

SPIEL-BEOBACHTUNGSBOGEN

Heilpädagogische Übungsbehandlung



»Edition S«

Differenzierte Einschätzung
des Spielverhaltens und des Spielentwicklungsniveaus

Der Spiel-Beobachtungsbogen – ein förderdiagnostischer Beitrag zur Durchführung der heilpädagogischen Übungsbehandlung

Zu Beginn der HPÜ dient die Spiel-Beobachtung dazu, eine differenzierte und qualitative diagnostische Einschätzung des Kindes zu formulieren (Beschreibung des Entwicklungsstands). Diese ermöglicht es, einen verstehenden Zugang zum Kind zu finden, ein verantwortungsvolles, zielorientiertes Handeln abzuleiten und die notwendige heilpädagogische Hilfe zu begründen.

Im Prozess der HPÜ ist die Spiel-Beobachtung ein durchgängig relevantes Element, um in den einzelnen Spiel-Szenen angemessen pädagogisch-therapeutisch intervenieren zu können, die jeweiligen Spiel-Stunden zu reflektieren, die Lernziele zu kontrollieren, die Vorgehensweise zu modellieren und um die Entwicklungsfortschritte im Prozess zu überprüfen, zu dokumentieren und zu evaluieren.

Zum Ende der Begleitung ermöglicht eine Dokumentation der Spiel-Beobachtung im Verlauf eine Auswertung der heilpädagogischen Entwicklungsförderung und Begleitung.

Ein differenziertes Wissen über die Spielentwicklung und ihre Formen bildet die Grundlage der Spiel-Beobachtung und die Basis für eine Entwicklungsförderung und Begleitung, in der das Spiel als ein zentrales Medium eingesetzt wird.

Ausdifferenzierung der Spielformen im Laufe der kindlichen Entwicklung

In dem dynamischen Veränderungsprozess der Entwicklung treten mit jeder fortschreitenden Differenzierung, Integration und Organisation unterschiedliche Spielqualitäten auf. Das Spiel als kindliches Grundphänomen ist von Anfang an als Fähigkeit gegeben und zugleich an Entwicklung gebunden: Somit hat es eine doppelte Eigenschaft. Für die Entwicklung kann das Spiel mit seinen Bedeutungen und Wesensmerkmalen als der antreibende Motor gesehen werden. Im frühen Kindesalter nimmt das Spiel einen herausragenden Rang im gesamten Verhaltensrepertoire ein.

Im Laufe der frühkindlichen Entwicklung zeichnen sich unterschiedliche Spielformen ab: Funktionsspiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel und Regelspiel.

Die kindliche Persönlichkeitsentwicklung bringt einen lebendigen Wandel der Spielentwicklung mit sich. Das Funktionsspiel, das am Anfang der kindlichen Entwicklung steht, liefert die Ausgangsbasis für die Weiterentwicklung höherer kindlicher Spielformen. Aus den körper- und gegenstandsbezogenen Aktivitäten im Funktionsspiel differenziert sich das Konstruktionsspiel heraus. Die im Funktionsspiel erworbene Objekt Konstanz ist der Vorläufer der Symbolfunktion, aus der sich das Rollenspiel entwickelt. Somit kommen parallel zwei weitere Formen des Spiels hinzu. Das Regelspiel differenziert sich aus allen drei Hauptgruppen heraus und entspricht den Erfahrungen des Kindes, dass alle Spiele bestimmten Ordnungen folgen. Der Wandel im Spiel bedeutet nicht, dass die jeweils früheren Spielformen aufgegeben werden, sondern sie werden vielmehr in höher entwickelte Spiele integriert. Somit lösen sich die Spielformen im Verlauf der Entwicklung nicht auf, sondern sie differenzieren sich aus, gehen auseinander hervor, bauen aufeinander auf und überschneiden sich vielfach in ihrem gegenseitigen Bezug.

Hinweise zur Benutzung

Der Spiel-Beobachtungsbogen liefert ein praxisorientiertes Hilfsmittel für die Förderdiagnostik in der HPÜ. Er gliedert sich in zwei Teile.

Der erste Teil bezieht sich auf die Frage „Wie spielt das Kind?“, um die Qualität des Spielverhaltens zu beschreiben. Zu den Aspekten Spielverhalten, Umgang mit Materialien, Ausdrucksbewegung und emotionale Befindlichkeit werden Anregungen gegeben, die für die Reflexion und Interpretation genutzt werden können. Ein besonderer Punkt ist das Spiel mit anderen Kindern, bei dem sowohl die sozialen Kompetenzen als auch das Niveau des Sozialspiels berücksichtigt werden. Auf dem Bogen werden unterschiedliche Qualitäten beschrieben, die beobachtet und entsprechend angekreuzt werden können. Wenn mehrere Qualitäten, die sich zum Teil widersprechen, in einem Kästchen stehen, dann sollten die, die nicht zutreffen, gestrichen werden. In der rechten Spalte ist Platz für ergänzende Anmerkungen. Auch gibt es am Ende der Auflistung freigelassene Zeilen für weitere Kriterien, da der Bogen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. In der Wiederholung werden die Veränderungen im Prozess deutlich.

Der zweite Teil bezieht sich auf die Frage „Was spielt das Kind?“, um das Spielentwicklungsniveau zu erfassen. Unterteilt in die vier Spielformen werden die aufeinander aufbauenden Spielfähigkeiten beschrieben. Eine Besonderheit ergibt sich im Funktionsspiel: Diese Spielform ist unterteilt in a) körperbezogen, b) gegenstandsbezogen und in c) Ich- und Beziehungsentwicklung, die sich auf die Theorie von Mahler bezieht und über die Qualität des Spiels die Einschätzung des Entwicklungsniveaus ermöglicht. Hier überschneiden sich die Fragen: Wie spielt das Kind? Was spielt das Kind? Die Kriterien können für eine gezielte Beobachtung im freien und/oder gelenkten Spiel genutzt werden oder als Grundlage für eine Befragung der Eltern dienen. Das Beobachtungsergebnis, ob das Kind diese Spielfähigkeit sicher, in Ansätzen (ZNE) oder noch nicht zeigt, kann in der entsprechenden Spalte eingetragen werden. Hierdurch lässt sich die *Zone der nächsten Entwicklung* (ZNE) im Spiel ermitteln. Darunter wird das „Entwicklungsniveau oberhalb des aktuellen Entwicklungsstandes, auf dem das Kind mit Hilfe kompetenter Partner Aufgaben lösen kann, zu deren Bewältigung es allein nicht fähig ist“ (Oerter 1996, S. 268 f.), verstanden. Dieser Bereich des „Noch-nicht-allein-Könnens“ ist für die Förderung im Spiel, die entsprechende Lernzielableitung und für das methodische Vorgehen von Bedeutung. Der Bezug zum angegebenen Durchschnitts-Alter ermöglicht eine orientierende normative Einschätzung, um das Entwicklungsalter zu beschreiben. Ein regelmäßiger Eintrag im Verlauf zeigt die Entwicklungsfortschritte im Prozess auf.

Der Entwurf vom Spiel-Beobachtungsbogen stammt aus Schroer 2005 (Anhang). Die Angaben sind aus unterschiedlichen Quellen zusammengetragen: Brandt 2001; Nielsen 2002; Senckel 1998 u. 2002; Pfluger-Jakob 2007; Zukunft-Huber 2002; Weinberger 2001; Doering 2001; Dornes 2004; Zollinger 2008; Largo 2000; Oerter/Montada 2002; Hellbrügge 1994; Petermann 2008; Reuner 2007.

Umschlagbild: © 2014 Eveline Gewers, mit freundlicher Genehmigung.

Literatur

- Brandt, I. 2001: Griffiths Entwicklungsskalen zur Beurteilung der Entwicklung in den ersten beiden Lebensjahren (GES), 2., überarbeitete und erweiterte Auflage, Göttingen
- Doering, W. 2001: Wie Kinder unsere Entwicklung begleiten, in: Doering, W. u. Doering, W. (Hrsg.) 2001: Von der Sensorischen Integration zur Entwicklungsbegleitung, Dortmund, S. 8-49
- Dornes, M. 2004 a: Die emotionale Welt des Kindes, 4. Auflage, Frankfurt a. M
- Dornes, M. 2004 b: Der kompetente Säugling, 11. Auflage, Frankfurt a. M.
- Hellbrügge, Th. 1994: Münchener Funktionelle Entwicklungsdiagnostik (MFED), 4., korrigierte und erweiterte Auflage, Göttingen
- Largo, R. H. 2001: Babyjahre. Die frühkindliche Entwicklung aus biologischer Sicht, aktualisierte Neuauflage, München
- Largo, R. H. 2006: Kinderjahre, 12. Auflage, München
- Nielsen, L. 2002: Beobachtungsbogen für mehrfachbehinderte Kinder, Würzburg
- Oerter, R. u. Montada, L. (Hrsg.) 2002: Entwicklungspsychologie, 5., vollständig überarbeitete Auflage, Weinheim/Basel/Berlin
- Petermann, F. 2008: Entwicklungstest für Kinder von 6 Monaten bis 6 Jahren (ET 6-6), 3. Auflage, Göttingen
- Pfluger-Jakob, M. 2007: Kinder mit Wahrnehmungsstörungen erkennen, verstehen, fördern, Freiburg i. Br.
- Reuner, G. u. a. 2007: Bayley Scales of Infant Development-Second Edition (Bayley-II, deutsche Version), Frankfurt a. M.
- Schroer, B. 2005: Das Spiel als Symbol der kindlichen Entwicklung. Ein heilpädagogisches Handlungskonzept zur Entwicklungsbegleitung und -förderung im Spiel, unveröffentlichte Diplomarbeit, vorgelegt am 14. Juni 2005, KFH NW, Abteilung Münster
- Senckel, B. 1998: Du bist ein weiter Baum. Entwicklungschancen für geistig behinderte Menschen durch Beziehung, München
- Senckel, B. 2002: Mit geistig Behinderten leben und arbeiten. Eine entwicklungspsychologische Einführung, 6., unveränderte Auflage, München
- Weinberger, S. 2001: Kindern spielend helfen. Eine personenzentrierte Lern- und Praxisanleitung, Weinheim/Basel
- Zollinger, B. 2008: Kinder im Vorschulalter, 3., korrigierte Auflage, Bern
- Zukunft-Huber, B. 2002: Die ungestörte Entwicklung Ihres Babys, Stuttgart

SPIEL – BEOBACHTUNGSBOGEN

zur differenzierten Einschätzung des Spielverhaltens und des
Spielentwicklungsniveaus in der Heilpädagogischen Übungsbehandlung

Persönliche Daten

Name des Kindes: _____

Geburtsdatum: _____

Alter: _____

Ausgefüllt am: _____

Ausgefüllt von: _____

Anlass:

Diagnose:

Besonderheiten:

Äußeres Erscheinungsbild:

Kontaktverhalten:

Wie spielt das Kind?

Wie verhält sich das Kind im Spiel?	
<input type="checkbox"/>	interessiert, neugierig, motiviert
<input type="checkbox"/>	desinteressiert, gelangweilt
<input type="checkbox"/>	lustvoll oder lustlos
<input type="checkbox"/>	zeigt Eigeninitiative, aktives Erkundungsverhalten
<input type="checkbox"/>	ist passiv und exploriert nicht von sich aus
<input type="checkbox"/>	findet in sein Spiel
<input type="checkbox"/>	kann sich in sein Spiel vertiefen, ist konzentriert (Polarisation der Aufmerksamkeit)
<input type="checkbox"/>	ist reizoffen und schnell abgelenkt
<input type="checkbox"/>	kann bedeutende von unbedeutenden Reizen unterscheiden und seine Aufmerksamkeit auf das Wesentliche fokussieren
<input type="checkbox"/>	ist ausdauernd, verweilt bei einem Gegenstand
<input type="checkbox"/>	ist sprunghaft und wechselt häufig das Spielmaterial
<input type="checkbox"/>	kann allein spielen und sich über längere Zeit beschäftigen
<input type="checkbox"/>	spielt abwechslungs- und variationsreich
<input type="checkbox"/>	zeigt nur ein Muster, stereotypes Spiel
<input type="checkbox"/>	kann Spielwünsche äußern
<input type="checkbox"/>	kann Spielideen entwickeln, weiß was es spielen möchte
<input type="checkbox"/>	kann seine Spielideen in Handlung umsetzen, sein Spiel strukturieren und gestalten
<input type="checkbox"/>	kann neue Spiele und Aufgabenstellungen erfassen und umsetzen
<input type="checkbox"/>	ringt mit den Schwierigkeiten
<input type="checkbox"/>	weicht den Anforderungen aus
<input type="checkbox"/>	setzt sich intensiv und ausdauernd mit den im Spiel liegenden Anforderungen auseinander
<input type="checkbox"/>	setzt sich selbst Ziele, die es erreichen möchte
<input type="checkbox"/>	



Wie geht das Kind mit Spielmaterialien um?	
<input type="checkbox"/>	neugierig, gespannt und interessiert
<input type="checkbox"/>	ablehnend, abwehrend, beängstigt, sich zurückziehend
<input type="checkbox"/>	eigenaktiv draufzugehend zupackend, hantierend, ausprobierend
<input type="checkbox"/>	erkundet vorwiegend: oral, visuell, akustisch, haptisch-manuell
<input type="checkbox"/>	erforscht die Umgebung aufmerksam und mit allen Sinnen
<input type="checkbox"/>	zeigt unterschiedliche Muster, variationsreich
<input type="checkbox"/>	wiederholt gleiche Muster, stereotyp
<input type="checkbox"/>	bevorzugt bestimmtes Material
<input type="checkbox"/>	reagiert bei weichen Materialien freudig/ablehnend
<input type="checkbox"/>	bei rauen freudig/ablehnend
<input type="checkbox"/>	bei warmen freudig/ablehnend,
<input type="checkbox"/>	bei kalten freudig/ablehnend
<input type="checkbox"/>	reagiert bei diffusen Reizen freudig/ablehnend
<input type="checkbox"/>	bei eindeutigen Reizen freudig/ablehnend
<input type="checkbox"/>	sucht starke oder schwache Reize
<input type="checkbox"/>	hypo- oder hypersensibel, taktile Abwehr, Reiztoleranz und Stimulierungsniveau
<input type="checkbox"/>	reagiert in Bezug auf neue Materialien: anders und adäquat oder zeigt keine Alternativen
<input type="checkbox"/>	Materialerfahrung/Sachkompetenz, (so geht das) und Selbstkompetenz (ich kann das) erworben
<input type="checkbox"/>	Widererkennung/ Material- wahrnehmung nach bestimmten Ordnungsschemata
<input type="checkbox"/>	Was drückt das Kind mit seinen Spiel-Handlungen im Umgang mit den Materialien aus?
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	



Wie bewegt sich das Kind? Was drückt es mit seinen Bewegungen aus?	
<input type="checkbox"/>	freudig, aktiv, lustvoll, agil
<input type="checkbox"/>	teilnahmslos, passiv, lustlos, antriebsarm
<input type="checkbox"/>	sicher oder unsicher
<input type="checkbox"/>	Haltungshintergrund ist: angespannt, verkrampft, steif oder schlaff, hängend, hypoton symmetrisch oder asymmetrisch stabil oder instabil
<input type="checkbox"/>	Seitenbetonung, d.h. Körperhaltung/Bewegung/Handlung nur auf eine oder auf beide Seiten hin ausgerichtet
<input type="checkbox"/>	Kraftdosierung angepasst, zu hoch oder zu gering
<input type="checkbox"/>	langsam, fließend, gesteuert
<input type="checkbox"/>	ruckartig, überschießend, unkontrolliert
<input type="checkbox"/>	zielgerichtet, differenziert koordiniert
<input type="checkbox"/>	ungerichtet, undifferenziert, unkoordiniert
<input type="checkbox"/>	Tempoeinsatz angepasst, zu schnell zu langsam
<input type="checkbox"/>	Raumorientierung: nimmt Widerstände und Hindernisse wahr oder stößt überall an
<input type="checkbox"/>	entdeckt aus eigener Initiative neue Lage und Position, probiert seine motorischen Möglichkeiten aus
<input type="checkbox"/>	Bewegungsmuster in der Situation angemessen
<input type="checkbox"/>	flüssige oder ruckartige Bewegungsübergänge
<input type="checkbox"/>	Reaktion auf Lagewechsel: annehmend oder abwehrend
<input type="checkbox"/>	schaukelt gern oder lehnt es ab
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	



Wie ist die emotionale Befindlichkeit des Kindes?	
<input type="checkbox"/>	zeigt Lust- und Unlustempfindungen
<input type="checkbox"/>	kann seine Bedürfnisse ausdrücken und mitteilen
<input type="checkbox"/>	äußert Gefühle wie Freude, Wut, Angst usw.
<input type="checkbox"/>	viel oder wenig gestischer und mimischer Ausdruck
<input type="checkbox"/>	ruhig, zufrieden
<input type="checkbox"/>	unruhig, angespannt
<input type="checkbox"/>	ängstlich, unsicher
<input type="checkbox"/>	aggressiv, oppositionell
<input type="checkbox"/>	emotional ausgeglichen
<input type="checkbox"/>	schwankend in seinen Stimmungen
<input type="checkbox"/>	kann abwarten und Bedürfnisse aufschieben oder wird nervös, will alles auf einmal und sofort
<input type="checkbox"/>	kann Frustrationen aushalten und damit umgehen, mit Schwierigkeiten ringen oder gerät in Panik, wird wütend, ungeduldig, wendet sich ab
<input type="checkbox"/>	kann sich entscheiden, etwas auswählen
<input type="checkbox"/>	ist unentschieden, weiß nicht, was es machen soll
<input type="checkbox"/>	traut sich etwas zu oder zeigt wenig Selbstvertrauen
<input type="checkbox"/>	kann sich von seinen Bezugspersonen lösen oder hat Schwierigkeiten, sich zu trennen
<input type="checkbox"/>	kann seine Gefühle im Spiel ausdrücken und darstellen
<input type="checkbox"/>	kann die Darstellung seines Verhaltens in der Spielsituation affektiv mitvollziehen
<input type="checkbox"/>	kann das auf die Puppen und Tiere übertragene Verhalten affektiv miterleben
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	



Wie spielt das Kind mit anderen?	
<input type="checkbox"/>	kann im Rahmen seiner Möglichkeiten zu seiner sozialen Umgebung Kontakt aufnehmen
<input type="checkbox"/>	Kontaktaufnahme über Blicke, Gesten, Berührungen, Handlungen oder Sprache
<input type="checkbox"/>	kann sich auf ein gemeinsames Spiel mit einem Erwachsenen einlassen und sich im Spiel-Dialog abstimmen
<input type="checkbox"/>	spielt im Parallelspiel mit anderen Kindern ohne wechselseitige Beachtung
<input type="checkbox"/>	spielt im Parallelspiel mit anderen Kindern mit wechselseitigem Augenkontakt
<input type="checkbox"/>	spricht mit anderen Kindern und bietet Spielmaterialien an im einfachen Sozialspiel
<input type="checkbox"/>	kann sich in die Gruppe integrieren
<input type="checkbox"/>	nimmt wechselseitige und aufeinander bezogene Rolle im Spiel ein, z.B. beim Fangen und Verstecken im komplementären und reziproken Spiel
<input type="checkbox"/>	kann in der Gruppe sein jeweiliges emotionales Zumutesein ausdrücken
<input type="checkbox"/>	kann die Gefühle der anderen erkennen, benennen und eingehen
<input type="checkbox"/>	die Perspektivübernahme gelingt und es kann sich in andere hineinversetzen
<input type="checkbox"/>	übernimmt eine Rolle im Rollenspiel, das ein kooperatives soziales Fiktionsspiel darstellt
<input type="checkbox"/>	nimmt eine soziale Rolle im Spiel ein und stimmt sich über die Metakommunikation zum Spielverlauf mit den anderen im komplexen sozialen Fiktionsspiel ab
<input type="checkbox"/>	kann Anpassung und Durchsetzung angemessen einsetzen
<input type="checkbox"/>	kann Konflikte lösen
<input type="checkbox"/>	verfügt über soziale Kompetenzen, wie Rücksichtnahme und Hilfsbereitschaft
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Was spielt das Kind?

1. Funktionsspiel

	sicher eigen- ständig	in Ansätzen mit Hilfe (ZNE)	noch nicht	Ø Alter Richtwert
Vorläuferfähigkeiten für das Funktionsspiel				0-1 Monat
zeigt Reflexe wie u. a. Greifen, Saugen, Schlucken (Übung der angeborenen Reflexmechanismen) und hat eine relativ hohe Reizschranke (primärer Zustand)				
zeigt Lust- und Unlustempfindungen als Reaktion auf innere Zustände				
erkennt vertraute Reize der primären Bezugsperson (Stimme, Geruch, Berührung)				
Erwerb von Basiskompetenzen im Funktionsspiel: vollzieht eingliedrige Handlungen (modale Reizverarbeitung nach Affolter) und bildet einfache Gewohnheiten auf reflektorischer Grundlage aus, wobei die eigenen körperliche Empfindungen im Mittelpunkt stehen (primäre Kreisreaktionen nach Piaget); befindet sich mit der Bezugsperson häufig in emotionaler Einheit („symbiotische“ Phase nach Mahler)				0/1-3/4 Monate
<u>a) körperbezogen</u>				
saugt an Fingern, Daumen u. Händen				
strampelt mit den Beinen				
drückt die Füße gegen Gegenstände, die einen Widerstand bieten				
<u>b) gegenstandsbezogen</u>				
nimmt Greifspielzeug wahr (merkt auf – fixiert – verweilt)				
<u>taktil:</u> reagiert auf taktile Berührungen mit Gegenständen um den Mund herum				1 M
reagiert auf taktile Berührungen der Hände mit einem Gegenstand				
setzt seine Fingerspitzen zu taktilen Orientierung ein				
<u>oral:</u> tastet mit der Zungenspitze				1 M
erforscht Gegenstände durch Ablecken und Lutschen				



<u>akustisch:</u> horcht auf ein Geräusch (z.B. Glocke)				1M
sucht danach mit den Augen				2 M
sucht danach mit Kopfbewegung (intermodale Verknüpfung)				3M
wendet den Kopf überlegt zum Geräusch (intermodale Verknüpfung)				4 M
<u>optisch/visuell:</u> blickt einen Moment auf die Rassel				1 M
verfolgt diese mit den Augen horizontal, über die eigene Körpermitte hinweg (intermodale Verknüpfung)				2 M
verfolgt diese mit den Augen vertikal (intermodale Verknüpfung)				2 M
verfolgt diese in einer Kreisbewegung (intermodale Verknüpfung)				3 M
c) <u>Ich- und Beziehungsentwicklung</u>				
beruhigt und entspannt sich, wenn es aufgenommen wird, besonders durch den Körperkontakt				
gibt Laute von sich, wenn man mit ihm spricht (Baby-Talk)				
hat keinerlei Frustrationstoleranz				
zeigt Verlassenheitsreaktion, d. h. wird passiv oder weint bei längerem Alleinsein				
unterscheidet menschliche Gesichter von Gegenständen				
betrachtet sein eigenes Spiegelbild und beobachtet aufmerksam die Bewegungen				
lächelt (soziales Lächeln)				
beantwortet den Blick mit Lächeln oder freundlichen Lauten				
reagiert freudig auf bekannte Gesichter und erstaunt oder enttäuscht auf fremde				
Stabilisierung und Differenzierung der Kompetenzen: schaltet mehrere eingliedrige Handlungen beliebig hintereinander, indem es verschiedene Sinnesempfindungen durch mehrere motorische Reaktionen verbindet , und sich dabei am Effekt freut und ihn wiederholt (intermodale Reizverarbeitung – sekundäre Kreisreaktionen); beginnt, sich emotional aus dem symbiotischen Zusammenhang zu lösen (Differenzierungsphase)				3/4 – 8/9 Monate

<i>a) körperbezogen</i>				
spielt mit dem eigenen Körper				
betrachtet seine Hände/Finger				
spielt mit den eigenen Fingern				
greift nach den eigenen Zehen und spielt mit ihnen (Fuß-Mund-Spiel)				
rollt sich auf dem Boden herum				
versucht, sich aufzusetzen und wieder hinzulegen				
lautiert spielerisch, experimentiert mit Geräuschen				
<i>b) gegenstandsbezogen</i>				
versucht, einen Gegenstand zu erreichen				
wird sich seiner Handmotorik bewusst (Auge-Hand-Koordination)				
greift gezielt nach einem seitlich angebotenen Spielzeug in Rückenlage (RL)				
wechselt einen Gegenstand von Hand zu Hand (Körpermitte) in RL				
begreift den Wechsel von Greifen und Loslassen				
hält zwei Gegenstände fest				
greift gezielt nach einem Spielzeug in Bauchlage (BL)				
greift in RL über die Körpermitte zur anderen Seite (radiales Greifen)				
nimmt kleine Dinge mit Scherengriff auf				
erforscht die Beschaffenheit von Materialien				
führt den Gegenstand zum Mund und befühlt ihn mit Lippen und Zunge (orales Erkunden)				
hantiert mit Gegenständen (manuell-haptisches Erkunden), indem es:				
- die Oberfläche mit der Hand abtastet				
- diese schüttelt/schwenkt, damit wedelt				
- damit auf die Unterlage schlägt				
betrachtet das Spielzeug von allen Seiten (visuelles Erkunden)				
erste aktive Suchbewegungen, findet einen Gegenstand, der vor seinen Augen teilweise verdeckt wurde				
erkennt Funktionssignale, d. h. verbindet mit dem Auftauchen bestimmter Personen oder Gegenstände bestimmte Ereignisse				
beobachtet das Verhalten anderer und ahmt dieses nach				



<i>c) Ich- und Beziehungsentwicklung</i>				
reagiert freudig auf Ansprache				
dreht den Kopf nach einer Person				
nimmt den Unterschied zwischen seinem Anblick im Spiegel und dem vom Gleichaltrigen wahr (sich selbst erkennen, Selbst bzw. Nichtselbst identifizieren)				
macht erwartungsvolle Bewegungen, wenn man es aufnehmen will				
reckt sich der Mutter entgegen, um aufgenommen zu werden				
begrüßt freudig das eigenen Spiegelbild, lächelt es an und spielt damit				
zeigt erste Ansätze, etwas selbst tun zu wollen (z.B. Löffel halten und zum Mund führen)				
Stabilisierung und Differenzierung der Kompetenzen: schaltet einzelne Handlungsschritte so hintereinander, dass die ersten als Mittel dienen, um ein Ziel zu erreichen (seriale Reizverarbeitung – Unterscheidung von Mittel-Zweck/Ursache-Wirkung – Objektpermanenz – Koordination sekundärer Schemata und Anwendung auf neue Situationen); fortschreitende Differenzierungsphase				8/9 – 12 Monate
<i>a) körperbezogen</i>				
krabbelt über Hindernisse und Stufen hoch				
zieht sich an Möbeln zum Stehen hoch				
steckt seine Finger in Körperöffnungen (eigene und fremde)				
<i>b) gegenstandsbezogen</i>				
blickt abwechselnd auf einen Gegenstand und auf eine Person, kann das Du mit der Sache verbinden (referentieller bzw. triangulärer Blickkontakt)				
nimmt Krümmel und Flusen mit einem Pinzettengriff auf				
klopft zwei Klötze aneinander				
kombiniert Objekte (z. B. schlägt mit dem Löffel auf eine Tasse)				
erzeugt Geräusche (z.B. Glocke)				
erfasst den Zusammenhang zwischen seiner Handlung und dem Effekt				



zieht Spielzeug an einer Schnur zu sich heran				
blickt Spielzeug nach, das herunterfällt				
sucht und findet einen vor seinen Augen völlig verdeckten Gegenstand (einfache Objektpermanenz, ohne Ortswechsel)				
Gegenstände und Personen im Guck-Guck-Spiel/Versteckspiel verschwinden und wieder auftauchen lassen				
<i>c) Ich- und Beziehungsentwicklung</i>				
verhält sich unterschiedlich bei bekannten bzw. unbekannt Personen, fremdelt (Verlassenheitsangst)				
erworbene Fortbewegungsmöglichkeiten (Robben, Krabbeln) erlauben ihm die aktive Trennung von der Mutter und eröffnen ihm neue Räume				
sucht häufig Rückversicherung durch Blickkontakt und tankt oft bei der Bezugsperson, die als „Heimatstützpunkt“ gebraucht wird, emotional auf				
„kürt“ sich ein Lieblingsspielzeug (Übergangsobjekt)				
entwickelt Ansätze der Frustrationstoleranz				
Kompetenzen im komplexen Funktionsspiel: variiert seine Handlungen systematisch und beobachtet den Effekt , entdeckt neue Mittel durch Ausprobieren (intentionale Handlungen – tertiäre Kreisreaktionen – komplexes Funktionsspiel) beginnt, die Welt zu erobern (Übungsphase)				12 – 18 Monate
<i>a) körperbezogen</i>				
zeigt spielerische Freude an den eigenen Fortbewegungsmöglichkeiten				
kann frei stehen				
kann laufen				
kann sich aus dem Stand bücken, um einen Gegenstand aufzuheben				
freut sich über Bewegungsspiel, wie Hochgeworfenwerden				
<i>b) gegenstandsbezogen</i>				
schiebt Sachen vor sich her oder zieht sie hinter sich her (z.B. Puppenwagen)				
wirft einen Ball				



experimentiert mit Wasser und Sand (auch Suppe und Brei)				
erkundet das Öffnen und Schließen von Türen und Schränken				
probiert Schalter aus (z.B. Lichtschalter)				
ahmt Handlungen sofort nach				
erfasst den Wechsel des Verstecks eines Gegenstandes in gesehener Reihenfolge, weiß um das Fortbestehen des Objektes unabhängig vom Ortswechsel				
probiert räumliche Verhältnisse aus, indem es Gegenstände erst aus- und dann einräumt				
steckt Stifte in ein Steckbrett				
steckt Ring auf Stab				
entdeckt die Werkzeugfunktion von Gegenständen (z.B. trägt Klötze im Eimer)				
benutzt Dinge zunehmend funktionsgerecht (z.B. Löffel zum Essen)				
setzt die Sprache spielerisch ein (Fingerspiele, Bilderbücher)				
zeigt Körperteil an einer Puppe (Körperbewusstsein)				
<i>c) Ich- und Beziehungsentwicklung</i>				
ist stolz auf Erfolge und will gelobt werden				
glaubt, „alles“ zu können				
ist kontaktfreudig, beginnt eine soziale Aktion				
gibt einen Gegenstand ab und erwartet, diesen wieder zu bekommen im Geben-und-Nehmen-Spiel				
vermeidet es, sein Spiegelbild anzusehen (Ernüchterung, Rückzug)				
zeigt Verlegenheit vor dem Spiegel				
Weitere Kompetenzen im komplexen Funktionsspiel:	18 – 24 Monate			
ist fähig zur aufgeschobenen Nachahmung und handelt aufgrund eines innerlichen , durch Vorstellungen repräsentierten Plans (Übergang zur symbolischen Repräsentation, Symbolstufe); nimmt Trennungen bewusst wahr , die es aktiv zu verhindern versucht (Wiederannäherungsphase)				
lustbetontes Ausprobieren der wachsenden motorischen Fähigkeiten				



zerlegt gern Dinge, wirft gebauten Turm um (Destruktionsspiel)				
begreift die vorgegebene Funktion des Spielzeuges aufgrund eigener Erfahrungen				
kann Spielzeug in einfache Spielhandlungen einbeziehen				
greift sich an die eigenen Nase, wenn diese rot bemalt ist, und nicht mehr an das Spiegelbild (Selbsterkennen im Spiegel, Selbstbewusstheit, Außenperspektive)				
sucht einen Gegenstand, dessen Verschwinden es nicht beobachtet hat oder findet Gegenstand unter einem von drei Bechern (vollständige Objektpermanenz, Objekt hat andauernden substantiellen Dingcharakter)				
Die körper- und gegenstandbezogenen Erfahrungen und das auf der Objektpermanenz basierende Symbolverständnis führen zum Rollenspiel und parallel zum Konstruktionsspiel .				18-24 M
weitere Funktionsspiel-Formen sind:				ab 2J
nimmt unterschiedliche Körperhaltungen beim Spielen ein				
führt unterschiedliche Bewegungsarten durch bzw. führt körperliche Geschicklichkeitsspiele aus				
kann Bewegungsspiele mit Spielzeug ausführen bzw. Spielgeräte für sein Funktionsspiel benutzen				
Spiele zum Drehen und Schrauben, schraubt auf und zu				
fährt Dreirad, klettert gern				
hat Spaß am Fangen-Spiel				
hat Freude an Versteckspielen und daran, sich in Höhlen zu verkriechen				
Anmerkungen:				

2. Rollenspiel

	sicher eigen- ständig	in Ansätzen mit Hilfe (ZNE)	noch nicht	Ø Alter Richtwert
Symbolverständnis führt zum Rollenspiel und parallel zum Konstruktionsspiel. Nach Piaget ermöglicht der Aufbau innerer Vorstellungen die verzögerte Nachahmung und damit die Gestaltung von Handlungseinheiten.				18 M
Beginn des Rollenspiels: ahmt eine vertraute Tätigkeit, einfache Handlungen nach, ohne in eine andere Rolle zu schlüpfen – „tut so, als ob“ es isst oder schläft (Imitationsspiel)				
ahmt einfache funktionale Handlungen nach und gebraucht Gegenstände funktional – der Gegenstand wird seiner Funktion entsprechend auf den eigenen Körper bezogen verwendet, z.B. das Kind führt den Löffel zum Mund (funktionelles Spiel)				
beachtet das Handlungsergebnis einer funktionalen Handlung – d.h. nicht die Handlung, sondern das Ergebnis rückt in den Vordergrund – z.B. nicht das Kämmen, sondern die schönen Haare der Puppe				
beginnt symbolische Schemata auf andere Personen, Puppen und Spielfiguren zu übertragen – führt seine Handlungen an der Puppe aus, d.h. die Puppe bekommt etwas zu trinken oder wird gekämmt (repräsentatives Spiel)				
über einfache symbolische Handlungen kann es Vorstellungen aufbauen, z.B. vom Tier als Fressendes, das was zum Essen braucht				
beginnt, Handlungsabläufe darzustellen, die zu einer bestimmten Alltagssituation oder Thematik gehören, z.B. Kochen (sequentielles Spiel)				24 M
eine Handlung wird zum Ausgangspunkt für die folgende Handlung im Sinne eines chronologischen, sinnvollen Aneinander- reihens (lineare symbolische Handlungen) - Kombination von Handlungsschemata (Serialstufe) und Symbolcharakter (Symbolstufe)				



koordiniert einzelne Schemata zu Handlungssequenzen und Spielszenen zunehmender Komplexität (Integration)				
Variationen von Handlungsschemata, z.B. Tiere in etwas hineinstellen, hineinlaufen lassen, melken, tränken usw.				
sprachliche Begleitung als Ausdruck der Vorstellungskraft				
Belebung der Spielszene				
verleiht einem Gegenstand die Bedeutung eines anderen, nicht vorhandenen Gegenstandes oder stellt sich diesen einfach vor (Symbolisierung), z.B. ist der Schuh ein Auto – dem Objekt wird eine symbolische Bedeutung gegeben				
Eine weitere Stufe ist erreicht, wenn das Kind fähig ist, einerseits bestimmte Tätigkeiten vorzugeben und andererseits auf die Handlungsweise anderer Kinder einzugehen (z.B. Kaufladen-Spiel). Soziale Form des Rollenspiels: Mehrere Kinder integrieren ihre Vorstellungen zu einem gemeinsamen Spiel.				3 J
<u>Gegenstandsbezug:</u> Handlungen werden durch den Gebrauch einzelner Gegenstände bestimmt - Exploration und Ausprobieren der Gegenstände. Die Gegenstände sind häufig Auslöser für Handlungen. Die Gegenstände werden dabei noch nicht für ein vorhandenes oder vorgestelltes Du eingesetzt, sondern die Puppe scheint ein notwendiges Objekt zu sein.				
<u>Sequentierung:</u> Abläufe im Spiel entstehen vor allem durch Wiederholungen und durch unverbundenes Aneinanderreihen einzelner Handlungen. Da die Gegenstände handlungsbestimmend sind, ist auch die Struktur der Spielhandlung durch das Entdecken und Verwenden der Gegenstände bestimmt.				
<u>Rollenübernahme:</u> Ein erstes Verständnis sozialer Rollen ist möglich, z.B. Arzt mit komplementärer Rolle eines Patienten, die ansatzweise übernommen werden können. Ein				



Rollenwechsel ist noch nicht möglich. Die Puppe wird nicht als Träger einer komplementären Rolle behandelt mit bestimmten Bedürfnissen, auf die eingegangen werden kann, sondern als Objekt, um bestimmte Handlungen auszuführen.				
spielt allein ausführliche Rollenspiele				3-4 J
übernimmt nach Anweisung, auch von anderen Kindern, eine einfache Rolle				
spielt allein und mit anderen Kindern differenzierte Rollenspiele				4-5 J
spielt Erfahrungen aus dem täglichen Leben, z.B. Kaufladen oder Arzt, gehörte Geschichten oder Phantasiegeschichten				
<u>Gegenstandsbezug:</u> Der Gebrauch der Gegenstände steht nicht mehr im Vordergrund, sondern diese werden eingesetzt, um eine Spielidee auszudrücken. Die Gegenstände werden in Bezug auf ein vorhandenes/vorgestelltes Du (Puppe) eingesetzt.				5 J
<u>Sequentierung:</u> Durch die Verbindung einzelner Handlungen entstehen abgeschlossene Sequenzen. Auch lustvolle Handlungen können abgeschlossen werden. Das Spiel ist schon klar scriptgeleitet (an einem inneren „Drehbuch“ orientiert). Es werden Hinweise auf zeitliche Dimensionen der gespielten Abläufe gegeben.				
<u>Rollenübernahme:</u> Das Kind übernimmt klare soziale Rollen, für die es sich bewusst entscheidet. Diese können über mehrere Episoden hinweg beibehalten werden. Die Rollenübernahme wird z. T. durch einen veränderten Sprachgebrauch ausgedrückt. Rollenwechsel sind möglich.				
<u>Gegenstandsbezug:</u> Der Gebrauch von Gegenständen tritt in den Hintergrund. Das Kind deutet Handlungen an und kommentiert sein Tun. Wenn es die Gegenstände einsetzt, dann sehr gezielt auf ein vorhandenes Du. Die Interaktion von Personen tritt in den Vordergrund.				7 J



<u>Sequentierung:</u> Es hat eine sehr klare Vorstellung von möglichen Handlungsabläufen (Script), baut Anregungen der Spielpartner mit ein, wechselt problemlos die Rolle und hat einen quantitativen Begriff der zeitlichen Dimension erworben.				
<u>Rollenübernahme:</u> Es hat eine klare Vorstellung von der Rolle, was sich in den Spielhandlungen und in den verbalen Kommentaren zeigt. Auch nimmt es seine Rolle ernst, indem es sie möglichst realitätsgerecht ausführt.				
<u>Rollentypen:</u>				
funktionale Rollen: durch Objekte oder Tätigkeiten definiert, z.B. Autofahrer, Zeitungsleser				
relationale Rollen: Familienrollen, die komplementäre Beziehungen beinhalten, z.B. Mutter-Kind				
Charakter-Rollen: basieren auf einer beruflichen oder gewohnheitsmäßigen Aktivität, z.B. Polizist, Indianer				
periphere Rollen: über die gesprochen wird, die das Kind aber nicht einnimmt, z.B. richtige oder imaginäre Freunde				
wandelt sich allmählich zum darstellenden Theaterspiel				7-8 J
Bandenspiele (Detektivbande u.ä.)				
<u>Anmerkungen</u>				

3. Konstruktionsspiel

	sicher eigen- ständig	in Ansätzen mit Hilfe (ZNE)	noch nicht	Ø Alter Richtwert
Symbolverständnis führt zum Konstruktionsspiel und parallel zum Rollenspiel.				18-24 M
<i>a) Bauen</i>				
Vorläufer: aus- und einräumen von Gegenständen (Inhalt-Behälter-Spiel)				9-18 M
„Destruktionsspiel“ – wirft gebauten Turm um und zerlegt gern Dinge				
vertikale Dimension – stapelt Klötze				18 M
baut Turm aus 3 Klötzen				
baut Turm aus 4 Klötzen				
baut Turm aus 6 Klötzen				
baut Turm aus 8 Klötzen				
baut Turm aus 10 Klötzen				2 ½ J
horizontale Dimension – legt Klötze nebeneinander				24 M
3 Klötze aneinanderreihen				
baut Reihe aus 5 Klötzen				
baut Zug				
legt ein Quadrat aus 4 Klötzen				2 ½ J
baut „funktionsspielartig“ einfache Gebilde und benennt sie auf Befragen, Bezeichnung kann wechseln				
vertikale und horizontale Dimension				2 ½ J
baut Mauer				
baut Brücke/Pyramide				
Baut ein T				
baut Treppe				3 ½ J
dreidimensionales Bauen z.B. Garage				3-4 J
verwendet gebaute Gebilde für seine Spiele				
baut differenzierte Konstruktionen – ganze Häuser, Flugzeuge und Autos – nach Vorlage nachbauen				5 J



kann längere Zeit an einer Sache bauen				
bezieht das Gebaute in komplexere Rollenspiele ein				
baut über mehrere Stunden mit anderen Kindern				5-6 J
werkschaffendes Konstruktionsspiel Es beherrscht alle folgenden Merkmale: 1. Plan, Benennung des Produktes 2. Ausführung 3. Erkennbarkeit des Produktes				ab 6 J
Vorhaben werden meist über Tage hinweg fortgesetzt				
Beim Werken kennt es verschiedene Arten bearbeitbaren Materials.				
kennt das jeweils zum Arbeitsvorgang passende Werkzeug				
kann mit Material und Werkzeug adäquat umgehen				
<i>b) Gestalten mit amorphen Materialien</i>				
spielt mit Knete, Sand, Ton usw.				18-24 M
unterscheidet Wasser und Sand in ihrer verschiedenartigen Beschaffenheit				
begreift Ton und Knete als formbares Material				
formt, rollt Walze/Schlange aus Knete				3 J
beherrscht die zur Arbeit mit Ton und Knete nötigen Techniken				
<i>c) Puzzle/Zuordnungsspiele</i>				
Die Fähigkeit zu kategorisieren ermöglicht es dem Kind, ab Ende des zweiten Lebensjahres einfache Formen voneinander zu unterscheiden und einander zuzuordnen.				18-24 M
sortiert und gruppiert Spielsachen und Gegenstände nach bestimmten Eigenschaften				
setzt großen Kreis ein				
setzt großen und kleinen Kreis ein				
Formbrett mit Kreis, Quadrat und Dreieck				
steckt Formen in die Formbox				
begreift die Zuordnung von Teilen zum Ganzen und fügt Teile sinnvoll zum Ganzen zusammen				
puzzelt systematisch (Strategie des Ausprobierens, nach Versuch und Irrtum, zum Teil noch nicht mit Erfolg)				24 M



ordnet drei Farben zu				25 M
ordnet vier Farben zu				
legt Scheiben zur richtigen Zeichnung in das Formbrett				
<hr/>				
Eins-zu-eins-Zuordnung (Klotz zu Kugel)				2 ½ J
kategorisiert Objekte nach Größe, Form und Farbe				
erkennt geometrische Formen (Quadrat, Kreis, Dreieck)				
benennt Farben				3 ½ J
benennt Formen				
Reihung nach Größen				
sortiert von sich aus nach Farben				
führt Muster mit Stäben weiter aus				
<hr/>				
einfachste Puzzle				2-3 J
6-teiliges Puzzle				3 J
Puzzle mit mehreren Teilen				4 J
komplexere Puzzle				5 J
<hr/>				
<i>d) Zeichnen und Malen</i>				
zeichnet Striche hin und her				12-18 M
kritzelt ausgiebig und flüssig				
unterscheidet Striche von Gekritzelt				
malt eine flache Spirale				
freut sich an den produzierten Strichen				
malt eine runde Spirale, kritzelt kreisförmig (Spuren hinterlassen)				
imitiert waagerechte Striche				24 M
imitiert senkrechte Striche				
zeichnet einen geschlossenen Kreis				
zeichnet Kreuz ab				
imitiert Schreibbewegungen				2-3 J
malt gern, benennt es, gibt dem Bild eine Bedeutung („sinnunterlegtes Kritzeln“)				
<hr/>				
Kopffüßler (Kopf als Rundform mit angedeutetem Gesicht und Beinen, dargestellt als 2 Striche)				3 J
schematisch korrekte Menschenzeichnung (Kopf mit Augen, Nase und Mund, Oberkörper, Arme und Beine)				4 J
malt Bilder mit mehreren Objekten, z.B. Haus, Baum, Mensch und Blumen				5 J

<i>e)Rezeptionsspiele Bilderbücher - sprachbezogene Spiele</i>				
blättert Buchseiten um				10-12 M
benennt Gegenstände				
freut sich über das Bilderbuch, blättert um und redet zu den Bildern				
benennt einzelne Abbildungen				18-24 M
benennt Tätigkeiten				
hört bei Geschichten zu				
erkennt grundlegende Bewegungsarten				
sucht in Bilderbüchern bekannte Dinge und benennt sie				2-3 J
mag einfache Bilderbücher über seinen Lebensbereich und über Tiere				
nimmt Bilderbuch-Szenen wahr und kann sich auf neue Zusammenhänge einlassen				3-4 J
wünscht ständige Wiederholung von Geschichten (wortgetreu!)				
interessiert sich für komplexere Bilderbücher über seinen Lebensbereich, Tiere und symbolhafte Darstellungen emotionaler Grunderfahrungen				
erzählt, was auf dem Bild passiert, erklärt Zusammenhänge und zeitliche Abfolgen				4-5 J
mag Bilderbücher mit längeren Geschichten				
hört gern Märchen				
Interesse an Sachbilderbüchern				5-6 J
lässt sich gern längere Geschichten vorlesen, auch ohne Bilder				
kann Bildergeschichte ordnen				
ab Schulalter:				7 J
beginnt, selbst zu lesen				
schreibt eigene Geschichten				
Anmerkungen				

4. Regelspiel

	sicher eigen- ständig	in Ansätzen mit Hilfe (ZNE)	noch nicht	Ø Alter Richtwert
Vorläufer des Regelspiels:				2-3 J
denkt sich selbst Regeln aus				
kann im sozialen Spiel die Regel „einmal ich – einmal du“ einhalten				
Beginn des Regelspiels:				3-4 J
nimmt an einfachen Regelspielen teil, z.B. Memory, Lotto, Bilderdomino, Brettspiele mit Farbwürfeln				
Bewegungsspiele mit Regelcharakter, z.B. „Der Plumpssack geht um!“				
verändert Regeln nach Belieben				
hat keinen Sinn für Gewinnen und Verlieren				
hört auf, wenn es keine Lust mehr hat				
spielt einfache Karten- und Brettspiele, z.B. Schwarzer Peter, UNO				4-5 J
entwickelt Regelverständnis, d.h. versteht die Regel, hält sie aber nur kurz ein				
versteht die Bedeutung des Gewinnens, kann noch nicht verlieren				
gutes Regelverständnis vorhanden				5-6 J
will gut spielen und gewinnen				
achtet auf Regeleinhaltung bei anderen				
schummelt, weil es nur schwer verlieren kann				
sportliche Gruppenspiele beginnen				6-7 J
einfache strategische Spiele, wie z.B. Halma, Malefiz				
lernt zu verlieren				
spielt Computerspiele				
lernt kompliziertere Regelspiele				7-8 J
sportliche Spiele				
Anmerkungen				

Auswertung

- Spielverhalten

- Spielentwicklungsniveau

- aktuelle Spielthemen

Anmerkungen

- Zielsetzung

- Förderplanung

- Elternarbeit

Gesamteinschätzung