

Pädagogische Hochschule St. Gallen PHSG
Studiengang Kindergarten und Primarschule



Spielerisches Lernen in der Natur in Bezug zum Lehrplan Volksschule im Zyklus 1

Bachelorarbeit - 19. Januar 2018

Rahel Hutter
Bahnstrasse 32c
9435 Heerbrugg
rahel.hutter@student.phsg.ch
071 722 74 26

Begleitung und Begutachtung:
Prof. Caroline Müller

Abstract

Den Wald regelmässig zum Schulzimmer machen! – Die vorliegende produktorientierte Bachelorarbeit geht der Frage nach, wie in der Natur die Fachbereiche aus dem Lehrplan Volksschule unter Berücksichtigung der entwicklungsorientierten Zugänge spielerisch gefördert werden können.

Diesbezüglich geht die Autorin im theoretischen Teil spezifisch auf die Teilbereiche Spiel, Lehrplan Volksschule und Waldpädagogik ein. Dabei klärt sie die genaue Definition von Spiel anhand von fünf Merkmalen, erläutert den Lehrplan Volksschule und schneidet kurz Wissenswertes zum Thema Waldpädagogik an.

Im praktischen Teil hat die Autorin einen Spielfächer erstellt, welcher sie für den Zyklus 1 konzipiert hat. Dieses Produkt ermöglicht das abwechslungsreiche und spielerische Lernen im Lern- und Lebensraum Wald und bietet durch seine Variantenvielfalt Differenzierungsmöglichkeiten. Dabei werden pro Fachbereich (Deutsch; Mathematik; Natur, Mensch, Gesellschaft; Gestalten; Musik; Bewegung und Sport) fünf unterschiedliche Spiele beschrieben um gezielt Kompetenzen sowie entwicklungsorientierte Zugänge zu fördern. Des Weiteren werden lernzielorientierte Spiele für verschiedene Gruppenkonstellationen erläutert, wobei auch überfachliche Kompetenzen gefördert werden.

Schlagworte: Ausserschulischer Lernort, Entwicklungsorientierte Zugänge, Kompetenzen, Lehrplan Volksschule, Lernraum Wald, Spiel, Spielfächer, Waldpädagogik

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1. Einleitung.....	4
1.1. Begründung und Motivation	4
1.2. Fragestellung.....	5
1.3. Vorgehen und Methoden.....	5
2. Spiel	7
2.1. Was ist Spiel?.....	7
2.2. Merkmale von Spiel.....	9
2.2.1. Unvollständige Funktionalität.....	9
2.2.2. So-tun-als-ob.....	9
2.2.3. Positive Aktivierung und Fokussierung.....	10
2.2.4. Wiederholung und Variationen.....	11
2.2.5. Entspanntes Feld.....	11
2.3. Fördermassnahmen zum Ermöglichen von Spiel.....	11
2.4. Theorie in Bezug zum Produkt.....	12
3. Lehrplan Volksschule	14
3.1. Allgemeine Erklärungen des Lehrplan Volksschule	14
3.2. Zyklus 1 und das Spiel.....	15
3.3. die verschiedenen Fachbereiche im Lehrplan Volksschule.....	16
3.3.1. Sprachen.....	16
3.3.2. Mathematik.....	17
3.3.3. Natur, Mensch, Gesellschaft	17
3.3.4. Gestalten	18
3.3.5. Musik.....	18
3.3.6. Bewegung und Sport.....	19
3.3.7. Überfachliche Kompetenzen	19
3.4. Entwicklungsorientierte Zugänge	19
3.4.1. Körper, Gesundheit und Motorik.....	20
3.4.2. Wahrnehmung.....	21

3.4.3. Zeitliche Orientierung.....	21
3.4.4. Räumliche Orientierung.....	21
3.4.5. Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	22
3.4.6. Fantasie und Kreativität	22
3.4.7. Lernen und Reflexion.....	23
3.4.8. Sprache und Kommunikation.....	23
3.4.9. Eigenständigkeit und soziales Handeln.....	24
3.5. Theorie in Bezug zum Produkt	24
4. Waldpädagogik.....	27
4.1. Definition.....	27
4.2. Pädagogische Ansätze.....	28
4.3. Theorie in Bezug zum Produkt.....	29
4.4. Tipps für die Praxis.....	30
4.4.1. Einen geeigneten Platz finden.....	30
4.4.2. Planung	31
4.4.3. Wetter	31
4.4.4. Sicherheit.....	32
4.4.5. Elternabend mit Informationen	32
5. Fazit und Schlussfolgerung.....	33
5.1. Verfassen der theoriebasierten Bachelorarbeit	33
5.2. Produktorientierte Bachelorarbeit.....	34
5.3. Beantwortung der Fragestellung.....	34
6. Dank.....	36
7. Quellenverzeichnis.....	37
7.1 Internetlinks.....	37
7.2. Literaturverzeichnis.....	37
7.3 Abbildungsverzeichnis	38
8. Eidesstattliche Erklärung	39

1. Einleitung

1.1. Begründung und Motivation

Bewegung und spielerische Naturerlebnisse sind elementar für die kindliche Entwicklung. Doch das Abenteuer unter freiem Himmel zu suchen, sich mit Freunden im Wald und auf Wiesen zu raufen, sowie von oben bis unten schmutzig nach Hause zu kommen scheint bei den jetzigen Schülerinnen und Schülern keinen Anklang zu finden. Dies wurde mir nicht nur in den Praktika bewusst, sondern auch in diversen Gesprächen mit Kindergartenlehrpersonen bestätigt. Dabei habe ich festgestellt, dass sich der Aktions- und Bewegungsradius des Grossteils der Kinder zunehmend ins Hausinnere verlagert. Neben frischer Luft kommen aber auch dort Spiel und Bewegung oft zu kurz. Als langjährige, engagierte Pfadileiterin ist es mir ein persönliches Anliegen, dass dieser Entwicklung entgegengewirkt werden muss.

Glücklicherweise hat in den letzten Jahren die Naturpädagogik an Aktualität gewonnen, sodass immer mehr Kindergärten und Schulen Walddtage durchführen, bei denen die Kinder klettern, hüpfen, rennen, spielen, wandern und vieles mehr. Leider werden diese Bewegungs- und Naturerfahrungen nur selten mit essentiellen Kompetenzen wie Rechnen, Lesen, Schreiben und anderem fachspezifischem Wissen verknüpft, weshalb das fächerübergreifende Lernen nicht gewährleistet werden kann. Doch genau dies wäre für eine ganzheitliche Beziehung mit der Natur wichtig.

Diese Arbeit soll aufzeigen, dass spielerisches Lernen im Wald in allen Fachbereichen des Lehrplans Volksschule möglich und auch mit wenigen Mitteln umsetzbar ist.

Grundsätzlich richtet sich meine Bachelorarbeit an Lehrpersonen aus dem Zyklus 1. Sie kann und soll aber auch als Grundlage für Waldspielgruppen oder Vereine dienen. Aus diesem Grund wird in der kommenden Arbeit auch dem Lehrplan Volksschule eine besondere Bedeutung beigemessen und sowohl die sechs Fachbereiche, als auch die neun entwicklungsorientierten Zugänge eingehend erläutert.

Auf jeden Fall sollen alle Leserinnen und Leser angeregt werden, regelmässig mit den Kindern in den Wald zu gehen und diesen nicht nur als Spiel- sondern auch als Lernort einzusetzen.

1.2. Fragestellung

Die zentrale Fragestellung dieser Bachelorarbeit lautet:

Wie können in der Natur die Fachbereiche aus dem Lehrplan Volksschule unter Berücksichtigung der entwicklungsorientierten Zugänge spielerisch gefördert werden?

Aus dieser übergeordneten Fragestellung ergeben sich drei Teilbereiche mit den folgenden Unterfragen:

- Wie kann Spiel gewährleistet werden?
- Wie kann der Lehrplan Volksschule in den Wald miteinbezogen werden?
- Was genau ist Waldpädagogik?

1.3. Vorgehen und Methoden

Da meine Bachelorarbeit eine produktorientierte Arbeit ist, habe ich einen Spielfächer für den Zyklus 1 entwickelt, der sowohl Bewegung im Spiel als auch das kompetenzorientierte Aneignen von Wissen im Wald gewährleistet. Das Spezielle an diesem Fächer ist, dass keine zusätzlichen Materialien als jene, die der Wald hergibt, benötigt werden.

Voranehend an die praktische Umsetzung des Produkts habe ich mir, anhand theoretischer Grundlagen aus diversen Literaturen, Wissen zur Spielpädagogik angeeignet. Als zusätzliche Auseinandersetzung habe ich einige Spiele in der Pfadi Mittelrheintal erprobt.

Meine schriftliche Arbeit ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Abschnitt gehe ich auf das Spiel an sich tiefer ein. Inhaltlich werden diverse Definitionen von Spiel erläutert und Merkmale vom Spiel nach Gordon M. Burghardt begründet.

Im zweiten wissenschaftlichen Teil setze ich mich mit dem im Sommer 2017 eingeführten Lehrplan Volksschule auseinander. Dabei wird zuerst der Lehrplan allgemein beschrieben, bevor spezifisch

auf den Zyklus 1, das Spiel, die sechs Fachbereiche sowie die entwicklungsorientierten Zugänge eingegangen wird.

Im dritten und letzten Teil werden Begriffe aus der Waldpädagogik geklärt. Nebst der Definition werden pädagogische Ansätze erläutert und Tipps für die Praxis gegeben.

Nach jedem Abschnitt wird der Bezug zum Produkt erläutert. Dabei werden die beschriebenen Theorien und Ansätze miteinbezogen.

2. Spiel

2.1. Was ist Spiel?

Um eine spielerische Atmosphäre für das Lernen zu schaffen, muss zuerst definiert werden, was Spiel eigentlich ist. Es existiert jedoch keine allgemeingültige Begriffsbestimmung, was auch Pellegrini wie folgt zusammenfasst: „Fast alle Forscher, die sich mit Spiel befasst haben, anerkennen die Schwierigkeit [...], Spiel zu definieren. Trotzdem haben die meisten Menschen kein Problem, Spiel zu erkennen, wenn sie es sehen.“ (Pellegrini, 2009, zit. nach Hauser, 2016, S. 15)

Obwohl es keine eindeutige Definition gibt, werden nachfolgend historische als auch neuzeitliche Erklärungen aufgeführt.

Bereits Aristoteles (384 – 322 v. Chr.) erklärte, das Spiel stehe in einem Gegensatz zur Arbeit und sprach ihm Erholungs- und Heilungseffekt zu (vgl. Hauser, 2016, S. 18).

Friedrich Fröbel (1782-1852), der als 'Erfinder des Kindergartens' (1840) gilt, gibt dem Spiel folgende Bedeutung: „Spiel ist die höchste Form der Kindesentwicklung.“ Sowie: „Spiel ist nicht Spielerei. Es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung.“ (Fröbel, o.J., o.S.)

Huizinga definiert im 20. Jahrhundert das Spiel wie folgt: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'.“ (Huizinga, 1987, S. 37)

Dazu zitierte Prof. Dr. Hauser eine Studie von Thomas, Howard und Miles, bei der die Kinder anhand von Fotos selbständig unterscheiden durften, was für sie Spiel und Nicht-Spiel ist. Während die Kinder Malen und Zeichnen nicht klar definierten, ergab sich zwischen Spielaktivität (z.B. im Freien sein, Rollenspiele, Zusammensein mit Gleichaltrigen, usw.) und Arbeit (Lesen, Schreiben, Zusammensein mit Erwachsenen, am Tisch sitzen, usw.) ein deutlicher Unterschied.

Eine Aktivität wurde eher als Spiel eingeschätzt, je mehr Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten ein Kind hatte. Ob die Aktivität ein Spiel ist, kann deshalb nur aus der Perspektive des Kindes entschieden werden (vgl. Thomas, Howard und Miles, 2006, zit. nach Hauser, 2016, S. 16).

Grötzebach (2010) meint, um eine spielerische Atmosphäre zu schaffen, muss zuerst abgesteckt werden, was der Unterschied zwischen einem Spiel und einer Übung ist (vgl. S. 23). Im Duden wird das Spiel definiert als „Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird“ (Dudenredaktion, 2017, o.S.), während die Übung wie folgt erklärt wird: „durch häufiges Wiederholen einer bestimmten Handlung erworbene Fertigkeit“ (Dudenredaktion, 2017, o.S.).

Angenommen, es wird nun zum reinen Vergnügen eine Mathematikübung gelöst. Ist es nun Spiel oder Übung? Diese beiden Wörter sind längst keine Gegensätze mehr, wie einst angenommen. Viel mehr stehen sie in einer komplementären, sich überschneidenden Beziehung zueinander und unterscheiden sich wesentlich durch ihre Absicht (vgl. Grötzebach, 2010, S. 23).

Die Übung ist im Kern das Ausüben von Handlungen, um Erfahrungen zu machen und Gewohnheiten und Routine zu generieren. Ihre Möglichkeiten sind eher eingeschränkt und daher bieten Übungen im Unterricht nur begrenzte Variationsmöglichkeiten. Häufiges Üben führt daher grösstenteils zu Gleichförmigkeit. Die Definition des Spiels hingegen ist wesentlich umfassender, denn alle möglichen Tätigkeiten können ein Spiel sein, auch Übungen. Teils müssen sie nur einen spielerischen Charakter bekommen, zum Beispiel durch den Anschein eines Wettbewerbs, und schon wird aus einer Übung ein Spiel (vgl. ebd., 23-24).

Daraus lässt sich das Fazit ziehen, dass es für den Begriff „Spiel“, wie eingangs erwähnt, keine allgemein anerkannte Definition gibt, doch es existieren Merkmale, welche laut Burghardt ein Spiel definieren: unvollständige Funktionalität, so-tun-als-ob, positive Aktivierung und Fokussierung, Wiederholung und Variation als auch entspanntes Feld. Diese Merkmale nach Burghardt werden im kommenden Teil eingehend erläutert (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 20).

2.2. Merkmale von Spiel

2.2.1. Unvollständige Funktionalität

Beim Spielen werden Verhaltenselemente verlangt, welche unvollständig funktional sind. Das bedeutet, dass diese nicht zum aktuellen Überleben beitragen. Wenn ein Spiel keine solchen unvollständigen Funktionalitäten enthält, kann es nicht als Spiel bezeichnet werden, da es dann zum Ernstfall wird. Wird dieser Gedanke weitergesponnen, kann ein Spiel jedoch zumindest teilweise funktionalen Nutzen haben. Das verlangte Verhalten darf nur nicht vollständig funktional sein.

Gleichgültig zu welchem Grad ein Spiel funktional ist, beim Spielen können durch häufiges Üben und Repetition Leistungsfortschritte erkennbar werden, was jedem Spiel einen Sinn verleiht. Im Vergleich zu älteren Definition zum Thema Spiel ist deshalb der grösste Unterschied, dass nicht mehr „ohne Ziel“ oder „ohne Zweck“ gespielt wird (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 20-21).

2.2.2. So-tun-als-ob

So-tun-als-ob meint, dass es Unterschiede zur funktionalen Ausdrucksweise des Verhaltens geben muss, es aber trotzdem Ähnlichkeiten aufweist (vgl. Pellegrini, 2009, zit. nach Hauser, 2016, S. 21-22). Die gespielten als-ob-Situationen zeigen sich in unvollständigen, übertriebenen und ungeschickten Verhaltensmustern und sind Möglichkeiten und Varianten, die in der Realität jedoch (noch) nicht bestehen müssen (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 21-22).

Nehmen wir hier zur Veranschaulichung das Spiel „Mutter und Vater“: Dabei imitieren die Kinder eine reale Situation, in der beispielweise der Vater arbeiten geht und die Mutter zu Hause auf das Baby aufpasst. Die Funktionalität ist aber eingeschränkt, da die Betreuung nicht realitätsgetreu und die Spieldauer zeitlich beschränkt ist.

Verhalten, welches trotz spielerischer Absicht genau gleich aussieht wie das entsprechende alltägliche funktionale Verhalten, wird in der Regel nicht als Spiel aufgefasst, denn das spielerische

Verhalten muss Charakteristika aufweisen, welche sich in Erscheinung und Zeit vom funktionalen Verhalten absetzen. Dies gilt vor allem, wenn das Spielverhalten sehr ähnlich zur Realität ist (vgl. ebd., S. 21-22).

Auch hier zeigt das Beispiel von „Mutter und Vater“, was Hauser theoretisch zusammengefasst hat: Wenn nun z.B. die Betreuung des Babys den ganzen Tag gewährleistet werden muss und nichts anderes gespielt werden darf, wird das Spiel zu funktional und deswegen von den Kindern nicht mehr als Spiel empfunden.

2.2.3. Positive Aktivierung und Fokussierung

Für das nachhaltige Lernen durch Spiel hat die intrinsische Motivation den höchsten Stellenwert. Intrinsisch Motivierte lernen, weil sie an der Sache selber interessiert sind und diese Tätigkeit mögen. Im Gegensatz zu extrinsisch Motivierten, welche vor allem um der Belohnung Willen lernen (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 22-32).

Damit Kinder intrinsisch motiviert sind, muss gemäss Burghardt ein Spiel entweder „spontan oder freiwillig“, „absichtlich oder spass-machend“, „lohnend oder verstärkend“ oder „sich selbst genügend oder spannend“ sein. Es reicht, wenn eine dieser zum Teil überlappenden Eigenschaften zutrifft (vgl. ebd., S. 22-32).

Nebst der intrinsischen Motivation sind weitere Faktoren die zum Spielen gehören positive Emotionen, die Wahlfreiheit und dass das Mittel vor dem Zweck kommt. Pellegrini (2009) und viele andere halten zusätzlich die Unvorhersehbarkeit für eine zentrale Voraussetzung des Spiels (zit. nach Hauser, S. 22-32). Der Nervenkitzel im entspannten, sicheren und geborgenen Umfeld sorgt für Spannung und Herausforderung (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 22-32).

2.2.4. Wiederholung und Variationen

Wiederholungen führen bei vielen Tätigkeiten zu keinem besseren Verstehen von neuem, sondern zur Gewöhnung. Im Spiel hingegen hilft Repetition beim Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten, hat also eine Übungs- und Entwicklungsfunktion. Es bleibt aber dennoch mit Spass assoziiert, denn Kinder spielen nicht um zu lernen, sondern sie spielen um des Spiels Willen und mit allem, was sie in die Hände bekommen. (vgl. Oerter, 1999, zit. nach Burkhardt Bossi, Lieger & von Felten, 2009, S. 9-10)

Die variantenreiche Wiederholung führt auch dazu, dass ein Spiel in der Regel so lange gespielt wird, bis die Fertigkeit einigermaßen beherrscht wird (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser S. 32).

2.2.5. Entspanntes Feld

Eine Person, welche im entspannten Feld spielt, ist angemessen gefüttert, gekleidet, gesund und nicht unter Stress z.B. durch physische Gefahr, gefährliches Wetter, Krankheit, sozialer Instabilität oder schwierigen Familienverhältnissen. Sie ist auch nicht von starken Konkurrenzsituationen bedroht und erfährt eine starke, sichere Bindung zu Aussenstehenden. Kinder im entspannten Feld zeigen sich mutiger, fantasievoller und explorierender im Spiel als Kinder, welche durch ein unentspanntes Feld geprägt sind. Für das Spiel ist demnach eine sichere Bindung im Umfeld nötig, damit das Kind unbeschwert erkunden und erforschen kann (vgl. Burghardt, 2011, zit. nach Hauser, 2016, S. 33-35).

2.3. Fördermassnahmen zum Ermöglichen von Spiel

Die folgenden Fördermöglichkeiten sollen sicherstellen, dass die oben genannten Merkmale für Spiel gewährleistet werden können.

Laut Hauser (2016) lässt sich die unvollständige Funktionalität dadurch sicherstellen, dass Ziel und Produkt nicht im Vordergrund stehen. Erwachsene signalisieren dies, indem sie den Weg zum Endprodukt bestaunen und loben und nicht das Endprodukt an sich (vgl. S. 41-42).

So-tun-als-ob lässt sich schauspielerisch unterstützen. Dabei müssen die Kinder emotional verstärkt werden und begrenzt gelungene Versuche sollten von Erwachsenen nicht korrigiert, sondern unterstützt werden (vgl. ebd., S. 42).

„Zur Verstärkung der positiven Aktivierung eignet sich vor allem die Kombination aus hohen Erwartungen, warmer und wohlwollend-wertschätzender Unterstützung und dem Einbringen von vielfältig spielerischem Umgang mit der Realität. Täglich mehrere Rationen Spass sind unumgänglich.“ (ebd., S. 42)

Viel Zeit beanspruchen die Merkmale Wiederholung und Variation. Erwachsene müssen den Kindern nicht nur Zeit geben, sondern auch Zeit lassen. Für Kinder ist die Gewissheit, über diese Zeit wirklich zu verfügen, essentiell

Die Sicherstellung des entspannten Feldes ist vor allem für Kinder, welche nicht sicher gebunden und belastet sind, von enormer Bedeutung. Erst dann können sie sich auf Unbekanntes einlassen und wagen sich Unvertrautes auszuprobieren (vgl. ebd., S. 42-43).

2.4. Theorie in Bezug zum Produkt

Es gibt eine riesige Vielfalt an Spielen. Zahlen dazu gibt es keine, da sie fortwährend neu erfunden oder variiert werden. Für den Fächer wurden über vierzig Spiele sorgfältig ausgewählt, die keine zusätzlichen Materialien ausser jenen, die der Wald selbst hergibt, benötigen. Die Spiele sind alle für den Zyklus 1 konzipiert. Dies unter anderem weil bereits zahlreiche Statistiken zeigen, dass dort das Spiel gezielt als Lernmethode eingesetzt werden kann. Dies untermauert auch der Lehrplan Volksschule, der seit Sommer 2017 für alle Schulstufen gilt. Zum Zyklus 1 und zum Lehrplan werden Sie im Verlauf dieser Arbeit noch mehr lesen.

Die Spiele fördern sowohl die kognitive Entwicklung, als auch die motorischen Fertigkeiten. Das Lernen steht im Vordergrund. Trotzdem spielt auch das Vergnügen eine zentrale Rolle. Die gewünschte intrinsische Motivation soll bei den Kindern durch den ausserschulischen Lernort Wald geweckt werden. Ausserdem variieren die verschiedenen Lernmethoden und –zugänge und sprechen somit alle Arten von Lernenden an. Die Schülerinnen und Schüler können Dinge anfassen, riechen, hören und sehen. Die Aktivierung aller Sinne soll darüber hinaus die intrinsische Motivation erhöhen.

Obendrein wurden Rollenspiele eingebaut, die das „so-tun-als-ob“ erlauben, jedoch dabei unvollständig funktional bleiben und so nicht zum Ernstfall werden. Es bietet sich im Anschluss an, die bereits eingeführten Rollenspiele des Fächers ebenfalls im Freispiel im Wald und/oder im Kindergarten wieder aufzunehmen.

Das entspannte Feld wird mit möglichst vielfältigen Gruppenkonstellationen wie Zweiergruppen, Kleingruppen oder Gruppenspielen gewährleistet. Diese wurden mit unterschiedlichen Abkürzungen im Fächer gekennzeichnet und verschaffen dem Leser respektive der Leserin rasch einen Überblick. Es liegt im Ermessen der Lehrperson oder des Spielleiters Einfluss auf die Zusammensetzung der Gruppe zu nehmen, um das Wohl aller Kinder zu garantieren.

Der Fächer basiert auf den Kompetenzen aus dem Lehrplan Volksschule. Um diese zu festigen, benötigt es Wiederholung. Alle Spiele des Fächers können und sollen mehrmals gespielt werden. Da zu den meisten Spielen auch verschiedene Varianten aufgelistet wurden, bleibt es für die Kinder interessant und sie vertiefen dabei das Gelernte.

3. Lehrplan Volksschule

3.1. Allgemeine Erklärungen des Lehrplan Volksschule

Der Lehrplan Volksschule wird seit Sommer 2017 in 21 deutsch- und mehrsprachigen Kantonen der Schweiz genutzt. Im Volksmund und in den Medien wird dieser Lehrplan noch oft Lehrplan 21 genannt, weil er vor seiner offiziellen Einführung so betitelt wurde. Erarbeitet wurde der Lehrplan Volksschule in den Jahren 2010–2014 von der Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK) mit dem Ziel, Schule zu harmonisieren. Er legt die Ziele für den Unterricht aller Stufen der Volksschule fest und ist ein Planungsinstrument für Lehrpersonen und Schulen. Zudem ist der Lehrplan als Fachbereichslehrplan konzipiert, das heisst, dass die Kompetenzen über die ganze Schulzeit – angefangen im Kindergarten bis hin zum Ende der Volksschule – aufgebaut werden (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.), 2016, S. 2–23).

Dieser Lehrplan erleichtert unter anderem die gemeinsame Entwicklung von Lehrmitteln und die Mobilität einzelner Familien mit schulpflichtigen Kindern. Ebenfalls dient er als Grundlage zur Entwicklung von förderdiagnostischen Leistungsmessungen und Ausbildungen. Berufsausbildungen, Fachmittelschulen und gymnasialen Maturitätsschulen sind neu auf Bundesebene geregelt (vgl. ebd., S. 2–23).

Der Lehrplan Volksschule stellt transparent, verständlich und nachvollziehbar dar, was die Schülerinnen und Schüler wissen und können. Mit der Kompetenzorientierung im Lehrplan wird signalisiert, dass der Lehrplan nicht bereits erfüllt ist, wenn der aufgelistete Stoff im Unterricht behandelt wurde, sondern erst dann, wenn die Kinder und Jugendlichen über das nötige Wissen verfügen und dieses auch anwenden können (vgl. ebd., S. 2–23).

3.2. Zyklus 1 und das Spiel

Der Lehrplan Volksschule unterteilt die elf Schuljahre in drei Zyklen. Der 1. Zyklus umfasst zwei Jahre Kindergarten und die ersten zwei Jahre der Primarschule (bis Ende 2. Klasse). Der 2. Zyklus dauert bis Ende Primarschule (3. bis 6. Klasse) und der 3. Zyklus deckt die drei Jahre der Oberstufe ab (7. bis 9. Klasse) (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.), 2016, S. 2-23).

Da der Lehrplan auch für den Kindergarten gilt, war die Angst vorgängig zur Einführung gross, dass dadurch der Kindergarten verschult wird. Die D-EDK nimmt dazu klar Stellung: „Nein, der Lehrplan 21 führt nicht zu einer Verschulung des Kindergartens und es gibt auch keine entsprechenden Aussagen im Lehrplan 21 dazu. Im Gegenteil: Im einleitenden Kapitel zum Lehrplan 21 finden sich wichtige Aussagen zur Gestaltung des Unterrichts im 1. Zyklus, die beispielsweise auch die Bedeutung des Spiels für das Lernen hervorheben. Der Lehrplan 21 basiert im 1. Zyklus auf heutigen Kindergartenlehrplänen (Anmerkung der Autorin: Hiermit ist der Bildungs- und Lehrplan 97 gemeint.) und Lehrplänen für die Unterstufe der Primarschule.“ (ebd., 2016, S. 16)

Wie oben genannt spielt das Spiel eine wichtige Rolle im Lehrplan, speziell im Zyklus 1. Denn wenn Kinder spielen, lernen sie gleichzeitig. Jüngere Kinder lernen beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen, Gestalten oder im Gespräch. Ihre Aktivitäten werden vor allem von ihrem Interesse und ihrer Motivation geleitet. Viele Kinder können im Spiel eine hohe Konzentration über längere Zeit aufrechterhalten und sich in dieser Zeitspanne in die Rolle vertiefen. Dies ist wichtig, um spezifisches Wissen anzueignen (vgl. ebd., S. 2-23).

Im Verlauf des Zyklus 1 verändert sich das Denken und Lernen der Schülerinnen und Schüler. Zunehmend sind die Kinder in der Lage, ihre Aufmerksamkeit auch auf von aussen vorgegebene Lerninhalte zu richten und systematischer zu lernen. Nicht nur ihre sprachliche Kompetenz und ihr Wissen werden deutlich grösser sondern auch ihr Arbeitsgedächtnis wird effizienter. Der Glaube

an die eigenen Fähigkeiten verändert sich ebenfalls und die Kinder lernen, sich und ihre Fähigkeiten einzuschätzen (vgl. ebd., S. 2-23).

Für die Kinder sollten sowohl im Innen- wie auch im Aussenraum Spielangebote und Lernumgebungen gestaltet werden. Für diese Spiele sollten genügend Zeit, verschiedene Spiel- und Sozialformen, diverse Themen und Inhalte und entsprechendes Material zur Verfügung stehen. Im Unterricht leisten die Lehrpersonen gezielte, proaktive Unterstützungen und initiieren über Anregungen und Anpassungen von Spiel- und Lernsituationen nächste Entwicklungsschritte. Sie ermutigen die Kinder und leiten sie an, sich neuen und ihrem Entwicklungsstand entsprechenden Situationen sowie Herausforderungen zu stellen. So kann die Lehrperson den aktuellen Entwicklungsstand über gezieltes Beobachten erfassen (vgl. ebd., S. 2-23).

Die Lehrerinnen und Lehrer können in geführten Sequenzen die Lenkung direkt übernehmen. Sie führen beispielsweise in ein Thema ein, indem sie eine Geschichte erzählen, leiten die Gestaltungsaufgabe oder das Singspiel. In offenen Sequenzen nehmen sie indirekt Einfluss, indem sie je nach Bedarf ins freie Spiel eingreifen, Vorschläge machen, mitspielen oder von aussen Fragen stellen umso an neue herausfordernde Spielformen heranzuführen (vgl. ebd., S. 2-23).

3.3. die verschiedenen Fachbereiche im Lehrplan Volksschule

Der Lehrplan ist in sechs verschiedene Fachbereiche (Sprachen; Mathematik; Natur, Mensch und Gesellschaft; Gestalten; Musik sowie Sport und Bewegung) strukturiert. Dabei ist festgelegt, welche fachspezifischen Kompetenzen jede Schülerin und jeder Schüler im Lauf der Schullaufbahn erwerben sollte (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1, 2016, S. 3).

3.3.1. Sprachen

Der Fachbereich Sprache setzt sich aus Deutsch, der 1., 2. und der 3. Fremdsprache zusammen. Im Zyklus 1 ist jedoch nur Deutsch relevant. Das fokussierte Zuhören stellte eine zentrale Kompetenz dar und sollte mit Sprachspielen, Versen und Liedern spielerisch gefördert werden.

Dabei erwerben die Kinder neuen Wortschatz und üben den situationsangemessenen Sprachgebrauch. Für den Schriffterwerb verfeinern die Kinder ihre motorischen Fähigkeiten. Vielfältige Erfahrungen mit der eigenen und anderen Sprachen verbessert das Sprachgefühl. Zudem denken die Kinder über diese Erfahrungen nach und werden sich ihrer Strategie immer mehr bewusst (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 2, 2016, S. 3-14).

3.3.2. Mathematik

Spätestens ab dem 4. Jahr interessiert sich die meisten Kinder fürs Zählen, für Zahlen und Formen. Durch spielerisches Erforschen, Primärerfahrungen, das Entdecken und Darstellen mathematischer Beziehungen, die Annäherung an die mathematische Logik, die Erweiterung mathematischer Strategien und das Gespräch darüber soll diese Neugier weiter geweckt werden. Grundsätzlich gilt: Die Kinder knüpfen am eigenen Vorwissen an, sie suchen eigene Wege oder Lösungen und sie tauschen ihre Erfahrungen miteinander aus. Das bringt eine grosse Herausforderung im Differenzieren mit sich und verlangt vielfältiges Angebot (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 3, 2016, S. 2-9).

3.3.3. Natur, Mensch, Gesellschaft

Im Kindergartenalter machen Kinder in ihrem Alltag viele Erfahrungen zu Phänomenen in der Welt und entwickeln ein grosses fachspezifisches Know-how in diversen Themen. Speziell in Bereichen, die spielerisch und nach eigenen Ideen vertieft werden können. Daher ist es wichtig, das Spielen, Lernen und Arbeiten im 1. Zyklus auch von den Interessen der Kinder abhängig zu machen. Die Spielangebote nehmen Bezug auf Kompetenzbereiche aus Natur, Mensch, Gesellschaft und sind so gestaltet, dass sie Eigenaktivität und spielerisches Lernen im Dialog begünstigen. Vor allem ist es wichtig förderliche Spielräume zu gestalten, themenspezifische Spielsachen zur Verfügung zu stellen und genügend Zeit einzuräumen. Mit einer professionellen Spielbegleitung unterstützt die Lehrperson die Entwicklung der Spielfähigkeit, so dass möglichst alle Kinder die komplexen

Spielformen für ihr Lernen ausschöpfen können (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 4, 2016, S. 2-20).

3.3.4. Gestalten

Die Übergänge vom bildnerischen Gestalten zum freien Spiel sind bei Kindern im Zyklus 1 fließend. Die Konfrontation mit grundlegenden Verfahren, insbesondere das Zeichnen, Malen und Modellieren, ermöglicht dem Kind ausserhalb des Fachbereichs Sprache zu kommunizieren und Erlebtes zu verarbeiten. Zusätzlich schult das Kind die Wahrnehmung im spielerischen Umgang mit Formen, Farben und Materialien. Dadurch werden persönlich bedeutsame und innere Sinnbilder entwickelt. Diese bilden die Grundlage, um Symbole in Bildern, Geschichten und Märchen erfassen zu können (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 5, 2016, S. 3-13).

3.3.5. Musik

Musik spielt in der Welt des Kindes eine grosse Rolle. Das musikalische Spiel und die Kommunikation durch Musik entwickeln sich vor dem Umgang mit notierter Musik. Die Musik schult die Sensomotorik und lernt sowohl Mädchen wie auch Knaben den Grob- und Feinmotorischen Umgang mit dem Körper, indem sie vielseitig die Bewegungen der Musik anpassen sowie sich damit ausdrücken. Durch Lieder, Tänze, rhythmischen und melodischen Versen und weiterem gelingt es Kindern sowohl in Gruppen wie auch alleine musikalische Spielwelten zu bilden und in Klänge und Melodien einzutauchen. Eine weitere Grundlage bildet die Eigenwahrnehmung und Fremdwahrnehmung, welche im Singen und Tanzen entwickelt wird (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 6, 2016, S. 2-7).

3.3.6. Bewegung und Sport

Kinder lernen über Bewegung! Ob im Innenraum oder im Freien, bewegte Rituale und weitere Bewegungsangebote gehören zum täglichen Unterricht. Ausgehend vom spielerischen Sammeln von Bewegungserfahrungen in offenen Bewegungsangeboten verschiebt sich Ende des 1. Zyklus der Schwerpunkt zum gezielten Erwerb einzelner Fertigkeiten. Durch entsprechende Übungen und Begleitungen können die Selbsteinschätzung und das Selbstkonzept jedes einzelnen Kindes gefördert werden (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 7, 2016, S. 2-8).

3.3.7. Überfachliche Kompetenzen

Während dem Erwerb der fachlichen Kompetenzen in den Fachbereichen gewinnen Schülerinnen und Schüler personale, soziale und methodische Fähigkeiten, die für unterschiedlichste Lebenslagen zentral sind, beispielsweise Selbstständigkeit, Konfliktfähigkeit und Probleme lösen. Hierbei ist das familiäre Umfeld zentral, jedoch werden im Schulalltag diese überfachlichen Kompetenzen vertieft und teilweise gezielt gefördert (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1, 2016, S. 14-17)

3.4. Entwicklungsorientierte Zugänge

Im Zyklus 1 orientiert sich der Unterricht stark an der Entwicklung der Kinder und wird vor allem zu Beginn fächerübergreifend organisiert und gestaltet. Das Spiel hat eine hohe Bedeutung. Um dieser Ausrichtung Rechnung zu tragen, zeigen im Lehrplan neun entwicklungsorientierte Zugänge auf, wie an der Entwicklung und dem Lernen des Kindes im 1. Zyklus angeknüpft werden kann. Diese bauen eine Brücke von der Entwicklungsperspektive zur Fachbereichsstruktur des Lehrplans und erleichtern den Lehrpersonen die Planung des fachübergreifenden Unterrichts.



Abbildung 1: Entwicklungsorientierte Zugänge und Fachbereiche Lehrplan Volksschule (Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1, 2016, S. 27)

In Folge ändert sich im Verlauf des Zyklus 1 der Schwerpunkt des Lernens der Entwicklungsperspektiven zum Lernen in den verschiedenen Fachbereichen. Die entwicklungsorientierten und fachorientierten Herangehensweisen lassen sich vielfältig und variiert kombinieren, so dass beide Zugangsweisen verknüpft bleiben.

Die einzelnen entwicklungsorientierte Zugänge werden nun beschrieben (vgl. Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1, 2016, S. 27).

3.4.1. Körper, Gesundheit und Motorik

Abwechslungsreiche Bewegungsmöglichkeiten unterstützen die gesunde physische und psychische Entwicklung der Kinder. Die Kinder...

... sind aktiv, erproben und üben verschiedene Bewegungsformen.

... verfeinern ihre Bewegungsmöglichkeiten, motorischen Fertigkeiten und koordinativen Fähigkeiten.

... drücken mit ihrem Körper Gefühle und Empfindungen aus.

... lernen, Themen körperlich zu gestalten und darzustellen.

... usw.

(vgl. ebd., S. 27)

3.4.2. Wahrnehmung

Die Kinder treten mit der Lebenswelt in Kontakt. Dabei nehmen sie sich selbst, ihren Körper, die Mitmenschen und die Umwelt über die fünf Sinne wahr. Die Kinder...

- ... nehmen ihren Körper in Zeit und Raum wahr.
- ... beschreiben und vergleichen Wahrnehmungen.
- ... üben das genaue Beobachten und fokussieren dabei ihre Aufmerksamkeit.
- ... machen sich mit der Aussenwelt vertraut.
- ... usw.

(vgl. ebd., S. 28)

3.4.3. Zeitliche Orientierung

Da es keinen angeborenen Zeitsinn gibt müssen Kinder lernen, Zeitdauern abzuschätzen, Zeit zu planen und Zeitressourcen zielgerecht einzusetzen. Dies ist ein langedauernder und komplexer Prozess. Die Kinder...

- ... klären Zeitbegriffe (z.B. morgen oder vorgestern).
- ... sagen Wochentage und Monate auf.
- ... kennen rhythmisierte Tagesstrukturen und markante Punkte im Jahresverlauf.
- ... bilden Reihen und Listen.
- ... usw.

(vgl. ebd., S. 28)

3.4.4. Räumliche Orientierung

Die Kinder bauen durch vielfältige Erfahrungen in ihrer näheren Umgebung Vorstellungen auf, welche das Erlangen der grundlegenden Fähigkeit der Orientierung erleichtern. Die Kinder...

- ... erforschen ihren Lebensraum (Wohnumgebung, Schulhausareal, Schulweg).
- ... zeichnen und beschreiben Räume aus dem eigenen Leben und der Fantasie.

... lesen und verstehen einfache Darstellungen von Räumen (Pläne, Krokis, Fotos).

... lernen unterschiedliche Nutzungen von Räumen kennen (Innenräume, Aussenräume).

... usw.

(vgl. ebd., S. 28-29)

3.4.5. Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

Die Kinder entwickeln früh eigene Vorstellungen. Sie spielen, erforschen, explorieren und tauschen ihre Beobachtungen aus. Die Kinder...

... erschliessen Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten.

... bauen Konzepte auf und differenzieren dabei ihr Weltbild.

... reflektieren ihre Eindrücke und entwickeln diese weiter.

... usw.

(vgl. ebd., S. 29)

3.4.6. Fantasie und Kreativität

Ein fantasievolles Kind verfügt über eine grosse Anzahl an inneren Bildern, deutet Zusammenhänge und verknüpft diese Vorstellung mit dem eigenen Wissen. Freiraum und diverse Anregungen fördern die Kreativität. Die Kinder...

... spielen frei.

... probieren aus.

... setzen sich aktiv mit der Umwelt auseinander.

... entwickeln ungewohnte Lösungen.

... usw.

(vgl. ebd., S. 29)

3.4.7. Lernen und Reflexion

Die Kinder beobachten, vergleichen, üben, ordnen, ahmen nach, wenden an, vermuten, interpretieren, erforschen und eignen sich so neue Lernmöglichkeiten an. In dieser spielerischen Auseinandersetzung reflektieren die Kinder ihre Fähigkeiten. Die Kinder...

... denken über sachbezogenen und soziale Tätigkeiten nach.

... vergleichen Bekanntes mit Neuem.

... besprechen verschiedene Darstellungen eines Lerninhaltes oder das Vorgehen.

... bearbeiten ein konkretes Erlebnis zeichnerisch oder sprachlich.

... usw.

(vgl. ebd., S. 30)

3.4.8. Sprache und Kommunikation

Mit Sprache können Erlebnisse, Erfahrungen und Empfindungen in Worte gefasst werden. Für Kinder spielt die Sprache eine fundamentale Rolle, denn es hilft bei der Entwicklung des Denkens, der Gestaltung sozialer Kontakte, bei Problemlösungen und beim Erwerb methodischer Kompetenzen. Die Kinder...

... äussern sich in Gruppen.

... erklären, begründen, beschreiben, präsentieren und erzählen Geschichten.

... erweitern ihren Wortschatz.

... finden weitere musikalische und gestaltende Ausdrucksformen in Bewegung.

... usw.

(vgl. ebd., S. 30)

3.4.9. Eigenständigkeit und soziales Handeln

Die Kinder erfahren sich selbst als eigenständige Person mit Stärken und Schwächen. Zugleich lernen sie sich in Gruppen einzufügen und Interessen und Wünsche anderer Kinder zu berücksichtigen. Die Kinder...

... entwickeln Vertrauen in ihre Fähig- und Fertigkeiten.

... übernehmen Verantwortung für das eigene Handeln.

... erweitern ihre Frustrationstoleranz.

... lernen Bedürfnisse in die Gruppe einzubringen und je nach dem durchzusetzen respektive zurückzusetzen.

... usw.

(vgl. ebd., S. 31)

3.5. Theorie in Bezug zum Produkt

Das gestaltete Produkt stimmt in allen Belangen mit dem Lehrplan Volksschule überein. Dieser betont, wie wichtig das Spielen für den Lernprozess ist und dass auch schon kleinere Kinder eine hohe Konzentration über längere Zeit aufrechterhalten können, wenn sie durch ein Spiel, sei es beim Beobachten, Imitieren, Mitmachen oder Gestalten, dazu animiert werden. Ausserdem legt er grossen Wert auf ausserschulische Lernräume und gestaltete Aussenräume, was mit dem Lernort Wald eindeutig abgedeckt wird. Viele Spiele könnten aber auch in Innenräume gespielt werden und eventuell mit zusätzlichen Materialien ergänzt werden. Zu Beginn müssen und sollen die Spiele von der Lehrperson angeleitet werden, wobei viele Spiele jedoch mit der Zeit zum Selbstläufer werden können.

Um die Handhabung für die Lehrperson zu erleichtern, ist der Spielfächer in die sechs Fachbereiche unterteilt, welche mit verschiedenen Farben gekennzeichnet sind. Pro Fachbereich stehen fünf Spiele bereit, die wiederum je eine Kompetenz aus dem Lehrplan Volksschule Zyklus 1 abdecken. Im Fachbereich Deutsch des Fächers finden Sie beispielsweise Aktivitäten zum fokussierten Zuhören,

während im Fachbereich Mathematik das Zählen eine grosse Rolle spielt. Beides ist auf dem aktuellen Lehrplan begründet. So basieren auch die übrigen vier Fachbereiche auf dem Lehrplan. Am Ende des Fächers befinden sich über 15 weitere Spielideen, die zwar auf dem Lehrplan beruhen, jedoch nicht eindeutig einer Kompetenz zugeordnet werden können, sondern fächerübergreifende Lernziele verfolgen. Die Lernziele sind wiederum bei jedem dieser Spiele aufgeführt.

Da zu Beginn des 1. Zyklus der Unterricht ohnehin überwiegend fächerübergreifend und nicht fächerspezifisch gestaltet wird, erleichtern die neun entwicklungsorientierten Zugänge den Schülerinnen und Schülern das Lernen. Diese unterstützen aber ebenso die Lehrperson bei ihrer Lehrtätigkeit. Auch die entwicklungsorientierten Zugänge sind auf jeder fächerspezifischen Spielkarte aufgelistet und vereinfachen den Umgang mit dem Fächer noch zusätzlich.

Wegen der Heterogenität, die jede Klasse aufweist, wurde speziell darauf geachtet, dass die entwicklungsorientierten Zugänge abwechslungsreich eingesetzt wurden, sodass jeder Lerntyp angesprochen wird. Beispielsweise werden bei den musikalischen Aktivitäten des Produkts gleich vier Lernzugänge ermöglicht: Wahrnehmung; Körper, Gesundheit und Motorik; Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten sowie Eigenständigkeit und soziales Handeln. Auch die anderen Fachbereiche sind dementsprechend variantenreich konzipiert.

Damit die Leser und Leserinnen dieser Arbeit sich vom Spielfächer ein Bild machen können, wird im Folgenden der Aufbau anhand eines Auszugs nochmals erläutert.

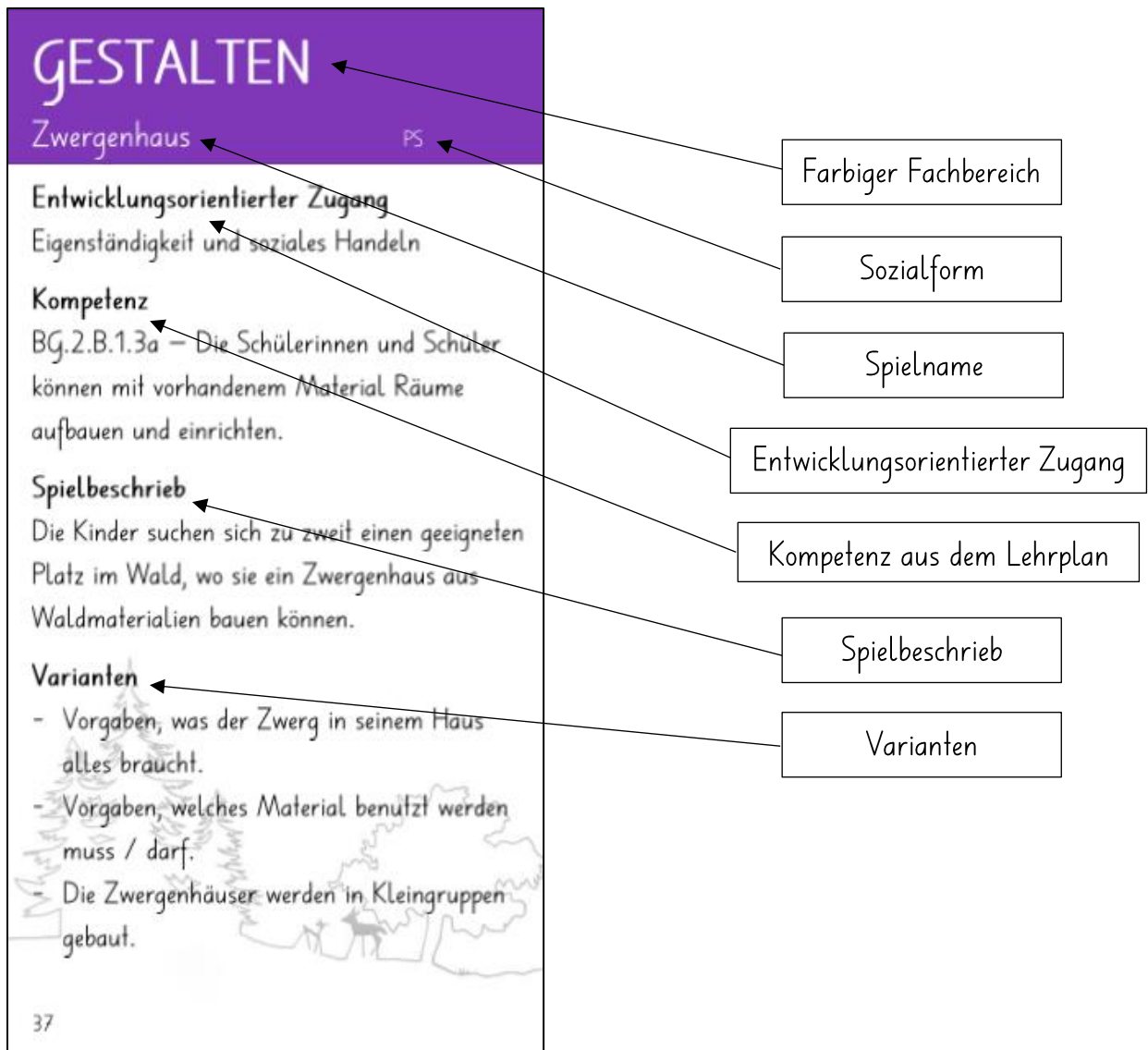


Abbildung 2: Auszug aus dem Fächer

Dieses Produkt spricht gleichermassen Lehrpersonen wie auch die Zielgruppe der Kinder an. Während die Einfachheit, Handlichkeit und Unkompliziertheit die Lehrpersonen überzeugen werden, freuen sich die Schülerinnen und Schüler über die vielfältigen Lerngelegenheiten zur Leistungsförderung im Lebens- und Lernort Wald.

4. Waldpädagogik

4.1. Definition

Der Lebensraum Wald wird nicht nur von Pflanzen und Tieren, sondern auch vom Menschen vielfältig genutzt. Vor allem seit die Gefährdung der Umwelt durch den Menschen deutlicher wurde, wird der Wald als Nutz-, Schutz- und Erholungsraum genutzt. Angesichts dieser Entwicklung kristallisierte sich daraus im 20. Jahrhundert die Waldpädagogik.

Der Gründer der ersten Schweizer Waldschule Han Corray gilt als Pionier der Waldpädagogik. Corray wollte „in unserem Zeitalter der Maschine ein Gegengewicht in der Erziehung“ setzen und „unsere Jugend zur Liebe der Natur und der Heimat“ erziehen. In dieser Zeit entstanden auch erste naturbezogene pädagogische Bildungskonzepte (vgl. Corray, 1912, zit. nach Bolay & Reichle, 2011, S. 24).

Auf eine einheitliche Definition von Waldpädagogik konnten sich die Pädagogen bisher noch nicht einigen. Es bestehen jedoch verschiedenste Definitionen mit diversen Überschneidungen. Ein wörtlich zitiertes Beispiel definiert die Waldpädagogik folgendermassen: „Waldpädagogik ist eine Form der Naturpädagogik und soll ganzheitlich durch praktisches Erleben und Lernen ökologisch und gesellschaftlich Zusammenhänge im Wald und Natur nahe bringen und somit der Naturentfremdung entgegen wirken.“ (Bolay, et al., 2011, S. 24-25)

In einer Definition nach Thiel (2001) lautet sie wie folgt: „Waldpädagogik sind „die Bemühungen ... junge Menschen für Fragen des Waldes zu sensibilisieren, ihnen zu einem positiven Waldverständnis zu verhelfen, sie zu Freunden des Waldes zu machen.“ (vgl. Thiel, 2001, zit. nach Bolay, et al., 2011, S. 26)

Klaus Seeland legt den Begriff Waldpädagogik als den Sinn, sich an ein universalistisches Bildungsziel in spielerischer Bescheidenheit heranzuwagen, dar (vgl. Klaus Seeland, 1999, zit. nach Bolay, et al., 2011, S. 27).

Wie bereits erwähnt herrscht ein breiter inhaltlicher Konsens bezüglich des Begriffs „Waldpädagogik“, jedoch geht es immer um waldbezogene Umweltbildung und um ganzheitliches Lernen im Lebensraum Wald.

4.2. Pädagogische Ansätze

„Keineswegs ist Waldpädagogik eine neue Erfindung. Sie ist die wertvolle Wiederentdeckung alter Gedanken.“ (Bolay, 1998, zit. nach Bolay, et al., 2011, S. 27) Die tragende Säule dieses Konzepts, ist die des ganzheitlichen Lernens „mit Kopf, Herz und Hand“ nach Pestalozzi. Die Schönheit und das Erleben des Waldes mit allen Sinnen, die Neugierde und das Abenteuer Forschung stehen dabei im Zentrum. Über diese direkten und möglichst zahlreichen Naturbegegnungen soll Lernen und Verstehen ermöglicht werden (vgl. Bolay, et al., 2011, S. 27-31).

Ungezählte Erfahrungen von Lehrpersonen zeigen, dass der Wald an sich, das heisst einfach nur der Aufenthalt in diesem Lebensraum, bereits erziehende und bildende Wirkung hat. Egal ob durch Zwerghäuser, Staudämme, Mandala aus Waldmaterialien oder diverse Rollenspiele – die Kinder beleben den Wald durch ihre Fantasie in kürzester Zeit und das auch ohne pädagogische Angebote. Die Natur bietet offene und weite Spiel-Räume und zudem auch reichlich Spielzeug. Meist finden Kinder problemlos Möglichkeiten, die unendliche Vielfalt an Material zu nutzen. Doch trotz der scheinbar unbegrenzten Fülle an Material wirkt die Natur auf die Kinder einer modernen Welt gleichzeitig beschränkend, da die sonst eher vertraute Welt des Technischen ausgeschlossen bleibt (vgl. ebd., S. 33).

Die Waldpädagogik erfüllt in diesem Sinne einen ganz zentralen pädagogischen Auftrag und ermöglicht den Kindern hautnahe Erlebnisse und Erfahrungen, welche im Klassenzimmer oder im Alltag häufig zu kurz kommen. Sie unterstützt die gesunde seelische Entwicklung der Kinder und fördert zudem Bereiche wie Bewegung, Kreativität und Wahrnehmung. Mitzuerleben, wie sich der Wald und damit die Lebensbedingungen der Tiere während den vier Jahreszeiten verändern, bildet für die Kinder eine grundlegende Basis für das spätere Verständnis von Zusammenhängen.

Zusätzlich lernen die Schülerinnen und Schüler sich als Teil eines komplexen Ganzen zu sehen, was sie wiederum unterstützen wird in der Frage nach dem Sinn des Lebens (vgl. Labudde-Dimmler, M., 2008, S. 20).

4.3. Theorie in Bezug zum Produkt

Mit dem sich immer klarer abzeichnenden Klimawandel gewinnt das Thema Bildung für nachhaltige Entwicklung an Wichtigkeit. Dabei kann die Waldpädagogik bei Kindern einen unabdingbaren Teil der Bildung leisten. Der Fächer bietet den Kindern eine Auseinandersetzung mit der natürlichen Umwelt und ihrer Komplexität in allen sechs Fachbereichen. Sie erfahren über vielfältige Spielerfahrungen die Natur mit allen Sinnen, nutzen die Ressourcen und befassen sich im weitesten Sinne ständig mit der Thematik Wald. Eigene Körpererfahrungen, motorische Erlebnisse und fantasievolle Momente kommen dabei nicht zu kurz.

Genau diese Bewegungserfahrungen und Wahrnehmungsmöglichkeiten gehören in eine ganzheitliche Schule und sollen nicht nur im Sportunterricht angeboten werden (vgl. Zahner, Pühse, Stüssi, Schmid & Dössegger, 2004, S. 75-76). Denn die heutigen Umwelt- und Lebensbedingungen erschweren vielen Kindern das Sammeln dieser Erfahrungen und nehmen deshalb die Schule auch in diesen Bereichen in die Pflicht (vgl. Zahner, et al., 2004, S. 52).

Da die meisten Spiele bei Wind und Wetter, Sonne und Regen spielbar sind, ermöglichen sie die Auseinandersetzung mit dem Wald in allen Jahreszeiten. So erleben die Kinder hautnah die Veränderung des Waldes und den damit zusammenhängenden Lebensbedingungen der Tiere, was ihr Verständnis für Zusammenhänge fördert. Sie haben die Möglichkeit, sich selbst und andere als Teil eines grossen Ganzen wahrzunehmen.

Im Produkt sind nur geführte Spiele aufgelistet, obwohl die soeben zitierte Theorie besagt, dass Kinder den Wald auch ohne Angebote, rein mit ihrer Fantasie, zum Leben erwecken können. Es wird aber auch auf die fortschreitende Naturentfremdung hingewiesen, weshalb der Fächer als Einstiegshilfe zur Waldthematik verstanden werden soll. Natürlich sind aber auch weitere, offene

Walderfahrung wichtig für Schülerinnen und Schüler. Diese sollen durch die angeleiteten Spiele angeregt werden und ebenfalls bei jedem Besuch im Wald Platz finden. Das Ziel ist es, die Kinder zu „Freunden des Waldes“ zu erziehen.

Abgesehen davon sollen die Schülerinnen und Schüler gleichzeitig etwas über den Wald aber auch zu den Fachbereichen des Lehrplans Volksschule lernen. Die Überzeugung, dass dieses Lernen auch in der Natur stattfinden kann und muss, bedarf es, um den Fächer erst in Gebrauch zu nehmen. Denn vorangehend muss einiges an Arbeit investiert werden, wie das Finden eines geeigneten Waldplatzes, das Informieren der Eltern, usw. Dies ist mit Zeitaufwand verbunden. Doch die Mühe wird sich bestimmt lohnen um den Wald regelmässig zum Schulzimmer zu machen!

Auf den folgenden Seiten finden Sie diverse Tipps für die Vorbereitung, Planung, Organisation und Durchführung gelungener Waldtage.

4.4. Tipps für die Praxis

4.4.1. Einen geeigneten Platz finden

Als Erstes muss die Lehrperson die Erreichbarkeit des Waldstücks abschätzen. Dabei spielen Überlegungen zu Transportmöglichkeiten eine wesentliche Rolle, denn der Weg in den Wald sollte die Leistungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler nicht bereits völlig ausschöpfen, da zudem auch noch der Rückweg und die geplanten Spiele in Angriff genommen werden müssen.

Der Wald an sich sollte idealerweise ein abwechslungsreicher Mischwald sein, das heisst es sollten sowohl Laub- wie auch Nadelbäume vorhanden sein. Diese Ansprüche werden oft am Waldrand erfüllt. Der Waldboden sollte eher flach sein und wenig Unterholz aufweisen, damit sich die Kinder leicht und gefahrlos bewegen können. Aber Achtung vor Wildschutzzonen! Diese überlebenswichtigen Gebiete für Tiere müssen gemieden werden. Um dies mit Sicherheit zu vermeiden, kann der zuständige Forstwart angefragt werden.

Sobald ein Wunschwaldstück gefunden wurde, gilt es, den Waldbesitzer ausfindig zu machen und um Erlaubnis zu bitten, damit eine rechtliche Basis geschaffen werden kann (vgl. Labudde-Dimmler, M., 2008, S. 11).

4.4.2. Planung

Damit der Wald zu jeder Jahreszeit mit allen Sinnen konkret und anschaulich erlebt werden kann, braucht es Vorbereitung, denn ein Ausflug in den Wald kann für manche Kinder verunsichernd sein. Mit einfachen, wiederkehrenden Strukturen kann die Lehrperson diese Angst nehmen und Vertrauen schaffen. So kann beispielsweise bereits auf dem Weg in den Wald Platz für kleine Rituale und vertraute Abläufe geschaffen werden.

Zusätzlich ist bei der Planung wichtig, dass von der ganzen Zeit mindestens zwei Stunden für das eigentliche Erleben des Waldes übrig bleiben. Rechnen Sie also genug Zeit für den Hin- und Rückweg ein (vgl. Labudde-Dimmler, M., 2008, S. 10).

4.4.3. Wetter

Ein Sommerregen, ein Nebelmeer oder gar Schneegestöber – für Waldtage oder andere Exkursionen wünschen sich immer alle Sonnenschein und warme Temperaturen. Dabei wird vergessen, dass die Nässe oder Trockenheit für die meisten Kinder gar keine Rolle spielt. Es ist auch Sinn und Zweck der Waldpädagogik, dass die Natur im Wandel erlebt und als Ganzes wahrgenommen wird. Gut angezogen genießen die Kinder diese Erfahrung auch bei vermeintlich „schlechtem Wetter“. Sobald der Waldmorgen einmal ein fixer Bestandteil des Stundenplans ist, wird das schmutzige Nachhause kommen der Kinder für die Eltern zur Selbstverständlichkeit. Es bewährt sich jedoch auf jeden Fall, wenn Regenkleidung und alte Skihosen und -jacken im Kindergarten für schlechter ausgerüstet Schülerinnen und Schüler zur Verfügung stehen (vgl. Labudde-Dimmler, M., 2008, S. 11).

4.4.4. Sicherheit

Unfälle passieren – ob auf dem Pausenhof, im Werkunterricht oder im Wald. Um das Risiko jedoch zu vermindern sind einige Regeln sinnvoll.

- Geh nie alleine in den Wald! Mindestens zwei erwachsene Personen begleiten die Kindergruppe.
- Ein funktionstüchtiges Mobiltelefon sowie ein Erste-Hilfe Set sind immer dabei.
- Allergien oder sonstige Krankheiten der Kinder sind bekannt.
- Die Schülerinnen und Schüler sind im Wald niemals alleine unterwegs.
- Fürs freie Spiel wird eine bestimmte Zone festgelegt und markiert.
- Erstelle mit den Kindern zusammen einen Waldbesucherkodex, indem ihr wichtige Regeln zur Benützung festhältet. Beispiel: Abfallentsorgung, Umgang mit Tieren, das Leben von Pflanzen, etc.

(vgl. Labudde-Dimmler, 2008, S. 12)

4.4.5. Elternabend mit Informationen

In den meisten Fällen sind nicht alle Eltern vom Waldprojekt begeistert, da ihnen oft der Zugang dazu fehlt. Ein sorgfältig vorbereiteter Elternabend mit klaren Informationen hilft. Gut ausgewählte Realien wie Waldkunstwerke und gute Fotos von Kindern im Wald helfen, Ängste und Vorurteile abzubauen. Zu den wichtigsten Informationen gehören Zielsetzungen anhand des Lehrplans, Regelmässigkeit der Waldausflüge und Auskünfte bezüglich Sicherheit. Darüber hinaus sollten gute Verpflegungen und richtige Allwetterkleidung erwähnt und eventuell sogar angeschaut werden. Sofern die Lehrperson noch keine Kenntnis über allfällige Allergien der Kinder hat, holt sie diese an diesem Abend ein. Auch Fakten wie Zecken und Fuchsbandwürmer müssen angesprochen werden, denn eine gute und objektive Aufklärung vermag häufige und diffuse Ängste am besten auszuräumen (vgl. Labudde-Dimmler, 2008, S. 14).

5. Fazit und Schlussfolgerung

Die Auseinandersetzung mit der theoretischen und praktischen Bachelorarbeit sowie die Beantwortung der Fragestellung haben mich in meiner Grundhaltung bestärkt, dass Kinder von den methodischen Vorzügen des Waldes, dem Erlebnisraum und vor allem von der frischen Luft nur profitieren können.

Ich bin mir sicher, dass diese Arbeit mich in meinem zukünftigen Werdegang noch begleiten wird und freue mich auch viele Naturerlebnisse.

5.1. Verfassen der theoriebasierten Bachelorarbeit

Nach reiflicher Überlegung und freundlicher Unterstützung meiner Bachelorarbeitsbetreuerin fand ich im Frühsommer 2017 endlich ein geeignetes Thema. Das Thema Wald, Natur und Spiel mit Einbezug des Lehrplans faszinierte mich gleich. Die Ableitung der konkreten Fragestellung bereitete mir anschliessend doch Schwierigkeiten, da die Formulierung viele Teilaspekte beinhalten sollte.

Beim Recherchieren und Einlesen in diverse Fachzeitschriften, Bücher sowie Zeitungsartikel wurde schnell eine grosse Vielfalt an Literatur erkenntlich, die es mir ermöglichte, treffende Aspekte festzuhalten und in meiner Arbeit wiederzugeben. Das grosse Spektrum an Literatur zum Thema Lernen im Wald stellt sich jedoch bei gründlicher Lektüre als Hindernis heraus, da sich viele Autorinnen und Autoren sowie Pädagoginnen und Pädagogen wiederholten oder zum Teil gar widersprachen. Ich musste während der Recherche deshalb stark selektionieren und nur diejenigen Werke in meiner Arbeit zitieren, die sich meines Erachtens wertvoll zeigten. Trotzdem eröffnete mir die vertiefte Auseinandersetzung neue Blickwinkel.

Als angehende Kindergärtnerin bin ich auch froh, dass ich mir die Zeit nehmen konnte, um den Lehrplan eingehend zu studieren. Diese beiden Faktoren ermöglichten mir schlussendlich auch das Schreiben meines Produkts.

5.2. Produktorientierte Bachelorarbeit

Aufgrund meiner langjährigen Erfahrung als Pfadileiterin kenne ich sehr viele Spiele, die drinnen und draussen gespielt werden können. Trotzdem erwies sich das Erarbeiten des Fächers als herausfordernd, da mein Ziel, keine zusätzlichen Materialien zu benutzen, als jene, die der Wald hergibt, und dennoch aus jedem Fachbereich fünf Kompetenzen einzubauen eine sehr hohe Anforderung dar.

Nachdem ich den Inhalt meines Produkts zusammengestellt hatte, musste ich mich mit der Darstellung des Fächers beschäftigen. Wichtig dabei war mir die Handlichkeit und Übersichtlichkeit, damit ich oder andere Lehrpersonen in Zukunft einfach damit arbeiten können. Weil ich mich sehr gerne kreativ betätige, hat mir dieses Ausgestalten sehr viel Freude bereitet. Vor allem die Zeichnungen auf dem Titelblatt und am Ende jeder Seite habe ich mit viel Hingabe angefertigt.

Dies alles bedurfte schnell mehr Zeit als ich im Voraus für die Arbeiten eingeplant hatte. Bei einem nächsten Projekt muss ich bewusst grosszügig Zeit einplanen, damit ich auch bei zukünftigen, grösseren Hindernissen nicht in Zeitnot gerate.

Nun kann ich stolz meinen Spielfächer betrachten und in einem halben Jahr, wenn ich eine Stelle als Kindergärtnerin antrete, in Betrieb nehmen.

5.3. Beantwortung der Fragestellung

Anfangs dieser Bachelorarbeit stand die folgende Frage:

Wie können in der Natur die Fachbereiche aus dem Lehrplan Volksschule unter Berücksichtigung der entwicklungsorientierten Zugänge spielerisch gefördert werden?

Dadurch, dass die untergeordneten Themen Spiel, Lehrplan Volksschule und Waldpädagogik eingängig erläutert wurden, liess sich die Fragestellung beantworten.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass der zuständigen Lehrperson die Merkmale von Spielen bewusst sein müssen, damit sie die optimalen Voraussetzungen dafür schaffen kann.

Ausserdem muss sie sich mit den Inhalten des Lehrplans Volksschule auseinandersetzen, welcher jedoch nicht im Gegensatz zum geplanten Lernort Wald steht. Ganz im Gegenteil, denn der Lehrplan fordert die Lehrpersonen ausdrücklich auf, das Lernen auch auf ausserschulische Lernorte zu verlagern. Natürlich muss an das Vorwissen der Zielgruppe angeknüpft werden, was auch fächerübergreifendes Lernen zulässt. Dies ist vor allem mit den entwicklungsorientierten Zugängen möglich, da sie ganzheitliches Lernen fördern.

Die Idee der Waldpädagogik ist keine neue Erscheinung und ist nicht zwingend mit dem Lehrplan Volksschule verknüpft. Sie besteht schon seit über hundert Jahren und ist heutzutage aktueller denn je. Wichtig dabei ist, dass die Kinder ihre Vorstellungen und ihre Kreativität miteinfließen lassen können. Dennoch muss die Lehrperson den Mut haben, im Wald nicht nur „banal zu spielen“, sondern auch Lerninhalte des Lehrplans zu bearbeiten.

In der Natur spielerisch Kompetenzen zu fördern, ist deshalb eine nicht zu unterschätzende Aufgabe und zumindest anfangs mit viel Vorbereitungsaufwand und Engagement seitens der Lehrperson verbunden. Hier knüpft das erarbeitete Produkt an. Es erlaubt jeder Lehrerin und jedem Lehrer sich auch mit geringeren Ressourcen an das fachspezifische und spielerische Lernen im Wald heranzuwagen. Es erleichtert den Einstieg in die Thematik und motiviert hoffentlich für mehr.

6. Dank

Ein grosses Dankeschön geht an meine Dozentin Frau Prof. Caroline Müller, die mich während meiner Bachelorarbeit stets begleitete und unterstützte, ein offenes Ohr hatte und Fragen schnell sowie gewissenhaft beantwortete.

Ein spezielles Dankeschön möchte ich für meine Schwestern, Tamara Hutter und Sabrina Hutter, aussprechen. Die beiden haben mich während der gesamten Arbeit tatkräftig und fachmännisch unterstützt, übernahmen das Korrekturlesen und die psychische Betreuung.

Ebenfalls möchte ich Dominik Loher herzlich danken, denn auch er korrigierte die Bachelorarbeit und gab mir wertvolle Rückmeldungen.

Simon Loher half mir während der Bachelorarbeit bei den grafischen Aspekten und erklärte mir das Bearbeitungsprogramm CAD um die Zeichnungen zu realisieren. Dafür möchte ich mich herzlich bedanken.

Der letzte Dank geht an Nicola Wurster. Sie ermöglichte mir den einwandfreien Druck dieser Arbeit und des Produkts.

7. Quellenverzeichnis

7.1 Internetlinks

- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.). (2016). Fragen & Antworten. Lehrplan 21. Abgerufen am 30. Oktober 2017 von http://www.lehrplan.ch/sites/default/files/2017-06-19_fragen_antworten.pdf
- Dudenredaktion (2017). Spiel, das. Abgerufen am 17. Oktober 2017 von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>
- Dudenredaktion (2017). Uebung, die. Abgerufen am 17. Oktober 2017 von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Uebung>
- Fröbel, F. (o.J.). Zitate zum Spiel. Abgerufen am 20. Oktober 2017 von <https://www.friedrich-froebel-online.de/p-%C3%A4-d-a-g-o-g-i-k/spiel/>

7.2. Literaturverzeichnis

- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1. (2016) Lehrplan Volksschule. Grundlagen. St. Gallen: o.V.
- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 2. (2016) Lehrplan Volksschule. Sprachen. St. Gallen: o.V.
- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 3. (2016) Lehrplan Volksschule. Mathematik. St. Gallen: o.V.
- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 4. (2016) Lehrplan Volksschule. Natur, Mensch, Gesellschaft. St. Gallen: o.V.
- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 5. (2016) Lehrplan Volksschule. Gestalten. St. Gallen: o.V.
- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 6. (2016) Lehrplan Volksschule. Musik. St. Gallen: o.V.

- Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 7. (2016) Lehrplan Volksschule. Bewegung und Sport. St. Gallen: o.V.
- Burhardt Bossi, C., Lieger, C. & von Felten, R. (2009) Spielen als Lernprozess. Planen, begleiten und beobachten. Zürich: Verlag Pestalozzianum
- Bolay, E. & Reichle, B. (2011) Waldpädagogik. Handbuch der waldbezogenen Umweltbildung. Teil 1 Theorie. Hohengehren: Schneider Verlag
- Grötzebach, C. (2010). Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig. Weinheim und Basel: Beltz Verlag
- Hauser, B. (2016). Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.
- Huizinga, J. (1987). Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch Verlag
- Labudde-Dimmler, M. (2008). Erlebnis Wald – Natur entdecken mit Kindern. Ein Praxisbuch für alle Jahreszeiten. Hölstein: Verlag LCH Lehrmittel 4bis8
- Zahner, L., Pühse, U., Stüssi, C., Schmid, J. & Dössegger, A. (2004) aktive Kindheit. Gesund durchs Leben. Magglingen: Bundesamt für Sport

7.3 **Abbildungsverzeichnis**

- Abbildung 1: Entwicklungsorientierte Zugänge und Fachbereiche Lehrplan Volksschule (Bildungsdepartement Kanton St. Gallen (Hrsg.) 1, 2016, S. 27)
- Abbildung 2: Auszug aus dem Fächer (Print aus Produkt: Rahel Hutter, Dezember 2017)

8. Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Bachelor-/Masterarbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, nicht anderweitig ganz oder in Teilen als Abschlussarbeit vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel benützt sowie wörtliche und sinngemässe Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Respektierung von Urheberrechts- und Persönlichkeitsschutz

Ich bestätige hiermit, die Richtlinien zum Urheber- und Persönlichkeitsschutz an der PHSG (http://www.extranet.phsg.ch/Portaldata/1/Resources/verwaltung/rechtsdienst/dokumente/Urheberrechts-_und_Persoenlichkeitsschutz.pdf) gelesen zu haben. Die in meiner Bachelor-/Masterarbeit tangierten Urheber- und Persönlichkeitsrechte wurden wie folgt abgeklärt:

- Die Urheber- und Persönlichkeitsrechte wurden vollständig abgeklärt. Zitate sind ausgewiesen. Vollständige Bild- und Tondokumente wurden vollständig abgeklärt. Empirische Daten sind anonymisiert.
- Abklärungen bezüglich Urheber- und Persönlichkeitsrechten sind, soweit nötig, im Gange, aber noch nicht abgeschlossen. Informationen hierzu werden zu einem späteren Zeitpunkt an phiq@phsg.ch weitergeleitet. Sofern unten eine Zustimmung zur Veröffentlichung erteilt wird, kann diese erst erfolgen, wenn alle Rechte abgeklärt sind.
- Die Urheber- und Persönlichkeitsrechte konnten, wo dies nötig ist, nicht vollständig abgeklärt werden. (In diesem Fall kann unten keine Zustimmung zur Veröffentlichung erteilt werden.)

Zustimmung zur Veröffentlichung

- Hiermit erkläre ich mich einverstanden, dass meine Arbeit über das Repository der PHSG im Internet/Extranet zugänglich gemacht wird.
- Meine Arbeit darf über das Repository der PHSG im Internet/Extranet nicht zugänglich gemacht werden.

Ort, Datum: Heerbrugg, 19.01.18

Unterschrift: R. Hutter