



Ingrid Biermann

Spielen mit

Krippenkindern

Kreative Impulse für den Alltag

HERDER

Ingrid Biermann

Spielen mit Krippenkindern

Kreative Impulse für den Alltag

Impressum

Titel der Originalausgabe: Spielen mit Krippenkindern
Kreative Impulse für den Alltag

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2013

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2014

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: SchwarzwaldMädel, Simonswald

Umschlagfoto: Verena Vollmer, Erwitte

Fotos im Innenteil: Verena Vollmer, Erwitte

E-Book-Konvertierung: epublius GmbH, Berlin

ISBN (E-Book): 978-3-451-80423-6

ISBN (Buch): 978-3-451-32499-4

Im Interesse der besseren Lesbarkeit und weil Frauen in frühpädagogischen Berufen prozentual stärker vertreten sind als Männer, wird in diesem Buch stets die Leserin angesprochen und auch meist die weibliche Form verwendet, wenn von pädagogischen Fachkräften die Rede ist. Selbstverständlich sind damit aber immer Leser und Leserinnen bzw. männliche und weibliche Fachkräfte gleichermaßen gemeint.

Inhalt

Vorwort

Theoretische Grundlagen und Erläuterungen

1. Die Spielentwicklung des Kleinkindes
2. Die Bedeutung des Freispiels
3. Ganzheitliches Lernen in der Frühpädagogik

Praktische Umsetzung: Spiel-, Lern- und Förderangebote

1. Bewegung in den Alltag bringen
 - 1.1 Bewegungsverse
 - 1.2 Bewegungsgeschichten
 - 1.3 Mitmachgeschichten
 - 1.4 Kreisspiele und Kniereiter
 - 1.5 Bewegungsanregungen mit Alltagsmaterialien
2. Wahrnehmend Spielen und Lernen
 - 2.1 Spielimpulse zur visuellen Wahrnehmung
 - 2.2 Spielimpulse zur taktilen Wahrnehmung
 - 2.3 Spielimpulse zur akustischen Wahrnehmung
 - 2.4 Spielimpulse zur gustatorischen und olfaktorischen Wahrnehmung
3. Spiele und Verse rund um die Sprache
 - 3.1 Fingerspiele

3.2 Mitmachverse

3.3 Sprachprojekt: Die Feuerwehr

3.4 Sprachprojekt: Auf dem Bauernhof

4. Alles ist Klang - alles ist Musik

4.1 Sprechverse

4.2 Geschichten

4.3 Lieder

4.4 Musikprojekt: Regenreise

Vorwort

Der Mensch ist immer lernbereit und mithilfe seiner Sinne macht er sich die Welt, d. h. alles was er sieht, hört, fühlt, riecht und schmeckt, über das Selbsterleben begreifbar. Von dem Hirnforscher Manfred Spitzer stammt der Satz: „Das Gehirn lernt immer.“ Beobachtet man ein Kleinkind, so kann festgestellt werden, dass es über verschiedene Wege seine Erfahrungen macht. Durch genaue Beobachtung, Zufall, Wiederholung, Experimentieren, aber auch durch das Vorbild verdichtet es seine Erkenntnisse und kommt so zum Handeln, Spielen und letztendlich zum Begreifen und Lernen.

Ein Kind benötigt zunächst viel Zeit, in der es sich mit Dingen auseinandersetzen kann, und Impulse, mit denen es sich allein oder mit Unterstützung des Erwachsenen ausdauernd beschäftigt.

Es braucht interessante Materialien zum Spielen und das sind Dinge, die im Leben des Kindes an vielen Stellen wieder entdeckt werden können. Es sind Materialien, die veränderbar sind, die etwas mit der realen Welt zu tun haben, die in der Umgebung des Kindes und in dessen Alltag zu finden sind, mit denen es voller Freude experimentieren kann. Die Entscheidung, wie und womit gespielt oder gearbeitet wird, trifft das Kind selbst. Sein innerer Drang, seine Neugierde und seine Entdeckungslust

entscheiden dann über den Verlauf des Spiels, also auch über das Ergebnis. Ein wichtiges Ziel ist also die Freiwilligkeit. Wird ein Kind zu einem Spiel überredet, ist kein innerer Drang und keine Neugierde vorhanden, dann entwickelt sich nicht die Freude, die Ausdauer und die Konzentration, die einen für das Kind zufriedenstellenden Spielablauf unterstützen.



Damit sich ein Spielprozess entwickeln kann, benötigt das Kind weiterhin eine Umgebung, in der das Kind im Einklang mit sich ruhig und ungestört spielen und lernen kann. In der es eine Struktur findet, in der es allein, aber auch in der Gemeinschaft ganz eigene Erfahrungen machen kann. Eine Umgebung, in der das Kind durch die äußere Ordnung zur Ruhe kommen, in der es sich finden, sich fühlen und erleben kann. Ohne diese verlässliche Umgebung ist ungestörtes, lustvolles Erleben und somit Lernen nicht möglich. Also ist

Spiel nicht nur eine Beschäftigung, sondern die Zeit, in der das Kind wichtige Erfahrungen macht. Die Spielerfahrungen im frühen Kindesalter beeinflussen die Schulfähigkeit eines Kindes und somit seine Lernfreude und Lernfähigkeit und nehmen Einfluss auf seinen beruflichen Werdegang.

Um Erfahrungen aus seinem Spiel schöpfen zu können, verlässt sich das Kind auf seine angeborenen Sinne. Einzelne vielfältige, jedoch gut dosierte sinnliche Erfahrungen fügt es in seinem Tempo und auf seine Weise zu einem verständlichen Ganzen zusammen. Das Kind sammelt bei allem, was es allein oder unter Anleitung selbst tut, Erfahrungen in den Bereichen Sprache, Bewegung, Musik, Naturwissenschaft und Ästhetik. Es festigt sich in seiner sozial-emotionalen Persönlichkeit und ist immer mehr in der Lage, vom Spielen mit sich selbst zum Spielen in der Gemeinschaft zu kommen.



Ein Kinderkrippentag sollte daher von der Erzieherin oder Fröhpädagogin so gestaltet sein, dass dem Spiel viel Beachtung geschenkt werden kann. Sinnvolle Alltagsmaterialien zum Spielen für drinnen und draußen, aber auch anregende Impulse wie Fingerspiele, Bewegungsspiele und Lieder sollten der Spielerwartung des Krippenkindes entsprechen. Die Erzieherin muss die Spielbedürfnisse und die Mitspielbereitschaft jedes einzelnen Kindes erkennen und bemüht sein, diese zu erfüllen. Sie selbst ist das Vorbild für das Spielverhalten des Kindes. Ist sie spielaktiv, so wird es auch das Kind.

Alles, was das Kind schon im Alter von 0-3 Jahren in Eigenständigkeit erlebt, ist somit ausschlaggebend für die

Entwicklung seiner Intelligenz und Handlungsfähigkeit. Verantwortungsvoll mit diesem Wissen umzugehen, zeichnet die Qualität der Erzieherin und Frühpädagogin aus. Mit ihrer pädagogischen Haltung und unterstützenden Impulsen sorgt sie dafür, dass die Krippenzeit für das Kind zu einer Erfahrungs- und Wachstumszeit wird, in der es verlässlich Spielen und Lernen kann. Die in diesem Buch vorgeschlagenen Ideen unterstützen diese pädagogische Haltung und verantwortungsvolle Aufgabe und machen das Lernen zu einem Spiel mit fließenden Vernetzungen und besonders intensiven Erkenntnissen.



Theoretische Grundlagen und Erläuterungen

1. Die Spielentwicklung des Kleinkindes

Spielen ist mehr als nur Zeitvertreib, es ist eines der wichtigsten Zutaten für die gesunde Entwicklung des Kindes. Über das Spiel nimmt das Kind Kontakt mit der Umgebung auf. Es setzt sich mit Dingen, Materialien, Handlungen und Abläufen auseinander. Durch das Spiel macht das Kind wichtige soziale, kognitive, sprachliche, motorische und emotionale Erfahrungen und setzt sich mit seiner Welt auseinander.

Im Spiel ist das Kind ganz bei sich. Es übt sich in seiner Konzentration, in seiner Fähigkeit, etwas zu beobachten und sich zu merken, in seiner Geduld und Ausdauer und vor allem in seiner Freude am Tun.

Ein wichtiges Merkmal für das Spielen ist die Freude und die Freiwilligkeit. Das Spiel des Kindes ist immer lustbetont und dieses zeigt es in seiner Mimik und Gestik. Spiele, die ihm gefallen, will es immer wieder spielen und es bekommt davon nie genug. Die beliebtesten Spielmaterialien sind lebensbezogen, d. h. alles, was die Umgebung bietet, wird

zum Spielzeug und formt den Spielverlauf. So werden Dosen, Knöpfe, Schraubverschlüsse, Steine und Blätter zu Materialien, mit denen sich das Kind sehr intensiv und ausdauernd beschäftigen kann und das altbekannte „Fähnchen auf dem Turme“ wird auch bei mehrmaliger Wiederholung nicht uninteressant. Um sich in das Spiel zu vertiefen, benötigt das Kind eine sehr übersichtliche Spielwelt, die es ihm ermöglicht, lange und ausdauernde Erfahrungen zu machen. Es braucht eine vertraute Bezugsperson, die ihm Zeit zum Spielen zugesteht, präsent bleibt und nicht bestimmt, was, wie, wann und wo gespielt werden darf. Es bedarf einer Bezugsperson, die durch Beobachtung erkennt, welcher Anreiz zur Unterstützung der Spielfreude wann gegeben werden muss.



Im Spiel verarbeitet das Kind das, was es durch Beobachtung gesehen oder gehört hat. Es ahmt nach und

befindet sich so sehr schnell zwischen Fantasie und Wirklichkeit. Je mehr Erfahrungen das Kind über das Spiel gemacht hat, umso sicherer werden später die Entscheidungen und Handlungen des Kindes. Ein Kind, das viel gespielt hat, hat auch viel gelernt und kann dieses später für sich nutzen.



Gerade im Alter von 0–3 Jahren geht das Spiel des Kindes seinen eigenen Weg. Spielabläufe werden in erster Linie selbst gestaltet. Regeln müssen daher leicht nachvollziehbar sein und können nur als Handreichung angesehen werden. Was daraus wird, bestimmt das Kind. Darum ist das Spiel zunächst nicht ergebnisorientiert, es spielt und spielt mit aus Freude.

Das Spielangebot, die Umgebung, die zur Verfügung gestellte Spielzeit und das eigene Tempo in der kindlichen Entwicklung beeinflussen das Spielinteresse, den Spielverlauf, die Spieldauer, das Spielergebnis und die Konzentrations- und somit Begeisterungsfähigkeit des Kindes.

Eine Altersangabe bei Spielen und Impulsen kann den Spielpartner des Kindes einschränken und verwirren, daher wurde in diesem Buch darauf verzichtet. In einer altersgemischten Gruppe werden Kinder unterschiedlichen Alters zum Mitmachen eingeladen. Ihnen sollte jedoch immer die Möglichkeit zum Aussteigen und Zuschauen gegeben werden. Die Kinder entscheiden selbst, wann sie aus der aktiven in die passive Rolle gehen und von außen das Spielgeschehen weiterverfolgen.

In den ersten drei Monaten beschäftigt sich das Kind mit sich und der Entdeckung seines Körpers. Ihn zu erforschen, d.h. kräftig zu strampeln, den Kopf zu drehen und den Greifreflex auszuprobieren, nimmt sehr viel Zeit in Anspruch. Dann beginnt es, mit der Stimme

zu spielen und aus seiner Spucke Blasen zu machen, zu lachen oder auch schon zu schnalzen.

Zwischen dem 4. und 6. Monat sammelt es mit allen Sinnen Materialerfahrungen. Es kann Gegenstände in die Hand und somit in den Mund nehmen und lacht, wenn es rhythmische Wortspielereien hört.

Zwischen dem 7. und 9. Monat beginnt das Kind, krabbelnd die Welt zu erforschen. Es entdeckt, dass es ein Hinauf und Hinunter gibt, es spielt gerne Handspiele wie z. B. „Wie das Fähnchen auf dem Turme“ und versucht, schon etwas nachzuspielen oder nachzusprechen. Es interessiert sich für vielfältiges Spielmaterial und erforscht es mit allen Sinnen. Es erkundet durch Ausprobieren, Zusammenfügen oder Trennen Eigenarten und Beschaffenheit von Gegenständen.

Zwischen dem 10. und 12. Monat wird das Kind immer mobiler und begeistert sich für kleine gemeinsame Sing- und Bewegungsspiele. Dabei setzt es auch gerne andere Bewegungsarten ein wie Krabbeln, Robben und Laufen. Es erfreut sich an kleinen Texten und interessanten Materialien, die es mit seinen Fingern erforschen kann: Papier zerreißen, unterschiedliche Stoffe oder reizfreien Rasierschaum zwischen den Fingern spüren. Es fordert immer wieder die Wiederholung, aber auch Variationen sind erlaubt.

Zwischen dem 12. und 15. Monat kann es schon Bewegungsaufforderungen wie gehen, stehen, krabbeln oder in die Hocke gehen verstehen und umsetzen. Es kann gut beobachten und ahmt gerne nach. Es hört, interessiert durch die veränderte Stimmlage, einem vorgesungenen Lied oder Text aufmerksam zu und zeigt seine Freude durch seinen eigenen Versuch. Mit etwa 12 Monaten beginnt es, andere Kinder zu beobachten und nachzuahmen. Durch das Parallelspiel nähert sich das Kind dem ersten gemeinsamen Spiel an.

Zwischen dem 15. und 18. Monat kann es vorwärts und rückwärts gehen, laufen und klettern. Es erfährt durch Versuch und Irrtum, ob etwas passt oder nicht. Es kann sich rhythmisch zu einer Melodie bewegen und hat Freude an einfachen Liedern und Reimen. Es zeigt große Begeisterung an Fingerspielen und an kurzen und verständlichen Mitmachgeschichten, in denen die Handlungen überschaubar und nachvollziehbar sind.

Zwischen 1,5 und 2 Jahren kann das Kind auf beiden Beinen hüpfen. Nun kommen Symbolspiele (Nachahmungsspiele) zum Tragen. Das Sotun-als-ob bestimmt den Spielablauf. Diese Symbolspiele werden meist bis ins Schulalter gespielt. Es nimmt Farben und Formen wahr. Sein passiver Wortschatz ist größer als sein aktiver, d. h. es kann mehr verstehen, als es spricht. Es ist sehr interessiert und will alles mit-, nachspielen und nachsprechen. Das Kind beginnt, Beziehungen zu gleichaltrigen Kindern zu knüpfen.