

Inhalt

Geleitwort	9
Vorwort	11
 Teil I: Theorie	
Spiele und Lernen verbinden – mit spielbasierten Lernumgebungen	17
Markus Kübler und Cornelia Rüdösüli	
1 Einführung	17
2 Lehrplan 21 und die Anforderungen ans frühe Lernen	18
3 Kinder brauchen Umgebungen für ihr Spielen und Lernen	19
4 Spielen und Lernen verbinden	21
5 Statt Gegensatz zwischen Spielen und Lernen: Spielen als Kontinuum	24
6 Die Konsequenzen – Impulse setzende Erwachsene	25
 Teil II: Empirie	
Wirksamkeit spielbasierter Lernumgebungen – empirische Befunde	41
Bernhard Hauser	
1 Definition und Einführung	41
2 Ausgewählte Wirkungen des Spielens	42
3 Metaanalysen zu spielintegriertem Lernen in Vorschule und Schule	42
4 Ausgewählte Aspekte des Lernens im Spiel	43
 Spielbegleitung	51
Franziska Vogt	
1 Einleitung	51
2 Bedeutung der Spielbegleitung	51
3 Mitspielen: Potenzial für kognitiv aktivierende Spielbegleitung	53
4 Spielbegleitung zur sozialen Inklusion	59
5 Fazit	61
 Teil III: Praxis	
Fachspezifische spielbasierte Lernumgebungen	
 Spielintegrierte Wortschatzförderung im Kindergarten	69
Nadine IteI und Andrea Haid	
1 Einleitung	69
2 Wortschatzförderung im Kindergarten	70
3 Strategien der Wortschatzförderung	71

4	Verbindung von Spiel und Wortschatzförderung	75
5	Spielintegrierte Wortschatzförderung konkret	76
6	Ausblick	79

Spielintegrierte mathematische Förderung – Einfluss von Wettbewerb auf den Lernzuwachs beim Regelspiel in der Unterstufe

Sandra Di Sario

1	Einleitung	81
2	Theoretische Situierung	82
3	Förderung mathematischer Kompetenzen durch Regelspiele	87
4	Fazit	95

«Voll unfair» – spielerische Erfahrungen zu einem Zufallsexperiment

Gerda Buhl

1	Einordnung der vorgestellten Spiele zu Zufallsexperimenten in die Matrix des Lehrplans 21	101
2	Die spielbasierte Lernumgebung im Überblick	102
3	Die drei Spielvarianten	105
4	Fazit	114

Spielbasierte Lernumgebungen im Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG)

117

Markus Kübler und Cornelia Rüdisüli

1	Einführung	117
2	Spielbasierte Lernumgebungen in den 12 Kompetenzbereichen NMG	119
3	Vier Beispiele für spielbasierte Lernumgebungen im Fachbereich NMG	124

«Da dreht sich was» – eine spielbasierte Lernumgebung für 4- bis 6-Jährige zur Funktionsweise von Zahnrädern

Timo Reuter und Miriam Leuchter

1	Zahnräder als Gegenstand des technischen Lernens	131
2	Beschreibung und Analyse der spielbasierten Lernumgebung	132
3	Fazit	140

Im Turmzimmer von Rapunzel – eine spielbasierte Lernumgebung mit Musik

Béatrice Gründler

1	Musik ist im Spiel	143
2	Märchen im Unterricht	144
3	Kontext der Spielumgebung	145
4	Merkmale der Rapunzel-Lern- und Spielumgebung	145
5	Gestaltung der Spielumgebung	146
6	Musikalische Angebote	148

Bewegungsangebote in Spiel- und Lernumgebungen	159
Evelyne Wannack	
1 Ausgangslage	159
2 Didaktische Überlegungen	160
3 Beispiele	162
4 Fazit	168
 Sprechen, blättern, klicken – Medien und Informatik im Zyklus 1 am Beispiel der spielbasierten Bibliotheksumgebung	171
Nadja Paillard	
1 Von der Bücherecke zur spielbasierten Bibliotheksumgebung	172
2 Die spielbasierte Bibliotheksumgebung als Grundlage für Medienbildung	176
3 Kompetenzen aus dem Modullehrplan «Medien und Informatik»	179
4 Fazit	181
 Fächer- und stufenübergreifende spielbasierte Lernumgebungen	
 Spielen und Lernen in der Unterstufe: Wie aus dem Schulzimmer eine Wohnung wird	185
Regula von Felten und Stephanie Ackermann	
1 Der Stellenwert des Spielens im Lehrplan 21	185
2 Spielangebote zur freien Wahl	186
3 Eine Spiel- und Lernumgebung zum Thema Wohnen	187
4 Dem Spielen in der Unterstufe eine Bedeutung geben	194
 Spielen ohne Spielzeuge – das Lernpotenzial von spielzeugfreien Spielumgebungen	197
Cornelia Rüdisüli	
1 Konzept «Spielzeugfreier Kindergarten»	197
2 Ein Einblick in die Umsetzung des Projekts «Spielzeugfreier Kindergarten»	199
3 Das Lernpotenzial von spielzeugfreien Spielumgebungen	201
4 Spielzeugfreie Spielumgebungen im Regelunterricht des Zyklus 1	203
5 Spielen ohne Spielzeug – eine neue Erfahrung	204
 Und los! Spielbasiertes Lernen in der Praxis – Beispiel der Gemeinde Gächlingen	207
Manu Eggers	
1 Eine Rollenspielumgebung im Skilager mit Primarschulkindern	207
2 Das Restaurant als Beispiel einer spielbasierten Lernumgebung im Kindergarten	208
3 Erweiterung der Spiel- und Lernumgebung durch einen Pausenkiosk	211
4 Stufenübergreifendes spielbasiertes Lernen zum Thema «Labyrinth»	213

Erwachsenenwelten nachspielen – Lernumgebungen, gezeigt am Beispiel GsundacherHaus	215
Karin Anderhalden und Victor Steiner	
1 Worum geht es?	215
2 Ziele in der Lernumgebung GsundacherHaus	218
3 Vorbereitung der Lernumgebung GsundacherHaus	220
4 Durchführung der Lernumgebung GsundacherHaus	221
5 Abschluss und Auswertung der Lernumgebung GsundacherHaus	222
6 Angebote in der Lernumgebung GsundacherHaus	223
7 Organisation und Hilfsmittel im GsundacherHaus	226
8 Medien zum GsundacherHaus	228
9 Andere Lernumgebungen	228
 Übergeordnete Themen zur Umsetzung von spielbasierten Lernumgebungen	
 Das Spiel als Lernform in der Aus- und Weiterbildung	233
Sandra Di Sario und Cornelia Rüdüsüli	
1 Systematisch oder spielbasiert – worauf kommt es an?	234
2 Lernen durch Spiel, aber wie? – Spiel in der Ausbildung	236
3 Wir wollen spielen, aber wie? – Spiel in der Weiterbildung	245
 Lasst die Kinder spielend lernen! – Ein Statement aus dem Erziehungsdepartement	249
Pia Auerswald	
1 Spielendes Lernen und der Lehrplan 21	249
2 Ein Beispiel aus dem Kindergarten	251
3 Übertritt vom Kindergarten in die Primarschule	252
4 Primarstufe (1. bis 3. Klasse)	253
5 Ein Beispiel aus der Primarschule	254
6 Fazit	255
 Anhang	257
Autor*innenspiegel	259
Porträts der Herausgebenden	262
Abbildungsverzeichnis	264
Tabellenverzeichnis	267