

Helga Zitzlsperger

Ganzheitliches Lernen

Welterschließung über alle Sinne

Mit Beispielen aus dem Elementarbereich

Mit einem Vorwort von Wilhelm H. Peterßen

3. Auflage

Beltz Verlag · Weinheim und Basel

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	13
Einführung	15
I. Elementarunterricht: Eine Praxis	17
1. Bilder aus dem Klassenzimmer	17
2. Erörterungen	22
II. Die Welt des Kindes	25
1. Die „Drei-Welten-Theorie“ (K. Popper)	25
1.1 Materielle Welt	25
1.2 Subjektive, psychologische Welt	26
1.3 Geistig-kulturelle Welt	26
1.4 Wechselwirkung zwischen den drei Welten	27
1.5 Tabellarische Darstellung der „drei Welten“ und ihre Beziehung zum Elementarunterricht	28
2. Anthropologische Aspekte	31
3. Weiteres Arbeitsverfahren	33
4. Exkurs	34
4.1 Kritisch-rationale Einstellung zum Unterricht	34
4.2 Ohne Wertvermittlung und Phantasie geht es nicht	36
III. Die subjektive, psychologische „Welt zwei“	39
A. Beispiele aus der Praxis	39
1. Vorbemerkung	39
2. Die Welt der Phantasie im Unterricht und Spiele mit Leitfiguren	41

2.1	Eine Zauberfamilie stellt sich vor	41
2.2	Spiel mit Phantasie, oder: wie man mit Schnuggel und Schnöfchen umgeht	45
2.3	Korrektur an phantasiebesetzten Gestalten	50
2.4	Vom Anthropomorphisieren, Personifizieren und Identifizieren	51
3.	Flexible Unterrichtsgestaltung durch Integration von Kinderideen im Spiel- und Unterrichtsablauf	53
3.1	Flexibilität durch inhaltliche Änderungen, oder: König Paprika	53
3.2	Flexibilität durch Interaktionen eines Kindes, oder: Mirjam und ihre Steine; Nicola und ihre Buchstaben	54
4.	Emotionales Lernen und Umgang mit sich selbst – die Rolle des Unbewußten in Spielgestaltung und beim Agieren	57
4.1	Aggression, oder: Wie man ein ungezogenes Schneewittchen spielt	57
4.2	Trauer, oder: Das Rollenspiel, wie man seine Mutter loswerden will	58
4.3	Angst, oder: Wie man mit Hexen umgeht	59
4.4	Enttäuschung, oder: Wie man den Spieß umdreht	60
4.5	Selbstwertgefühl, oder: Wie man sich mit einem Schäfchen identifiziert	60
4.6	Selbstbefreiung, oder: Wie man Probleme auf einen Sorgenvogel projiziert	62
4.7	Bunte Eigenwelt, oder: Wie man sein Inneres ein bißchen nach außen kehrt	63
5.	Kindorientierung durch Beachtung des subjektiven Wissensstandes	63
5.1	Zuwendung, oder: Die Sache mit der Morgenpost	64
5.2	Einzelbetreuung, oder: Spiel bitte mit mir noch ein Weilchen	65
5.3	Helfersystem, oder: Wer möchte, daß ich zu ihm komme?	65
5.4	Vertiefung, oder: Rückkehr zum Graphisch-Dekorativen	65
5.5	Freie Wahl, oder: Wie die Phantasiewelt im Zimmer greifbar wird	66
5.6	Arbeitsgruppen, oder: Jeder darf mal, jeder soll mal Bestimmtes tun	66
6.	Elternarbeit	68
B.	Interpretation	69

1. Psychobiologische Darstellung der beiden komplementär zusammenarbeitenden Hirnhemisphären	69
1.1 Begriffserklärung	69
1.2 Das Zusammenspiel der rechten und linken Hirnhälfte	70
1.3 Modell zum Wechselspiel von Begriff und Bild	72
1.4 Sensorische Wahrnehmung	72 ✕
1.5 Wissen	74
1.6 Emotionalität und Zweitinformationen	75
1.7 Unterschiedliche Arbeitsweisen der beiden Hirnhälften	77
1.8 Phantasie und Phantastik	79
1.9 Bewußtes und Unbewußtes	80 ✕
2. Interpretation eines phantasiebetonten Unterrichts	81
C. Konsequenzen	86
 IV. Die „Welt drei“ mit ihrem Wissen in objektivem Sinne	89
A. Beispiele aus der Praxis	89
1. Sprache auf vielen Ebenen	89
1.1 Lautgebärden	89
1.2 Anwendung	91
1.2.1 Sprache erfinden, oder: Wie Schnöfchen mault	91
1.2.2 Zeichensprache, oder: Wie man sich geheime Botschaften zusendet	91
1.2.3 Übung, oder: Wie Körper, Augen und Ohren zusammenspielen	94
1.2.4 Bewegungsspiel im Wettbewerb	94
1.2.5 Anweisungsspiel, oder: Tue, was ich bewege	95
1.3 Umkodierung, oder: Wie Zeichen verwandelt werden	95
1.3.1 Umkodierung in andere Schriften, oder: Die SM-Sprache	95
1.3.2 Umkodierung, oder: Die Paprikasprache	96
1.4 Schrift zum Fühlen, oder: Wie auch Fingerspitzen genau verstehen	96
1.4.1 Das Blinde-Kuh-Spiel	96
1.4.2 Rechnungen fühlen, tasten, greifen, bewegen	97
1.4.3 Mit Rechnungen vorsichtig umgehen	97
1.5 Körpersprache, oder: Wie auch Arme, Beine und der Bauch etwas zu sagen haben	97
1.5.1 Wörter und Zahlen werden bewegt	97
1.5.2 Wörter und Zahlen bewegen die Kinder	98
1.5.3 Buchstaben und Wörter in großmotorischer Verbindung	98
1.5.4 Suchen, Greifen, Prüfen, Schreiben	98
1.5.5 Das Holzwürfelspiel	99

1.6	Geschmackvolle Aufgaben, oder: Wie man Aufgaben schmecken, kauen und lutschen kann	100
1.6.1	Rechnungen kauen	100
1.6.2	Apfelkringelrechnungen essen	100
1.6.3	Buchstaben schmecken süß	101
1.6.4	Bunte Vokale und Konsonanten essen	101
1.7	Duftende Aufgaben, oder: Wie man Rechnungen und Wörter über die Nase erkennt	102
1.8	Klänge und Geräusche, oder: Wie man mit Instrumenten Wörter und Rechnungen darstellt	102
1.8.1	Wie Buchstaben klingen	102
1.8.2	Zahlen klingen	103
1.9	Warme Zahlen, oder: Wie der Wärmesinn Zahlen formt	103
1.9.1	Additionen und Kettenaufgaben herstellen	103
1.9.2	Rechnen mit Feuer und Klängen	104
1.10	Wechselspiel im Gehirn, oder: Wie Phantasie und Abstraktion sich fügen	105
1.10.1	Rechenpuzzle	105
1.10.2	Von der Phantasie zum abstrakten Rechnen	105
1.10.3	Vorgreifende Motivation: Der Zeitraffer	107
1.11	Ästhetisches Gestalten	110
1.12	Anmerkungen	110
1.13	Und zum Schluß	111
2.	Kommunikation	112
2.1	Einführende Gedanken	112
2.2	Die Erzählgemeinschaft	112
2.3	Körpersprache als Ausdrucksmittel	114
2.4	Gespräche und Diskussionen zur Entwicklung einer Kommunikationsfähigkeit	115
2.5	Texte verfassen	118
2.5.1	Einleitende Gedanken	118
2.5.2	Wir schreiben Briefe	118
2.5.3	Wir legen eine Wandzeitung an	120
2.5.4	Wir schreiben Texte ins Märchenheft	121
2.5.5	Museumstexte	121
2.5.6	Wir verfassen Bücher	122
3.	Artefakte in „Welt drei“	127
4.	Märchen	128
4.1	Einleitende Gedanken	128
4.2	Von der Märchenrezeption zur Märchenproduktion (Beispiele aus der Praxis)	129
4.2.1	Die Sterntaler	129
4.2.2	Schneewittchen	129
4.2.3	Frau Holle	130
4.2.4	Die drei Federn	130
4.2.5	Die Bremer Stadtmusikanten	131

4.2.6	Hänsel und Gretel	131
4.2.7	Das Wasser des Lebens	132
4.2.8	Dornröschen	132
4.2.9	Rotkäppchen	133
4.2.10	Die Bienenkönigin	134
4.2.11	Der Geist im Glas und Die goldene Gans	134
4.2.12	Der Teufel mit den drei goldenen Haaren	135
4.2.13	Das Waldhaus und Schneeweißchen und Rosen- rot	136
4.2.14	Die Nixe im Teich	138
4.3	Abschließende Gedanken	140
4.4	Vom Erzählen in der Erzählgemeinschaft	141

B. Interpretation 142

1. Sprache auf vielen Ebenen und Kommunikation 143

1.1	Anmerkung	143
1.2	Kommunikation – einführende Gedanken	143
1.3	Einige Betrachtungen über die Sprache	143
1.4	Kleiner anatomischer Exkurs	144
1.5	Sprache und Denken	147

2. Märchen 149

2.1	Märchen heute	149
2.2	Wesensmerkmale im Spiegel kindlichen Denkens und Erlebens	151
2.2.1	Die Eindimensionalität	152
2.2.2	Die Flächenhaftigkeit	154
2.2.3	Der abstrakte Stil	157
2.2.4	Isolation und Allverbundenheit	160
2.2.5	Sublimation und Welthaltigkeit	162
2.3	Zusammenfassung: Vom Wert des Märchens im Elemen- tarunterricht	167
2.4	Lyrik für Kinder	170

C. Konsequenzen für didaktisches Handeln 171

V. Die „Welt eins“ mit ihren physischen Gegenständen und Zuständen 175

A. Ein Beispiel aus der Praxis 175

1. Vorbemerkung 175

2. Unterrichtssituation 176

2.1	Erster Studententeil	176
-----	--------------------------------	-----

2.2	Zweiter Stundenteil	177
2.3	Freie Arbeit und Freispiel	178
B.	Interpretation	179
1.	Vorbemerkung	179
2.	Psychomotorik, oder: Wie der Körper beim Denken hilft	179 ✕
3.	Sinnliches Lernen – ein komplexes Erlebnis	181 ✕
3.1	Zum Unterrichtsbild	181
3.2	Wahrnehmen und Lernen in der Landkarte des Gehirns	181
3.3	Sensorische Wahrnehmungen und Assoziationen – Kreuz und quer durch das Gehirn	182
4.	Zugang zur Welt über den ganzen Körper, oder: Wie Spielen zum Lernen und Lernen zum Spielen wird	184
4.1	Das emotionale Klima	184
4.2	Spiele und Lernen	186
5.	Vom Wissen mit dem Körper und im Körper, oder: Wie Liebe klug und Angst dumm machen können	188
5.1	Allgemeine Gedanken	188
5.2	Der Lerntyp	188
5.3	Was im Kopf beim Lernen geschieht	190
5.4	... und wie sich ein Wissen aufbaut	190
5.5	Angst und Streß machen krank	191
5.6	Und das wäre hilfreich	192
6.	Sprache, oder: Wie menschliche Äußerungen zum Glied in einer Kette von Wahrnehmung und Handeln werden	193
7.	Artefakte und ein ordnender Rahmen	194
7.1	Artefakte	194
7.2	Der ordnende Rahmen	195
7.3	Zusammenfassend kann man sagen	196
8.	Und zum Schluß: Lernen mit Kopf, Herz, Hand und Bauch	196
C.	Konsequenzen für didaktisches Handeln	198
VI.	Ertrag	201
1.	Was diese Arbeit vermitteln wollte	201
2.	Was unterscheidet dieses Konzept eines ganzheitlichen beziehungsweise multisensorischen Lernens von herkömmlichen Unterrichtsmethoden?	202 ✕
	Quellenverzeichnis und Anmerkungen	205