

«Hotel Italia, Vermont Park»

Alle Kinder bringen Reiseerfahrungen mit. Reisen hat unter anderem mit Billett, Piktogramm, Ortsschild und Fahrplan zu tun. Die Kinder erleben Reisen von unterschiedlicher Dauer und Distanz. Dazu gehört auch der tägliche Schulweg. Sie kennen verschiedene Verkehrsmittel wie Velo, Bus, Tram, Auto, Schiff oder Flugzeug. Neben den kleineren und grösseren Reisen mit der Familie gehören Reisen, Ausflüge oder Spaziergänge zum Unterrichtsalltag. Kinder erleben Reisen auch fiktiv, als Fantasiereisen und mit Figuren aus Büchern, Filmen und CDs. Die Spiel- und Lernumgebung «Bahnhof» bietet zudem eine gute Möglichkeit, Rollenmuster zu thematisieren.



Spiel- und Lernumgebung «Bahnhof»: Eine Reise in die Welt der Buchstaben.

Die Spiel- und Lernumgebung «Bahnhof» vereint Alltagserfahrungen und Fantasien als Zugänge zum Themenbereich des Reisens.

Die Klassen besuchen den lokalen Bahnhof und beobachten den Reisebetrieb. Sie lernen Abläufe und Stationen einer Abreise oder Ankunft kennen: Wahl eines Reiseziels, das Reisebüro, Ort und Funktion des Billettschalters oder -automaten, Abfahrts- tafeln, Treffpunkt, Gleis und Gleisnummern. Sie begegnen Reisenden, Schalterbeamtinnen, Loko- motivführerinnen und Zugbegleitern. Sie hören die Durchsagen der Lautsprecher. Sie sammeln Bahn- hof-Impressionen, die Ausgangspunkt des Spielens und Lernens sein werden.

Dieser Zugang wird mit dem Klassiker «Jim Knopf» von Michael Ende ideal erweitert. Mit der Geschichte werden andere Formen des Reisens thematisiert – fantastische Erfahrungen und grenzenloses Reisen. Diese beiden Schwerpunkte ermöglichen den ver- schiedenen Kindern unterschiedliche Zugänge zur Spiel- und Lernumgebung. Durch die Verknüpfung von Realität und Fantasiewelt werden ganz un- terschiedliche Interessen, Wissensbestände, Fähig- keiten und Fertigkeiten angesprochen:

- Kenntnisse wesentlicher Begrifflichkeiten.
- Geografische Kenntnisse.
- Kenntnisse von Handlungsabläufen in Bahnhof- und Reise-Kontexten.
- Fähigkeiten der Rollenübernahme und entspre- chender Kommunikationsformen.
- Fähigkeiten des Erfindens und Fantasierens.
- Das technische Interesse an Maschinen, Automa- ten und Abläufen.
- Interesse an Plänen, Tabellen, Tafeln, Zahlen.



Das Angebot von realen und fantastischen Reisemöglichkeiten bietet den Kindern einen vielfältigen Zugang zur Spiel- und Lernumgebung.

- Fertigkeiten des technischen und bildnerischen Gestaltens zur Einrichtung und Weiterentwicklung des eigenen Bahnhofes und entsprechender Utensilien und Accessoires.

Die Spiel- und Lernumgebung «Bahnhof» verfolgt u.a. auch das Ziel, klassische Rollenmuster zu hinterfragen und zu durchbrechen. Die Wiedergabe einer Gesprächssituation zeigt, wie wichtig es immer noch ist, dass Lehrpersonen und Kinder das eigene Verständnis der Geschlechterrollen hinterfragen: Einige Kinder sprechen über Erlebnisse während ihrer Tramfahrten. Sie kommen darauf, dass auch Frauen Trams steuern. Ein Mädchen merkt sehr überzeugt an: «Frauen fahren schlechter als Männer.» Die Lehrperson, die das Gespräch mit- verfolgt, hakt nach und stellt eine kritische Frage: Merkst du, ob eine Frau das Tram fährt? Wo sitzen



Der Realität nachempfundene Gegenstände und Utensilien wirken anregend auf das Spielen und Lernen.

