

Musterantworten & Erwartungshorizonte

Die Lösungen zu allen fünf neuen SPIEL-Probeklausuren

Jede Klausur umfasst 100 Punkte. Die folgenden Lösungen sind **fachlich begründete Musterlösungen**, keine amtlichen Vorgaben. Auch andere am Fall belegte Deutungen und passende Bildungsdimensionen können voll gewertet werden.

Bewertungsprinzip: Fachwissen und Fallbezug bewerten; Rechtschreibung und Grammatik getrennt rückmelden. „Könnte“, „möglicherweise“ und „kann“ kennzeichnen eine begründete Interpretation, kein beobachtetes Faktum.

Hauptaufgabe

Definition 3 P.; drei Merkmale richtig benennen je 2 P. = 6 P.; drei Merkmale erläutern je 3 P. = 9 P.; fachliche Präzision 2 P. Drei Merkmale genügen.

2 – 20 P.

2a: fünf Voraussetzungen in Reihenfolge je 2 P.; 2b: Schein/Realität 2 P., Meta-Kommunikation 3 P., Zusammenhang 3 P., Beispiel 2 P.

3a: je Kind 5 P. (Benennung 2, konkrete Belege 3); 3b: Zuordnung 4 P., konkrete Belege 4 P., differenzierte Einordnung 2 P.

4 – 20 P.

Je Kind maximal 10 P.: relevante Bildungsdimensionen mit Beobachtung und möglichem Lernprozess; Qualität wichtiger als reine Anzahl.

Beobachtung 4 P.; Bewertung der Intervention 4 P.; Alternativen für beide Kinder 6 P.; Fachprinzipien 4 P.; Beobachtung/Deutung trennen 2 P.

Die Bushaltestelle

Musterlösungen: Aufgabe 1 bis Aufgabe 5 • Gesamt: 100 Punkte

Aufgabe 1 – Merkmale des Spiels (20 P.)

Mögliche Definition: Das Spiel ist eine eigenaktive, überwiegend intrinsisch motivierte Tätigkeit, deren Sinn wesentlich im Spielen selbst liegt. Es ermöglicht vielfältige Erfahrungen.

Unvollständige Funktionalität: Im Spiel steht der Prozess im Vordergrund; ein äußerer Zweck ist nicht vorgeschrieben, das Spiel kann aber interne Ziele haben.

So-tun-als-ob: Ein Gegenstand oder eine Rolle kann stellvertretend etwas anderes bedeuten; nicht jedes Spiel ist symbolisch.

Positive Aktivierung und Fokussierung: Das Kind handelt aus eigenem Interesse und richtet seine Aufmerksamkeit auf die Spielhandlung.

Wiederholung und Variation: Das Kind wiederholt Handlungen und verändert sie, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Entspanntes Feld: Spielen findet idealerweise in einem hinreichend sicheren, druckarmen Rahmen statt; Frust oder Aufregung können trotzdem vorkommen.

Bewertung: Definition 3 P.; mindestens drei korrekte Merkmale benennen (je 2 P. = 6 P.); drei Merkmale erläutern (je 3 P. = 9 P.); fachliche Präzision 2 P. **Drei Merkmale reichen für volle Punktzahl.**

Aufgabe 2a – Erste fünf Entwicklungsvoraussetzungen (10 P.)

1. Objektpermanenz
2. Symbolverständnis / Repräsentationsfunktion
3. Perspektivenübernahme
4. Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein
5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

Je korrekte Position 2 Punkte. Schreibfehler wie „Objekt Permanenz“ sind fachlich nicht falsch.

Aufgabe 2b – Metakommunikation und Wirklichkeit/Schein (10 P.)

Die Fähigkeit, **Wirklichkeit und Schein** zu unterscheiden, ermöglicht es Kindern zu erkennen, dass Spielrollen und Spielregeln nicht mit der Realität gleichzusetzen sind. Bei der **Metakommunikation** sprechen Kinder *über* das Spiel: Sie vereinbaren Rollen, Regeln und den Rahmen ihrer gemeinsamen Spielwelt. Beispiel: „Du bist jetzt die Ärztin und ich der Patient, aber nur im Spiel.“ Die Rollenvereinbarung und die Klarstellung „nur im Spiel“ beziehen sich auf den Spielrahmen. Dagegen wäre „Mein Bauch tut weh!“ innerhalb des Arztspiels nur Spielrede.

Bewertung: Realität/Schein 2 P.; Metakommunikation 3 P.; expliziter Zusammenhang 3 P.; passendes Beispiel 2 P.

Aufgabe 3a – Spielformen (10 P.)

Ava: Ava zeigt zunächst ein **Funktionsspiel**: Sie schiebt das Fahrzeug und dreht wiederholt die Räder. Anschließend sind deutliche **Ansätze eines Experimentierspiels** zu erkennen. Sie verändert gezielt eine Bedingung (flache Matte/schräges Brett), wiederholt die Versuche und beobachtet die Rollstrecke. Eine vollständige bewusste Erklärung der Ursache ist nicht belegt.

Cem: Cem zeigt ein **ausdifferenziertes Symbol- und Rollenspiel**. Er spielt Busfahrer, stellt Stühle als Bus auf, benutzt ein Tuch als Lenkrad und behandelt eine Puppe wie einen Fahrgast. „Nur im Spiel“ zeigt die bewusste

Markierung des Spielrahmens.

Je Kind 2 P. für die zutreffende Spielform und 3 P. für passende, textbezogene Begründungen.

Aufgabe 3b – Soziale Spielformen (10 P.)

Überwiegend **Parallelspiel**: Beide spielen in derselben Ecke, verfolgen aber eigene Spielideen und kein gemeinsames Spielziel. Cem lädt Ava zum Mitfahren ein; Ava blickt kurz auf und spielt weiter. Die Einladung belegt soziale Kontaktaufnahme, noch **kein Kooperationsspiel**. Aus ihrem Weiterspielen darf weder eine eindeutige Ablehnung noch ein bestimmtes Gefühl abgeleitet werden.

Bewertung: Hauptzuordnung 4 P., konkrete Textbelege 4 P., Unterscheidung von Einladung/Absprache und tatsächlicher Kooperation sowie vorsichtige Interpretation 2 P.

Aufgabe 4 – Bildungsprozesse / Dimensionen von Spiel (20 P.)

Ava – mögliche Dimensionen:

Sensomotorisch: Ava dreht Räder und schiebt den Bus; dabei kann sie Motorik, Koordination und visuelle Wahrnehmung weiterentwickeln.

Naturwissenschaftlich / kognitiv: Sie prüft flache und schräge Flächen; dabei kann sie Erfahrungen mit Bewegung und Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen sammeln.

Mathematisch-räumlich: Sie beobachtet Rollstrecken und Richtungen; sie kann erste räumliche und vergleichende Erfahrungen machen.

Cem – mögliche Dimensionen:

Kulturell-lebenspraktisch: Cem spielt Busfahren, Fahrkarten und die Rolle des Fahrers nach; er verarbeitet Erfahrungen des öffentlichen Lebens.

Sprachlich-kommunikativ: Er kündigt die Fahrt an, benennt Reiseziel und Fahrkarte und lädt Ava ein; er übt sprachlichen Ausdruck und soziale Ansprache.

Kognitiv / kreativ-symbolisch: Er ordnet Stühle zu einem Bus und verwendet ein Tuch als Lenkrad; er plant Spielhandlungen und nutzt Symbolverständnis.

Sozial-emotional: Durch die Einladung kann er den Kontakt zu einem anderen Kind gestalten; eine gemeinsame Kooperation ist noch nicht zu beobachten.

Bewertung (je 10 P.): Für jede gut begründete Kombination aus beobachtbarer Handlung, korrekter Dimension und möglichem Lernprozess Punkte geben. Sinnvolle alternative Dimensionen anerkennen. Kein Automatismus „mehr Namen = mehr Punkte“.

Aufgabe 5 – Pädagogisches Handeln (20 P.)

Frau Peters meint es möglicherweise unterstützend, aber „**du solltest jetzt lieber**“ ist ein lenkender Impuls. Er wertet Avas selbstbestimmte Erkundung ab. Zudem berücksichtigt er Cems Aussage zum freien Platz und seine Spielidee noch nicht ausreichend. Die Fachkraft sollte beide Kinder weiter beobachten, Avas Forschen respektieren und nur bei erkennbarem Bedarf Unterstützung anbieten. Sie kann fragen: „Ava, was beobachtest du auf dem Brett?“ – oder ohne Frage Zeit und passendes Material bereitstellen. Cem kann sie fragen, ob er Mitspieler möchte und wie viele Plätze sein Bus hat; eine gemeinsame Spielhandlung darf nicht erzwungen werden. Keine Aussage, Ava sei gelangweilt, ist belegt.

Bewertung: Beobachtung 4 P.; präzise Bewertung des Fachkraftverhaltens 4 P.; passende Begleitung für beide Kinder 6 P.; Selbstbestimmung, Partizipation, Bedürfnisorientierung und ähnliche Prinzipien 4 P.; klare Trennung von Beobachtung und Interpretation 2 P.

Der Turm und das Krankenhaus

Musterlösungen: Aufgabe 1 bis Aufgabe 5 • Gesamt: 100 Punkte

Aufgabe 1 – Merkmale des Spiels (20 P.)

Mögliche Definition: Das Spiel ist eine eigenaktive, überwiegend intrinsisch motivierte Tätigkeit, deren Sinn wesentlich im Spielen selbst liegt. Es ermöglicht vielfältige Erfahrungen.

Unvollständige Funktionalität: Im Spiel steht der Prozess im Vordergrund; ein äußerer Zweck ist nicht vorgeschrieben, das Spiel kann aber interne Ziele haben.

So-tun-als-ob: Ein Gegenstand oder eine Rolle kann stellvertretend etwas anderes bedeuten; nicht jedes Spiel ist symbolisch.

Positive Aktivierung und Fokussierung: Das Kind handelt aus eigenem Interesse und richtet seine Aufmerksamkeit auf die Spielhandlung.

Wiederholung und Variation: Das Kind wiederholt Handlungen und verändert sie, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Entspanntes Feld: Spielen findet idealerweise in einem hinreichend sicheren, druckarmen Rahmen statt; Frust oder Aufregung können trotzdem vorkommen.

Bewertung: Definition 3 P.; mindestens drei korrekte Merkmale benennen (je 2 P. = 6 P.); drei Merkmale erläutern (je 3 P. = 9 P.); fachliche Präzision 2 P. **Drei Merkmale reichen für volle Punktzahl.**

Aufgabe 2a – Erste fünf Entwicklungsvoraussetzungen (10 P.)

1. Objektpermanenz
2. Symbolverständnis / Repräsentationsfunktion
3. Perspektivenübernahme
4. Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein
5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

Je korrekte Position 2 Punkte. Schreibfehler wie „Objekt Permanenz“ sind fachlich nicht falsch.

Aufgabe 2b – Metakommunikation und Wirklichkeit/Schein (10 P.)

Die Fähigkeit, **Wirklichkeit und Schein** zu unterscheiden, ermöglicht es Kindern zu erkennen, dass Spielrollen und Spielregeln nicht mit der Realität gleichzusetzen sind. Bei der **Metakommunikation** sprechen Kinder *über* das Spiel: Sie vereinbaren Rollen, Regeln und den Rahmen ihrer gemeinsamen Spielwelt. Beispiel: „Du bist jetzt die Ärztin und ich der Patient, aber nur im Spiel.“ Die Rollenvereinbarung und die Klarstellung „nur im Spiel“ beziehen sich auf den Spielrahmen. Dagegen wäre „Mein Bauch tut weh!“ innerhalb des Arztspiels nur Spielrede.

Bewertung: Realität/Schein 2 P.; Metakommunikation 3 P.; expliziter Zusammenhang 3 P.; passendes Beispiel 2 P.

Aufgabe 3a – Spielformen (10 P.)

Selin: Selin zeigt ein **Konstruktionsspiel**. Sie baut einen Turm, verändert nach dessen Einsturz gezielt ihre Bauweise und sucht nach einer stabileren Konstruktion. Der Schwerpunkt liegt auf dem Herstellen und Verbessern des Bauwerks. Die Beobachtung belegt nicht, dass Selin bereits allgemeine baustatische Gesetze versteht.

Ben: Ben zeigt ein **ausdifferenziertes Symbol- und Rollenspiel** als Tierarzt. Er übernimmt die Arztrolle, versorgt einen Stoffhund als Patienten und benutzt einen Holzlöffel symbolisch als Thermometer. „Nur im Spiel“

kennzeichnet den Unterschied von Spiel und Realität.

Je Kind 2 P. für die zutreffende Spielform und 3 P. für passende, textbezogene Begründungen.

Aufgabe 3b – Soziale Spielformen (10 P.)

Die Kinder beschäftigen sich zunächst nebeneinander mit eigenen Vorhaben, daher ist **Parallelspiel** eine passende Beschreibung. Ben beginnt eine **Aushandlung**, indem er um die Nutzung des Turms bittet; Selin lehnt ab. Diese kurze Kommunikation ist **keine Kooperation**, weil noch kein gemeinsames Spielziel entsteht. Auch nach dem Gespräch bleibt die Nutzung getrennt. Alleinspiel ist als individuelles Beschäftigen beschreibbar, die Gesamtsituation lässt sich jedoch besser als paralleles Spiel mit sozialer Kontaktaufnahme fassen.

Bewertung: Hauptzuordnung 4 P., konkrete Textbelege 4 P., Unterscheidung von Einladung/Absprache und tatsächlicher Kooperation sowie vorsichtige Interpretation 2 P.

Aufgabe 4 – Bildungsprozesse / Dimensionen von Spiel (20 P.)

Selin – mögliche Dimensionen:

Kognitiv: Selin verändert nach dem Einsturz die Bauweise; sie kann Problemlösen und Ursache-Wirkungs-Denken entwickeln.

Mathematisch-räumlich: Sie ordnet breite und schmale Klötze; sie kann Formen, Größen, Stabilität und räumliche Beziehungen erfahren.

Sensomotorisch: Sie greift und platziert Klötze; dabei trainiert sie Feinmotorik und Auge-Hand-Koordination.

Sprachlich: „So hält er besser“ verbalisiert eine Überlegung und kann sprachliches Begründen unterstützen.

Ben – mögliche Dimensionen:

Kulturell-lebenspraktisch: Ben verarbeitet Erfahrungen mit Tierarztbesuchen, Behandlung und Fürsorge.

Kreativ-symbolisch: Er verwendet einen Löffel als Thermometer und ordnet dem Stoffhund die Patientenrolle zu.

Sprachlich-kommunikativ: Er beschreibt Untersuchung und Medizin und fragt Selin um Erlaubnis.

Sozial-emotional: Er spielt die Versorgung eines verletzlichen Wesens nach; dabei kann er Perspektiven und Fürsorge thematisieren.

Bewertung (je 10 P.): Für jede gut begründete Kombination aus beobachtbarer Handlung, korrekter Dimension und möglichem Lernprozess Punkte geben. Sinnvolle alternative Dimensionen anerkennen. Kein Automatismus „mehr Namen = mehr Punkte“.

Aufgabe 5 – Pädagogisches Handeln (20 P.)

Frau Krüger übergeht durch „**du musst**“ Selins Selbstbestimmung und ihren laufenden Konstruktionsprozess. Ben hat zunächst höflich gefragt und Selins Nein nicht überschritten. Die Fachkraft sollte diesen Umgang anerkennen und Selins Entscheidung respektieren. Sie könnte Ben alternatives Material für ein eigenes Krankenhaus anbieten und Selin genügend Zeit zum Bauen lassen. Wenn beide später gemeinsam bauen möchten, darf sie ihre Ideen moderieren, aber niemanden zur Abgabe eines Bauwerks zwingen. Ein Nein ist kein Nachweis mangelnder Sozialkompetenz. Fachbegriffe: Partizipation, Eigentätigkeit, Konfliktbegleitung, Bedürfnisorientierung.

Bewertung: Beobachtung 4 P.; präzise Bewertung des Fachkraftverhaltens 4 P.; passende Begleitung für beide Kinder 6 P.; Selbstbestimmung, Partizipation, Bedürfnisorientierung und ähnliche Prinzipien 4 P.; klare Trennung von Beobachtung und Interpretation 2 P.

Die Wasserforscher

Musterlösungen: Aufgabe 1 bis Aufgabe 5 • Gesamt: 100 Punkte

Aufgabe 1 – Merkmale des Spiels (20 P.)

Mögliche Definition: Das Spiel ist eine eigenaktive, überwiegend intrinsisch motivierte Tätigkeit, deren Sinn wesentlich im Spielen selbst liegt. Es ermöglicht vielfältige Erfahrungen.

Unvollständige Funktionalität: Im Spiel steht der Prozess im Vordergrund; ein äußerer Zweck ist nicht vorgeschrieben, das Spiel kann aber interne Ziele haben.

So-tun-als-ob: Ein Gegenstand oder eine Rolle kann stellvertretend etwas anderes bedeuten; nicht jedes Spiel ist symbolisch.

Positive Aktivierung und Fokussierung: Das Kind handelt aus eigenem Interesse und richtet seine Aufmerksamkeit auf die Spielhandlung.

Wiederholung und Variation: Das Kind wiederholt Handlungen und verändert sie, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Entspanntes Feld: Spielen findet idealerweise in einem hinreichend sicheren, druckarmen Rahmen statt; Frust oder Aufregung können trotzdem vorkommen.

Bewertung: Definition 3 P.; mindestens drei korrekte Merkmale benennen (je 2 P. = 6 P.); drei Merkmale erläutern (je 3 P. = 9 P.); fachliche Präzision 2 P. **Drei Merkmale reichen für volle Punktzahl.**

Aufgabe 2a – Erste fünf Entwicklungsvoraussetzungen (10 P.)

1. Objektpermanenz
2. Symbolverständnis / Repräsentationsfunktion
3. Perspektivenübernahme
4. Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein
5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

Je korrekte Position 2 Punkte. Schreibfehler wie „Objekt Permanenz“ sind fachlich nicht falsch.

Aufgabe 2b – Metakommunikation und Wirklichkeit/Schein (10 P.)

Die Fähigkeit, **Wirklichkeit und Schein** zu unterscheiden, ermöglicht es Kindern zu erkennen, dass Spielrollen und Spielregeln nicht mit der Realität gleichzusetzen sind. Bei der **Metakommunikation** sprechen Kinder *über* das Spiel: Sie vereinbaren Rollen, Regeln und den Rahmen ihrer gemeinsamen Spielwelt. Beispiel: „Du bist jetzt die Ärztin und ich der Patient, aber nur im Spiel.“ Die Rollenvereinbarung und die Klarstellung „nur im Spiel“ beziehen sich auf den Spielrahmen. Dagegen wäre „Mein Bauch tut weh!“ innerhalb des Arztspiels nur Spielrede.

Bewertung: Realität/Schein 2 P.; Metakommunikation 3 P.; expliziter Zusammenhang 3 P.; passendes Beispiel 2 P.

Aufgabe 3a – Spielformen (10 P.)

Leyla: Leyla zeigt ein **Experimentierspiel**. Sie nutzt Wasser und Trichter, verändert eine Bedingung gezielt (Stein im Trichter), beobachtet die veränderte Fließgeschwindigkeit und wiederholt ihren Versuch. Das ist über bloße Funktionswiederholung hinausgehend, ohne dass vollständiges physikalisches Verständnis behauptet wird.

Oskar: Oskar zeigt vor allem ein **Konstruktionsspiel**. Er verbindet Rohre und Bretter zu einer Wasserbahn und passt die Konstruktion für ein funktionierendes Ergebnis an. Beim gemeinsamen Wassertest kommen zusätzlich experimentierende Elemente hinzu; entscheidend ist der Schwerpunkt des Bauens.

Je Kind 2 P. für die zutreffende Spielform und 3 P. für passende, textbezogene Begründungen.

Aufgabe 3b – Soziale Spielformen (10 P.)

Anfangs erkunden und bauen beide mit eigenen Zielen nebeneinander: **Parallelspiel**. Mit Leylas Frage und Oskars Zustimmung beginnt ein **Kooperationsspiel**: Beide vereinbaren ein gemeinsames Ziel und teilen ihre Aufgaben auf (Leyla gießt, Oskar hält). Das tatsächliche gemeinsame Handeln belegt den Wechsel, nicht allein die Frage „Darf ich?“.

Bewertung: Hauptzuordnung 4 P., konkrete Textbelege 4 P., Unterscheidung von Einladung/Absprache und tatsächlicher Kooperation sowie vorsichtige Interpretation 2 P.

Aufgabe 4 – Bildungsprozesse / Dimensionen von Spiel (20 P.)

Leyla – mögliche Dimensionen:

Naturwissenschaftlich: Leyla beobachtet Fließgeschwindigkeit unter veränderten Bedingungen; sie kann Ursache-Wirkungs-Beziehungen erkunden.

Kognitiv: Sie vergleicht Versuchsanordnungen und wiederholt den Test; sie kann Hypothesen und Problemlösestrategien entwickeln.

Sensomotorisch: Sie füllt, gießt und positioniert Materialien; Handkoordination und Wahrnehmung werden angesprochen.

Sprachlich / sozial: Sie bittet um Nutzung und spricht sich später über ein gemeinsames Vorgehen ab.

Oskar – mögliche Dimensionen:

Konstruktiv-kognitiv: Oskar plant eine Wasserbahn und verändert Rohrverbindungen; er erprobt Lösungen.

Mathematisch-räumlich: Er setzt Strecken, Höhen und Übergänge in räumliche Beziehung.

Sozial-emotional: Er verabredet eine Rollenverteilung und verfolgt ein gemeinsames Ziel mit Leyla.

Sprachlich-kommunikativ: Er erklärt das Ziel, verteilt Aufgaben und beschreibt den gemeinsamen Erfolg.

Bewertung (je 10 P.): Für jede gut begründete Kombination aus beobachtbarer Handlung, korrekter Dimension und möglichem Lernprozess Punkte geben. Sinnvolle alternative Dimensionen anerkennen. Kein Automatismus „mehr Namen = mehr Punkte“.

Aufgabe 5 – Pädagogisches Handeln (20 P.)

Die Aussage „kein richtiges Spiel“ wertet Forschen und Konstruieren ab. Frau Dahl sollte die Interessen und Lernprozesse wahrnehmen und die gerade beginnende Kooperation nicht ohne Grund unterbrechen. Gleichzeitig ist der **nasse Boden** eine mögliche Sicherheitsfrage: Sie sollte die konkrete Rutschgefahr prüfen, etwa freie Wege sichern, Wasser begrenzen oder rutschfeste Bereiche schaffen, ohne pauschal das Spiel abzubrechen. Sie kann offene Fragen stellen („Was hat den Wasserfluss verändert?“), Material bereitstellen und die Kinder ihre Ergebnisse besprechen lassen. Ein Unfall ist nicht eingetreten; daraus folgt weder völlige Sicherheit noch zwingende Gefahr.

Bewertung: Beobachtung 4 P.; präzise Bewertung des Fachkraftverhaltens 4 P.; passende Begleitung für beide Kinder 6 P.; Selbstbestimmung, Partizipation, Bedürfnisorientierung und ähnliche Prinzipien 4 P.; klare Trennung von Beobachtung und Interpretation 2 P.

Die Klangwerkstatt und das Tierheim

Musterlösungen: Aufgabe 1 bis Aufgabe 5 • Gesamt: 100 Punkte

Aufgabe 1 – Merkmale des Spiels (20 P.)

Mögliche Definition: Das Spiel ist eine eigenaktive, überwiegend intrinsisch motivierte Tätigkeit, deren Sinn wesentlich im Spielen selbst liegt. Es ermöglicht vielfältige Erfahrungen.

Unvollständige Funktionalität: Im Spiel steht der Prozess im Vordergrund; ein äußerer Zweck ist nicht vorgeschrieben, das Spiel kann aber interne Ziele haben.

So-tun-als-ob: Ein Gegenstand oder eine Rolle kann stellvertretend etwas anderes bedeuten; nicht jedes Spiel ist symbolisch.

Positive Aktivierung und Fokussierung: Das Kind handelt aus eigenem Interesse und richtet seine Aufmerksamkeit auf die Spielhandlung.

Wiederholung und Variation: Das Kind wiederholt Handlungen und verändert sie, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Entspanntes Feld: Spielen findet idealerweise in einem hinreichend sicheren, druckarmen Rahmen statt; Frust oder Aufregung können trotzdem vorkommen.

Bewertung: Definition 3 P.; mindestens drei korrekte Merkmale benennen (je 2 P. = 6 P.); drei Merkmale erläutern (je 3 P. = 9 P.); fachliche Präzision 2 P. **Drei Merkmale reichen für volle Punktzahl.**

Aufgabe 2a – Erste fünf Entwicklungsvoraussetzungen (10 P.)

1. Objektpermanenz
2. Symbolverständnis / Repräsentationsfunktion
3. Perspektivenübernahme
4. Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein
5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

Je korrekte Position 2 Punkte. Schreibfehler wie „Objekt Permanenz“ sind fachlich nicht falsch.

Aufgabe 2b – Metakommunikation und Wirklichkeit/Schein (10 P.)

Die Fähigkeit, **Wirklichkeit und Schein** zu unterscheiden, ermöglicht es Kindern zu erkennen, dass Spielrollen und Spielregeln nicht mit der Realität gleichzusetzen sind. Bei der **Metakommunikation** sprechen Kinder *über* das Spiel: Sie vereinbaren Rollen, Regeln und den Rahmen ihrer gemeinsamen Spielwelt. Beispiel: „Du bist jetzt die Ärztin und ich der Patient, aber nur im Spiel.“ Die Rollenvereinbarung und die Klarstellung „nur im Spiel“ beziehen sich auf den Spielrahmen. Dagegen wäre „Mein Bauch tut weh!“ innerhalb des Arztspiels nur Spielrede.

Bewertung: Realität/Schein 2 P.; Metakommunikation 3 P.; expliziter Zusammenhang 3 P.; passendes Beispiel 2 P.

Aufgabe 3a – Spielformen (10 P.)

Sam: Sam zeigt überwiegend ein **Funktionsspiel** mit sensomotorischer und auditiver Erkundung: Er schüttelt Glocken und lauscht den Klängen. Durch den Wechsel zwischen zwei Glocken könnte er Klangunterschiede erkunden; der Text belegt nicht ausdrücklich eine systematische Vergleichsstrategie. Deshalb ist „gesichertes Experimentierspiel“ zu stark.

Noura: Noura zeigt ein **ausdifferenziertes Symbol- und Rollenspiel**: Sie richtet ein Tierheim ein, übernimmt die Rolle einer Tierpflegerin, deutet einen Bauklotz als Futternapf und versorgt einen Stoffhund als Tier. Die Aussage

über dessen Angst gehört zur gespielten Situation und ist kein beobachteter realer Gefühlszustand.

Je Kind 2 P. für die zutreffende Spielform und 3 P. für passende, textbezogene Begründungen.

Aufgabe 3b – Soziale Spielformen (10 P.)

Die Kinder spielen im selben Bereich, aber verfolgen getrennte Spielziele. Daher überwiegend **Parallelspiel**. Noura spricht Sam an; er antwortet nicht und spielt weiter. Es gibt keine gemeinsame Handlung und damit **kein Kooperationspiel**. Nicht belegt ist, ob Sam nicht möchte, die Frage überhört hat oder auf die Glocken fokussiert ist. Seine fehlende Antwort ist kein Beleg fehlender sozialer Kompetenzen.

Bewertung: Hauptzuordnung 4 P., konkrete Textbelege 4 P., Unterscheidung von Einladung/Absprache und tatsächlicher Kooperation sowie vorsichtige Interpretation 2 P.

Aufgabe 4 – Bildungsprozesse / Dimensionen von Spiel (20 P.)

Sam – mögliche Dimensionen:

Sensomotorisch: Sam schüttelt und hält die Glocken an sein Ohr; Wahrnehmung und Bewegungskoordination werden angesprochen.

Musisch-ästhetisch: Er hört verschiedene Klänge und kann Erfahrungen mit Geräuschen, Klangqualitäten und Rhythmus sammeln.

Kognitiv: Durch den Wechsel zwischen Glocken kann er Klangwirkungen und mögliche Unterschiede erkunden.

Noura – mögliche Dimensionen:

Sozial-emotional: Noura spielt Fürsorge für einen ängstlichen Hund; dabei kann sie Perspektivenübernahme und Empathie im Spiel thematisieren.

Kulturell-lebenspraktisch: Sie stellt die Aufgaben einer Tierpflegerin und die Pflege von Tieren dar.

Kreativ-symbolisch: Ein Bauklotz wird zum Futternapf; sie gestaltet eine fiktive Welt.

Sprachlich-kommunikativ: Sie beschreibt Rollen und Bedürfnisse und lädt Sam ein.

Bewertung (je 10 P.): Für jede gut begründete Kombination aus beobachtbarer Handlung, korrekter Dimension und möglichem Lernprozess Punkte geben. Sinnvolle alternative Dimensionen anerkennen. Kein Automatismus „mehr Namen = mehr Punkte“.

Aufgabe 5 – Pädagogisches Handeln (20 P.)

Frau Lenz setzt Parallel- bzw. Alleinspiel unzutreffend als minderwertig herab. Die Glocken sind Sams aktueller Interessenschwerpunkt; es besteht kein ersichtlicher Anlass, seine Beschäftigung zu stoppen. Die Fachkraft sollte Sams Bedürfnis nach Erkundung respektieren, gegebenenfalls lärmsensible Rahmenbedingungen berücksichtigen und passende Klangmaterialien bereitstellen. Noura kann ihr Rollenspiel fortführen; die Fachkraft könnte interessiert nachfragen, ob und wie sie Hilfe benötigt. Gemeinsames Spiel darf angeboten, nicht erzwungen werden. Aus Sams Schweigen darf man keine soziale Diagnose ableiten.

Bewertung: Beobachtung 4 P.; präzise Bewertung des Fachkraftverhaltens 4 P.; passende Begleitung für beide Kinder 6 P.; Selbstbestimmung, Partizipation, Bedürfnisorientierung und ähnliche Prinzipien 4 P.; klare Trennung von Beobachtung und Interpretation 2 P.

Der Lavapfad

Musterlösungen: Aufgabe 1 bis Aufgabe 5 • Gesamt: 100 Punkte

Aufgabe 1 – Merkmale des Spiels (20 P.)

Mögliche Definition: Das Spiel ist eine eigenaktive, überwiegend intrinsisch motivierte Tätigkeit, deren Sinn wesentlich im Spielen selbst liegt. Es ermöglicht vielfältige Erfahrungen.

Unvollständige Funktionalität: Im Spiel steht der Prozess im Vordergrund; ein äußerer Zweck ist nicht vorgeschrieben, das Spiel kann aber interne Ziele haben.

So-tun-als-ob: Ein Gegenstand oder eine Rolle kann stellvertretend etwas anderes bedeuten; nicht jedes Spiel ist symbolisch.

Positive Aktivierung und Fokussierung: Das Kind handelt aus eigenem Interesse und richtet seine Aufmerksamkeit auf die Spielhandlung.

Wiederholung und Variation: Das Kind wiederholt Handlungen und verändert sie, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Entspanntes Feld: Spielen findet idealerweise in einem hinreichend sicheren, druckarmen Rahmen statt; Frust oder Aufregung können trotzdem vorkommen.

Bewertung: Definition 3 P.; mindestens drei korrekte Merkmale benennen (je 2 P. = 6 P.); drei Merkmale erläutern (je 3 P. = 9 P.); fachliche Präzision 2 P. **Drei Merkmale reichen für volle Punktzahl.**

Aufgabe 2a – Erste fünf Entwicklungsvoraussetzungen (10 P.)

1. Objektpermanenz
2. Symbolverständnis / Repräsentationsfunktion
3. Perspektivenübernahme
4. Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein
5. Bedürfnisaufschub und Impulskontrolle

Je korrekte Position 2 Punkte. Schreibfehler wie „Objekt Permanenz“ sind fachlich nicht falsch.

Aufgabe 2b – Metakommunikation und Wirklichkeit/Schein (10 P.)

Die Fähigkeit, **Wirklichkeit und Schein** zu unterscheiden, ermöglicht es Kindern zu erkennen, dass Spielrollen und Spielregeln nicht mit der Realität gleichzusetzen sind. Bei der **Metakommunikation** sprechen Kinder *über* das Spiel: Sie vereinbaren Rollen, Regeln und den Rahmen ihrer gemeinsamen Spielwelt. Beispiel: „Du bist jetzt die Ärztin und ich der Patient, aber nur im Spiel.“ Die Rollenvereinbarung und die Klarstellung „nur im Spiel“ beziehen sich auf den Spielrahmen. Dagegen wäre „Mein Bauch tut weh!“ innerhalb des Arztspiels nur Spielrede.

Bewertung: Realität/Schein 2 P.; Metakommunikation 3 P.; expliziter Zusammenhang 3 P.; passendes Beispiel 2 P.

Aufgabe 3a – Spielformen (10 P.)

Mara: Mara zeigt deutlich ein **Konstruktionsspiel**: Sie gestaltet eine Bewegungsstrecke, prüft Abstände und verändert die Konstruktion. Wenn sie später die gemeinsam vereinbarten Lava-Regeln befolgt, nimmt sie auch am **Regelspiel** teil. Eine einzige dominante Spielform für den gesamten Verlauf wäre zu eng.

Ilyas: Ilyas bringt ein **Regelspiel** in Gang: Er formuliert eine Spielregel („Rot ist Lava“) und legt eine Folge beim Regelverstoß fest. Nach Maras Vorschlag wird die Regel gemeinsam abgestimmt. Beide handeln später nach diesen Regeln. Das „Lava“-Motiv hat zusätzlich ein Als-ob-Element, macht das Spiel aber nicht primär zu einem

komplexen Rollenspiel.

Je Kind 2 P. für die zutreffende Spielform und 3 P. für passende, textbezogene Begründungen.

Aufgabe 3b – Soziale Spielformen (10 P.)

Die beiden zeigen **Kooperationsspiel**, da sie die Route gemeinsam planen, Material anpassen, Regeln aushandeln und auf das gemeinsame Ziel hinarbeiten, dass alle die Strecke schaffen. Das abwechselnde Testen allein wäre nicht ausreichend, aber Absprachen, Hilfeleistungen und ein geteiltes Ziel belegen die Kooperation. Ein Wettkampf war ursprünglich nicht ihr Ziel.

Bewertung: Hauptzuordnung 4 P., konkrete Textbelege 4 P., Unterscheidung von Einladung/Absprache und tatsächlicher Kooperation sowie vorsichtige Interpretation 2 P.

Aufgabe 4 – Bildungsprozesse / Dimensionen von Spiel (20 P.)

Mara – mögliche Dimensionen:

Mathematisch-räumlich: Mara schätzt Abstände und ergänzt eine Matte; Raumlage, Distanz und Größenrelationen werden thematisiert.

Kognitiv / konstruktiv: Sie erkennt eine Schwierigkeit und passt die Bauweise an; Problemlösen und Planen können sich entwickeln.

Motorisch: Beim Bauen und Balancieren kann sie Grob- und Feinmotorik sowie Gleichgewicht trainieren.

Sozial: Sie stimmt Regeln ab und formuliert das gemeinsame Ziel.

Ilyas – mögliche Dimensionen:

Kognitiv / regelbezogen: Ilyas formuliert und beachtet Regeln, kann Impulskontrolle und Handlungsplanung üben.

Sprachlich-kommunikativ: Er erläutert den Regelablauf und verhandelt Änderungen mit Mara.

Sozial-emotional: Beide helfen einander, stimmen sich ab und berücksichtigen die Möglichkeiten anderer Kinder.

Motorisch: Die Bewegungsstrecke bietet Erfahrungen mit Koordination und Gleichgewicht.

Bewertung (je 10 P.): Für jede gut begründete Kombination aus beobachtbarer Handlung, korrekter Dimension und möglichem Lernprozess Punkte geben. Sinnvolle alternative Dimensionen anerkennen. Kein Automatismus „mehr Namen = mehr Punkte“.

Aufgabe 5 – Pädagogisches Handeln (20 P.)

Herr Vogt verändert das selbstbestimmte kooperative Spiel ohne Absprache zu einem Wettkampf und erhöht den **Leistungs- und Ausschlussdruck**. Damit kann er das entspannte Feld beeinträchtigen. Er sollte die von den Kindern vereinbarten Regeln, ihr gemeinsames Ziel und ihre Partizipation respektieren. Ein optionaler Wettkampf wäre nur denkbar, wenn die Kinder selbst daran interessiert sind; er ist nicht erforderlich. Der pädagogische Auftrag umfasst außerdem Bewegungssicherheit, stabile Kästen und angemessene Abstände. Die Fachkraft kann die Kinder fragen, wie die Strecke auch für andere zugänglich bleibt, ohne eine Siegerlogik aufzuzwingen.

Bewertung: Beobachtung 4 P.; präzise Bewertung des Fachkraftverhaltens 4 P.; passende Begleitung für beide Kinder 6 P.; Selbstbestimmung, Partizipation, Bedürfnisorientierung und ähnliche Prinzipien 4 P.; klare Trennung von Beobachtung und Interpretation 2 P.