



Lernfeld: _____

Datum: _____

Merkmale des Spiels

Schülerindividuelle Lösungen möglich – dies ist nur ein Lösungsvorschlag!

Merkmal:	Eigene Erläuterung zum Gedicht
Selbstzweck:	Die Kinder entscheiden selbst, welche Materialien sie einsammeln und dass sie die Tätigkeiten „nähen und wirken und schneiden“ sowie weitere Tätigkeiten ausüben (Zeile 2 – 7). Das gesamte Tun des Gedichtes entspricht dem Selbstzweck.
Spaß:	Der erwartete Spaß wird in Zeile 10 und 13 beschrieben.
Selbstbestimmung:	Die Kinder bestimmen selbst, wann sie sich wo mit welchen Materialien treffen.
Spannung und Entspannung	Die Planung scheint sehr spannend zu sein („wir singen und tanzen non stop“). Dies lässt auch die aufwendige Vorbereitung vermuten. Der Satzteil „(...) schlendern lustvoll und ungehemmt.“ lässt auf eine entspannende Situation schließen.
Ganzheitliche Entwicklung:	<p>Motorische Entwicklung: nähen, schneiden;</p> <p>Sprachliche Entwicklung: die Kinder müssen miteinander sprechen und sich gegenseitig erklären, was sie machen möchten;</p> <p>Kognitive Entwicklung: die Planung eines solchen Spiels regt die kognitive Entwicklung an.</p> <p>Sozial-emotional: „Wir verabreden uns am Platz, den jeder kennt und alle erscheinen verkleidet.“ → die Kinder lassen sich aufeinander ein und finden eine gemeinsame Vereinbarung, an die sich jeder hält.</p>
Wiederholbarkeit:	„Ehrlich, diesen elefantösen Spaß, den sollte ihr öfter mal reißen.“ → positive Gefühle und Eindrücke können so immer wieder hergestellt werden.