



Das Bauspiel der Kinder begleiten

Workshop-konzipiert von Prof. Dr. Michaela Reißmann, Fachhochschule Erfurt





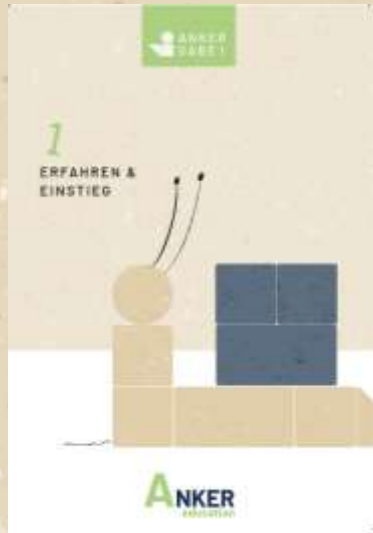
"Erst wenn der Erwachsene seine eigenen Erfahrungen gemacht hat, überschaut er, was das Kind braucht, um von seinen Bauspielen Gewinn für seine Entwicklung zu haben" (Stoevesandt 1979, S. 48)



Potenziale des Bauspiels

- Selbstwirksamkeitserleben
- Handlungsplanung
- Finger-Hand-Motorik
- Wahrnehmungsfähigkeiten
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Mathematische und physikalische Kompetenzen
- Kreativität und Fantasie
- Interesse z. B. für Architektur wecken





Ankergabe 4-6

Ankergabe 1 – 3



Ankergabe 1: Erfahren & Einstieg

- Ab vollendetem 3. Lj.
- Fröbelgabe Nr. 3
- Große Steine
- Aber auch erste Schmucksteine und farbige Steine zum Wecken des Interesses



Ankergabe 2: Ziegel & Verbund

- Fröbelgabe Nr. 4 (5 Sets)
- Quader in 3 verschiedenen Größen



Ankergabe 3: Proportionen & Mengen

- Noch mehr Quader in 3 verschiedenen Größen zum Erkennen von Proportionen und Größenverhältnissen
- Vertiefen des Bauens mit der Ankergabe 2





Ankergabe 4: Bauen & Erweitern

- Teilungen (Prismen, Zylinder)
- Fröbelgabe Nr. 5 (mit Ankergabe Nr. 1)
- Bögen zum Bau von Brücken und Toren
- Prismen zum Bau verschiedener Dachformen



Ankergabe 5: Kreativität & Symmetrie

- Unregelmäßige Körper mit Schrägen und Bögen
- Anregung zum Bauen von Schönheitsformen



Ankergabe 6: Teilung & Experiment

- Prismen und dreieckige Flächen
- Vertiefte Erkenntnisse zu Teilungen von Quadern und Prismen
- Anregung zum Bauen von Schönheitsformen
- Fröbelgabe Nr. 6 (mit Ankergabe 2)





Ordnung beim Bauen

- "Konstruktives Gestalten setzt Ordnung voraus - und in einer sinnvollen Ordnung liegt *Schönheit* [...] Darüber hinaus gibt sie auch Sicherheit im täglichen Leben.
- Ordnen entlastet Nervensystem
- leichter vorausschauend, zielstrebig und ideenreich zu bauen
- kein Zeitverlust durch Suchen (Thier-Schroeter und Diedrich 1995, S. 40)





Ankersteinkästen aus- und einräumen

- tägliches Ordnen und Einordnen:
- wichtiger geistiger Übungsprozess
- Auswählen, Differenzieren und richtiges Zuordnen
- Hilfe für Erkennen von Raum-Lage-Beziehungen
(Thier-Schroeter und Diedrich 1995, S. 39-40)





Würfel (Sechsfächner, Achteckner, Zwölfkantner; Hexaeder)	
Großer Quader (Doppelwürfel, großer Quaderstein)	
Ziegel (Quader, flacher Quader, Z.-stein) Kurze Stange (Quader) Halber Ziegel (Geviertsteine) Lange Ziegel (1/2facher Ziegel) Doppelziegel	
Großes Prisma (Würfelprisma) Halbes Prisma - Viertelprisma Prismenscheibe Kleines Prisma Mini-Prisma	
Zylinder (Walze) Großer Halbzylinder Kleiner Zylinder	

- Farben: sandstein, schieferblau, ziegelrot



Pädagogisches Begleitmaterial

- Das Bauspiel als Bildungsprozess
- Entwicklung des Bauspiels

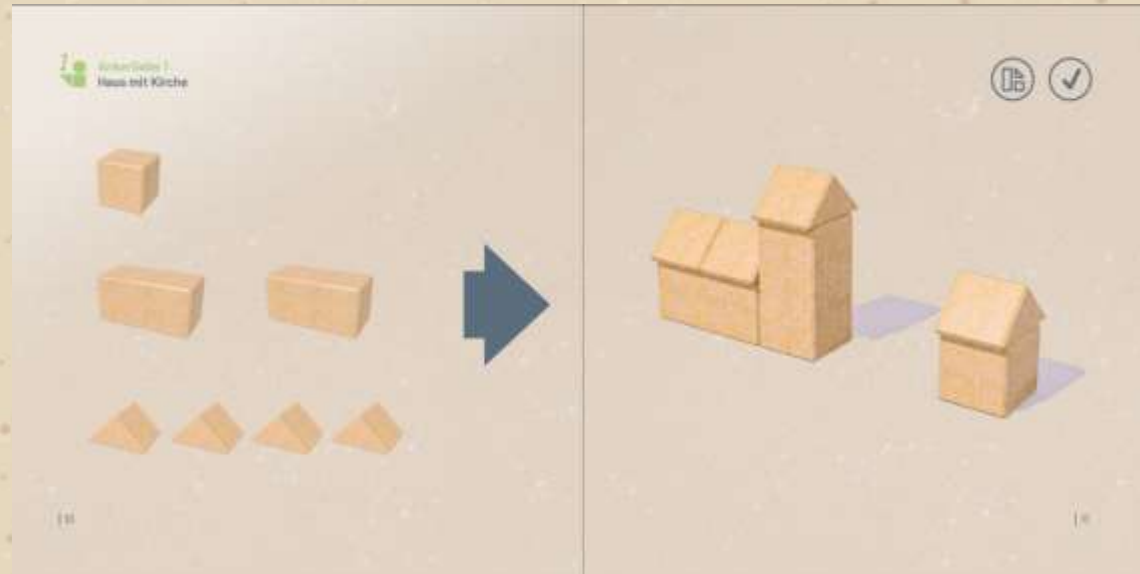
- Ankergabe 1 – 3
 - Stückliste
 - Spielideen für eine Auswahl von Steinen und nach Friedrich Fröbel
 - Freies Bauen
 - Bauanleitungen (Stufe 1 – 3)





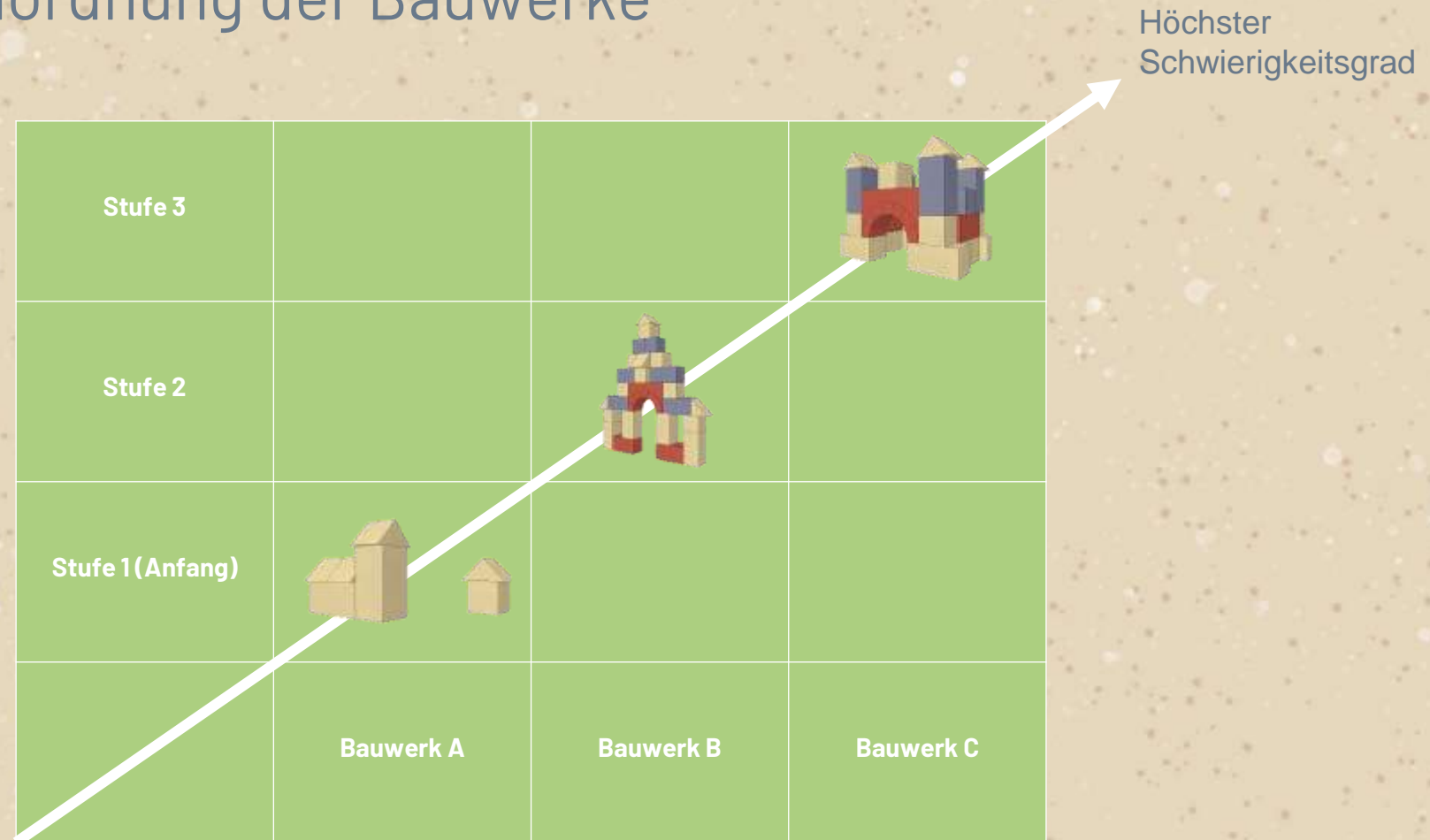
Bauvorlagen

- "Gute Vorlagen geben dem Kind Orientierungsmöglichkeiten und Einsichten in Funktionszusammenhänge, fordern evtl. auch auf zur Entwicklung von Alternativen" (Retter 1979, S. 356)





Matrix zur Einordnung der Bauwerke





Entwicklung des Bauspiels



(Thier-Schroeter und Diedrich 1995, S. 9–10)

- Von der Spielhaltung zur Leistungshaltung:
- Material erkunden
- etwas Nützliches und Schönes für das Spiel schaffen
- Anstreben eines konkreten Ergebnisses
- stabil bauen und Werk zum Abschluss bringen





Entwicklungsphasen des Bauspiels

- 1. Tragen und Stapeln (Beschaffenheit, Gewicht)
- 2. Reihen und Türme (Stapeln und umwerfen, Stabilität, Material- und Oberflächenvielfalt, Gleichgewicht)
- 3. Mauern und Brücken (Gesehenes nachbauen)
- 4. Umfriedungen und Muster
- 5. Darstellungen der Realität und Reproduktionen (Benennung) (Crowther 2005, S. 207-214)





Begleitung des Bauspiels





Begleitung des Bauspiels

- Interessiert sein
- Beobachten
- Bezeichnen und Beschreiben
- (Mit-)Spielen
- Fragen und Gespräche anregen
- Kinder in Kontakt bringen (redirect)
- Dokumentieren





Begleitung des Bauspiels: Mitbauen

- "Durch sein Mitbauen kann der Erwachsene den Spannungsbogen des Kindes allmählich erweitern; er kann sein Interesse, seine Neugier, seine Fragehaltung wecken bzw. wachhalten; er kann auf Einzelheiten aufmerksam machen, es unauffällig zur Genauigkeit anhalten und seine Freude am Erfolg teilen und verstärken. Bei allen Hilfeleistungen muß [sic!] er taktvoll und zurückhaltend sein [...]" (Stoevesandt 1979, S. 54)





Bauspiel anleiten

- Zeit zum Ausprobieren geben
- Beobachten und Dokumentieren der Konstruktionen
- reflektierte Rückmeldungen geben:
- beschreiben und erweitern, was Kinder sagen
- Sprache und Wortschatz fördern
- Aufzeigen von Bauelementen, Konzepten, Begriffen (Hansel 2018, o. S.)





Bildungsbegleitung in der Bauphase



- präsent sein (aufmerksam sein)
- neutral sein (neutrale, positive Kommentare, Fragen stellen)
- auf Fragen reagieren, ohne Lernchancen vorwegzunehmen (z. B. Fragen zurückgeben, um Präzisierung bitten)
- einfache Hilfestellungen, konkrete Vorschläge, wenn bestimmte Ideen nicht weiter verfolgt werden können oder um Inspirationen zu geben
- Notizen machen (O-Töne notieren für anschließende Reflexion, kleine Skizzen)
- Reflexions- und Präsentationsmöglichkeiten schaffen (Vorgehen der Kinder, Herausforderungen und Lösungen der Kinder besprechen)
- fachliche Einordnung durch Einstreuung von Fachbegriffen (Stiftung Haus der kleinen Forscher 2012, S. 27–31)



Begleitung des Bauspiels

- "Die Balance zwischen Offenheit und Struktur, zwischen Helfen und Lassen bleibt eine ständige Herausforderung für die Erzieherin, die jeden Tag und im Kontakt mit jedem Kind neu gestaltet wird. In keinem Fall sollten die Kinder belehrt werden, wie sie zu bauen haben" (Beins 2005, o. S.)





Verknüpfung von analogem Bauspiel mit Digitalität







Vielen Dank!



07407 Rudolstadt
Tel. 03672-31110
info@ankerstein.de
www.ankerstein.de