

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**

<b>Vorwort</b> . . . . .	13
<b>Einführung</b> . . . . .	15
<b>I. Elementarunterricht: Eine Praxis</b> . . . . .	17
<b>1. Bilder aus dem Klassenzimmer</b> . . . . .	17
<b>2. Erörterungen</b> . . . . .	22
<b>II. Die Welt des Kindes</b> . . . . .	25
<b>1. Die „Drei-Welten-Theorie“ (K. Popper)</b> . . . . .	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
<b>2. Anthropologische Aspekte</b> . . . . .	31
<b>3. Weiteres Arbeitsverfahren</b> . . . . .	33
<b>4. Exkurs</b> . . . . .	34
4.1 Kritisch-rationale Einstellung zum Unterricht . . . . .	34
4.2 Ohne Wertvermittlung und Phantasie geht es nicht . . . . .	36
<b>III. Die subjektive, psychologische „Welt zwei“</b> . . . . .	39
<b>A. Beispiele aus der Praxis</b> . . . . .	39
<b>1. Vorbemerkung</b> . . . . .	39
<b>2. Die Welt der Phantasie im Unterricht und Spiele mit Leitfiguren</b> . . . . .	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
<b>3. Flexible Unterrichtsgestaltung durch Integration von Kinderideen im Spiel- und Unterrichtsablauf . . . . .</b>	<b>53</b>
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
<b>4. Emotionales Lernen und Umgang mit sich selbst – die Rolle des Unbewußten in Spielgestaltung und beim Agieren . . . . .</b>	<b>57</b>
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
<b>5. Kindorientierung durch Beachtung des subjektiven Wissensstandes . . . . .</b>	<b>63</b>
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
<b>6. Elternarbeit . . . . .</b>	<b>68</b>
<b>B. Interpretation . . . . .</b>	<b>69</b>

<b>1. Psychobiologische Darstellung der beiden komplementär zusammenarbeitenden Hirnhemisphären . . . . .</b>	<b>69</b>
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 <del>X</del>
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 <del>X</del>
<b>2. Interpretation eines phantasiebetonten Unterrichts</b>	<b>81</b>
<b>C. Konsequenzen . . . . .</b>	<b>86</b>
<b>IV. Die „Welt drei“ mit ihrem Wissen in objektivem Sinne . . . . .</b>	<b>89</b>
<b>A. Beispiele aus der Praxis . . . . .</b>	<b>89</b>
<b>1. Sprache auf vielen Ebenen . . . . .</b>	<b>89</b>
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 SMS-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
<b>2.</b>	<b>Kommunikation</b> . . . . .	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
<b>3.</b>	<b>Artefakte in „Welt drei“</b> . . . . .	127
<b>4.</b>	<b>Märchen</b> . . . . .	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 Rosenrot . . . . .	136
4.2.14	Die Nixe im Teich . . . . .	138
4.3	Abschließende Gedanken . . . . .	140
4.4	Vom Erzählen in der Erzählgemeinschaft . . . . .	141
<b>B. Interpretation</b>	. . . . .	142
<b>1. Sprache auf vielen Ebenen und Kommunikation</b>	. . . . .	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
<b>2. Märchen</b>	. . . . .	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 Elementarunterricht . . . . .	167
2.4	Lyrik für Kinder . . . . .	170
<b>C. Konsequenzen für didaktisches Handeln</b>	. . . . .	171
<b>V. Die „Welt eins“ mit ihren physischen Gegenständen und Zuständen</b>	. . . . .	175
<b>A. Ein Beispiel aus der Praxis</b>	. . . . .	175
<b>1. Vorbemerkung</b>	. . . . .	175
<b>2. Unterrichtssituation</b>	. . . . .	176
2.1	Erster Stundenteil . . . . .	176

2.2 Zweiter Stundenteil . . . . .	177
2.3 Freie Arbeit und Freispiel . . . . .	178
<b>B. Interpretation . . . . .</b>	<b>179</b>
<b>1. Vorbemerkung . . . . .</b>	<b>179</b>
<b>2. Psychomotorik, oder: Wie der Körper beim Denken hilft . . . . .</b>	<b>179</b> <del>X</del>
<b>3. Sinnliches Lernen – ein komplexes Erlebnis . . . . .</b>	<b>181</b> <del>X</del>
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
<b>4. Zugang zur Welt über den ganzen Körper, oder: Wie Spielen zum Lernen und Lernen zum Spielen wird . . . . .</b>	<b>184</b>
4.1 Das emotionale Klima . . . . .	184
4.2 Spielen und Lernen . . . . .	186
<b>5. Vom Wissen mit dem Körper und im Körper, oder: Wie Liebe klug und Angst dumm machen können . . . . .</b>	<b>188</b>
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
<b>6. Sprache, oder: Wie menschliche Äußerungen zum Glied in einer Kette von Wahrnehmung und Handeln werden . . . . .</b>	<b>193</b>
<b>7. Artefakte und ein ordnender Rahmen . . . . .</b>	<b>194</b>
7.1 Artefakte . . . . .	194
7.2 Der ordnende Rahmen . . . . .	195
7.3 Zusammenfassend kann man sagen . . . . .	196
<b>8. Und zum Schluß: Lernen mit Kopf, Herz, Hand und Bauch . . . . .</b>	<b>196</b>
<b>C. Konsequenzen für didaktisches Handeln . . . . .</b>	<b>198</b>
<b>VI. Ertrag . . . . .</b>	<b>201</b>
<b>1. Was diese Arbeit vermitteln wollte . . . . .</b>	<b>201</b>
<b>2. Was unterscheidet dieses Konzept eines ganzheitlichen beziehungsweise multisensorischen Lernens von herkömmlichen Unterrichtsmethoden? . . . . .</b>	<b>202</b> <del>X</del>
<b>Quellenverzeichnis und Anmerkungen . . . . .</b>	<b>205</b>