

SPIEL

1. Elementare Spiele	245
1.1 Körperbezogene Spiele	
1.2 Personenbezogene Spiele	
1.3 Objektbezogene Spiele	
2. Bauspiele	247
2.1 Experimentierendes Bauen	
2.2 Konstruierendes Bauen	
3. Fantasie- und Rollenspiele	248
3.1 Fantasienspiele	
3.2 Übernahme einer Rolle	
3.3 Personales Spiel	
3.4 Figurenspiel	
3.5 Zuschauer sein	
3.6 Theaterspiel	
4. Regelspiele	252
4.1 Grundfertigkeiten	
4.2 Spielverständnis	
5. Spielräume	253
5.1 Im Schulgebäude	
5.2 Im Freien	

Im Spiel bietet sich die Möglichkeit für selbst bestimmtes, aktives, schöpferisches Handeln, Gestalten und Darstellen.

SPIEL

Bedeutung des Lernbereichs

Spielen gilt als prägende Tätigkeitsform des kindlichen Lebens. Im Spiel entstehen individuelle Wirklichkeitsbezüge, die für die Dauer des Spiels Bestand haben. Spiel ist aus Sicht der Spielenden nicht weniger real als andere Lebenssituationen. Im Spiel werden Tätigkeiten frei gewählt. Sie gehen einher mit Neugier sowie mit Erleben von Freude und Vergnügen. Spielende Kinder und Jugendliche signalisieren ein inneres Wohlbefinden. Sie gestalten Raum und Zeit, erzeugen für sich Spannung, setzen sich fantasievoll und kreativ mit der Umwelt auseinander, haben eine Zielrichtung und interagieren. Im Spiel formen Schülerinnen und Schüler zugleich ihre Innen- und ihre Außenwelt. Es bietet sich ihnen die Möglichkeit für selbst bestimmtes, aktives, schöpferisches Handeln, Gestalten und Darstellen.

Im Spiel steht den Lernenden ein weitestgehend geschützter Handlungsrahmen zur Verfügung, innerhalb dessen sie kognitive, emotionale, kreativ-schöpferische, soziale, kommunikative, körperlich-motorische und selbst steuernde Kräfte entwickeln können. Diese aktive Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit ist in hohem Maße Antriebskraft für die gesamte Entwicklung.

Schülerinnen und Schüler erleben sich in Spielsituationen als kompetent und steigern ihr Selbstwertgefühl mehr durch persönliches Handeln als durch Lob von außen. Sie müssen sich in Spielsituationen immer wieder neu auf veränderte Gegebenheiten und häufig auch auf ein Gegenüber einstellen. Spielen ist soziales Geschehen, das auf verbaler und nonverbaler Kommunikation sowie auf Interaktionen zwischen den Spielenden basiert. Für die Entstehung gemeinsamen Spiels ist es notwendig, dass sich die Spielenden einigen.

Die im Folgenden genannten Lerninhalte haben in verschiedenen Lebensaltern der Schülerinnen und Schüler unterschiedlich große Bedeutung. Aus der Abfolge der Überschriften des Lernbereichs Spiel ist keine aufeinander aufbauende Reihenfolge der verschiedenen Spielformen abzuleiten. In komplexe Spielhandlungen werden meist verschiedene Formen des Spiels einbezogen.

Hinweise für den Unterricht

Spielen im Unterricht eröffnet zahlreiche Zugangsweisen für Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen. In Spielsituationen können sie individuelle, sensorische, motorische, kommunikative und altersabhängige sowie kulturell bedingte Handlungsmöglichkeiten zum Ausdruck bringen.

Für den pädagogischen und didaktischen Umgang mit kindlichen Spieltätigkeiten ist neben der unterstützenden Interaktion von Lehrerinnen und Lehrern die Gestaltung einer anregungsreichen Spielumwelt von hoher Bedeutung. Spielecken im Klassenzimmer und ein reichhaltiges Angebot an Spielmitteln bieten den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit zu kreativen und fantasievollen Lerntätigkeiten. Decken, Tücher und Kartons fordern dazu auf, an der Raumgestaltung aktiv mitzuwirken. Spielsituationen müssen offen bleiben für selbst bestimmte Aktivitäten. Allzu strukturierte Vorgaben können spielhemmend wirken. Lehrerinnen und Lehrer begleiten Schülerinnen und Schüler in Spielsituationen und setzen Impulse, um ins Stocken geratene Spielhandlungen voranzutreiben. Sie regen dazu an, unbekannte Spiele auszuprobieren, und nehmen durch ihre persönliche Teilnahme am Spiel mögliche Ängste vor unerwarteten Situationen. Wenn die im Spiel gesteckten Ziele unerreichbar scheinen, greifen Lehrerinnen und Lehrer kooperativ ein, damit Schülerinnen und Schüler Situationen der Überforderung meistern können.

In komplexe Spielhandlungen werden meist verschiedene Formen des Spiels einbezogen.

Spielsituationen müssen offen bleiben für selbst bestimmte Aktivitäten. Allzu strukturierte Vorgaben können spielhemmend wirken.

1. Elementare Spiele

Als elementare Spiele können Handlungen bezeichnet werden, die entweder auf den eigenen Körper, auf Personen oder auf Gegenstände in unmittelbarer Umgebung gerichtet sind. Dabei können Schülerinnen und

Schüler grundlegende Erfahrungen in Bezug auf Interaktionsmuster und die Funktion von Gegenständen sammeln. Vergnügliches Daumenlutschen, Versteckspiele oder das Heranziehen von Gegenständen gelten als elementare Spielformen. Das eigene Tun wird dabei häufig wiederholt. Die Erfahrung, etwas bewirken zu können, bereitet Kindern und Jugendlichen über einen langen Zeitraum sichtbare Freude. Durch die wiederholte Ausführung von Spielhandlungen bilden sie kognitive Strukturen wie etwa Wenn-dann-Beziehungen und Erwartungshaltungen aus.

Weitere Lerninhalte finden sich in den Lernbereichen Wahrnehmung und Bewegung sowie Denken und Lernen.

1.1 Körperbezogene Spiele

<i>Bewegung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Bewegt werden haben: geschaukelt werden - Mit dem eigenen Körper spielen: Daumen lutschen, Hand in den Mund nehmen, Fingerspiele - Den eigenen Körper in Bezug zur Umwelt erleben: unterschiedliche Lagerung erfahren, auf Hindernisse aufmerksam werden, auf Möbel klettern - Bewegungen lustvoll wiederholen und variieren: laufen, springen, fangen, sich rollen, purzeln, rutschen - Neue Bewegungsmöglichkeiten entdecken: Finger einzeln bewegen
<i>Stimme und Sprache</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Laute lustvoll und rhythmisch wiederholen und variieren - Mit der Atemluft spielen: flöten, pfeifen, Mundharmonika spielen, Wattebälle pusten, Luftballons aufblasen, Seifenblasen produzieren - Eigene Bewegungen mit Lautäußerungen verbinden: das Schaukeln, Laufen, Hüpfen lautmalerisch begleiten - Sprachspiele und Spiellieder mit Bewegung verbinden: Bi-ba-butzemann - Mit der Sprache experimentieren: Unsinnreime

1.2 Personenbezogene Spiele

	<ul style="list-style-type: none"> - Andere Menschen ansehen, beobachten, ertasten - Einfache Bewegungsspiele mitmachen: „Radfahren“, Kniereiter-spiele, Huckepack getragen werden, Balgen, Rollen - An einfachen Kreis- und Singspielen mitwirken: Eisenbahnfahren, Häschen in der Grube - Sich an Geben-Nehmen-Spielen beteiligen: Gib mir die Kugel! Nimm dir den kleinen Stein! - Sich an Ballspielen beteiligen: zurollen, zupendeln, zuwerfen - Verstecken und Fangen spielen
--	---

1.3 Objektbezogene Spiele

<i>Spielzeug</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Schauspielzeug beobachten: Luftballon, Mobile, Windrad, Hampelmann - Greifspielzeug erproben: Spielring, Greiflinge, Kugelrassel - Geräuschspielzeug erkunden: Rassel, Spieluhr, Glocke, Musikdose - Spielzeug aus- und einräumen: Hohlformen, Tassenturm, Behälter mit Holzklötzen, Schachteln mit Naturmaterial - Spielzeug werfen: Luftballon, Rhythmiktücher, Gummibälle, Tennisbälle, Wurfringe - Mit Formen-, Farben- und Steckspielen hantieren: Formen- und Farbenbrett, Einsetzzylinder, Farben-Lotto, Holzperlen, Trep-pensteckbrett; Material aus dem Haushalt wie Knöpfe, Wäsche-kammern - Spielzeug zum Drehen, Schrauben und Stecken ausprobieren: Steckpuppe, Schraubfässer, Handkreisel, Musikdose, Spieluhr - Spielzeug legen und zusammensetzen: Stäbchen, Legetäfel-chen, Einlegespiele
<i>Alltagsgegenstände</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Materialien erfahren und erproben: Papier, Pappe, Knete, Sand, Stoffe, Schachteln; knüllen, rollen, werfen - Im Rahmen freier Aktionsfelder tätig werden: mit Zeitungen, mit

	<ul style="list-style-type: none"> Schachteln, mit Sand - Mit Gegenständen experimentieren: auf den Tisch klopfen, auf den Boden werfen - Handlungen mit Gegenständen wiederholen und variieren: Becher zuerst rollen und dann zum Schütten verwenden - Mit Gegenständen bestimmte Handlungsmöglichkeiten verbinden: mit dem Löffel essen, aus dem Glas trinken - Gegenstände zu funktionellen Einheiten verbinden: Tasse und Teller, Tisch und Stuhl
<i>Malen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Farbmaterialien ausprobieren: Fingerfarben, Erdfarben, Wachsmalblöcke, Wachsmalkreide, Buntstifte, Pinsel, Wasserfarben - Mit verschiedenen Maluntergründen experimentieren: Tafel, Malpapier, Tapete, Pappe, Wellpappe, farbiges Papier, Tonpapier, Krepp-Papier
<i>Umgang mit Spielzeug</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele auswählen: zunächst aus zwei, dann aus mehreren Möglichkeiten - Spiele selbst holen und aufräumen - Spielzeug sachgerecht verwenden und pfleglich behandeln - Ordnungen einhalten: Baukästen sortieren

2. Bauspiele

Bauspiele ergeben sich oft aus dem Hantieren mit Gegenständen. Der Spielhandlung liegt eine Ausgangsidee zu Grunde. Diese kann sich im Spielverlauf ändern und eine neue, zielbezogene Handlungsstruktur erhalten. Besonders im gemeinsamen Spiel mit einer Spielpartnerin oder einem Spielpartner entstehen neue Ideen. Es gilt, die Spielhandlungen stets den Anforderungen des Spielzieles anzupassen.

Durch spielerisches Erforschen entwickeln und üben Schülerinnen und Schüler ihre Denkfähigkeiten. Sie erwerben Wissen und Fertigkeiten im Umgang mit Gegenständen, lernen diese zu unterscheiden und entdecken viele Gebrauchsmöglichkeiten. Beim Spielen mit Bauklötzen können sie etwa mechanische und statische Gesetze ausfindig machen und Raumvorstellungen erwerben. Bauen erfordert unterschiedliche Fähigkeiten: planend vorausschauen, Materialeigenschaften erkennen und passende Dinge auswählen; ausdauernd spielen, bis das Spielziel erreicht ist.

2.1 Experimentierendes Bauen

Schülerinnen und Schüler sammeln Erfahrungen mit verschiedenen Materialien und Gegenständen. Sie entdecken vielfältige Verwendungs- und Kombinationsformen. Spielzeug und Spielmaterialien werden grundsätzlich unter Berücksichtigung der Altersgemäßheit angeboten.

Weitere Anregungen finden sich in den Lernbereichen Kunst und Werken.

<i>Bauwerke</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedliche Materialien für ein Bauwerk verwenden: große, gut zu greifende Bausteine; Steckbausteine, Alltagsgegenstände, Konstruktionsbaukästen, Eisenbahnbaukästen - Bauwerke aufbauen und zerstören - Nach einem Motto bauen: Turm, Straße, Garage - Bauwerke benennen - Bauwerke mit Spielszenen verbinden: Kühe in den Stall bringen - Miteinander bauen: sich auf ein Ziel einigen, abwechselnd einen Stein setzen
<i>Verbinden</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Elemente aneinanderfügen: aufeinander legen, aufeinander stecken, ineinander schrauben - Feste Verbindungen herstellen: stecken, kleben, knoten, schrauben, verschnüren - Mit Hilfe von Werkzeug verbinden: Hammer, Nägel, Zange - Mit Naturmaterialien verbinden: Holz, Bast, Wolle, Faden, Schnur - Abfallmaterialien verbinden: Pappschachteln, Pappkartons, Streichholzschachteln, Flaschen, Dosen, Gläser, Plastikbecher, Stoffreste
<i>Zerlegen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Materialien auseinander nehmen - Materialien zerreißen, zerschneiden, zersägen
<i>Modellieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tasterfahrungen mit den verschiedenen Materialien machen

- Modelliermaterialien kennen lernen: Knetwachs, Ton, Plastilin, Modellersand, Pappmaché
- Materialien erproben: unter Anleitung, selbstständig

2.2 Konstruierendes Bauen

Die Spielmaterialien werden in strukturierter Weise angeboten: Übersichtliche Präsentation und Variation in der Anzahl der Spielgegenstände erleichtern die Auswahl. Schülerinnen und Schüler erkennen so neue Verwendungsmöglichkeiten, nutzen sie und vertiefen dabei ihr Konstruktionsverständnis.

- Bei Bauspielen zuschauen und Anregungen für das eigene Bauen finden
- In die Höhe bauen: mit Bausteinen, Holzstücken, Büchern; „Stapelmännchen“ spielen
- Durch Aneinanderreihen von Elementen neue Ganzheiten erstellen: Schlange, Mauer, Zug, Kette
- Flächen gestalten: mit Klebeplättchen; Hammerspiel, Steckspiele
- Farben und Formen einbeziehen: Haus aus roten Steinen, Kette aus ovalen Perlen
- Unterschiedliche Materialien miteinander kombinieren
- Mit Naturmaterialien verschiedene Bauwerke herstellen: Schneemann, Sandburg, Staudamm
- Mit vorgegebenen Gegenständen bauen: aus Decken ein Zelt, aus Schachteln eine Höhle
- Nach einem Thema bauen: Haus mit Einrichtung, Bauernhof
- Nach einem Plan bauen und gestalten: Baufix, Lego, Technik-Baukästen, Modell-Eisenbahn, Bastelbögen, Modellbau; mit Hilfe von vorgegebenen oder selbst gezeichneten Plänen
- Bau- und Konstruktionsspiele am Computer ausführen

3. Fantasie- und Rollenspiele

In Fantasie- und Rollenspielen stellen Schülerinnen und Schüler vertraute Alltagssituationen als fiktive Szenen nach. Im Sinne des So-tun-als-ob kaufen sie ein, bereiten Essen zu und fahren Auto. Sie deuten hierbei vorhandene Gegenstände so um (etwa eine Schachtel wird ein Auto) oder symbolisieren nicht vorhandene Gegenstände innerlich (etwa Auto fahren ohne Hilfsmittel) so, dass die Spielhandlung aufrechterhalten werden kann. Sie bilden Vorstellungen aus und variieren sie. Darüber hinaus erwerben sie symbolische Repräsentation. Dem Fantasiespiel kommt eine Brückenfunktion zwischen der Entwicklung motorischer Schemata und logisch-abstraktem Denken zu.

3.1 Fantasiespiele

Um Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, Spielhandlungen Schritt für Schritt aufzubauen, ist es wichtig, Spielmaterial zur Verfügung zu stellen, mit dem sich vielfältige Spielhandlungen verwirklichen lassen. Als Spielmaterial können sowohl klassisches Spielzeug als auch Natur- und Alltagsgegenstände dienen.

Im gemeinsamen Spiel stellen sich Schülerinnen und Schüler aufeinander ein. Durch Zurücknahme eigener Wünsche erwerben sie Toleranz und kooperative Fähigkeiten.

<i>Allein</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Plüschtieren und Puppen umgehen: festhalten, tragen, streicheln - Plüschtiere und Puppen als Gegenüber behandeln: mit ihnen sprechen, im Wagen spazieren fahren - Gegenstände in Spielhandlungen einbeziehen: mit Spielzeugautos im Sand spielen, Spielzeug im Wasser schwimmen lassen
<i>Mit Gegenständen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Gegenständen typische Funktionen ausführen: mit Kochlöffel rühren, mit Bauklötzen einen Turm bauen - Den Gegenständen sachangemessene Begriffe zuordnen - Gegenständen eine neue Bedeutung geben: Der Kochlöffel wird Flugzeug, die Schüssel wird zum Hut. - Dem gleichen Gegenstand - je nach Spielsituation - verschiedene Bedeutungsinhalte zuordnen: Der Puppenwagen wird zum Auto oder zum Rasenmäher.
<i>In Situationen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Situationen aus der eigenen Erfahrungswelt darstellen: einkau-

	<ul style="list-style-type: none"> fen, kochen, Auto fahren, den Arzt besuchen - Spielhandlungen zu Sequenzen aneinander reihen: Einkaufsliste schreiben, Lebensmittel auswählen, bezahlen - Zur Vervollständigung der Handlungssequenz die fehlenden Gegenstände durch Objekte ergänzen: Muggelsteine als Geld verwenden
<i>Mit anderen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel von anderen gezielt beobachten: nach vorgegebenen Gesichtspunkten - Am Spiel anderer Interesse haben: sich zu einer spielenden Gruppe setzen - Sich von anderen zu Spielideen anregen lassen - Andere in das eigene Spiel einbeziehen

3.2 Übernahme einer Rolle

Die Übernahme einer Rolle gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, eigenes Verhalten zu überprüfen, zu festigen und Handlungsweisen anderer zu verstehen. Zugleich können Zusammenhänge in der Umwelt erkannt und Frustrationen sowie Aggressionen abgebaut werden. Requisiten erleichtern die Rollenübernahme.

Das Rollenspiel kann als methodisches Mittel eingesetzt werden, um Inhalte zu veranschaulichen oder erlebte Situationen zu verstehen. Schülerinnen und Schüler können Verhaltensweisen erproben, ohne dass dieses Handeln zu konkreten Konsequenzen in der Lebenswirklichkeit führt. Dadurch wird die Handlungskompetenz für Situationen im Alltag gestärkt. Rollenspiel ermöglicht es Schülerinnen und Schülern auch, sich mit Wunsch- und Traumbildern zu identifizieren. Die Möglichkeit, in der ausgewählten Rolle kompetent zu handeln, führt zu Zufriedenheit und Ichstärke.

<i>Nachahmen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Personen aus dem täglichen Umfeld gezielt beobachten: Mutter, Vater, Arzt, Verkäufer - Handlungen und Verhalten von Personen aus der Lebenswirklichkeit nachahmen
<i>Nachgestalten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Beobachtete Situationen nachspielen: beim Friseur, der schimpfende Busfahrer; Episoden aus Fernsehfilmen, Werbefilmen - Vorgegebene Rollen übernehmen: Tiere, Autofahrerin, Tänzer - Rollen selbst gestalten: Aussagen durch Mimik und Gestik unterstreichen - Sich in den Handlungsablauf einer Spielszene einordnen - An Planung und Organisation von Spielszenen mitwirken - Gestaltung einer Rolle auf Puppen übertragen
<i>Reflexion</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gespieltes von authentischem Verhalten unterscheiden: bei sich selbst, bei anderen - Sich in die gespielte Rolle anderer versetzen und sie verstehen - Abstand zur Rolle gewinnen - Das beim Spielen der Rolle Erlebte zum Ausdruck bringen - Verhalten aus dem Spiel auf reale Situationen übertragen können - Alternativen zu Handlungsabläufen und Rollengestaltung finden

3.3 Personales Spiel

Im personalen Spiel und in der Verkörperung einer Rolle ist der Mensch als ganzheitliche Person präsent: mit seinen Gefühlen, seiner inneren Vorstellung von der Rolle und seiner körperlichen Ausdruckskraft.

Für das personale Spiel bietet sich eine Fülle von Möglichkeiten an, etwa Pantomime, Sketch, szenisches Spiel, Schattenspiel, Maskenspiel, Märchen oder Musical.

<i>Körper- und Bewegungserfahrung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Den eigenen Körper mit seinen Bewegungsmöglichkeiten wahrnehmen: verschiedene Bewegungsformen erproben - Einzelne Körperteile bewusst bewegen: Klavierspiel mit den Händen, Zeitlupen- und Staccato-Bewegungen mit den Armen - Stimmübungen mitmachen: auf das Brustbein trommeln und dazu einen langen Ton von sich geben
<i>Körpersprache</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Körpersprache bei anderen beobachten und nachahmen: Eine Person spielt etwas vor, andere spielen nach. - Ein Bewegungsrepertoire einüben: verschiedene Gangarten, typische Handbewegungen - Bewegungen mit Hilfe innerer Bilder ausführen: wie eine Katze

	<ul style="list-style-type: none"> - schleichen, wie eine Bauchtänzerin mit dem Becken kreisen - Gefühle bei anderen erkennen - Eigene Gefühle durch Gesten und Mimik ausdrücken - Verschiedene Charaktere mit der Stimme darstellen: einen Zirkusdirektor, eine Verkäuferin, einen geheimnisvollen Zauberer
<i>Rollengestaltung</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Individuelle Ausdrucksformen entwickeln: singen, sprechen, gebärden, sich verkleiden - Mit Requisiten experimentieren: Tücher, Bänder, Hut - An Kontakt- und Kooperationsspielen teilnehmen: Jeder spielt den Teil einer Maschine. - Interaktion mit Spielpartnerin oder Spielpartner gestalten: Begrüßungsszene, Liebesszene, Meinungsverschiedenheit - Sich in eine Spielgruppe einfügen - Gegenseitiges Vertrauen unter Mitspielerinnen und Mitspielern aufbauen - Sich die Übernahme einer Rolle zutrauen: zunehmend größere Rollen übernehmen, mit Souffleuse spielen - Text für die Rolle kennen und rollenbezogen einsetzen - Eine Rolle gestalten: mimisch, gestisch, sprachlich - Rollengemäßes Verhalten und Handeln in Proben einüben - Durchhaltevermögen entwickeln - Durch Improvisieren etwaige Unsicherheiten überspielen

3.4 Figurenspiel

Beim Figurenspiel kommen unterschiedliche Figuren zum Einsatz. Dazu zählen Handpuppen (Handfigur, Fingerpuppe, Holzkugelpuppe, Papprollchenpuppe, Knotenpuppe, Tütenpuppe), Stock- und Stabpuppen (Bleistiftpuppe, Astpuppe, Schüttel- oder Schlenkerpuppe, Stabpuppe), Schattenfiguren (Flachpuppe) und Marionetten (Schleierpuppe, Tuchmarionette).

Weitere Anregungen finden sich im Lernbereich Werken.

	<ul style="list-style-type: none"> - Finger, Handflächen, Zehen oder Fußflächen als Spielfiguren einsetzen: sich mit Körperschminkfarben bemalen lassen oder selbst bemalen; Krokodil, Ungeheuer - Hände, Arme oder den ganzen Körper als Schattenspielfiguren verwenden: Schnattergänse, fliegende Vögel, gebückte Menschen - Den ganzen Körper verhüllen: großes Tuch, Papiersack, große Schachtel; Gespenst, Roboter - Mit Fingerpuppen spielen - Gebrauchsgegenstände als Figuren verwenden: Spülbürste, Besteck- und Regenschirmtheater - Starre und bewegliche Puppen halten: mit Händen, mit Fingern, an Stäben, an Fäden - Mit den Figuren gezielt festgelegte Bewegungen ausführen: typische Gangarten, Verbeugung - Puppen sprechen lassen: typischer Tonfall, spezifische Sprechweise, mit leichter Bewegung der Puppe - Zwei Puppen sprechen miteinander: Nur die Sprechende bewegt sich. - Emotionen mit Puppen ausdrücken: Kopf zwischen den Händen halten und zittern drückt Weinen aus. - Puppen mit Requisiten hantieren lassen: mit der Puppenhand, mit der Hand der Spielerin oder des Spielers - Puppen mit Hilfe verschiedener Werktechniken selbst herstellen
--	---

3.5 Zuschauer sein

Für erfolgreiches Theaterspiel ist das Publikum ebenso wichtig wie die Akteurinnen und Akteure auf der Bühne. Schülerinnen und Schüler sollen sich auch als Zuschauerinnen und Zuschauer erleben. Besonders jene, die selbst nicht spielen können oder wollen, nehmen auf diese Weise aktiv an einem Theaterstück teil.

	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Aufführungsräume erleben: Freilichtbühne, Kino, Theater - Verschiedene Formen von Theater besuchen: Straßentheater,
--	---

	<p>Theater, Musical, Oper</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf den Ablauf einer Vorstellung vorbereitet sein: Lichtwechsel, Lautstärke, Wartezeiten, Gesamtdauer - Sich für einen Spielfilm, ein Theaterstück entscheiden - Notwendige Vorkehrungen treffen: Karten besorgen, sich entsprechend kleiden, rechtzeitig vor Ort sein, Platz einnehmen - Sich als Zuschauer angemessen verhalten
--	--

3.6 Theaterspiel

Theaterspielen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, sich auf Außergewöhnliches einzulassen, sich zu verwandeln, zu staunen, eigene Fantasie zu entwickeln, Geist und Seele zu entfalten und Selbstbewusstsein zu entwickeln. Sie haben Freude und Spaß am Aktivsein, genießen Erfolgserlebnisse, bauen Ängste und Hemmungen ab, gehen Beziehungen ein und erweitern ihre kommunikativen Möglichkeiten und Fähigkeiten. Ein Theaterprojekt kann auf unterschiedlichen Ebenen verwirklicht werden:

- Eine Klasse spielt zu Weihnachten ein kurzes Krippenspiel.
- In einem klassenübergreifenden Projekt oder in Kooperation mit einer Partnerklasse wird ein Theaterstück einstudiert.
- Eine Arbeitsgruppe übt innerhalb eines festgelegten Zeitraums unter Berücksichtigung verschiedener Lernbereiche ein Theaterstück ein.

Folgende Querverbindungen zu anderen Lernbereichen können sich ergeben:

Werken:	Bühnenbild, Requisiten und Masken ausdenken und herstellen
Textiles Gestalten:	Kostüme und Masken anfertigen
Kunst:	Schminken, Bilder malen, Bilderbuch gestalten, Videofilm drehen
Musik:	Lieder und Instrumentalstücke proben
Bewegung und Sport:	Bewegungsmuster erlernen und verbessern, Tänze einstudieren
Deutsch:	Text lernen und sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten verbessern, Texte zum Stück lesen; Texte für Bilderbuch, Einladungen und Programmheft gestalten

Die Vorschläge der Schülerinnen und Schüler nehmen sowohl bei den Vorüberlegungen zum Theaterstück als auch in der Umsetzung breiten Raum ein.

<i>Planen und Vorbereiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Vorschläge für ein Theaterstück sammeln: zum Inhalt, zur Inszenierung - Ideensammlung visualisieren: Mindmapping, Zettel an Pinnwände heften - Sich auf das Thema des Theaterprojekts einigen - Die einzelnen Rollen besprechen: Haupt- und Nebenrollen, sprachfreie Rollen - Vorhandene Veröffentlichungen zum Theaterstück einbeziehen: Bilderbuch, Video, Theateraufführung, Kino, Musikstücke - Die Darstellungsart festlegen: Schwarzes Theater, Schattenspiel - Das Drehbuch erstellen - Sich für eine Rolle entscheiden - Gestaltungsideen sammeln und diskutieren: Kostüme und Masken, Bühnenbild und Requisiten, Musik und Licht
<i>Proben</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sich mit dem Inhalt der Geschichte auseinander setzen: beim Erzählen zuhören, selbst nacherzählen, lesen - Rollen ohne Sprache gestalten: Spielfiguren bewegen, tanzen, sich pantomimisch ausdrücken, Statistin oder Statist sein - Texte sprechen: auswendig lernen, die Artikulation verbessern - Assistenzaufgaben übernehmen: Beleuchtung, Musik, Requisiten bereitstellen, Vorhang bedienen - Sich in das Zusammenspiel einordnen: Licht rechtzeitig einschalten, auf den Einsatz achten - Auf Änderungen flexibel reagieren: Szenenablauf, anderer Aufführungsort, Erkrankung einer Mitspielerin oder eines Mitspielers - Das Stück in unterschiedlichen Gruppen proben: Einzel-, Gruppen- und Gesamtproben
<i>Aufführen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - In der Generalprobe das ganze Stück ohne Unterbrechung spielen - Das Theaterstück in der Presse vorankündigen - Einladungen verschicken: an Eltern, Freunde, andere Schulen - Presseorgane zur Premiere und zu Aufführungen einladen

- Im Publikum das Theaterstück verfolgen
- Sich über den Spielerfolg freuen
- Den Applaus genießen
- Die Premiere in besonderem Rahmen feiern

4. Regelspiele

Regelspiele sind durch ein mehr oder weniger komplexes Regelwerk gekennzeichnet. Regeln übernehmen eine zweifache Funktion: Sie legen den Spielverlauf unter Beteiligung mehrerer Personen fest und sie normieren den Wettbewerbscharakter des Spiels.

Im Spiel nach Regeln bauen Schülerinnen und Schüler Verständnis für gesellschaftliche Normen auf. Zu Beginn geben sie sich selbst Regeln für eine aktuelle Spielhandlung. Diese Maßgaben sind situationsgebunden und können kurzfristig verändert werden. Kinder und Jugendliche orientieren sich zunächst an allgemeinen Spielregeln und achten auf deren Einhaltung. Anschließend versuchen sie, vorgegebene Regeln zu modifizieren und Spielräume zu erweitern.

Die meisten Regelspiele lassen folgende Handlungsebenen erkennen:

- motorische Fertigkeiten, die in Bezug auf Spieltechniken von Bedeutung sind,
- kognitive Fähigkeiten, die Spielstrategien ermöglichen,
- kommunikativ-kooperative Kompetenzen, die in der Auseinandersetzung mit den Mitspielerinnen und Mitspielern benötigt werden.

Die in der Schule eingeführten Spiele ermöglichen den Erwerb grundlegender Fähigkeiten, die das künftige Erlernen weiterer Spiele erleichtern.

4.1 Grundfertigkeiten

<i>Würfeln</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Würfel kennen: Würfel mit Punktedarstellung, mit Farben, mit Formen, mit Bildern, mit Symbolen, mit mehr als sechs Seiten - Mit dem Becher würfeln: Würfel in Becher geben, Becher schüttern, auf Unterlage umstürzen oder auf Unterlage ausrollen - Aus der Hand würfeln: Würfel so aus der Hand rollen, dass er nicht vom Tisch fällt - Würfelbilder auf der oben liegenden Seite ablesen - Das Würfeln üben: Mensch-ärgere-dich-nicht, Colorama, Yaa-zeh, Mäxchen, Quips
<i>Figuren setzen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sich die eigene Spielfigur merken - Die eigene Figur greifen, ohne dass andere Spielsteine bewegt werden - Die Figur spielgerecht positionieren - Die Figur dem Würfelbild entsprechend viele Felder vorrücken und erkennen, wann der Zug beendet ist - Das Bewegen von Figuren üben: Obstgarten, Fang-den-Hut, Mensch-ärgere-dich-nicht, Dame, Mühle
<i>Karten benützen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kartenfarben kennen: Eichel, Blatt, Herz, Schellen; Kreuz, Pik, Herz, Karo - Kartenwerte ablesen - Karten mischen: selbst, mit Mischmaschine - Karten im Uhrzeigersinn austeilen: einzeln, mehrere gleichzeitig; an unterschiedlich viele Spielerinnen und Spieler - Karten festhalten: im Kartenhalter, gefächert in der eigenen Hand - Aus dem Kartenfächer eine Karte ziehen und ablegen - Im Uhrzeigersinn spielen - Kartenspielen üben: Uno, Quartett, NeunerIn, Mau-Mau, Schwarzer Peter, Canasta, Siebzehn und vier, Poker
<i>Abzählen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Karten abzählen - Spielsteine abzählen - Spielsteine eine bestimmte Anzahl von Feldern vorrücken

4.2 Spielverständnis

<i>Regeln</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sich einen Ort für das Spiel aussuchen - Regeln kennen: sich erklären lassen, selbst lesen und verstehen
---------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln akzeptieren und einhalten - Spiele zu Ende führen - Regeln variieren und modifizieren: vereinfachte Regeln
<i>Strategie</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spielablauf verfolgen - Sich erinnern: an Bilder, Kartenwerte, Spielzüge anderer, Positionen - Vorausschauend planen - Die eigene Strategie für sich behalten - Spieldauer im Verhältnis zur vorhandenen Zeit überblicken
<i>Emotionalität</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Lieblingsspiel auswählen - Mit Freude spielen: Zufriedenheit äußern, gewinnen wollen, sich über einen Sieg freuen - Mit Frustration umgehen: Rückschläge ertragen, verlieren können - Spannung aushalten - Den Zufall als Spielregulativ akzeptieren - Rücksicht nehmen: warten können, Reihenfolgen einhalten
<i>Kooperation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spielpartnerin oder Spielpartner auswählen - Sich auf ein Spiel einigen - Sich auf gemeinsame Regeln verständigen - Zusammen spielen: sich gegenseitig helfen, anfeuern, Fehler mitteilen - Spiele gemeinsam ausdenken und herstellen
<i>Wettstreit</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Wettkampfcharakter bestimmter Spiele erkennen - Gegeneinander spielen - Sich als Mitglied einer Gruppe fühlen und gewinnen wollen - Eigene Möglichkeiten einschätzen

5. Spielräume

Um sich im Spiel frei entfalten zu können, müssen die Schülerinnen und Schüler vielfältig ausgestattete Spielräume vorfinden. Lehrerinnen und Lehrer stellen Gegenstände und Materialien bereit, die dazu anregen, den Raum zu verändern und neue Räume für Spielhandlungen zu erschließen. Darüber hinaus motivieren vorstrukturierte (Spielplatz) und natürliche Spielumwelten (Wald) dazu, in kreativer Auseinandersetzung zu entdecken.

Weitere Lerninhalte finden sich in den Lernbereichen Wahrnehmung und Bewegung, Kunst sowie Bewegung und Sport.

5.1 Im Schulgebäude

Neben den bekannten Spielorten am Tisch oder in der Spielecke können auch Orte im Schulgebäude für bestimmte Zeit als besondere Spielräume genutzt werden.

<i>Klassenzimmer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spielecken erkennen und nutzen: für unbestimmten oder begrenzten Zeitraum - Spielecken gestalten: Möblierung, Ausstattung mit Spielen - Spielecken nach Beendigung des Spiels aufräumen - Das gesamte Klassenzimmer als Spielraum nutzen
<i>Turnhalle</i>	<ul style="list-style-type: none"> - In der Turnhalle spielen: freies Aktionsfeld, Ballspiele, Laufspiele, Bewegungsbaustelle - In der Turnhalle verschiedene Spielräume schaffen: Höhlen bauen, Bereiche mit Geräten abtrennen
<i>Andere Räume</i>	<ul style="list-style-type: none"> - freie Räume zeitweise zu Spielräumen umgestalten - Aula für Spiele oder Aufführungen nutzen - In den Fluren mit Freizeitgeräten spielen: Kicker, Tischtennis, Jongliergeräte

5.2 Im Freien

Verschiedene Jahreszeiten müssen bei der Spielgestaltung deshalb einbezogen werden, weil sie in besonderer Weise zu unterschiedlichen Spielaktivitäten anregen.

<i>Schulgelände</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Plätze zum Spielen kennen und den Weg dorthin bewältigen - Die Umgebung in spielerischer Absicht erkunden: Versteckspiel, Schnitzeljagd
---------------------	--

SPIEL

	<ul style="list-style-type: none">- Mit Naturmaterialien und Spielzeug spielen: im Sandkasten, auf der Wiese- Den Pausenhof für Spielaktionen gestalten: Hüpf- und Brettspiele aufzeichnen, mit Straßenkreide malen- Das Gelände zu kleinen Wettbewerbsspielen nutzen- Geräte sachgerecht einsetzen- Das Gelände sauber halten
<i>Spielplätze</i>	<ul style="list-style-type: none">- Verschiedene Spielplätze besuchen: Ballspielplatz, Abenteuer-spielplatz, Waldspielplatz- Vorhandene Spielgeräte erproben- Eigenes Spielzeug auf den Spielplatz mitnehmen- Mit anderen spielen: mit bekannten und fremden Kindern und Jugendlichen; Sandspiele, Wippen, Indianerspiele- Sich auf Spielplätzen den Vorgaben entsprechend verhalten- Seine eigenen Fähigkeiten realistisch einschätzen: Gefahren erkennen
<i>Freies Gelände</i>	<ul style="list-style-type: none">- Die nahe Umgebung kennen lernen: Straßenkreuzungen, auffällige Gebäude, freie Flächen- Einen zeitlichen Rahmen für das Spielen festlegen- Fremdes Gelände erkunden: Orientierungspunkte, Karten, Kompass nutzen; eine Rallye veranstalten- Gefahren erkennen: öffentliche Straßen, Gewässer, Wald, Wetterumsturz, Einbruch der Nacht, Pflanzen, Tiere- Gebote und Verbote für besonderes Gelände kennen und sich danach richten: Wald, Naturschutzgebiet- An Waldjugendspielen teilnehmen