

16th World Conference Berlin 2005 International Play Association (IPA)
SPIELEND LEBEN LERNEN vom 18. – 22.Juli 2005
Forum am 21.Juli 2005 von 11.15 bis 13.00 Uhr
Spiel in Kindergarten und Schule

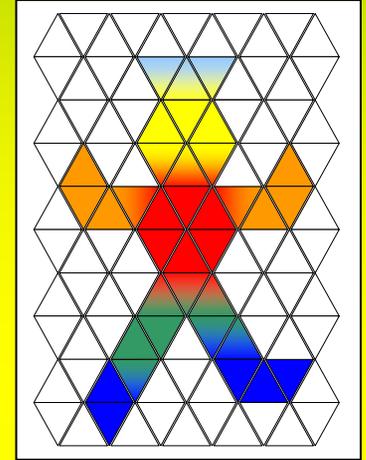
Forumsbeitrag
"PEG 2005 " - ein multidimensionales Bildungsspiel

Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Roßnagl - Sabine Niedermaier - Simona Baggett – Martine Molitor



PEG 2005

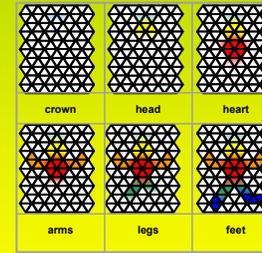
- stellt wichtige Fragen zum Leben der Kinder heute und bietet dazu zeitgemäße Antworten an
- eröffnet das Gespräch zwischen den Kindern unterschiedlicher Herkunft und aus verschiedenen Gesellschaftsschichten
- gibt Hilfestellung für Situationen des alltäglichen Lebens
- bietet gleichsam Mosaiksteine für ein ganzes Bild vom Kind und vom menschlichem Leben an



PEG 2005



Ein Bildungsspiel, das Freude macht...



...mit multidimensionalen Bildungszielen ...



...spannend alleine...



...gut fürs Miteinander...



...mit lerneffektiven Aufgaben...



...auch im Klassenverband einsetzbar.





**Konzeption von PEG 2005
Kernrunde**

PEG 2005



**Arbeitsgruppe mit Spezialthema
"Ernährung"**



**Spiel-Evaluation durch
Schüler und Schülerinnen
des 4. Schuljahres**



Pädagogische und didaktische Zielsetzung dieses multidimensionalen Bildungsspiels

Wenn Kinder spielen, spielen sie sich gleichsam hinein in ihre Welt: sie fühlen sich hinein in die Dinge und sie erleben das eigene Ich im Austausch mit den Anderen. Das alltägliche Ereignis wird zum tragenden Erlebnis. Menschen brauchen das Spielen, um sich zuverlässig in die Welt hineinzüben, und jedes nachhaltige Lernen ist auch ein geistiges Lebensspiel.



Pädagogische und didaktische Zielsetzung dieses multidimensionalen Bildungsspiels

Die Eigenerfahrung mit Dingen und Menschen wird durch die Erfahrung der Anderen anderer oftmals verändert oder verbessert, Wahrnehmungen werden verglichen - so entwickelt sich im spielerischen Erfahrungsprozess auch ein kooperatives Miteinander. Soziale Lernformen wie Miteinander fragen - miteinander denken - miteinander tun sind die entsprechende schuldidaktische Aufgabe, deren Vorbildliche Gestaltungsmodi das kindliche Spiel bereithält.



Pädagogische und didaktische Zielsetzung dieses multidimensionalen Bildungsspiels

Erwachsene und Kinder leben heute "als Person und als Organismus" oftmals nur noch "auf Sparflamme". Der "gefühlte Mangel" (Hegel) an sinnlich-leiblichen Erfahrungen hat zu einer Lebenskrise des menschlichen Leibes -geführt. In immer mehr Bereichen unserer Organisation des Lebens ist die Rede von "Lebensqualitäten", die uns in Arbeit, Alltag, Freizeit gesichert werden müssten.



Pädagogische und didaktische Zielsetzung dieses multidimensionalen Bildungsspiels

**Leiblichkeit als Lebensqualität neu leben zu
lernen -
das ist eine wichtige Bildungsaufgabe heute
... auch in Schule und Hochschule.**



In der sogenannten "*Bildungsdidaktischen Triade*" hat Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Roßnagl den unlösbaren Zusammenhang Leib und Geist, von ICH-SACHE-WIR für multidimensionale menschliche Bildungsprozesse verdeutlicht:



Abb.: Bildungsdidaktische Triade nach Bäuml-Roßnagl 2004



40

Warum gehört das Denken der Menschen zu einem schönen Leben?

"Dinge zu Ende denken – dieser Gedanke darf nicht unter die Räder des rasenden Zuges der Zeit geraten. Wenn wir uns keine Zeit mehr zum Denken nehmen, flieht unser Leben wie ein Windhauch dahin. Das Nachdenken über mich und meine Erlebnisse mit den Anderen und meine Erfahrungen mit den Dingen bereichert mein Leben."

MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

chen Triade" hat Pr
Geist, von ICH-SA
utlicht:

43

Müssen wir immer nachgeben, wenn wir zueinander gut sein wollen?

"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst. Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen. Verzeihen können ist eine große Tugend."

Ilse Kammerbauer

Ich

Leib-Geist-Seele-Einheit

**multi-fachliche
Aspekte**

**mehr-dimensionale
Ansichten**

Sache



Wir

**Ding-Natur
Kultur
Kosmos**

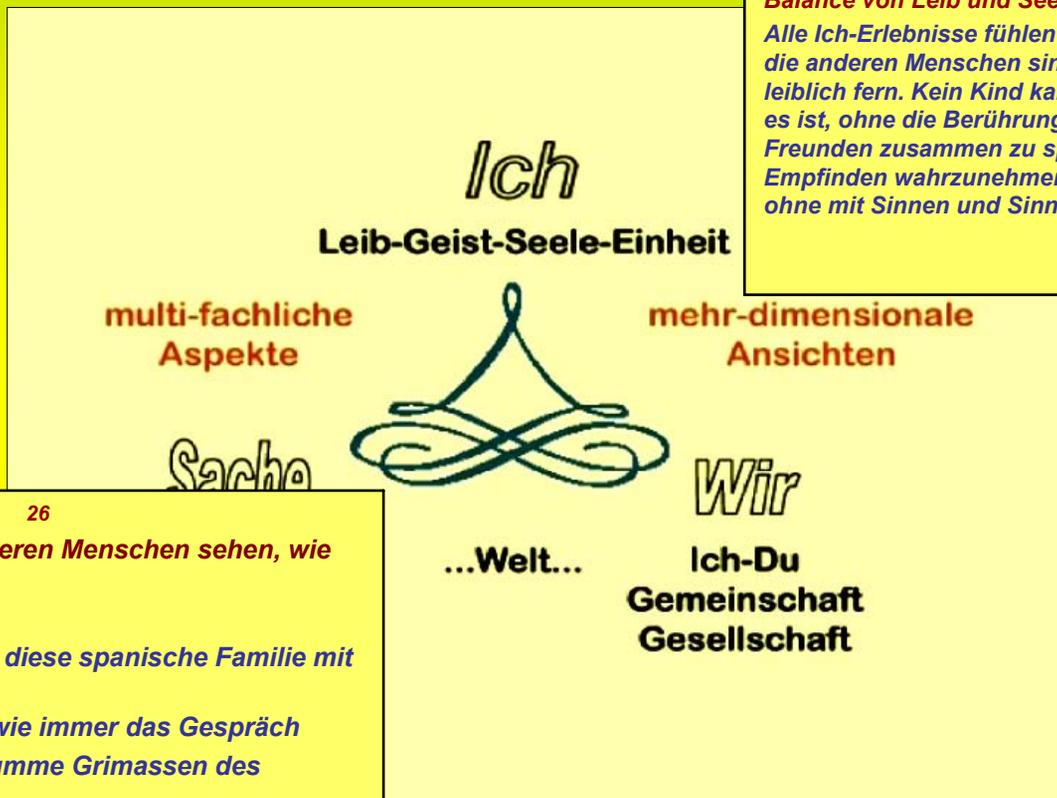
...Welt...

**Ich-Du
Gemeinschaft
Gesellschaft**

Abb.: Bildungsdidaktische Triade nach Bäuml-Roßnagl 2004



In der sogenannten "*Bildungsdidaktischen Triade*" hat Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Roßnagl den unlösbaren Zusammenhang Leib und Geist, von ICH-SACH und menschliche Bildungsprozesse verdeutlicht:



13
Warum sagen alle Weisen, dass wir als Menschen auf die Balance von Leib und Seele achten sollen ?
Alle Ich-Erlebnisse fühlen wir in unserem Leib und auch die anderen Menschen sind uns leiblich nahe oder leiblich fern. Kein Kind kann sich bewusst werden, wer es ist, ohne die Berührung der Eltern - ohne mit Freunden zusammen zu spielen- ohne sein seelisches Empfinden wahrzunehmen und anderen mitzuteilen ohne mit Sinnen und Sinn zu leben..
MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

26
Wie können wir an anderen Menschen sehen, wie sie sich fühlen ?
Brüder
Am Nebentisch täglich diese spanische Familie mit den beiden Söhnen
Der Ältere beherrscht wie immer das Gespräch
Unbeachtet bleiben stumme Grimassen des Jüngeren -
Sein lautloses Lachen: es ist dem Bruder aus dem Gesicht geschnitten
LUDWIG STEINHERR

...sche Triade nach Bäuml-Roßnagl 2004



In der sogenannten "*Bildungsdidaktischen Triade*" hat Prof. Dr. M.-A. Bäuml-Roßnagl den Geist, von ICH-SACHE-WIR für multidimensionale beleuchtet:

44

Gehen die Menschen immer richtig mit den Tieren um ?

Ich brauche dich - sagt der Mensch - also ich kaufe dich.

Ich brauche dich - sagt das Tier - und ich nütze dir. Sei gut zu mir.

ANNE ROSS

Ich
Leib-Geist-Seele-Einheit

multi-fachliche
Aspekte

mehr-dimensionale
Ansichten

Sache

Ding-Natur
Kultur
Kosmos



Wir

...Welt...

3

Warum ist das Brot eine Kostbarkeit ?

Unser Brot

*Als Körnlein gesät, als Ähren gemäht,
gedroschen im Takt, gesiebt und gehackt,
dann hurtig und fein gemahlen vom Stein
geknetet und gut gebräunt in der Glut
liegt duftend und frisch
als Brot auf dem Tisch.*

VOLKSGUT

Abb.: Bildungsdidaktische Triade



PEG 2004 - PEG-Urversion mit dem anthropologischen Spielkonzept

Warum sollte sich das Prinzip des spielerischen Lernens, mit dem Kinder so erfolgreich sind, nicht auf die Ausbildung von Grundschullehrern übertragen lassen?



" Herausgekommen ist ein Spiel, bei dem die Teilnehmer nicht gegeneinander sondern ausschließlich miteinander agieren. Jede Frage lässt mehrere Antworten zu, die Studenten müssen in der Diskussion zu einer gemeinsamen Entscheidung kommen. Wie sie entschieden haben, zeigt ihnen der Spielplan an, auf dem - jeder Antwort sind ein Feld und Spielsteine in einer bestimmten Farbe zugeordnet - im Idealfall langsam ein kleiner Mensch entsteht. Wie er aussieht und welche Fähigkeiten er im Hinblick auf Denken, Fühlen und Bewegungsdynamik hat, das hängt ausschließlich von den Lösungen der Spieler ab."

***Rolf Marten in Süddeutsche Zeitung
vom 8. 11. 2004 (München)***



**"„Primary educational game“
– kurz PEG –
heißt das Spiel, das
Bäumli-Roßnagl gemeinsam mit ihren
Studenten an der Ludwig-
Maximilians-Universität entwickelt
hat. "**



"In der Mitte jeder Gruppe liegen bunte, dreieckige Schnipsel und zahllose gelbe und blau Frage- und Antwortkärtchen durcheinander. Einige Papp-Schnipsel sind bereit in seltsamer Anordnung auf einem Spielplan mit nummerierten Feldern platziert. Und Ziel ihre Spiels ist eine anstrengende, aber effektive Suche: Die nach dem perfekten Kind."

***Rolf Marten in Süddeutsche Zeitung
vom 8. 11. 2004 (München)***



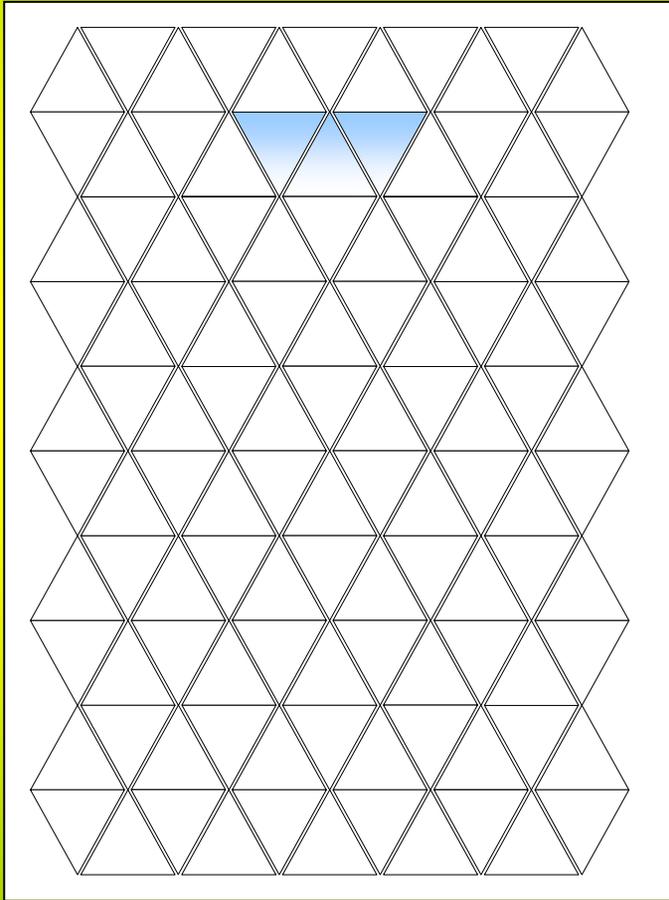
Kurzcharakteristik von PEG 2004

" Meiner Meinung nach kann PEG grundsätzlich dem Spieltyp 1 zugeordnet werden, bei welchem die kognitiven Fähigkeiten besonders angesprochen werden und somit der Entwicklung von Problemlösungsstrategien dienen. Ganz genau würde ich es den Planspielen zuordnen, da die Spielgruppe in einer vorgegebenen Situation mit gewissen Handlungsvorgaben gestellt wird, hier die Spieler erhalten die Antwortkärtchen mit den Zitaten und sollen diese in Diskussion mit den anderen den jeweiligen Fragen zuordnen und damit ein „whole child“ erhalten. Ferner könnte man auch noch Ansätze eines Übungsspiels finden, gerade wenn dieses Spiel von Studenten, die kurz vor dem Examen stehen, gespielt wird."

(Sabine Niedermaier)



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



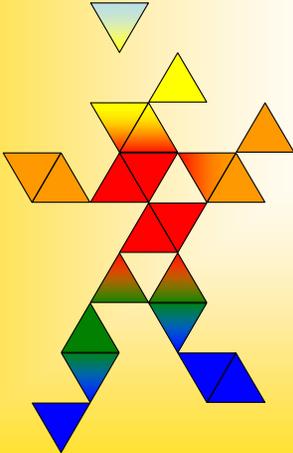
Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

Die blaue Krone: Geist und Ethik



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum gehört das Denken der Menschen zu einem schönen Leben ?



„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“
Laudien/ Mösing/ Nobel

„Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen...“
M. LANGEVELD

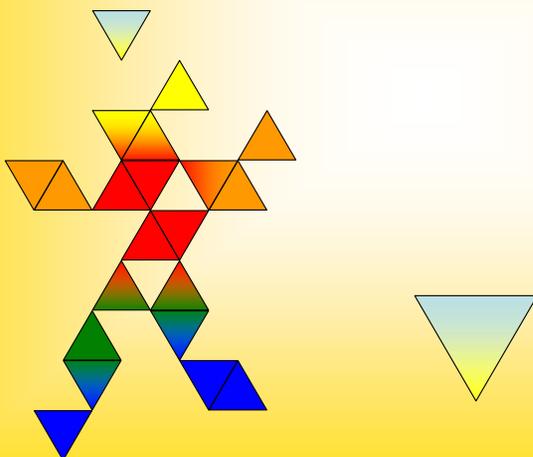
„Dinge zu Ende denken - dieser Gedanke darf nicht unter die Räder des rasenden Zuges der Zeit geraten. Wenn wir uns keine Zeit mehr zum Denken nehmen, flieht unser Leben wie ein Windhauch dahin. Das Nachdenken über mich und meine Erlebnisse mit den Anderen und meine Erfahrung mit den Dingen bereichert mein Leben.“
MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum gehört das Denken der Menschen zu einem schönen Leben ?



„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“
Laudien/ Mösing/ Nobel

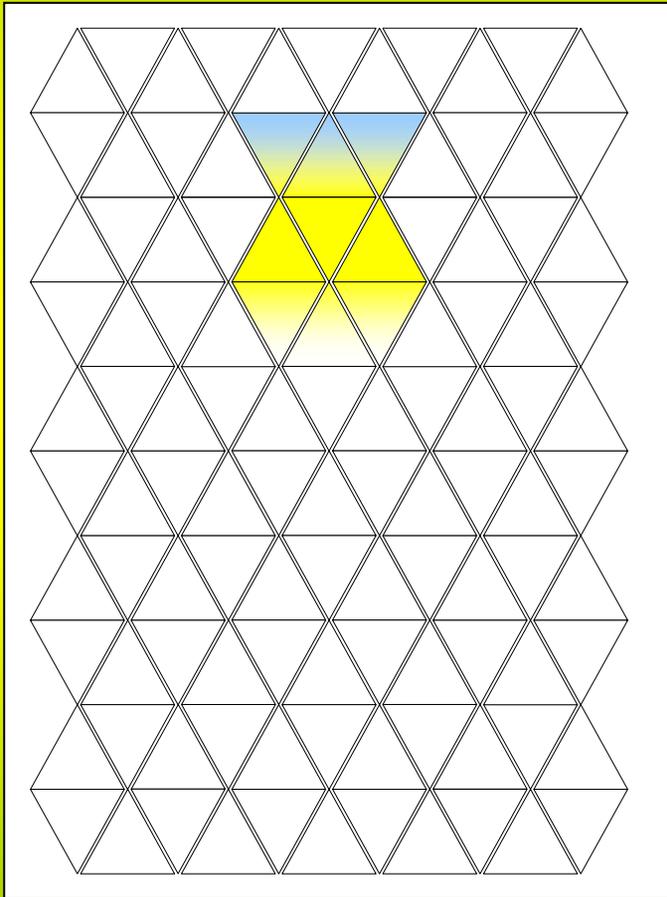
„Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen...“
M. LANGEVELD

„Dinge zu Ende denken - dieser Gedanke darf nicht unter die Räder des rasenden Zuges der Zeit geraten. Wenn wir uns keine Zeit mehr zum Denken nehmen, flieht unser Leben wie ein Windhauch dahin. Das Nachdenken über mich und meine Erlebnisse mit den Anderen und meine Erfahrung mit den Dingen bereichert mein Leben.“
MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

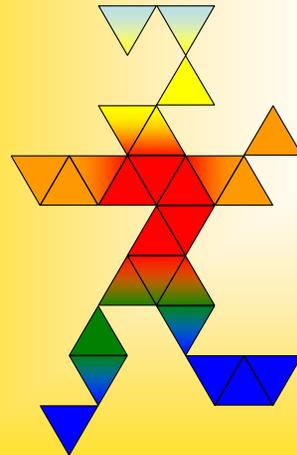
Die blaue Krone: Geist und Ethik

Der gelbe Kopf: Kognition



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum hat man oft ein seltsames Gefühl in den Ohren, wenn wir mit einem Flugzeug fliegen?



„Solange der Luftdruck außen und innen gleich ist, drückt die Luft von beiden Seiten mit der gleichen Stärke gegen das Trommelfell. Der Luftdruck nimmt aber ab, je höher man kommt. Bei einem startenden Flugzeug nimmt der Außendruck also sehr schnell ab – und der natürliche, von innen kommende ‚Gegendruck‘ auf dem Trommelfell ist größer als der Druck von außen. [...] Durch Kaugummi kauen oder ein herzhaftes Gähnen kann man dieses Gefühl verschwinden lassen.“
Hell & Arnim (2005), S.10

„Menschen haben, wie die meisten Tiere, einen Muskel hinter jedem Ohr. Tiere können die Ohren bewegen, aber die meisten Menschen lernen nie, die Ohrmuskeln zu verwenden.“
1000 Fragen

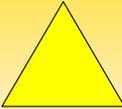
„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“
Laudien/ Mösing/ Nobel

Exemplarische Spielsituation

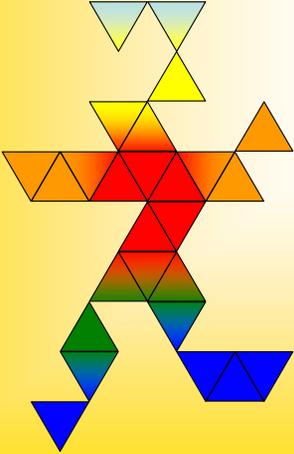


Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum hat man oft ein seltsames Gefühl in den Ohren, wenn wir mit einem Flugzeug fliegen?



„Solange der Luftdruck außen und innen gleich ist, drückt die Luft von beiden Seiten mit der gleichen Stärke gegen das Trommelfell. Der Luftdruck nimmt aber ab, je höher man kommt. Bei einem startenden Flugzeug nimmt der Außendruck also sehr schnell ab – und der natürliche, von innen kommende ‚Gegendruck‘ auf dem Trommelfell ist größer als der Druck von außen. [...] Durch Kaugummi kauen oder ein herzhaftes Gähnen kann man dieses Gefühl verschwinden lassen.“
Hell & Arnim (2005), S.10



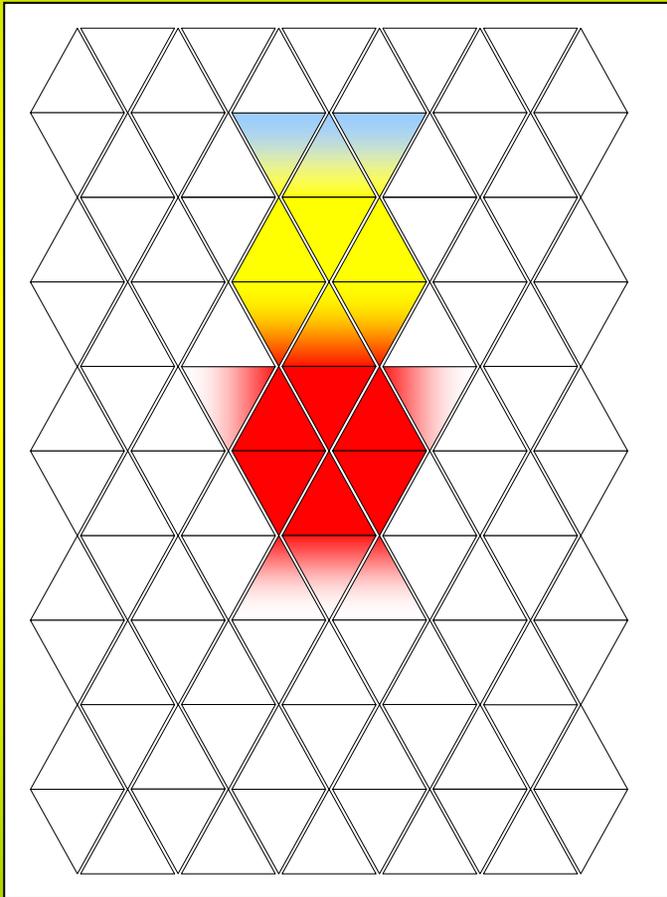
„Menschen haben, wie die meisten Tiere, einen Muskel hinter jedem Ohr. Tiere können die Ohren bewegen, aber die meisten Menschen lernen nie, die Ohrmuskeln zu verwenden.“
1000 Fragen

„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“
Laudien/ Mösing/ Nobel

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

Die blaue Krone: Geist und Ethik

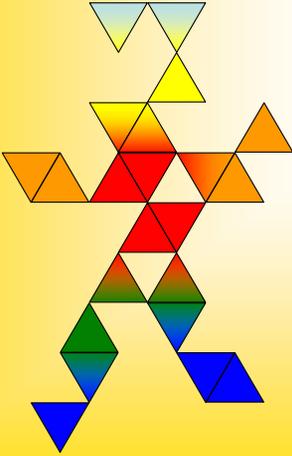
Der gelbe Kopf: Kognition

Der rote Bauch: Emotionen



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Wie können Kinder den Streit zwischen ihren Eltern schlichten?



Streit bei Tisch
Ihr sollt nicht so doof sprechen sagte das Kind jammervoll- stand auf- nahm die Köpfe von Vater und Mutter - tat sie mit seinen Händen zusammen und sagte: los, küsst euch
HILDE HEYDUCK-HUTH

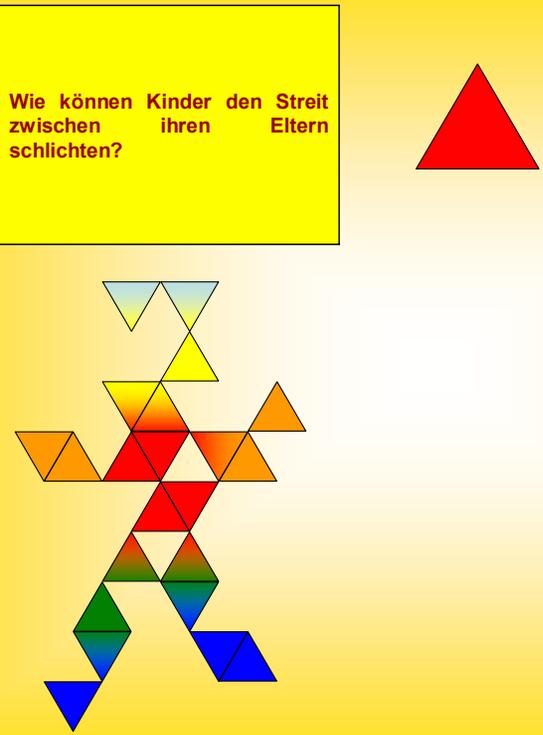
"Dinge zu Ende denken - dieser Gedanke darf nicht unter die Räder des rasenden Zuges der Zeit geraten. Wenn wir uns keine Zeit mehr zum Denken nehmen, flieht unser Leben wie ein Windhauch dahin. Das Nachdenken über mich und meine Erlebnisse mit den Anderen und meine Erfahrung mit den Dingen bereichert mein Leben."
MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst.
Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen.
Verzeihen können ist eine große Tugend."
ILSE KAMMERBAUER

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Wie können Kinder den Streit zwischen ihren Eltern schlichten?

*Streit bei Tisch
Ihr sollt nicht so doof sprechen sagte das Kind jammervoll- stand auf – nahm die Köpfe von Vater und Mutter - tat sie mit seinen Händen zusammen und sagte: los, küsst euch*
HILDE HEYDUCK-HUTH

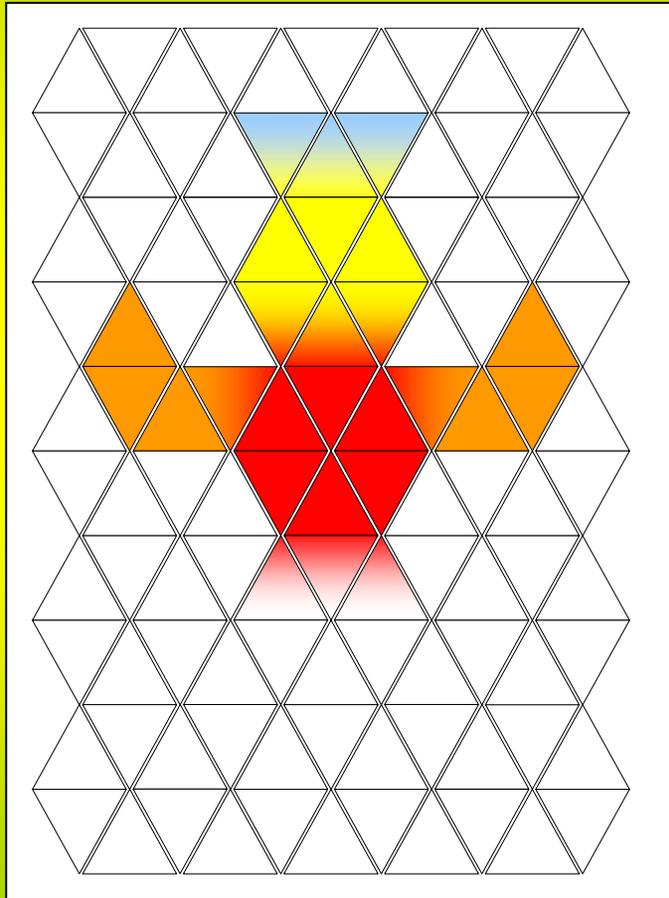
"Dinge zu Ende denken - dieser Gedanke darf nicht unter die Räder des rasenden Zuges der Zeit geraten. Wenn wir uns keine Zeit mehr zum Denken nehmen, flieht unser Leben wie ein Windhauch dahin. Das Nachdenken über mich und meine Erlebnisse mit den Anderen und meine Erfahrung mit den Dingen bereichert mein Leben."
MARIA-ANNA BÄUML-ROßNAGL

*"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst.
Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen.
Verzeihen können ist eine große Tugend."*
ILSE KAMMERBAUER

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

Die blaue Krone: Geist und Ethik

Der gelbe Kopf: Kognition

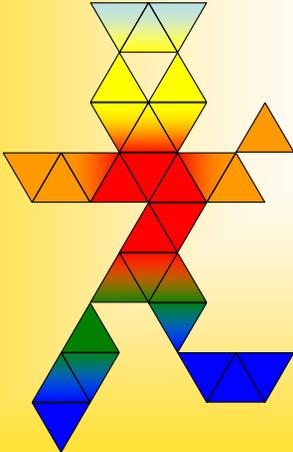
Der rote Bauch: Emotionen

Die orangen Arme: Handlungsorientierung



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Gehen die Menschen immer richtig mit den Tieren um ?



Ich brauche dich - sagt der Mensch - also ich kaufe dich.
Ich brauche dich - sagt das Tier - und ich nütze dir.
Sei gut zu mir.

ANNE ROSS

"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."

M. LANGEVELD

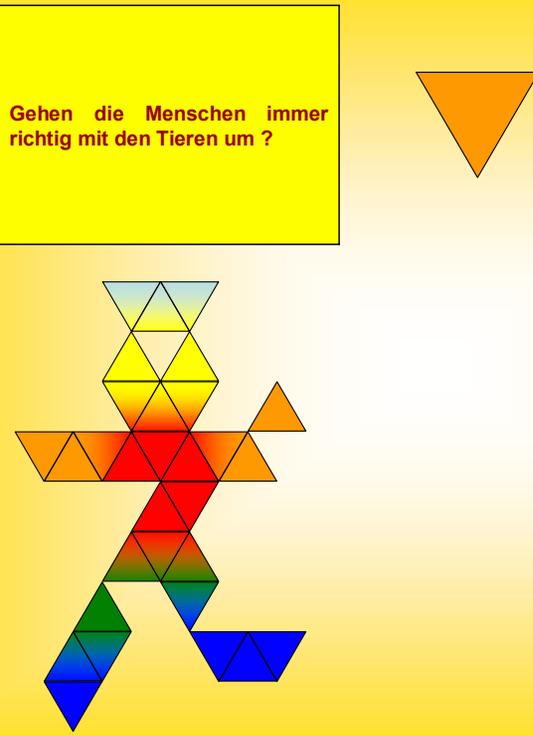
*"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst.
Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen.
Verzeihen können ist eine große Tugend."*

ILSE KAMMERBAUER

Exemplarische Spielsituation

© 2005 Bäuml-Roßnagl, Niedermaier, Baggett, Molitor

Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Gehen die Menschen immer richtig mit den Tieren um ?

Ich brauche dich - sagt der Mensch – also ich kaufe dich.

Ich brauche dich - sagt das Tier – und ich nütze dir.

Sei gut zu mir.

ANNE ROSS

"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."

M. LANGEVELD

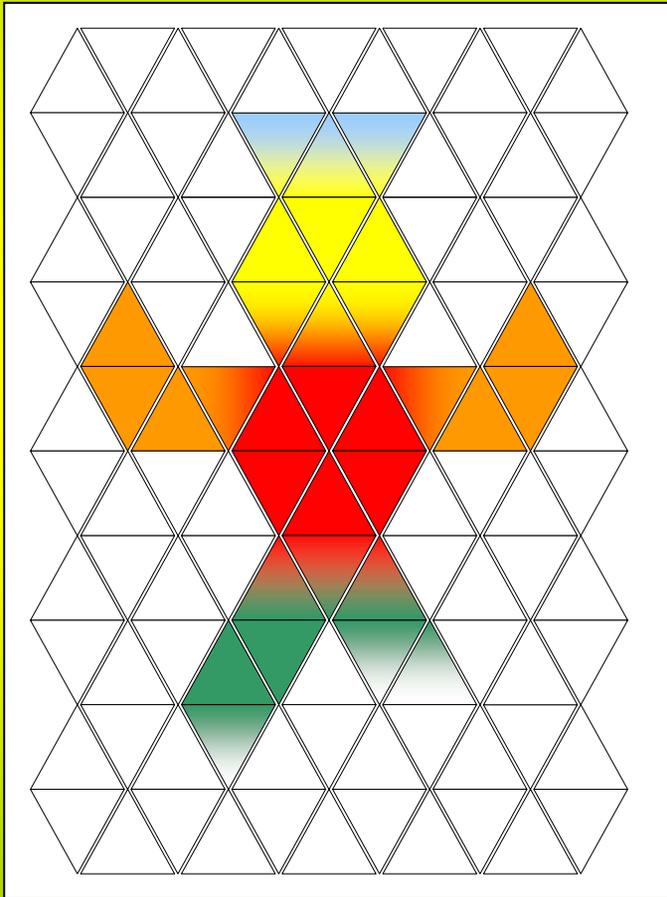
"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst. Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen. Verzeihen können ist eine große Tugend."

ILSE KAMMERBAUER

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

Die blaue Krone: Geist und Ethik

Der gelbe Kopf: Kognition

Der rote Bauch: Emotionen

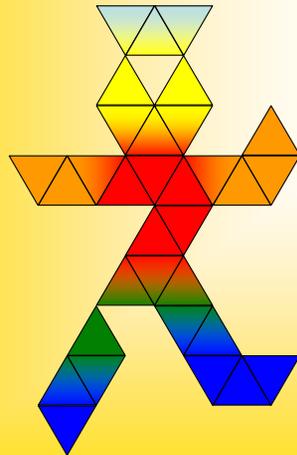
Die orangen Arme: Handlungsorientierung

Der grüne Unterleib: Kompetenzen



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum ist das Spielen für
Kinder und Erwachsene so
bedeutsam ?



„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“

Laudien/ Mösing/ Nobel

"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."

M. LANGEVELD

"Spielen ist die frühe Form der geistigen Bildung; durch das Spiel wird die Welt entdeckt und erobert."

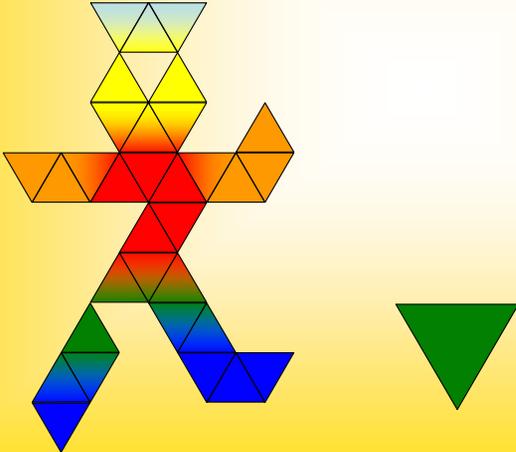
FRIEDRICH FRÖBEL

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum ist das Spielen für Kinder und Erwachsene so bedeutsam ?



„Oben in unserem Kopf liegt unser wichtigstes Organ: das Gehirn. Es ist unsere große Schaltzentrale, in der alle Informationen zusammenlaufen. Alles, was wir sehen, hören, schmecken, fühlen, riechen wird über die Nervenbahnen zum Gehirn weitergeleitet. So ist es mit allen Organen im Körper verbunden und steuert sie, wie all unsere Bewegungen. Im Gehirn entstehen unsere Gedanken auch unsere Gefühle und Träume.“
Laudien/ Mösing/ Nobel

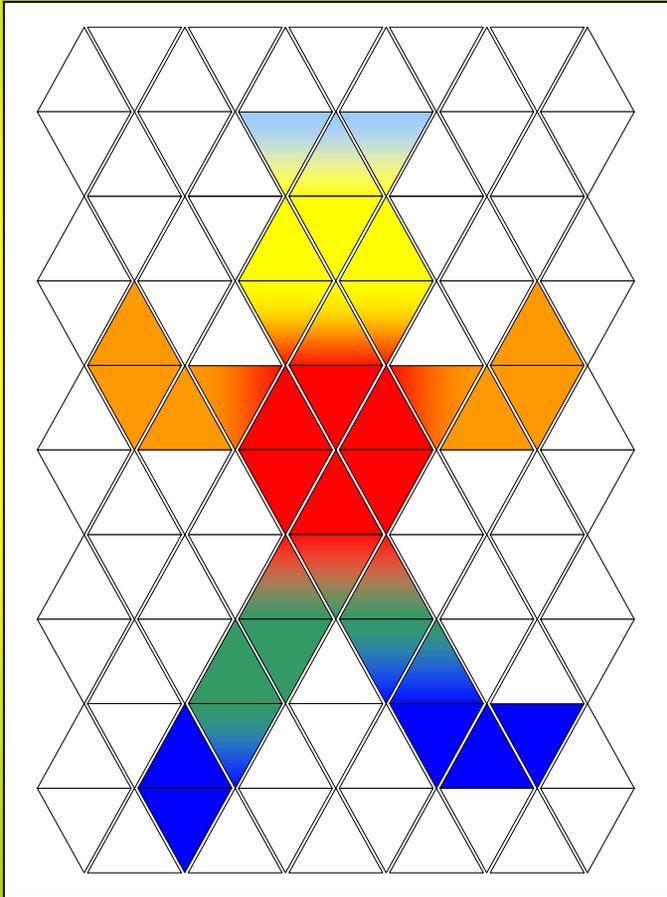
"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."
M. LANGEVELD

"Spielen ist die frühe Form der geistigen Bildung; durch das Spiel wird die Welt entdeckt und erobert."
FRIEDRICH FRÖBEL

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005



Die Inhalte lassen sich schwerpunktmäßig diesen Themengebieten zuordnen:

Die blaue Krone: Geist und Ethik

Der gelbe Kopf: Kognition

Der rote Bauch: Emotionen

Die orangen Arme: Handlungsorientierung

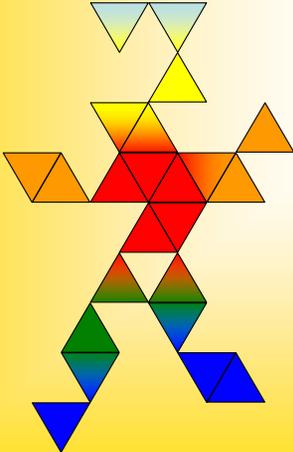
Der grüne Unterleib: Kompetenzen

Die blauen Beine: Bewegung



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum benutzen wir beim Reden oft Gesten?



"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."
M. LANGEVELD

*"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst.
Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen.
Verzeihen können ist eine große Tugend."*
ILSE KAMMERBAUER

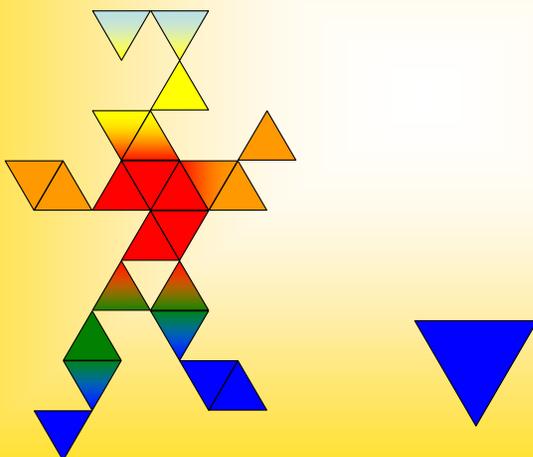
„Wenn wir sprechen, unterstreichen wir das, was wir sagen, mit Bewegungen des ganzen Körpers, vor allem der Arme und Hände. [...] Die Gestik verrät häufig schon, worum es in einem Gespräch geht. Wenn wir um Entschuldigung bitten, schauen wir unserem Gegenüber oft nicht in die Augen und halten den Kopf demütig gesenkt. Wenn ein Sportler einen Sieg errungen hat, wirft er die Arme in die Luft.“
Der Kinderbrockhaus

Exemplarische Spielsituation



Spieldesign des multidimensionalen Bildungsspiels PEG 2005

Warum benutzen wir beim Reden oft Gesten?



"Menschen werden nicht einfach geboren und wachsen dann weiter. Die Welt ist schon da, sie wird vom Geborenen jeweils neu aufs Neue erfahren: Wärme, das vertraute Gesicht, die Ereignisse des Alltäglichen, aber so Zuverlässigen..."
M. LANGEVELD

"Du brauchst nicht immer nachgeben, aber frage dich immer, ob du im Unrecht bist und ob es etwas bringt, wenn du auf deinem Recht beharrst. Du kannst dem anderen sagen, dass du dich geärgert hast, aber dazu brauchst du ihn nicht beschimpfen. Verzeihen können ist eine große Tugend."
ILSE KAMMERBAUER

„Wenn wir sprechen, unterstreichen wir das, was wir sagen, mit Bewegungen des ganzen Körpers, vor allem der Arme und Hände. [...] Die Gestik verrät häufig schon, worum es in einem Gespräch geht. Wenn wir um Entschuldigung bitten, schauen wir unserem Gegenüber oft nicht in die Augen und halten den Kopf demütig gesenkt. Wenn ein Sportler einen Sieg errungen hat, wirft er die Arme in die Luft.“
Der Kinderbrockhaus

Exemplarische Spielsituation



Resümee: mehrdimensionale Bildungseffekte

**“the game of life is the way of learning educational abilities”
Bäumli-Roßnagl**

Wie Kinder und Jugendliche heute leben, was sie erleben und wie sie lernen, hat für ihre eigene Zukunft und die Zukunft unserer Gesellschaften grundlegende Bedeutung. Schul-Bildung trägt dazu bei, die soziale Verantwortung für den Erhalt und die Weiterentwicklung gesellschaftlicher Lebensqualitäten wahrzunehmen. Das Mesosystem *Schule* gilt immer noch als Stuserwerbsmodell; deshalb ist der schulverursachte Mangel an *echten Bildungskompetenzen*, die einer lebenslangen Evaluation standhalten, kaum korrigierbar in der Lebens- und Berufslaufbahn von Menschen. *“Das kulturelle Imprinting prägt die Menschen von Geburt an, durch den Stempel der familialen Kultur zuerst, der schulischen anschließend und setzt sich dann fort in der Universität und im Beruf.”* (Morin E. 2001,35).

Der Mangel an Kompetenzerwerb ist sozial konstruiert - soziale Disparitäten markieren auch die Bildungsdefizite moderner Gesellschaften. Bildungskompetenz-Erwerb ist ein prozesshaftes Geschehen. PEG - ein positives Handlungsmodell dazu - game PEG !

Vgl. online unter www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl



Ein kleiner Ausblick

Kinder spielen gerne Spiele



Gerne erfinden sie jedoch auch Spiele für andere !!!



LITERATUR / QUELLEN DER ZITIERTEN AUTOREN

Bäumli-Roßnagl M.-A. (1990): Wie die Kinder leben lernen. Eine sinnliche Gegenwartspädagogik für Eltern und Schule. Mit zahlreichen Abbildungen. Band 1. Donauwörth/Auer-Verlag, s. 26 und S. 90

Bäumli-Roßnagl M.-A. und Mitarbeiter (1990 - 1995) : LEBEN IN UNSERER WELT. Fächerübergreifendes Schulbuchkompendium für das 1. - 4. Schuljahr. 12 Bände (Schülerband-Lehrerband-Elternmagazin). Donauwörth/ Auer-Verlag (daraus sind entnommen die Antworten zu den Fragen 3,14,26,37,39,43,44).

Bäumli-Roßnagl M.-A. und Mitarb. (2002): 7 Säulen der Erziehung für die Zukunft. Interpretationsansätze zu Edgar Morin: Die sieben Fundamente des Wissens für eine Erziehung der Zukunft. Forschungsschrift des interdisziplinären Doktorandenkolloquiums im SS 2002. LMU München. Online: www.paed.uni-muenchen.de/~baeuml-rossnagl

Bäumli-Roßnagl M.-A. (Hg)-(2002): Lernspiel zum Erwerb von grundschulpädagogischen Basiskompetenzen. Entwickelt und gestaltet mit Studierenden. Ludwig-Maximilians-Universität München

Bäumli-Roßnagl M.-A. / S. Niedermaier / A. König : Primary Education Game. PEG - A game to acquire educational competence for primary school education. Konkreßbeitrag ISAGA-SAGISAGA. Munich 2004. Bridging the GAP: Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation. CD-ISBN 3-00-013989-3. München

Kükelhaus, H. (1982): Fassen - Fühlen - Bilden. Organerfahrungen im Umgang mit Phänomenen. Köln/ Gaia-Verlag, S. 141

