

«Kleine-Welt-Spiel ganz gross» Lucia Amber und Luzia Bürgi, Nr. 5/2019, S. 24-26

Erwähnte Bilderbücher

- Tashiro, Ch. (2009). *Fünf freche Mäuse bauen ein Haus*. Bargteheide: Minedition.
- Damm, A. (2017). *Plötzlich war Lysander da*. Frankfurt am Main: Moritz Verlag.
- Schaapman, K (2012). *Das Mäusehaus – Sam & Julia*. Hamburg: ellermann im Dressler Verlag.

Literatur

- Bodinger, E. (2005). Handpuppen- und Figurenspiel. In M. Kranzl-Greinecker & G. Aichinger (Hrsg.), *ZeitRaum Kindergarten. Methoden des Kindergartens 1* (S. 152-154). Linz: Landesverlag.
- Einsiedler, W. (1999). *Das Spiel der Kinder: zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hauser, B. (2013). *Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Heimlich, U. (2015). *Einführung in die Spielpädagogik*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Holler, L., Niederle, C., & Eder-Eichberger, M. (2005). Kleine-Welt-Spiele. In M. Kranzl-Greinecker & G. Aichinger (Hrsg.), *ZeitRaum Kindergarten. Methoden des Kindergartens 1* (S. 135-137). Linz: Landesverlag.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels*. Heidelberg: Springer Verlag.
- Wannack, E., Schütz, A., & Arnaldi, U. (2011). *Die Bedeutung des freien Spiels in der Kindergarten didaktik*. 4bis8. Fachzeitschrift für Kindergarten und Unterstufe, Spezialausgabe.

Geförderte Kompetenzen

Inhaltlich wurde im Zusammenhang mit der «Mäusewelt an zahlreichen Kompetenzen gearbeitet: Im Fach Gestalten in den Kompetenzbereichen «Bildnerische Prozesse» (BG.2.A.1 und 2), «Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden» (BG.2.C.1) sowie im Bereich «Kommunikation und Dokumentation» (TTG 1.B.1); im Fach Sprache im Kompetenzbereichen «Dialogisches Sprechen» (D.C.3.1) und «Auseinandersetzung mit literarischen Texten» (D.6.A.1), im Fach NMG in den Kompetenzbereichen «Menschen nutzen Räume – sich orientieren und mitgestalten» (NMG.8.1 und 8.2) sowie im Fach Mathematik im Kompetenzbereich «Mathematisieren und darstellen» (MA.3.C.1).