

# **Materialien für die interne Evaluation zum Berliner Bildungsprogramm**

## **Aufgabenbereich B3**

**Pädagoginnen und Pädagogen unterstützen alle Mädchen  
und Jungen, ihre Phantasie und ihre schöpferischen Kräfte  
im Spiel zu entfalten.**

## Einführung in den Aufgabenbereich B3: Spielanregungen

### Text im Berliner Bildungsprogramm

Bitte lesen Sie in der Vorbereitung auf die interne Evaluation dieses Aufgabenbereichs die Seiten 38 bis 39 im Berliner Bildungsprogramm (2014).

### Begriffsbestimmungen und weitere Hinweise für die Arbeit in der Kindertagespflege

#### Was zeichnet die klassischen Spielformen der Kinder aus?

Allgemein lassen sich sechs »klassische Spielformen« unterscheiden, die je nach Alter und Entwicklungsstand an Bedeutung für das Kind gewinnen.

Beim **sensomotorischen Spiel**, auch Wahrnehmungsspiel genannt, erkundet das Baby bzw. Kleinkind den eigenen Körper und die unmittelbare Umgebung. Mit allen Sinnen, mit dem Mund, den Händen und dem ganzen Körper werden von ihm Gegenstände und ihre Eigenschaften erfahren. Anfänglich unkoordinierte Bewegungen mit den Armen, Fingern, Beinen und dem Kopf werden nach wenigen Monaten immer kontrollierter. Das Baby oder Kleinkind erkundet dabei jeden Gegenstand, der ihm angeboten wird und macht erste Materialerfahrungen (weich–hart, rau–glatt, warm–kalt, flexibel–starr usw.). Das Baby oder Kleinkind erfährt, dass es durch sein Handeln (greifen, strampeln, Kopf drehen usw.) eine bestimmte Wirkung erzielen und damit seine Umwelt beeinflussen kann. Diese Erfahrungen stärken sein Selbstvertrauen und seine taktile, visuelle, fein- und grobmotorische sowie auditive Wahrnehmung.

Gegen Ende des ersten Lebensjahres fangen Kleinkinder an, sich die Funktionen von und Handlungsmöglichkeiten mit Gegenständen zu erschließen. Sie beginnen, sich dafür zu interessieren, was man mit einem Gegenstand tun kann. Das Kind beobachtet Erwachsene und andere Kinder dabei, wie diese mit Gebrauchsgegenständen und Spielmaterialien umgehen, und ahmt Handlungen nach. Als **Funktionsspiele** werden insbesondere Spielmaterialien bezeichnet, die eine klar erkennbare Funktion haben. Mit der Rassel wird gerasselt, mit einem Glöckchen kann das Kind ein Bimmeln auslösen, der Kreisel dreht sich im Kreis und mit dem Löffel kann gelöffelt werden.

Ab etwa dem zweiten Lebensjahr beginnen Kleinkinder mit **Symbolspielen** (auch Als-ob-Spiel). Beim Symbolspiel wird Gegenständen in der Vorstellung des Kindes eine dem Spielinhalt angepasste Bedeutung gegeben (ein Ast wird zu einem Besen, eine Kastanie zu einem Stein). Die Symbolik wird von den Kindern oft sprachlich veranschaulicht: „Das (Stock) ist ein Schwert!“ Verschiedene Gegenstände werden an vertraute Handlungen gebunden; dadurch können bereits erlebte Situationen nochmals erlebt und kognitive oder emotionale Momente verarbeitet werden.

In **Bau-, Steck- und Konstruktionsspielen** werden Gegenstände miteinander kombiniert und zu Gebilden zusammengefügt, verbunden oder ineinandergesteckt. Dabei setzt sich das Kind spielerisch mit den räumlichen Beziehungen von Gegenständen und der Schwerkraft auseinander. Spielinhalt ist der spielerische Umgang mit Lege-, Konstruktions- und Naturmaterialien wie Bau- und Stecksteinen, Sand, Schnee, Zweigen, Holzstäben oder Stapelbechern. Bei einer eigenen Konstruktionsidee schulen die Kinder ihre motorischen und kognitiven Fähigkeiten sowie ihre Phantasie und Kreativität.

Im Alter von zwei bis drei Jahren beginnen Kleinkinder mit ersten **Rollenspielen**, welche mit zunehmendem Alter immer beliebter und komplexer in ihrer Ausgestaltung werden. Mädchen und Jungen setzen sich im Rollenspiel mit ihnen bedeutsamen Themen aus ihrer Lebenswirklichkeit auseinander. Der Verkauf von Eis oder das Backen eines Sandkuchens gehören sicherlich zu den ersten Rollenspielen vieler Kinder. Mit zunehmendem Alter werden die Spiele dann facettenreicher und regelbetonter. Wygotski betont, dass gerade im Beachten von selbst erdachten Regeln und der damit verbundenen Selbstkontrolle ein hoher Lustgewinn im Spiel erzielt wird. Besonders sensibel müssen Pädagoginnen und Pädagogen das Spiel der Kinder begleiten, wenn sich darin Vorurteile, Klischees und Diskriminierungen zeigen.

**Bewegungsspiele** haben eine sehr hohe Bedeutung für die Entwicklung der Fein- und Grobmotorik eines Kindes. Sie fördern die Koordination, das Gleichgewicht, die Kraftdosierung, die Wahrnehmung und sind erwiesenermaßen förderlich für die Gehirnentwicklung. Im Kleinkindalter sollte Spaß und Freude an der Bewegung im Vordergrund stehen und nicht der Leistungsgedanke.

Im Alter von etwa drei Jahren beginnen Kinder, sich für **Regelspiele** zu interessieren. Regelspiele setzen voraus, dass die Kinder ein gewisses Verständnis für Regeln haben und diese auch umsetzen und einhalten können. Je nach Spiel sind bestimmte kognitive, sprachliche, soziale, fein- oder grobmotorische und emotionale Kompetenzen erforderlich.

### **Empfehlung**

Heller, Elke (2013): Im Spiel die Welt begreifen. Was Kita-Kinder stark macht. Berlin: Cornelsen.

### **Was bezeichnet man als Tabu?**

„Tabus dürfen nicht mit Verboten verwechselt werden. Ein Unterschied zwischen direkt verbotenen und tabuisierten Handlungen besteht darin, daß über Verbote durchaus gesprochen werden kann, sie z.B. nach einer rationalen Begründung hinterfragt werden können. Tabus aber stehen außerhalb jeder Diskussion, da sich die tabuisierte Handlung quasi von selbst verbietet. Bekannt ist dieses Phänomen bei Nahrungstabus und in der Sozialisation des Kleinkindes, dem schon sehr früh bestimmte Handlungen und Berührungen durch Äußerungen wie 'Das macht man nicht', 'Das gehört sich nicht' etc. untersagt werden. Tabus werden durch solche unartikulierten Imperative im Erziehungsprozeß so weit internalisiert, daß "gesetzliche Regelungen und formelle Sanktionen vielfach überflüssig" werden (Reimann 1989, 421).“<sup>20</sup>

### **Was steht zu stereotypen Zuschreibungen im Berliner Bildungsprogramm?**

„Pädagoginnen und Pädagogen achten darauf, Mädchen und Jungen nicht durch stereotype Sichtweisen und Zuschreibungen in ihren Erfahrungen zu beschränken, sondern ihnen durch eine geschlechterbewusste Erziehung und Bildung neue und ergänzende Erfahrungsmöglichkeiten zu bieten.<sup>21</sup> Es geht darum, ihnen vielfältige Möglichkeiten des Mädchen- und Junge-Seins zu verdeutlichen, um sie in ihrer Persönlichkeiten zu stärken.<sup>22</sup> Dies geschieht auf der Grundlage des Wissens, dass die individuellen Unterschiede innerhalb der Geschlechtergruppen größer sind als die zwischen Mädchen und Jungen: DIE Jungen und DIE Mädchen als jeweilige homogene Gruppe gibt es nicht.

<sup>20</sup> <https://www.kuwi.europa-uni.de/de/lehrstuhl/sw/sw2/forschung/tabu/tabubegriff/index.html>

<sup>21</sup> Vgl. Sozialpädagogisches Fortbildungsinstitut Berlin-Brandenburg (2010): Starke Mädchen – starke Jungen! Geschlechterbewusste Pädagogik als Schlüssel für Bildungsprozesse in der Kita. Berlin; Rohrmann, Tim (2008): Zwei Welten? – Geschlechtertrennung in der Kindheit. Forschung und Praxis im Dialog. Opladen, Farmington Hills (USA): Budrich.

<sup>22</sup> Focks, Petra (2002): Starke Mädchen, starke Jungs – Leitfaden für eine geschlechterbewusste Pädagogik, Freiburg im Breisgau: Herder

Geschlechterbewusste, vorurteilsbewusste Pädagogik, die Benachteiligungen verhindern und abbauen möchte, bedarf der kritischen Wahrnehmung von geschlechterstereotypen gesellschaftlichen Erwartungen und von Kenntnissen über deren Auswirkungen auf die Lebenslagen von Mädchen und Jungen. Raumgestaltung, die Auswahl des Spiel- und Arbeitsmaterials, Kinderliteratur/Bilderbücher und Medien bieten ein geeignetes Feld, diese auf einseitige und ausgrenzende Festschreibungen hin zu überprüfen.“ (BBP, S. 20)

Konkret bedeutet das für die Pädagoginnen und Pädagogen, darauf zu achten, dass die Lebenswelt der Jungen und Mädchen nicht in himmelblau und pink, in Ritter und Prinzessinnen, in mutig und ordentlich, in mathematisch begabt und sprachlich begabt, in kräftig und hübsch aufgeteilt wird, sondern Vorlieben, Charaktereigenschaften und Stärken vom einzelnen Kind ausgehen und nicht von seinen primären Geschlechtsmerkmalen vorgegeben sind.

### **Was versteht man unter dem Begriff »Spielschemata«?**

(Spiel-)Schemata sind Verhaltensmuster, die Kinder zeigen, wenn sie die Welt entdecken und versuchen, herauszufinden, wie Dinge funktionieren und welche Wirkung sie mit ihnen erzielen können. Durch die Wiederholung bestimmter Handlungen entstehen Kategorien und logische Klassen im Denken des Kindes, die es kombinieren und später als Handlungskonzepte nutzen kann. Schemata haben ihren Ursprung in biologisch gegebenen Verhaltensmöglichkeiten und dem Antrieb, diese auszuprobieren und einzusetzen. Sie werden durch soziale und kulturelle Einflüsse beeinflusst und in diesem Zusammenspiel immer komplexer und koordinierter, sodass sie mit zunehmenden Alter von außen nicht mehr als Schemata wahrgenommen werden.

Nach Sibylle Haas lassen sich bei Kindern folgende Schemata gut beobachten:

<b>Schema</b>	<b>Verhaltensmuster</b>
Die Linie	Gehen und stehen bleiben; sich fallen lassen; Dinge fallen lassen
Das Gleichgewicht	Arme zur Seite strecken, das Gleichgewicht spüren; balancieren, schaukeln, wippen
Die Rotation	Um etwas herumlaufen, rotieren, kreiseln
Einwickeln und verstecken	Sich verstecken, verkleiden; Dinge verstecken, einwickeln, verbergen
Transportieren	Sachen hin- und hertragen oder -fahren; Begeisterung für Autos, Eisenbahn, Aufzüge
Verbinden	Dinge verbinden, zusammenkleben, verschnüren; sich mit anderen Menschen verbinden, verbünden

### **Empfehlung**

Haas, Sibylle (2006): Auf den Spuren kindlicher Verhaltensmuster. Betrifft KINDER extra. Berlin.

## **Impulsfragen zur Klärung von Stolpersteinen in der Einführung zum Aufgabenbereich**

- B3 Pädagoginnen und Pädagogen unterstützen alle Mädchen und Jungen, ihre Phantasie und ihre schöpferischen Kräfte im Spiel zu entfalten.**
- B3.1 Pädagoginnen und Pädagogen schaffen anregende Bedingungen für vielfältige Spiele.**
- ➔ Welche Spiele spielen die Kinder?
  - ➔ Zu welchen Spielen regen Sie die Kinder an?
  - ➔ Was bedeutet »elementare Erfahrungen«?
- B3.2 Pädagoginnen und Pädagogen unterstützen die Jungen und Mädchen bei der Verwirklichung ihrer Spielideen und der Erweiterung ihrer Spielfähigkeiten.**
- ➔ Was ist der Unterschied zwischen »Grenzen« und »Tabus«?
- B3.3 Pädagoginnen und Pädagogen erkennen Ausgrenzung von Kindern und greifen ein.**
- ➔ Was unterscheidet »Ausgrenzung« von anderen Formen des Nicht-mitspielens?
- B3.4 Pädagoginnen und Pädagogen kennen die spezifischen Spielbedürfnisse der Kinder bis zum Alter von drei Jahren und ermöglichen ein vielfältiges Spiel.**
- ➔ Wie begleiten Sie das freie selbständige Spiel der Kinder?

## **Leitfaden für die Selbsteinschätzung und den Fachdialog**

### **B3.1 Ich schaffe anregende Bedingungen für vielfältige Spiele.**

#### **B3.1.1**

Ich gestalte mit den Kindern eine anregende Umgebung mit Anreizen und Freiräumen zu vielfältigem Spiel.

#### **B3.1.2**

Ich ermögliche den Kindern elementare Erfahrungen mit Feuer, Wasser, Erde und Luft.

#### **B3.1.3**

Ich stelle vielseitig verwendbares Spielzeug, Gegenstände des täglichen Lebens und verschiedene Naturmaterialien zur Verfügung.

#### **B3.1.4**

Ich biete den Kindern vielfältige Spielformen an (Funktionsspiele, Symbolspiele [Als-ob-Spiel], Konstruktionsspiele, Bewegungsspiele und Regelspiele) und unterstütze sie dabei, sie auszuprobieren.

#### **B3.1.5**

Ich stelle vielfältige Materialien für Symbolspiele, Konstruktionsspiele, Bewegungsspiele und Rollenspiele zur Verfügung.

#### **B3.1.6**

Ich biete den Jungen und Mädchen, die fast ausschließlich geschlechertypische Spiele spielen, attraktive geschlechteruntypische Spiele an.

#### **B3.1.7**

Ich greife Spielanregungen aus den Bildungsbereichen des Berliner Bildungsprogramms in meiner pädagogischen Arbeit auf.

#### **B3.1.8**

Ich beziehe Spiele wie Finger- und Knieritterspiele in Alltagssituationen mit den Kindern ein.



**B3.2 Ich unterstütze die Jungen und Mädchen bei der Verwirklichung ihrer Spielideen und der Erweiterung ihrer Spielfähigkeiten.**

**B3.2.1**

Ich unterstütze die Kinder, selbst zu entscheiden, was, wann, wie lange und mit wem sie spielen möchten.

**B3.2.2**

Ich begleite die Kinder in ihrem freien und selbständigen Spiel und schätze dieses wert.

**B3.2.3**

Ich ermuntere die Kinder, eigene Spielideen zu entwickeln, und stehe als Ansprechpartnerin bzw. Ansprechpartner und Ratgeberin bzw. Ratgeber zur Verfügung.

**B3.2.4**

Ich gebe Impulse, um Spiele variantenreicher und interessant zu gestalten, ohne die Spielideen zu dominieren.

**B3.2.5**

Ich unterstütze die Kinder – falls erforderlich – beim Aushandeln von (Spiel-)Regeln und helfe ihnen, bei Konflikten und Streitigkeiten darauf zurückzugreifen.

**B3.2.6**

Ich unterstütze die Kinder darin, Gesehenes, Erlebtes, Erfahrenes phantasievoll auszuleben.

**B3.2.7**

Ich setze keine Tabus, verabrede aber mit den Kindern Grenzen und Regeln.

**Beispiele aus der Praxis:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Evaluationsfrage B3.2**

**Unterstützen Sie die Jungen und Mädchen bei der Verwirklichung ihrer Spielideen und der Erweiterung ihrer Spielfähigkeiten?**

trifft voll zu       trifft überwiegend zu       trifft weniger zu       trifft nicht zu





**B3.4 Ich kenne die spezifischen Spielbedürfnisse der Kinder bis zum Alter von drei Jahren und ermögliche ein vielfältiges Spiel.**

**B3.4.1**

Ich gebe den Jungen und Mädchen ausreichend Möglichkeit, ihren eigenen Körper zu erfahren und zu erkunden.

**B3.4.2**

Ich biete den Kindern verschiedenste Materialien und Gegenstände an, die sie untersuchen und erkunden können.

**B3.4.3**

Ich achte auf die Sicherheit der Kinder, ohne ihre Explorationslust unangemessen einzuschränken.

**B3.4.4**

Ich beobachte die unterschiedlichen Spielschemata der einzelnen Kinder und unterstütze diese durch entsprechende Anregungen.

**B3.4.5**

Ich achte darauf, die Kinder in den verschiedenen Spielsituationen sprachlich zu begleiten.

**B3.4.6**

Ich verfüge über ein Repertoire von Liedern, Fingerspielen, Knireiterspielen, Aufzählversen und rhythmusbetonten Bewegungsspielen, die ich situationsangemessen einsetze.

**B3.4.7**

Ich ermögliche gemeinsame Spielsituationen mit älteren Mädchen und Jungen und achte darauf, dass die jüngsten Kinder dabei respektvoll behandelt werden.

**B3.4.8**

Ich verständige mich mit den Eltern über den hohen Wert des Spiels für die frühkindliche Entwicklung und Bildung und veranschauliche, wie Kinder beim Spielen lernen.



Der nachfolgende Auswertungsbogen sollte bei der Einschätzung in einer Gruppe auf eine große Wandzeitung übertragen werden. Bitte markieren Sie die individuellen Einschätzungen zu den Evaluationsfragen auf dem Auswertungsbogen möglichst anonym.

### Sichtbarmachen der Einschätzung individuell oder in der Gruppe

(Anzahl der Nennungen auf der Werteskala)

#### B3.1

**Schaffen Sie anregende Bedingungen für vielfältige Spiele?**

trifft voll zu	trifft überwiegend zu	trifft weniger zu	trifft nicht zu

#### B3.2

**Unterstützen Sie die Kinder bei der Verwirklichung ihrer Spielideen und der Erweiterung ihrer Spielfähigkeiten?**

trifft voll zu	trifft überwiegend zu	trifft weniger zu	trifft nicht zu

#### B3.3

**Erkennen Sie Ausgrenzung von Kindern und greifen ein?**

trifft voll zu	trifft überwiegend zu	trifft weniger zu	trifft nicht zu

#### B3.4

**Kennen Sie die spezifischen Spielbedürfnisse der Kinder bis zum Alter von drei Jahren und ermöglichen ein vielfältiges Spiel?**

trifft voll zu	trifft überwiegend zu	trifft weniger zu	trifft nicht zu

## Gesprächsleitfaden für den Fachdialog

Im nächsten Schritt geht es um eine begründete Einschätzung des erreichten Qualitätsniveaus in diesem Aufgabenbereich des Berliner Bildungsprogramms und darum, konkrete Ziele für die weitere Entwicklung Ihrer Arbeit zu beraten und festzulegen.

Bitte überlegen Sie, wie Sie in geeigneter Form die Eltern mit Ihren Ergebnissen bekannt machen können.

### Zusammenfassende Einschätzung und Perspektiven für die Weiterentwicklung der Arbeit zum Aufgabenbereich B3

**Was gelingt mir bzw. uns gut?**

---

---

---

---

---

**Was gelingt mir bzw. uns nicht so gut?**

---

---

---

---

---

**Pädagoginnen und Pädagogen unterstützen alle Mädchen und Jungen, ihre Phantasie und ihre schöpferischen Kräfte im Spiel zu entfalten.**

trifft voll zu       trifft überwiegend zu       trifft weniger zu       trifft nicht zu

**Welche Ziele für die Qualitätsentwicklung beschließe ich bzw. beschließen wir und warum?**

---

---

---

---

---

Nun geht es um konkrete Schritte zur Realisierung der Ziele und Aufgaben.

Überlegen Sie, wie Sie Ihre Rahmenbedingungen effektiv nutzen können. Denken Sie darüber nach, was Sie organisatorisch verändern können, um Ihre Vorhaben umzusetzen.

## Zielsetzung und Maßnahmenplan

Zielsetzung: <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>			
<b>WAS</b> mache ICH bzw. machen WIR (Maßnahmen)	mit WEM (Kinder, Eltern, Kolleginnen, Kooperationspartnerinnen)	bis WANN (Datum)	WER fragt nach? (Kollegialer Austausch bzw. Selbstüberprüfung)