

Prüfungsfragen: Spiel und Angebotsplanung

Vier Fallaufgaben rund um Spiel und Angebotsplanung, die Grundlage deiner praktischen Prüfung. Mit vollständiger Musterplanung als Lösung.

Aufgabe 1: Vollständige Angebotsplanung (20 Punkte)

Sie absolvieren Ihr letztes Praxisjahr in der Kita Löwenzahn, Gruppe "Marienkäfer" (18 Kinder von 3 bis 6 Jahren). Seit dem letzten Regentag sind die Kinder vom Wasser im Hof begeistert: Mehrere Kinder haben mit Stöcken Rinnen in den Sand gezogen, Lasse (5;1) hat gefragt, warum sein Blatt schwimmt und der Stein nicht. Emma (4;3) hat am Waschbecken zwanzig Minuten lang Wasser von Becher zu Becher geschüttet. Elif (4;0) spricht Deutsch als Zweitsprache und beteiligt sich in Kleingruppen deutlich mehr als im Morgenkreis. Im Nebenraum stehen eine Wasserwanne, Becher, Trichter, Schwämme, Korken, Steine und Löffel bereit.

Ihre Anleiterin schlägt vor, dass Sie dazu ein angeleitetes Angebot für eine Kleingruppe von fünf Kindern planen, Dauer etwa 25 Minuten, im Bildungsbereich Mathematik, Natur und Technik.

1. Erstellen Sie eine Bedingungsanalyse und eine Sachanalyse zu diesem Angebot. Gehen Sie in der Sachanalyse auch auf die didaktische Reduktion sowie auf Sicherheit und Hygiene ein. (6 Punkte)
2. Formulieren Sie ein Richtziel, ein Grobziel und drei Feinziele aus unterschiedlichen Entwicklungsbereichen. Erläutern Sie, woran Sie die Zielerreichung erkennen. (7 Punkte)
3. Entwickeln Sie eine Verlaufsplanung mit Einstieg, Hauptteil und Abschluss mit Zeitangaben, Handlungsschritten und Material. Ergänzen Sie geplante Alternativen für den Fall, dass etwas anders läuft als vorgesehen, und begründen Sie zusätzlich Ihre Auswahl der Kinder mit einem didaktischen Prinzip. (5 Punkte)
4. Beschreiben Sie, nach welchen Schritten Sie das Angebot anschließend reflektieren. (2 Punkte)

Musterlösung

Zu 1 (Bedingungs- und Sachanalyse): *Bedingungsanalyse.* Institutionell: Kita Löwenzahn, Gruppe Marienkäfer mit 18 Kindern von 3 bis 6 Jahren, Angebot im Nebenraum am Gruppenraum, Wasserwanne und Material vorhanden, Zeitpunkt Dienstag 9:30 Uhr in der Freispielzeit, damit der Ablauf der Gesamtgruppe nicht gestört wird. Gruppensituation: Seit dem Regentag beschäftigen sich mehrere Kinder mit Wasser, es wurden Rinnen im Sand gebaut, es gibt Fragen zum Schwimmen und Sinken. Einzelne Kinder: Lasse (5;1) stellt Warum-Fragen und hat die Frage nach Blatt und Stein gestellt; Emma (4;3) schüttet ausdauernd um und übt dabei Mengen und Feinmotorik; Elif (4;0) spricht Deutsch als Zweitsprache und beteiligt sich in Kleingruppen mehr als im Morgenkreis. Der Begründungszusammenhang lautet: Das Thema kommt aus dem beobachteten Interesse der Kinder und nicht aus dem Lehrbuch; die Kleingruppe passt zu Elifs Sprachsituation und zu Lasses Frage. *Sachanalyse.* Ein Gegenstand schwimmt, wenn er im Verhältnis zu seinem Volumen leichter ist als das verdrängte Wasser; entscheidend ist also nicht das Gewicht allein, sondern das Verhältnis von Gewicht und Volumen sowie die Form. Korken und Holz schwimmen, Steine und Metall gehen unter; eine Kugel aus Knete sinkt, eine Schale aus derselben Knete schwimmt. Wasser nimmt die Form des Gefäßes an, die Menge bleibt beim Umschütten gleich (Invarianz). Fachbegriffe: schwimmen, sinken, Auftrieb, saugfähig. *Didaktische Reduktion:* Auftrieb und Dichte werden nicht erklärt. Für die Kinder geht es um die sinnliche Erfahrung "schwimmt" oder "geht unter", um Vermuten, Ausprobieren und Vergleichen. *Sicherheit und Hygiene:* Hände waschen vor und nach dem Angebot, Wassertiefe gering halten und Kinder nie unbeaufsichtigt am Wasser lassen, verschüttetes Wasser sofort aufwischen wegen Rutschgefahr, Schürzen oder Ärmel hochkrempeln, Material vorher reinigen, keine verschluckbaren Kleinteile für die jüngeren Kinder, Wasser danach ausleeren.

Zu 2 (Ziele): *Richtziel:* Die Kinder erweitern ihre Kompetenzen im Bildungsbereich Mathematik, Natur und Technik. *Grobziel:* Die Kinder untersuchen verschiedene Materialien in der Wasserwanne und finden heraus, welche schwimmen und welche untergehen. *Feinziele:* (1) kognitiv: Die Kinder äußern zu mindestens drei Gegenständen eine Vermutung, ob dieser schwimmt oder untergeht, und überprüfen sie anschließend. (2) sprachlich: Die Kinder benennen die Begriffe "schwimmt" und "geht unter" und ordnen sie mindestens zweimal richtig zu. (3) motorisch: Die Kinder schöpfen mit dem Löffel oder Trichter Wasser von einem Gefäß in ein anderes, ohne dass es überläuft. (4) sozial: Die Kinder legen ihre Gegenstände nacheinander ins Wasser und warten, bis das andere Kind fertig ist. Zielerreichung erkennbar am Verhalten und an den Äußerungen der Kinder: Ich höre die Vermutungen, ich sehe die Zuordnung auf die beiden Sortiertabletts, ich beobachte das Umschütten und das Abwarten. Wichtig sind die drei Regeln: Das Kind ist das Subjekt des Ziels, nicht die Assistenzkraft; es wird ein beobachtbares Verb verwendet (benennen, sortieren, schöpfen, zeigen), nicht "verstehen", "erleben" oder "Spaß haben"; ein Ziel je Satz. Drei bis fünf gut gewählte Feinziele sind stärker als eine lange Liste.

Zu 3 (Verlauf und Kinderauswahl): *Einstieg (4 Minuten):* Ich stelle einen abgedeckten Korb auf den Tisch, jedes Kind zieht einen Gegenstand heraus, benennt ihn und beschreibt ihn kurz (Material, schwer oder leicht). Ziel: Aufmerksamkeit wecken und an Vorerfahrungen anknüpfen. Material: Korb, Tuch, Korken, Stein, Holzstück, Löffel, Blatt, Schwamm.

Hauptteil (16 Minuten): Hände waschen, Wanne in die Mitte, Regel besprechen ("Wir gehen nacheinander"). Jedes Kind sagt seine Vermutung ("Ich glaube, der schwimmt"), legt den Gegenstand ins Wasser und sortiert ihn danach auf eines von zwei Tablett mit Bildsymbolen für "schwimmt" und "geht unter". Anschließend freies Experimentieren mit Bechern, Trichtern und Schwämmen. Ich begleite sprachlich, stelle offene Fragen ("Was glaubst du, warum?") und gebe keine fertigen Erklärungen. *Abschluss (5 Minuten):*

Gemeinsamer Blick auf die beiden Tablett, jedes Kind nennt seinen Lieblingsgegenstand, Ausblick ("Morgen probieren wir es mit Knete"), gemeinsames Aufwischen und Aufräumen.

Alternativen: Wenn ein Kind nicht mitmachen möchte, darf es zuschauen (Freiwilligkeit); wenn Wasser verschüttet wird, wische ich mit den Kindern gemeinsam auf; für ein schnelles Kind halte ich Knete als Zusatzaufgabe bereit. *Kinderauswahl:* Fünf Kinder, deren Interesse ich beobachtet habe, darunter Lasse wegen seiner Ausgangsfrage, Emma wegen ihres Umschüttinteresses und Elif, weil sie sich in der Kleingruppe sprachlich mehr beteiligt. Didaktische Prinzipien: Lebensweltbezug und vom Bekannten zum Unbekannten, außerdem Anschaulichkeit und Freiwilligkeit.

Zu 4 (Reflexion): In fünf Schritten: 1. Zielerreichung (Wurde jedes Feinziel erreicht, woran habe ich das gesehen?), 2. Verlauf (Welche Phase lief wie geplant, wo bin ich abgewichen und warum?), 3. eigenes Verhalten (Sprache, Körperhaltung, Umgang mit Störungen, habe ich zu viel abgenommen?), 4. einzelne Kinder (Wer brauchte Unterstützung, wer war unterfordert?), 5. Konsequenzen (Was mache ich beim nächsten Mal konkret anders, was folgt für die weitere Arbeit?).

Pflicht und Zusatz auf einen Blick

Zwingend für die volle Punktzahl: Teilaufgabe 1: Bedingungsanalyse auf drei Ebenen mit erkennbarem Begründungszusammenhang, Sachanalyse auf Erwachsenenenniveau, didaktische Reduktion sowie Sicherheit und Hygiene. Teilaufgabe 2: Richtziel mit Bildungsbereich, angebotsbezogenes Grobziel, drei operationalisierte Feinziele mit dem Kind als Subjekt aus unterschiedlichen Entwicklungsbereichen und die Angabe, woran die Zielerreichung erkennbar ist. Teilaufgabe 3: Dreiteilung mit realistischen Zeitangaben, Handlungsschritte und Material, geplante Alternativen und die Kinderauswahl mit didaktischem Prinzip. Teilaufgabe 4: mindestens vier der fünf Reflexionsschritte.

Zusatz und Vertiefung, ohne eigene Punkte: Das vierte Feinziel, die zusätzlichen Fachbegriffe der Sachanalyse und die drei Regeln der Zielformulierung. Dazu alles Weitere, was über die Pflichtliste hinausgeht: weitere Beispiele, weitere Fachbegriffe, Merksätze und die ergänzenden Hinweise am Ende der Absätze. Fachlich richtig und lesenswert, unter Klausurbedingungen aber verzichtbar.

Zeitraumen: Für eine Fallaufgabe dieses Umfangs sind etwa 30 Minuten vorgesehen. Handschriftlich sind das realistisch 300 bis 450 Wörter. Deshalb zuerst die Pflichtliste vollständig abarbeiten und den Zusatz nur ergänzen, wenn Zeit bleibt. Die Musterlösung erklärt bewusst mehr, als eine Klausurantwort leisten muss.

Bewertungskriterien

- Teilaufgabe 1: Bedingungsanalyse auf drei Ebenen mit erkennbarem Begründungszusammenhang (2 P), Sachanalyse mit echtem Fachwissen auf Erwachseneniveau (2 P), didaktische Reduktion (1 P), Sicherheit und Hygiene (1 P). Insgesamt 6 Punkte.
- Teilaufgabe 2: Richtziel korrekt allgemein und mit Bildungsbereich (1 P), Grobziel angebotsbezogen (1 P), drei Feinziele operationalisiert mit dem Kind als Subjekt und beobachtbaren Verben (3 P), Ziele aus unterschiedlichen Entwicklungsbereichen (1 P), Angabe, woran die Zielerreichung erkennbar ist (1 P). Insgesamt 7 Punkte.
- Teilaufgabe 3: Dreiteilung mit realistischen Zeitangaben (2 P), Handlungsschritte und Material nachvollziehbar (1 P), geplante Alternativen (1 P), Kinderauswahl mit didaktischem Prinzip begründet (1 P). Insgesamt 5 Punkte.
- Teilaufgabe 4: mindestens vier der fünf Reflexionsschritte in sinnvoller Reihenfolge. Insgesamt 2 Punkte.
- Punktabzug bei Ich-Formulierungen in den Zielen ("Ich zeige den Kindern, wie ...") und bei nicht überprüfbaren Zielen ("Die Kinder sollen Spaß haben").
- Punktabzug, wenn die Sachanalyse nur den Ablauf beschreibt statt das Fachwissen zur Sache.

Aufgabe 2: Freispiel begleiten (20 Punkte)

Es ist Freispielzeit in der Kita Seepferdchen. Am Bauteppich bauen Jonte (5;4) und Ayla (5;0) seit zwanzig Minuten an einer Kugelbahn aus Holzschienen. Die Bahn stürzt zum dritten Mal ein, beide diskutieren laut, aber ohne Streit. In der Puppenecke spielen drei Vierjährige "Bäckerei", ein Bauklotz dient als Kartenlesegerät. Tarek (3;8) wechselt zwischen 9:15 und 9:30 Uhr viermal den Spielbereich und bleibt jeweils unter drei Minuten. Milo (1;10) aus der angrenzenden Krippengruppe schüttelt ausdauernd eine Dose mit Kastanien und lacht bei jedem Geräusch.

Eine Praktikantin setzt sich zu Jonte und Ayla und sagt: "Das wackelt ja. Nimm lieber den großen Klotz nach unten, so geht das besser." Sie baut um. Die Kinder schauen zu und wenden sich kurz darauf ab.

1. Ordnen Sie den beschriebenen Kindern jeweils eine Spielform zu und begründen Sie Ihre Zuordnung. Nennen Sie zu zwei Kindern, welchen Entwicklungsschritt das Spiel jeweils zeigt. (6 Punkte)
2. Begründen Sie, warum das Freispiel Bildungszeit und nicht nur Betreuung ist, und beschreiben Sie vier Aufgaben, die Sie als Assistenzkraft im Freispiel haben. (7 Punkte)
3. Beurteilen Sie das Verhalten der Praktikantin fachlich und formulieren Sie eine bessere Alternative im Wortlaut. (4 Punkte)
4. Formulieren Sie eine sachliche Beobachtungsnotiz zu Tarek und beschreiben Sie, was Sie damit tun. (3 Punkte)

Musterlösung

Zu 1 (Spielformen): Milo (1;10) zeigt das *Funktionsspiel* (Piaget: Übungsspiel): Er wiederholt eine Handlung, das Schütteln, um der Wirkung willen. Entwicklungsschritt: Wahrnehmung, Motorik und vor allem das Verständnis von Ursache und Wirkung ("Ich schüttelte, es klingt"). Jonte und Ayla zeigen das *Konstruktionsspiel*: Sie stellen etwas her, planen, verwerfen und bauen neu. Entwicklungsschritt: Feinmotorik, räumliches Denken, Planen, Ausdauer und Frustrationstoleranz, dazu sprachliches Aushandeln. Die drei Vierjährigen in der Bäckerei zeigen das *Symbol- und Rollenspiel*: Ein Bauklotz steht für ein Kartenlesegerät, Rollen werden verteilt und eine gemeinsame Spielidee wird durchgehalten. Entwicklungsschritt: Fantasie, Sprache, Perspektivübernahme und Verarbeitung von Erlebtem. Bei Tarek (3;8) lässt sich aus der Beschreibung keine Spielform sicher zuordnen, weil er innerhalb von fünfzehn Minuten viermal den Bereich wechselt; hier ist eine weitere Beobachtung nötig. Wichtig: Eine neue Spielform löst die alte nicht ab, sondern kommt hinzu; auch Schulkinder schütteln noch gern eine klingende Dose. Bewegungsspiele laufen quer zu allen Formen mit.

Zu 2 (Freispiel als Bildungszeit und eigene Aufgaben): Im Freispiel entscheidet das Kind selbst über Thema, Spielpartner, Ort, Material und Dauer. Diese Selbstbestimmung führt zu hoher Motivation und langer Konzentration, und das Kind wählt in der Regel genau die Herausforderung, die seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht. Gleichzeitig sind mehrere Entwicklungsbereiche zugleich beteiligt: Beim Bau der Kugelbahn üben Jonte und Ayla Feinmotorik, räumliches Denken, sprachliche Absprache, Ausdauer und Konfliktlösung. Deshalb ist das Freispiel keine Lücke im Tagesablauf, sondern seine bildungsreichste Phase. Vier Aufgaben der Assistenzkraft: *Beobachten* (pro Freispiel ein bis zwei Kinder gezielt in den Blick nehmen statt nur zu beaufsichtigen), *Rahmen sichern* (Raum, Material und vor allem Zeit; Spiel braucht mindestens 45 bis 60 Minuten am Stück, sonst kommen Kinder nicht in die Vertiefung), *Impulse geben* (ein zusätzliches Material, ein Tuch oder eine offene Frage, die das Spiel der Kinder weiterführt und nicht das eigene Thema setzt), *Konflikte begleiten* (erst zuhören lassen, dann gemeinsam Lösungen suchen), *nicht dominieren* (wenn ich mitspiele, übernehme ich die Rolle, die die Kinder mir geben, nicht die Regie) und *zurückmelden* (Beobachtungen zeitnah an die Fachkraft weitergeben). Die Verantwortung für Planung und Auswertung liegt bei der Fachkraft, ich wirke mit und setze Absprachen um.

Zu 3 (Verhalten der Praktikantin): Die Praktikantin dominiert das Spiel: Sie bewertet ("Das wackelt ja"), gibt die Lösung vor und baut selbst um. Damit nimmt sie den Kindern den Lern- und Lösungsprozess ab, entwertet ihre Konstruktion und beendet ein Spiel, das seit zwanzig Minuten konzentriert läuft. Genau das erklärt, warum die Kinder sich abwenden: Der Erfolg gehört nicht mehr ihnen. Fachlich richtig wäre es, in der Nähe zu bleiben, zu beobachten und erst dann einen Impuls zu geben, wenn Frustration entsteht, und zwar als offene Frage. Alternative im Wortlaut: "Ihr habt sie jetzt schon dreimal neu gebaut. Hm, was

könnte helfen, damit sie stehen bleibt?" Oder: "Wollt ihr mal ausprobieren, ob es mit einer anderen Unterlage anders läuft? Ich hole euch das Brett, wenn ihr möchtet." Die Kinder probieren selbst weiter und finden eine Lösung, der Erfolg gehört ihnen.

Zu 4 (Beobachtungsnotiz zu Tarek): Beispiel: "Dienstag, 4. Juni, Freispiel im Gruppenraum. Beobachtungsfrage: Wie lange bleibt Tarek (3;8) in einem Spielbereich? 9:15 bis 9:30 Uhr, nicht teilnehmende Beobachtung. Tarek wechselt in diesen 15 Minuten viermal den Spielbereich (Bauteppich, Maltisch, Puppenecke, Bauteppich) und bleibt jeweils unter drei Minuten. Er nimmt in keinem Bereich Kontakt zu einem anderen Kind auf. Mögliche Deutung (Vermutung): Weitere Beobachtung nötig, unter anderem zu anderen Tageszeiten und im Garten." Nicht zulässig wäre "Tarek ist unkonzentriert und kann sich nicht beschäftigen", weil das bereits eine Bewertung ist. Mit der Notiz gehe ich in die nächste Teamrunde beziehungsweise gebe sie zeitnah der zuständigen Fachkraft, die sie auswertet und über das weitere Vorgehen entscheidet. Eine Beobachtung, aus der nichts folgt, war umsonst: Aus ihr kann ein Impuls, eine Veränderung im Raum oder ein Thema für das Entwicklungsgespräch entstehen.

Pflicht und Zusatz auf einen Blick

Zwingend für die volle Punktzahl: Teilaufgabe 1: drei Spielformen zugeordnet und begründet, zu zwei Kindern ein passender Entwicklungsschritt und die Vorsicht bei Tarek. Teilaufgabe 2: Selbstbestimmung als Kern des Freispiels, mehrere Entwicklungsbereiche an einem Beispiel belegt und vier Aufgaben der Assistenzkraft. Teilaufgabe 3: die Kritik mit Begründung und eine ausformulierte Alternative. Teilaufgabe 4: die Notiz mit Datum, Uhrzeit, beobachtbarem Verhalten und getrennter Deutung sowie Weitergabe und Konsequenz.

Zusatz und Vertiefung, ohne eigene Punkte: Die fünfte und sechste Aufgabe der Assistenzkraft, die zweite Alternativformulierung und der Hinweis, dass eine neue Spielform die alte nicht ablöst. Dazu alles Weitere, was über die Pflichtliste hinausgeht: weitere Beispiele, weitere Fachbegriffe, Merksätze und die ergänzenden Hinweise am Ende der Absätze. Fachlich richtig und lesenswert, unter Klausurbedingungen aber verzichtbar.

Zeitrahmen: Für eine Fallaufgabe dieses Umfangs sind etwa 30 Minuten vorgesehen. Handschriftlich sind das realistisch 300 bis 450 Wörter. Deshalb zuerst die Pflichtliste vollständig abarbeiten und den Zusatz nur ergänzen, wenn Zeit bleibt. Die Musterlösung erklärt bewusst mehr, als eine Klausurantwort leisten muss.

Bewertungskriterien

- Teilaufgabe 1: drei Spielformen korrekt zugeordnet und begründet (3 P), zu zwei Kindern ein passender Entwicklungsschritt (2 P), Hinweis, dass Tarek ohne weitere Beobachtung nicht einzuordnen ist, oder gleichwertige Vorsicht (1 P). Insgesamt 6 Punkte.

- Teilaufgabe 2: Selbstbestimmung als Kern des Freispiels (1 P), mehrere Entwicklungsbereiche an einem Beispiel belegt (2 P), vier Aufgaben der Assistenzkraft konkret beschrieben (4 P). Insgesamt 7 Punkte.
- Teilaufgabe 3: Kritik mit Begründung, warum das Spiel abbricht (2 P), ausformulierte Alternative als offener Impuls (2 P). Insgesamt 4 Punkte.
- Teilaufgabe 4: Notiz mit Datum, Uhrzeit, beobachtbarem Verhalten und getrennter Deutung (2 P), Weitergabe an die Fachkraft und Ableitung einer Konsequenz (1 P). Insgesamt 3 Punkte.
- Punktabzug, wenn das Freispiel als Aufsichts- oder Pausenzeit dargestellt wird oder wenn die Beobachtungsnotiz Bewertungen enthält.

Aufgabe 3: Materialauswahl und Raum begründen (20 Punkte)

Der Gruppenraum der "Sterne" (16 Kinder von 3 bis 6 Jahren) ist voll: In den Regalen stehen über vierzig Spiele und Spielzeuge, viele davon batteriebetrieben oder mit nur einer Funktion, etwa eine Kasse, die Geräusche macht, wenn man einen Knopf drückt. Das meiste Material steht in geschlossenen Kisten auf dem obersten Brett, das die Kinder nicht erreichen. Die Bereiche für Bauen, Rollenspiel und Ruhe gehen ineinander über, gebaute Werke müssen jeden Mittag abgeräumt werden.

Das Team beobachtet: Die Kinder wechseln häufig das Spielzeug, spielen selten länger als zehn Minuten am Stück, und es gibt viel Streit um die batteriebetriebene Kasse. In der Teamsitzung sagt die Leitung: "Wir haben Geld für Neuanschaffungen. Was schlägt ihr vor?"

1. Erklären Sie den Begriff offenes Material und begründen Sie fachlich, warum offenes Material das Spiel anders beeinflusst als Material mit nur einer Funktion. Nennen Sie fünf Beispiele. (7 Punkte)
2. Entwickeln Sie drei konkrete Vorschläge für Material und Raumgestaltung und begründen Sie jeden Vorschlag mit einer Beobachtung aus dem Fallbeispiel. (8 Punkte)
3. Erläutern Sie, worauf Sie bei der Materialauswahl im Hinblick auf Inklusion und Vielfalt achten, und nennen Sie zwei Punkte, die Sie mit der Fachkraft abklären, bevor Sie etwas verändern. (5 Punkte)

Musterlösung

Zu 1 (Offenes Material): *Offenes Material* ist Material ohne festgelegte Verwendung, das sich in jedem Spiel neu deuten lässt. Beispiele: Tücher, Holzstücke und Bretter, Kartons, Zapfen, Kastanien, Wäscheklammern, Rohre, Seile, Decken, Korken. Fachliche Begründung: Material steuert das Spiel stärker, als viele denken. Ein Spielzeug mit nur einer Funktion, etwa die Kasse mit Geräuschknopf, gibt die Handlung vor; das Kind bedient sie und ist danach fertig, das Spiel bleibt kurz und eng. Offenes Material verlangt dagegen eine eigene Idee: Ein Tuch wird zum Umhang, zum Dach, zum Fluss oder zur Decke für die Puppe. Damit sind Symbol- und Rollenspiel, Konstruktionsspiel und sprachliches Aushandeln zugleich angesprochen, die Kinder planen, verwerfen und einigen sich. Weil kein "richtiges" Ergebnis vorgegeben ist, können Kinder unterschiedlichen Alters und Entwicklungsstands am selben Material spielen, was Streit reduziert und längeres, vertieftes Spiel ermöglicht. Dasselbe Prinzip steht hinter der spielzeugfreien Zeit, bei der für einige Wochen nur Decken, Kartons, Möbel und Naturmaterial im Raum bleiben: Nach einer unruhigen Anfangsphase entstehen typischerweise längere, fantasievollere und sozial dichtere Spiele. Grundregel für den Raum: weniger, aber gezielt gewähltes Material führt in der Regel zu längerem Spiel.

Zu 2 (Drei Vorschläge mit Begründung): *Vorschlag 1: Material ausdünnen und offenes Material ergänzen.* Die über vierzig Spiele werden reduziert, ein Teil wandert in einen rollierenden Fundus, der alle paar Wochen getauscht wird; angeschafft werden Tücher, Holzbretter, Kartons, Rohre und Naturmaterial. Begründung aus dem Fall: Die Kinder wechseln häufig das Spielzeug und bleiben selten länger als zehn Minuten; die Überfülle und die einseitigen Funktionsspielzeuge lenken in enge Bahnen. *Vorschlag 2: Material auf Kinderhöhe und frei zugänglich anordnen, in offenen Kisten mit Foto- oder Symbolbeschriftung.* Begründung: Das meiste Material steht unerreichbar auf dem obersten Brett, die Kinder können also gar nicht selbst wählen. Freie Zugänglichkeit ist Voraussetzung für Selbstbestimmung im Freispiel und damit für Bildungszeit. *Vorschlag 3: Klar erkennbare Bereiche schaffen und Bauwerke stehen lassen dürfen.* Bauen, Rollenspiel, Kreativität und Ruhe werden räumlich abgegrenzt, etwa mit Regalen, Teppichen oder Vorhängen; für gebaute Werke wird eine Fläche eingerichtet, auf der sie über den Mittag stehen bleiben können, mit einem Schild der Kinder. Begründung: Die Bereiche gehen ineinander über, und tägliches Abräumen verhindert, dass Kinder ihre Konstruktionen fortsetzen und in die Vertiefung kommen. Ergänzend zum Streit um die Kasse: Gleiches Material mehrfach vorhalten und sichtbare Hilfen wie Sanduhr oder Anzahl der Plätze pro Bereich einführen.

Zu 3 (Inklusion und Abstimmung): Bei der Materialauswahl ist auf Vielfalt zu achten: Bücher, Puppen und Bilder sollen unterschiedliche Hautfarben, Familienformen, Sprachen und Fähigkeiten zeigen; Spielbereiche stehen allen Kindern offen, damit keine Rollenklischees verfestigt werden (also keine "Jungenecke" und "Mädchenecke");

Bildkarten und Fotos zur Kennzeichnung von Material und Tagesablauf helfen Kindern mit wenig Deutschkenntnissen, Kindern mit Hörbeeinträchtigung und allen anderen ebenso. Wichtig sind außerdem der Abbau typischer Barrieren, nämlich Lärm und Zeitdruck, und Rückzugsorte für Kinder, die Reizpausen brauchen. Armutssensibel heißt: Material stellt die Einrichtung, es werden keine Wunschlisten an Familien verteilt. Mit der Fachkraft abzuklären sind unter anderem: ob die Veränderung zur pädagogischen Konzeption und zu den Teamabsprachen passt; ob es Sicherheitsvorgaben gibt, etwa zu verschluckbaren Kleinteilen, zur Standsicherheit von Regalen oder zu Allergien gegen Naturmaterial; wer über Anschaffungen entscheidet und welches Budget zur Verfügung steht; und wie die Veränderung mit den Kindern beteiligend gestaltet wird, etwa durch eine Abstimmung mit Fotos darüber, welches Material bleibt. Als Assistenzkraft bringe ich meine Beobachtungen und Vorschläge im Team ein und setze die Absprachen im Alltag um; die Entscheidung über Konzeption und Anschaffungen liegt bei der Fachkraft beziehungsweise der Leitung.

Pflicht und Zusatz auf einen Blick

Zwingend für die volle Punktzahl: Teilaufgabe 1: der Begriff offenes Material, fünf passende Beispiele und die fachliche Begründung mit Bezug zu Spielformen, Fantasie und Spieldauer. Teilaufgabe 2: drei konkrete Vorschläge, je eine Begründung aus dem Fallbeispiel und der Bezug zu Raumgestaltungsgrundsätzen. Teilaufgabe 3: drei inklusionsbezogene Kriterien und zwei Abstimmungspunkte mit der Fachkraft.

Zusatz und Vertiefung, ohne eigene Punkte: Die spielzeugfreie Zeit, der Hinweis auf Sanduhr und Platzzahl je Bereich und weitere Abstimmungspunkte über die geforderten zwei hinaus. Dazu alles Weitere, was über die Pflichtliste hinausgeht: weitere Beispiele, weitere Fachbegriffe, Merksätze und die ergänzenden Hinweise am Ende der Absätze. Fachlich richtig und lesenswert, unter Klausurbedingungen aber verzichtbar.

Zeitrahmen: Für eine Fallaufgabe dieses Umfangs sind etwa 30 Minuten vorgesehen. Handschriftlich sind das realistisch 300 bis 450 Wörter. Deshalb zuerst die Pflichtliste vollständig abarbeiten und den Zusatz nur ergänzen, wenn Zeit bleibt. Die Musterlösung erklärt bewusst mehr, als eine Klausurantwort leisten muss.

Bewertungskriterien

- Teilaufgabe 1: Begriff offenes Material korrekt erklärt (2 P), fünf passende Beispiele (2 P), fachliche Begründung mit Bezug zu Spielformen, Fantasie und Spieldauer (3 P). Insgesamt 7 Punkte.
- Teilaufgabe 2: drei konkrete, umsetzbare Vorschläge (3 P), je eine Begründung, die sich auf eine Beobachtung aus dem Fallbeispiel stützt (3 P), Bezug zu Raumgestaltungsgrundsätzen wie Kinderhöhe, klare Bereiche, Werke stehen lassen (2 P). Insgesamt 8 Punkte.
- Teilaufgabe 3: mindestens drei inklusionsbezogene Kriterien (3 P), zwei sinnvolle Abstimmungspunkte mit der Fachkraft (2 P). Insgesamt 5 Punkte.

- Punktabzug, wenn ausschließlich neue Kaufvorschläge gemacht werden, ohne die Menge und Zugänglichkeit des vorhandenen Materials zu betrachten.
- Punktabzug, wenn die Assistenzkraft die Raum- und Konzeptentscheidung eigenständig trifft, ohne Team und Fachkraft einzubeziehen.

Aufgabe 4: Bewegungsangebot planen und Wagnis zulassen (20 Punkte)

In der Kita Wirbelwind steht der Bewegungsraum an drei Vormittagen pro Woche zur Verfügung. Vorhanden sind Matten, Weichbodenmatte, große Schaumstoffbausteine, Bretter, Kisten, Reifen, Seile, Tücher und eine Bank. Sie sollen gemeinsam mit der Fachkraft ein Bewegungsangebot für sechs Kinder von drei bis vier Jahren vorbereiten und begleiten.

Beim letzten Mal ist Folgendes passiert: Rosa (4;1) balancierte über einen Balken, der auf zwei Kisten lag, und fragte: "Kannst du das nochmal aufbauen, aber richtig hoch?" Til (3;9) stand die ganze Zeit am Rand und schaute zu. Eine Kollegin rief quer durch den Raum: "Pass auf! Nicht so hoch! Komm sofort runter, das ist viel zu gefährlich!"

1. Erläutern Sie, warum Bewegung als Querschnittsaufgabe bezeichnet wird, und beschreiben Sie die drei Erfahrungsbereiche der Psychomotorik nach Kiphart und Zimmer mit je einem Beispiel aus dem vorhandenen Material. (8 Punkte)
2. Planen Sie eine Bewegungsbaustelle für die sechs Kinder: Beschreiben Sie Aufbau, Ihre Aufgaben während des Angebots und zwei Sicherheitsvorkehrungen. Begründen Sie, warum Sie nichts fertig aufbauen. (7 Punkte)
3. Nehmen Sie zur Reaktion der Kollegin fachlich Stellung, formulieren Sie eine Alternative im Wortlaut und erklären Sie, wie Sie Til begleiten. (5 Punkte)

Zu 1 (Querschnittsaufgabe und Erfahrungsbereiche): Bewegung heißt

Querschnittsaufgabe, weil sie nicht nur die Motorik betrifft, sondern alle Entwicklungsbereiche gleichzeitig berührt. Wer klettert, schätzt Höhen und Abstände ein (Denken), überwindet Angst und reguliert Gefühle (Emotion), handelt mit anderen Kindern aus, wer als Nächstes darf (Soziales), spricht über Wege und Regeln (Sprache) und erlebt am Ende "Ich kann das" (Selbstbild). Räumliche Begriffe wie oben, unten, über und unter werden zuerst körperlich erlebt und dann sprachlich verstanden. Die *drei Erfahrungsbereiche der Psychomotorik* nach Kiphard und Zimmer: *Körper- und Ich-Erfahrung*, also den eigenen Körper spüren, Grenzen kennenlernen und sich als wirksam erleben, zum Beispiel sich in eine Decke oder ein großes Tuch einrollen lassen und wieder herausrollen oder zum ersten Mal allein über die Bank balancieren; *Material- und Sacherfahrung*, also Eigenschaften von Dingen im Handeln begreifen, zum Beispiel ausprobieren, ob das Brett auf einer Kiste oder auf zwei Kisten trägt; *Sozialerfahrung*, also Bewegung mit anderen abstimmen, zum Beispiel zu zweit eine Weichbodenmatte tragen oder gemeinsam eine Brücke bauen. Achten Sie auf eine häufige Falle: *Selbstwirksamkeit* ist kein eigener Erfahrungsbereich, sondern die *Wirkung*, die aus allen dreien entsteht. Wer sie als vierten Bereich aufzählt, verliert Punkte. Ein psychomotorisches Angebot unterscheidet sich vom klassischen Sportangebot: Es geht nicht um Technik, Leistung oder Wettkampf, sondern um Erleben und Ausprobieren, es gibt kein richtig und falsch. Merkmale nach Zimmer: Freiwilligkeit, Offenheit, Körperorientierung, Materialvielfalt und Kindorientierung.

Zu 2 (Bewegungsbaustelle): Aufbau: Ich lege Kisten, Bretter, Schaumstoffbausteine,

Reifen, Seile, Tücher und Matten am Rand des Raumes bereit, ohne etwas fertig aufzubauen, und markiere die Fläche, die genutzt werden darf. Die Kinder bauen ihre Bewegungsanlässe selbst. Begründung: Genau darin liegt der Wert der Bewegungsbaustelle. Die Kinder planen, probieren aus, verwerfen, sprechen sich ab und erleben ihre Konstruktion als eigenes Werk. Ein fertiger Parcours gibt dagegen die Bewegung vor und nimmt ihnen die Materialerfahrung, die Sozialerfahrung und einen Großteil der Selbstwirksamkeit. Meine Aufgaben während des Angebots: den Raum vorher prüfen (Boden frei, keine Stolperfallen, Matten an den Absprungstellen), mich mit Vorgaben zurückhalten und statt "Mach es so" lieber fragen "Wie kommst du da rüber?", verschiedene Schwierigkeitsgrade ermöglichen, damit jedes Kind ein Erfolgserlebnis haben kann, alle drei Erfahrungsbereiche im Blick behalten, absichern, ohne abzunehmen, und nach dem Angebot zwei bis drei konkrete Beobachtungen für die Fachkraft notieren. Zwei Sicherheitsvorkehrungen: erstens Weichbodenmatte beziehungsweise Matten unter alle erhöhten Bauten legen und Bauhöhen mit den Kindern vorher vereinbaren; zweitens rutschfeste Untergründe sichern, Bretter gegen Verrutschen fixieren und Socken ausziehen lassen. Vorab spreche ich Ziel, Material, Raum, Zeit und meine Aufgabe mit der Fachkraft ab; die Verantwortung für die Planung liegt bei ihr.

Zu 3 (Stellungnahme und Begleitung): Die Reaktion der Kollegin überträgt die eigene Angst auf das Kind. Sie ruft quer durch den Raum, verbietet pauschal und lässt Rosa keine Gelegenheit, die eigene Grenze einzuschätzen. Der Bewältigungsprozess bricht ab, das Erfolgserlebnis bleibt aus, und Rosa lernt nicht, Höhen einzuschätzen. Fachlich gilt: *Risikokompetenz* entsteht nicht durch Vermeidung, sondern durch Erfahrung; ein Kind, das nie klettern durfte, kann eine Höhe nicht einschätzen. Gleichzeitig gilt die Aufsichtspflicht. Sie verlangt nicht, jedes Risiko auszuschließen, sondern Kinder vor Gefahren zu schützen, die sie aufgrund ihres Entwicklungsstandes nicht selbst erkennen können. Leitlinie: so viel Sicherheit wie nötig, so viel Freiheit wie möglich. Als Assistenzkraft entscheide ich Grenzfälle nicht allein, sondern halte mich an die im Team vereinbarten Regeln und frage im Zweifel nach. Alternative im Wortlaut: "Ich sehe, du bist schon ziemlich weit oben. Steht die Kiste sicher? Kommst du allein wieder herunter?" Dazu lege ich eine zusätzliche Matte darunter und bleibe in der Nähe, ohne die Hand zu geben. Wenn Rosa merkt, dass es wackelt, und selbst absteigt, würdige ich genau das: "Du hast gemerkt, dass es wackelt, und bist runtergegangen. Gut aufgepasst." Damit wird die Selbsteinschätzung gestärkt und nicht nur die Leistung. Til begleite ich, indem ich seine Freiwilligkeit achte: Zuschauen ist erlaubt und ist bereits Beteiligung. Ich setze mich in seine Nähe, benenne, was er sieht, biete eine niedrigschwellige Variante an (ein Brett flach auf dem Boden, eine Matte zum Rollen) und lasse ihn in seinem Tempo einsteigen, ohne ihn hochzuheben oder zu drängen. Wie bei Emmi Pikler gilt: Kinder erwerben Bewegungen eigenständig, wenn man ihnen Zeit, Sicherheit und Raum gibt, und Erwachsene bringen sie nicht in Positionen, die sie noch nicht selbst einnehmen können.

Pflicht und Zusatz auf einen Blick

Zwingend für die volle Punktzahl: Teilaufgabe 1: die Begründung der Querschnittsaufgabe mit mindestens drei Entwicklungsbereichen, die drei Erfahrungsbereiche Körper- und Ich-Erfahrung, Material- und Sacherfahrung sowie Sozialerfahrung und je ein Beispiel mit dem vorhandenen Material. Teilaufgabe 2: der Aufbau der Bewegungsbaustelle, die Begründung gegen den fertigen Aufbau, drei eigene Aufgaben und zwei Sicherheitsvorkehrungen. Teilaufgabe 3: die Kritik mit Risikokompetenz und Aufsichtspflicht, eine ausformulierte Alternative und die Begleitung von Til unter Achtung der Freiwilligkeit.

Zusatz und Vertiefung, ohne eigene Punkte: Die Merkmale psychomotorischer Angebote nach Zimmer, der Bezug zu Emmi Pikler und die Abgrenzung zum Sportangebot. Dazu alles Weitere, was über die Pflichtliste hinausgeht: weitere Beispiele, weitere Fachbegriffe, Merksätze und die ergänzenden Hinweise am Ende der Absätze. Fachlich richtig und lesenswert, unter Klausurbedingungen aber verzichtbar.

Zeitrahmen: Für eine Fallaufgabe dieses Umfangs sind etwa 30 Minuten vorgesehen. Handschriftlich sind das realistisch 300 bis 450 Wörter. Deshalb zuerst die Pflichtliste

vollständig abarbeiten und den Zusatz nur ergänzen, wenn Zeit bleibt. Die Musterlösung erklärt bewusst mehr, als eine Klausurantwort leisten muss.

Bewertungskriterien

- Teilaufgabe 1: Begründung für Querschnittsaufgabe mit mindestens drei Entwicklungsbereichen (3 P), die drei Erfahrungsbereiche Körper- und Ich-Erfahrung, Material- und Sacherfahrung sowie Sozialerfahrung korrekt benannt (3 P), je ein passendes Beispiel mit dem vorhandenen Material (2 P). Insgesamt 8 Punkte.
- Punktabzug, wenn Selbstwirksamkeit als vierter Erfahrungsbereich der Psychomotorik aufgezählt wird; sie ist eine Wirkung, kein Bereich.
- Teilaufgabe 2: Aufbau der Bewegungsbaustelle beschrieben (2 P), Begründung, warum nichts fertig aufgebaut wird (2 P), mindestens drei eigene Aufgaben während des Angebots (2 P), zwei Sicherheitsvorkehrungen (1 P). Insgesamt 7 Punkte.
- Teilaufgabe 3: Kritik mit Bezug auf Risikokompetenz und Abwägung mit der Aufsichtspflicht (2 P), ausformulierte Alternative, die die Selbsteinschätzung anregt (2 P), Begleitung von Til unter Achtung der Freiwilligkeit (1 P). Insgesamt 5 Punkte.
- Punktabzug, wenn nur eine Seite der Abwägung genannt wird ("Sicherheit geht vor, also verbieten") oder wenn ein Kind auf ein Gerät gehoben wird, das es selbst nicht erreicht.
- Punktabzug, wenn das Angebot als Wettkampf oder mit vorgegebenem richtigem Lösungsweg geplant wird.