

## Spielend Lernen im Zyklus 2

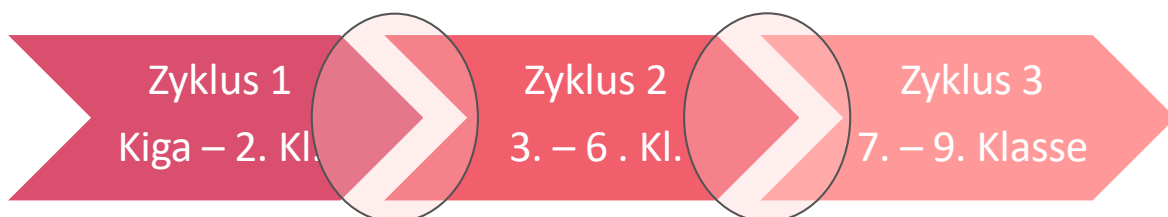
Natalie Geiger  
natalie.geiger@phzh.ch  
Schule und Entwicklung – Elementarbildung PHZH

23.01.2024 Elternabend Pfäffikon Zyklus 2

Lagerstrasse 2 8090 Zürich phzh.ch

1

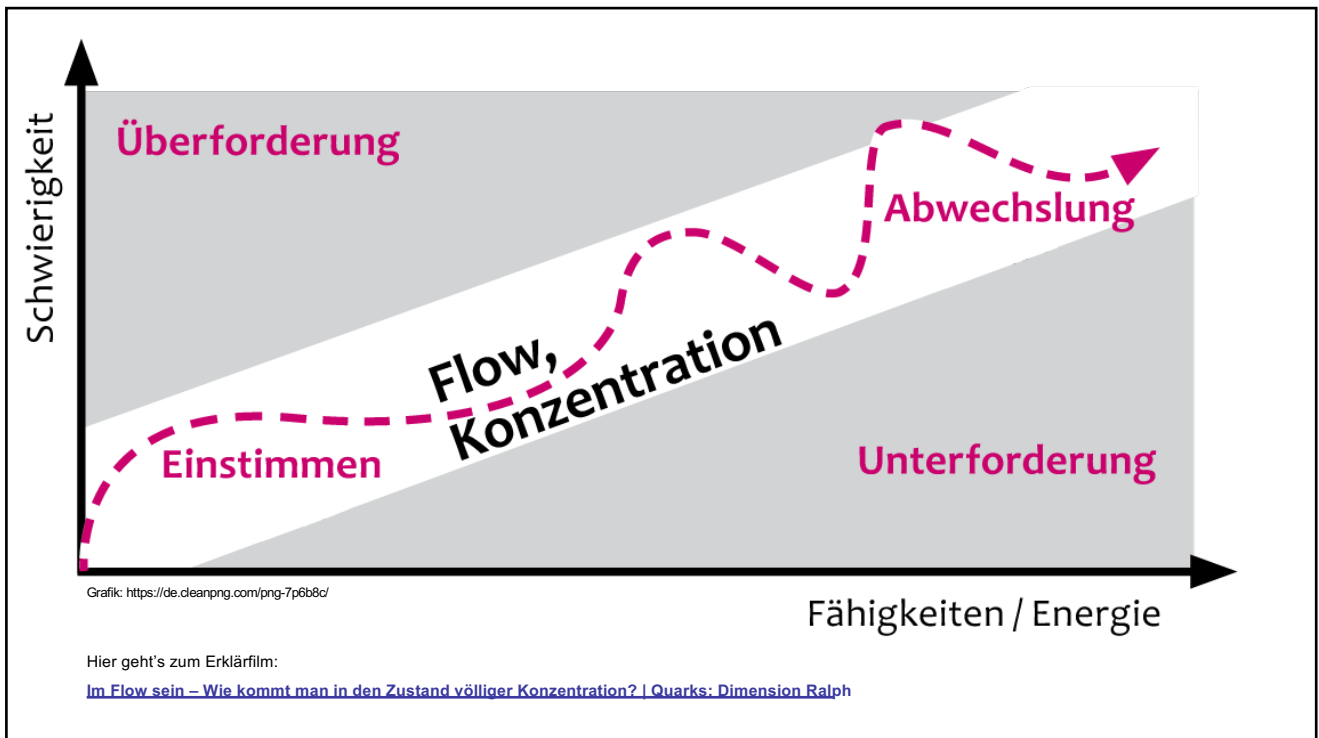
## Fliessende Übergänge schaffen und das Spiel als Lernmotor im Zyklus 2 nutzen



- |   |  |  |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Freispiel</li> <li>• Offene Aufgaben/<br/>entdeckendes Lernen</li> <li>• Spielprojekte</li> <li>• .....</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielprojekte</li> <li>• Offene Aufgaben<br/>entdeckendes Lernen /</li> <li>• Projektbasiertes Lernen</li> <li>• Selbstorganisiertes Lernen</li> <li>• .....</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Projektarbeit</li> <li>• Offene<br/>Aufgabenstellungen</li> <li>• Vorbereitung auf den Beruf</li> <li>• Selbstorganisiertes Lernen</li> <li>• .....</li> </ul> |
|---|--|--|

Natalie Geiger, PHZH, 2024

2



3

**FLOW**

[Im Flow sein – Wie kommt man in den Zustand völliger Konzentration? | Quarks: Dimension Ralph - YouTube](#)

4



5

Im Spiel sind Kinder emotional involviert und motiviert (intrinsische Motivation).

In projektartigen und handlungsorientierten Lernsettings erleben die Kinder Selbstwirksamkeit. Wissen und praktische Kompetenzen verbinden sich (Bedürfnis nach Kompetenzerleben).

Handlungsspielräume ermöglichen zudem, dass Kinder selbstgesteuert lernen können. (Bedürfnis nach Autonomie).

Die soziale Interaktion mit anderen Kindern fördert soziale Kompetenzen und den Aufbau tragfähiger Beziehungen (Bedürfnis nach Zugehörigkeit).

[Deci und Ryan, 2020](#)

6

*Future Skills (Zukunftskompetenzen)*

# Kreatives Denken

## Analytisches Denken

### Technologisches Denken

**Neugierde & lebenslanges Lernen**

**Widerstandsfähigkeit, Flexibilität & Agilität**

Mehr Informationen: [world-economic-forum - future-of-jobs-2023-skills](https://www.weforum.org/publications/future-of-jobs-2023-skills)

phzh.ch **PH ZH**


7

fachliche Kompetenzen

Mathematik  
Lesen  
Schreiben  
Informatik  
Sprachen  
.....

überfachliche Kompetenzen

Kreativität  
Kooperation  
Konfliktfähigkeit  
Informationen nutzen  
Strategien entwickeln  
.....



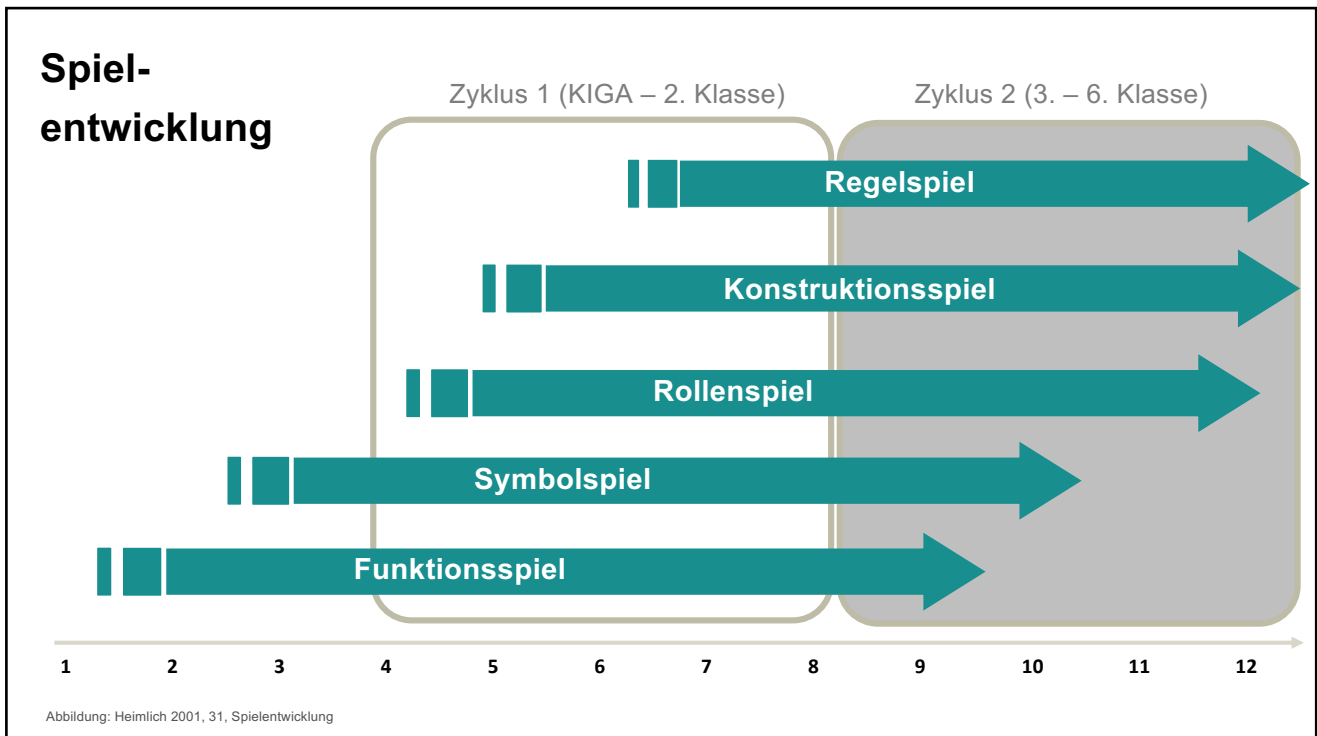



Überfachliche Kompetenzen im Lehrplan: <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=e|200|3>

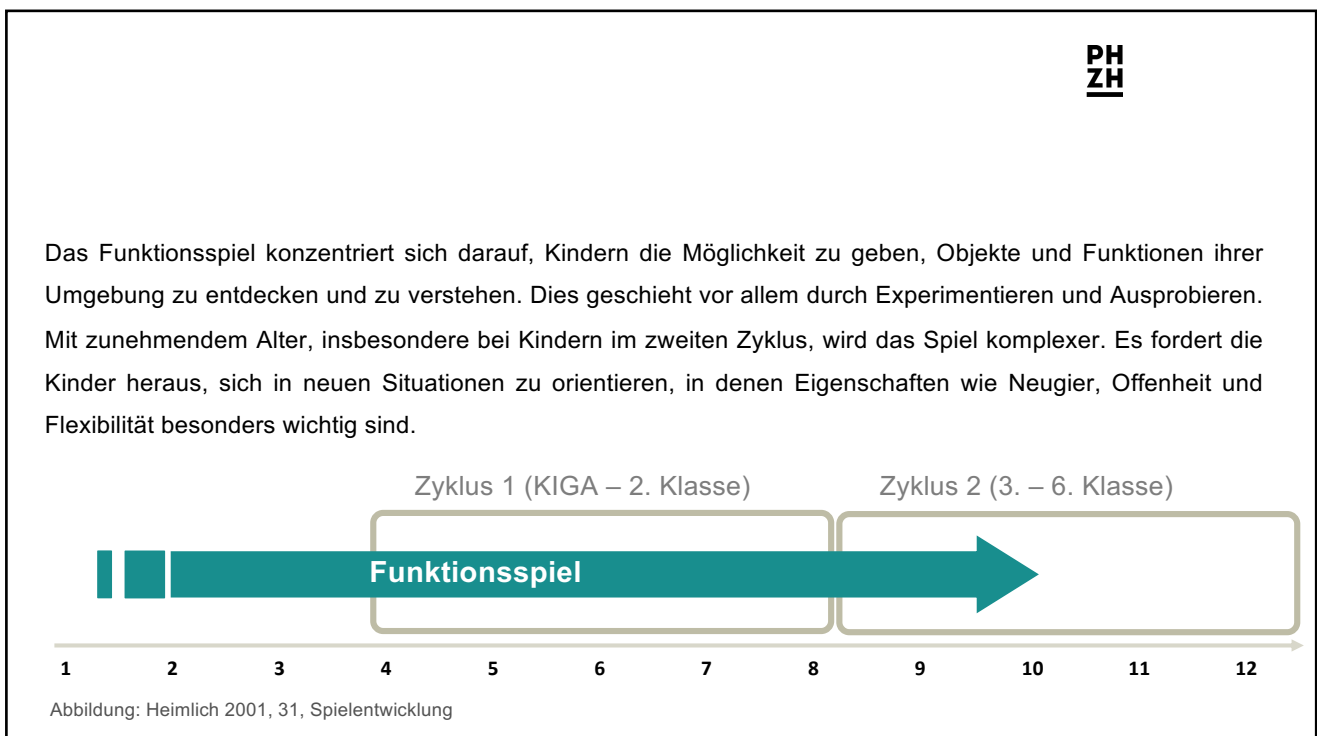
phzh.ch **PH ZH**

8



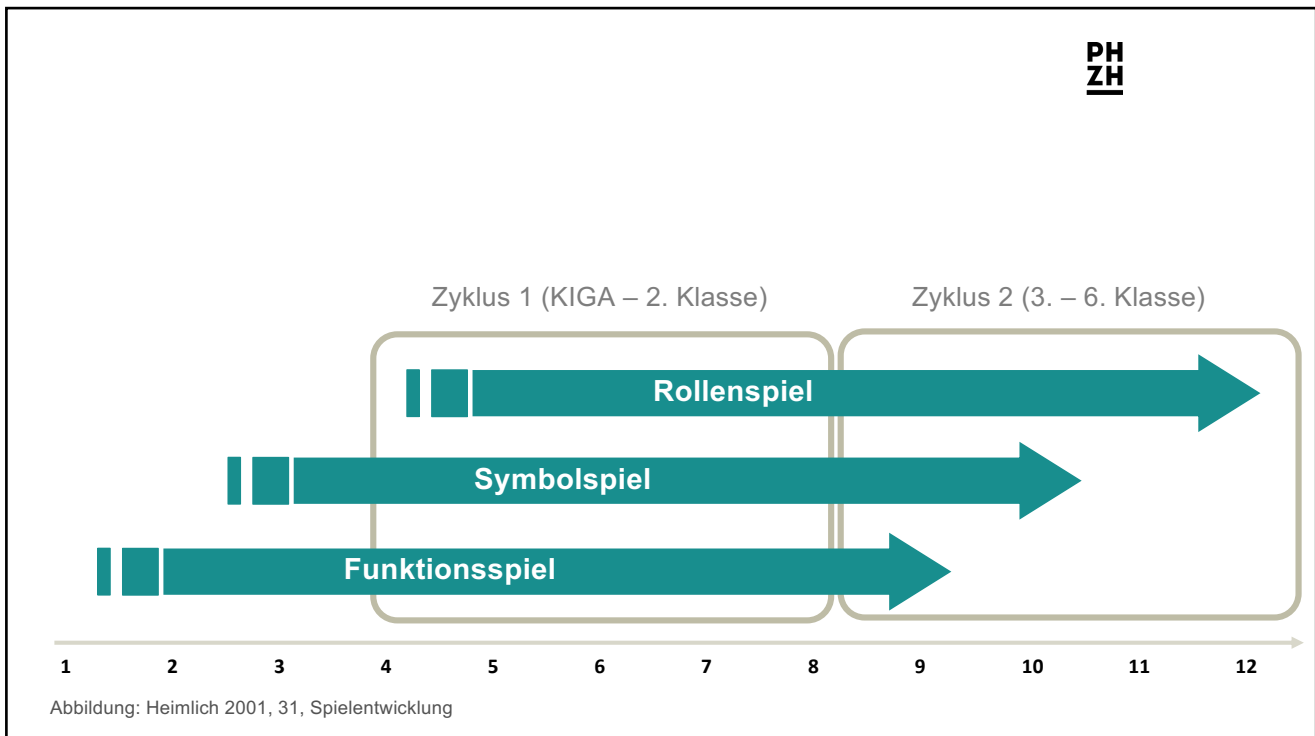


11



12





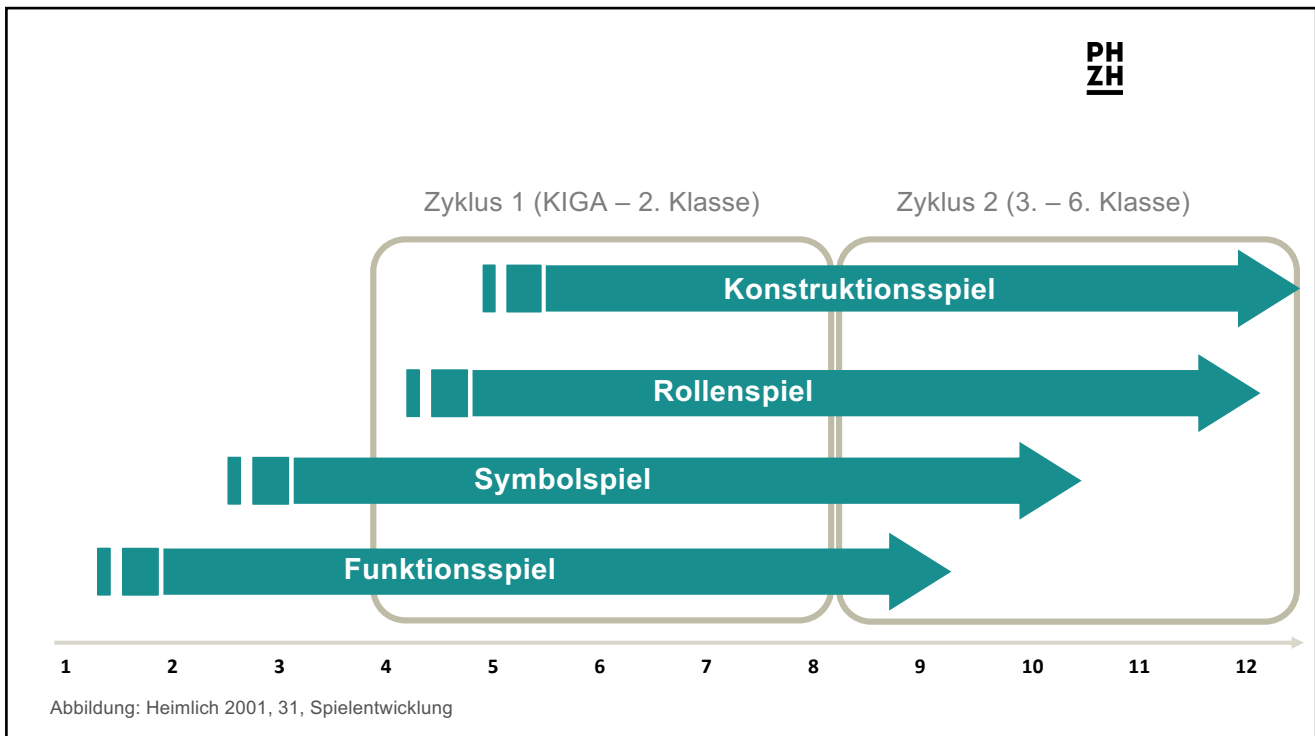
13

Bilder: Schule Pfäffikon

Im Symbol- und Rollenspiel eröffnet sich für Kinder die Chance, über ihre alltägliche Lebenswelt hinauszuwachsen, indem sie in unterschiedliche Rollen schlüpfen, etwa als Journalist\*innen, Schauspieler\*innen oder Moderator\*innen. Diese Form des Lernens dient nicht nur als Quelle für Kreativität, sondern spielt auch eine wesentliche Rolle bei der Entwicklung verschiedener Kompetenzen, z.B. im sozialen und sprachlichen Bereich.

**PH  
ZH**  
phzh.ch

14



15

Bilder: Schule Pfäffikon

Das Konstruktionsspiel fordert Kinder heraus, indem es sie zum Bauen und Entwickeln anregt, sei es durch das Verfolgen eines konkreten Ziels oder das Umsetzen einer inneren Vision. Dies fördert unter anderem das räumliche Vorstellungsvermögen, die Konzentrationsfähigkeit und die Frustrationstoleranz. Interessanterweise verschmelzen häufig verschiedene Spielformen miteinander, was in den Beispielen des projektbasierten Lernens sichtbar wird:

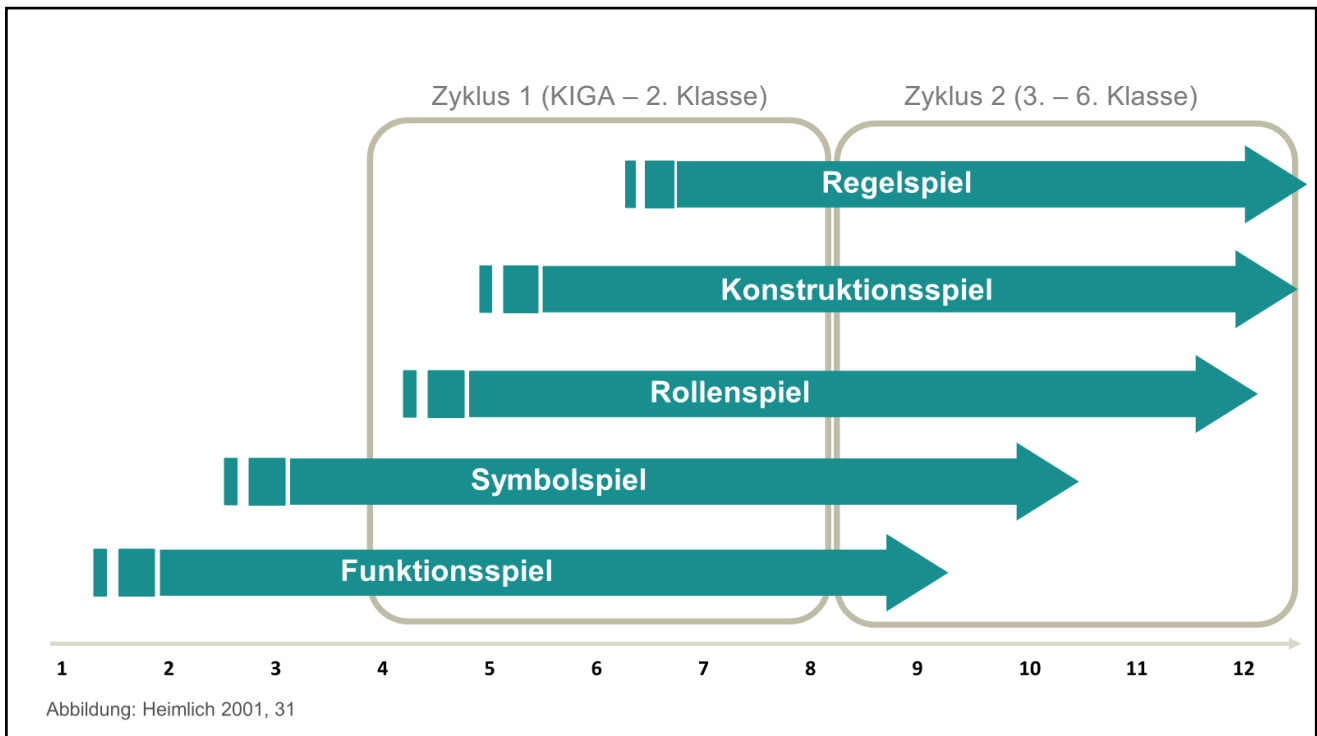
Beispiel Foto 1: Für das Theater stellen die Kinder die Bühnenbilder selbst her: Hier verschmelzen Konstruktion, Rollenspiel und kreative Darstellung zu einem ganzheitlichen Erlebnis.

Beispiel Foto 2: Die Kinder schlüpfen in die Rolle der Grafikdesigner\*innen und entwickeln eigene Logos und Designs.

**PH  
ZH**  
phzh.ch

16





17



Regelspiele sind strukturierte Aktivitäten, in denen Kinder nach vorgegebenen Regeln agieren. Diese Spiele sind durch eindeutige Richtlinien gekennzeichnet, die das Verhalten der Teilnehmenden lenken. Zu den typischen Beispielen für Regelspiele gehören Mannschaftsspiele im Sport, Kartenspiele, Brettspiele, Strategie- und Lernspiele.

Kinder profitieren in vielfacher Weise von Regelspielen. Sie lernen dabei, die Spielregeln nicht nur zu verstehen, sondern auch konsequent zu befolgen. Solche Spiele fördern die Entwicklung von Frustrationstoleranz und Emotionsregulation. Sie bieten Gelegenheiten, logisches Denken anzuwenden und soziale Interaktionen sowie Kommunikationsfähigkeiten zu stärken.

18

Interessiert Sie der Übergang der Spielentwicklung vom Zyklus 1 in den Zyklus 2?

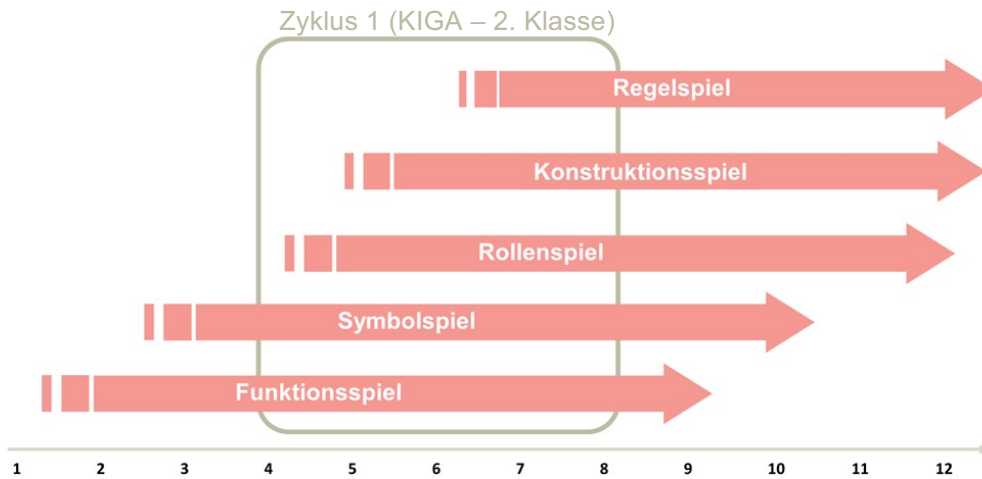


Abbildung: Heimlich 2001, 31

Hier finden Sie Erklärungen zur Entwicklung der Spielformen im **Zyklus 1**:

<https://spielenplus.webflow.io/kapitel/2>

phzh.ch **PH  
ZH**

19

## Stärken, Ressourcen & Interessen des Kindes fokussieren

### ENTWICKLERGEIST

- Hat eine 'Geht-nicht-gibt's-nicht-Mentalität'
- Tüftelt und repariert gerne
- Hat Freude daran, Dinge zu bauen oder zu konstruieren
- Verfügt über handwerkliches Geschick
- Hat viele Ideen für neue Produkte
- Arbeitet sich gerne in neue Systeme ein (z.B. Informatikkenntnisse)
- Findet für viele Haushaltsprobleme oder technische Pannen eine Lösung



[Direktdownload  
Stärkefragebogen:](#)



### FÜHRUNGSKOMPETENZ

- Kann für sich und seine Ideen einstehen
- Traut sich, gegen den Strom zu schwimmen
- Kann andere begeistern und motivieren
- Weiß zu delegieren
- Tritt sicher auf
- Hat Durchsetzungsvermögen
- Kann andere für seine Projekte oder Ideen gewinnen
- Kann die Bedürfnisse anderer wahrnehmen und einschätzen



[Weitere Tipps zur  
Stärkung der eigenen  
Ressourcen :](#)



20

## Stärken, Ressourcen & Interessen des Kindes fokussieren



3. Ich überlege mir gerne unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.

5 - trifft ganz genau zu    4 - trifft grösstenteils zu    3 - trifft etwas zu    2 - trifft wenig zu    1 - trifft gar nicht zu

4. Ich habe nicht viele Fragen zu den Dingen.

5 - trifft ganz genau zu    4 - trifft grösstenteils zu    3 - trifft etwas zu    2 - trifft wenig zu    1 - trifft gar nicht zu

5. In einer Gruppe gebe ich denjenigen, die ich mag, die leichteren Aufgaben.

5 - trifft ganz genau zu    4 - trifft grösstenteils zu    3 - trifft etwas zu    2 - trifft wenig zu    1 - trifft gar nicht zu

[Selbsteinschätzung für Kinder ab 10 Jahren:](#)



21

## SRF-Film «Die Macht des Spiels» zur Vertiefung:



[Link zum Film:](#)



22

## Empfehlungen: Mediennutzung (Kinder & Jugendliche)



Link zu konkreten Empfehlungen:

Empfehlungen in 17 Sprachen:

23

## Lernen durch Spiel




[learningthroughplay.com](https://learningthroughplay.com)

Link zur Website:



24



PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
ZÜRICH **PH  
ZH**

Wenn ich nur darf, wenn ich soll,  
aber nie kann, wenn ich WILL,  
dann mag ich auch nicht, wenn ich MUSS.

Wenn ich aber darf, wenn ich WILL,  
dann mag ich auch, wenn ich soll  
und dann kann ich auch, wenn ich MUSS.

Denn schliesslich:  
*Die, die können sollen, müssen wollen dürfen!*

(Quelle unbekannt)