



Lernfeld: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

### **Merkmale des Spiels**

**Schülerindividuelle Lösungen möglich – dies ist nur ein Lösungsvorschlag!**

<b>Merkmal:</b>	<b>Eigene Erläuterung zum Bild</b>
<b>Selbstzweck:</b>	Die Illustration zeigt eine Freispielsituation im Kindergarten. Die Kinder gestalten ihr Spiel ohne Zwang und bestimmen selbst, wie das Spiel gestaltet werden soll. Dies ist in allen Spielszenen zu erkennen.
<b>Spaß:</b>	Die Kinder führen die Tätigkeiten aus, die ihnen Spaß machen und ein positives Gefühl geben. Dies ist besonders bei den Kindern oben rechts zu erkennen, die eine Landschaft mit einem Haus, Bäumen und Tieren gestaltet haben und nun scheinbar ein Rollenspiel damit spielen.
<b>Selbstbestimmung:</b>	Die Kinder bestimmen in dieser Situation selbst, mit wem sie wo und wie lange spielen möchten. Dies erkennt man gut an den Kindern, die im Garten spielen und selbst entscheiden, wann sie wieder rein gehen möchten.
<b>Spannung und Entspannung</b>	Das Spiel kann spannend sein wie bei den Kindern, die sich verkleidet haben und ein Rollenspiel spielen (links oben) oder entspannend wie bei den Kindern, die Bücher anschauen (links unten).
<b>Ganzheitliche Entwicklung:</b>	Beispiel: Kind (ganz oben links) sägt etwas. Hier ist die ganzheitliche Entwicklung gut zu erkennen: <b>Sprachliche Entwicklung:</b> das Kind muss mit dem Erzieher besprechen, was es für Materialien braucht; <b>Kognitive Entwicklung:</b> es muss sich selbst einen Plan erstellen, wie es beim Sägen vorgeht und diesen umsetzen; <b>Motorische Entwicklung:</b> das Kind lernt, wie es mit der Säge umgehen muss und wie viel Kraft es aufwenden muss, um das Holz durchzusägen; <b>Sozial-emotionale Entwicklung:</b> Es musste (vielleicht) warten, bis ein Platz am Werk Tisch frei wurde.
<b>Wiederholbarkeit:</b>	Die Kinder wiederholen die Tätigkeiten, die ihnen Spaß machen und die ihnen ein gutes Gefühl geben. Dies kann auf alle Szenen übertragen werden, in denen die Kinder direkt im Spiel sind.