zentrum, Ideen werden auf ein bestimmtes Ziel hin entwickelt und umgesetzt. Geplante Gebilde entstehen.

## Didaktischer Planungsimpuls

### Weiterführende Ideen für Zugänge

- Paket: Der Kindergarten erhält ein Paket mit Inhalten zum neuen Thema. Was ist alles drin?
- Themenkoffer: Er wird jeweils angepasst. Er kann auch als Kulisse für Figurenspiele genutzt werden.
- Bücherwagen: Zum Thema. Um was geht es in den Büchern?

- Spiele: Verlinkt ist eine grosse Sammlung von Kreis- und Sammelspielen. Die Spiele können dem Thema angepasst werden.



PDF von Arianne Zig aus der Facebook-Gruppe Chindergartenlehrpersonen Schweiz. Eine sehr empfehlenswerte Gruppe für Ideen, Fragen, Anliegen und Austausch.

Die Zugänge sollen  
packen und begeistern!

Hinweise:

Spielen und Lernen gehört zusammen, auch im Freispiel. Beispielsweise eine Miniwelt zum Nachspielen. Als Figuren eignen sich Kunststoff- und Holztiere (<https://atelieruratj.ch/>), Finger- und Biegepuppen (<https://www.bea.swiss/>). Der Kreis wird als Theaterbühne genutzt. Farbpunkte markieren eine Friedensbrücke zur selbständigen Konfliktlösung. Eine Lernumgebung zur Sinnesentwicklung. Abfallmaterial zum Bauen und Konstruieren von Marmelbahnen steht zur Verfügung.

## Quellen

Literatur:

Burkhardt Bossi, C., Lieger, C., von Felten, R. (2009). Spielen als Lernprozess: - planen, begleiten und beobachten. Fächernet Volksschule Kanton Bern. Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung (AKVB). file:///C:/Users/bueti/Downloads/burkhardt-bossi%20(4).pdf

hep Verlag AG (2024). [www.spielenplus.ch](http://www.spielenplus.ch)

Lieger, C., Weidinger, W. (Hrsg.). (2021). Spielen plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung (1. Aufl.). hep Verlag.

Weber, K. (2019). Entwicklungsorientierte Zugänge - Kartenset (1. Aufl.). Schulverlag Plus.

Zig A. (2019). Sammlung von Kreis- und Sammelspielen. Facebook-Gruppe Chindergartenlehrpersonen Schweiz. <https://www.facebook.com/>

Bilder: © Müller M., Jetzer J. (o. D.). <https://bilder-garten.ch>

QR-Codes:

Bütikofer F. (2024). <https://www.qrcode-generator.ch/>

Gestaltung, Ideen Zugänge, Vers Zugang Bilderbuch,  
Hinweise und Links: Franziska Bütikofer

# Selbstständigkeitserklärung

## Theoretische und didaktische Planungsimpulse für Studierende Kinder altersentsprechend auf der Kindergartenstufe abholen CAS-Lehrgang Berufspraxis kompetent begleiten BKB 2023-1 - Abschlussmodul

Diese Arbeit umfasst 21 524

Hiermit erkläre ich, dass es sich bei der vorliegenden Abschlussarbeit um eine von mir selbstständig und in eigenen Worten verfassten Originalarbeit handelt. Des Weiteren bestätige ich, sämtliche Zitate nach bestem Wissen als solche gekennzeichnet und die entsprechenden Quellen vollständig angegeben zu haben.

Des Weiteren stimme ich folgender Veröffentlichungsart zu:

- öffentlich (nach vorheriger Absprache und ausdrücklichem Einverständnis)
- community-intern (nur Teilnehmende des Lehrgangs)
- vertraulich (nur Dozierende und Verantwortliche des Lehrgangs)

Vorname, Name, Datum, Unterschrift Verfasserin:  
Franziska, Bütikofer, 22.07.2024



Hinweis: Bitte beachten Sie, dass es Ihrer Verantwortung obliegt, alle in Ihrer Abschlussarbeit verwendeten Personendaten zu anonymisieren. Das heisst, es dürfen weder Namen von befragten Personen genannt werden, noch dürfen Rückschlüsse indirekter Art auf diese Personen möglich sein – es sei denn, von allen Personen, welche in der Arbeit genannt werden oder auf welche aufgrund des Kontextes der Arbeit geschlossen werden könnte, liegt eine Einverständniserklärung vor.