

Bandbreite an Themen zu spielerischen Gestaltungsverfahren

Zitiervorschlag: Kopp, S. (2022): „Bandbreite an Themen zu spielerischen Gestaltungsverfahren“.

Abgerufen von URL:

https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv2, CC BY-SA 4.0

Die Verhaltensänderung ist ein zentrales Bildungsziel. Anregungen für entsprechende Bildungsangebote können aus den spielerischen Gestaltungsverfahren gewonnen werden. Spielerische Angebote sind flexibel und individuell plan- und durchführbar. Auf spielerische Weise lassen sich beispielsweise Emotionen ausdrücken und verändern ohne immer unmittelbar die eigene Person im Fokus zu erleben. Es kann ein angemessener Wortschatz aufgebaut sowie angemessenes und alternatives Agieren in interpersonellen Interaktionen geübt werden. Ebenso kann sich die Affektregulation durch zunehmende Symbolisierungsfähigkeit adäquat herausbilden. Regel- und Gesellschaftsspiele eröffnen die Bearbeitung eines angemessenen Regelverhaltens, Sozialverhaltens und den Umgang mit Niederlagen. Stets müssen das Angebot und das Material altersangemessen sein. Allgemeine Hinweise

- Präverbale Erfahrungen in diesem freien, geschützten Raum können ausgedrückt werden
- Das Spiel kann sich über einen längeren Zeitraum entwickeln
- Das gemeinsame Betrachten und Würdigen des entstandenen Bildes kann das Beschreiben einleiten □ Wortschatzarbeit
- Unterstützt das Verständnis ihrer Lebens- und Problemlagen

Mittels spielerischer Situationen können diverse Themenbereiche der Kinder und Jugendlichen bearbeitet werden. Einige Ideen dafür liefern projektive * Testverfahren, die differenziert und um aktuelle Themen der SuS erweitert werden sollten.

- Familie (Alltag, Konfliktsituationen, Feste...)
- Freizeit (Peererlebnisse, Wünsche...)
- Schule (Pausensituationen, Peererlebnisse, Unterrichtssequenzen...)
- Phantasiewelten: Urwelt, Kämpferische Szenen
- Berufliche, private Zukunftsideen

1. Mögliche Angebote

- es können Phantasiewelten aufgebaut werden und zwei Kindern ohne Lehrperson über einen längeren Zeitraum eine Geschichte entwickeln
- für Jugendliche kann das Stellen einer Szene Ausgangspunkt für einen Trickfilm oder Fotocomic sein
- Kindern und Jugendliche können gezielt Gesellschaftsspiele oder andere Regelspiele angeboten werden

2. Mögliche Materialien

- Sandkasten oder eine andere ansprechende Unterlage (Sandkasten hat einen hohen Aufforderungscharakter)
- Materialien aus der Natur und Material zum Basteln und Malen

- Tiere und Personen, handelsübliche Playmobilfiguren u.a.
 - diverse Gegenstände (Waffen, Möbel, Bauwerke, Autos)
 - wenn möglich, mannigfaltig biegbare Figuren, so dass unterschiedliche Stimmungen, Beziehungen, Affekte darstellbar sind
 - diverse Bausteine und weitere Gegenstände wie Muggelsteine usw.
 - ebenso denkbar sind Regel- und Gesellschaftsspiele entsprechend der Altersgruppe
 - zudem können Figuren aus den Interessensgebieten der Kinder und Jugendlichen gewählt werden, so dass Szenen aus bekannten Geschichten als Projektion zur Verfügung stehen
 - darüber hinaus können Materialien zum Filmen und/ oder zum Bauen von Szenenhintergründen angeboten werden
-

Layout und Gestaltung: Christian Albrecht, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Baden-Württemberg

From:
<https://wsd.saf-fr.de/> -

Permanent link:
https://wsd.saf-fr.de/doku.php?id=wsd:didaktisierung:situatives_handeln_ideensammlung:spgestv2

Last update: **2024/07/01 16:59**

