"Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennen lernen als im Gespräch in einem Jahr."

PLATON

"Die größte Kunst ist, den Kindern alles, was sie tun oder lernen sollen, zum Spielen zu machen."

John Locke

Einleitung Allgemeines zum Schulzentrum Rudersberg

Zum Schulzentrum Rudersberg gehören eine Grund-, Haupt- und Realschule. Die einzelnen Klassen werden in der Regel zwei- bis dreizügig und nur im Einzelfall ein- bzw. vierzügig geführt. Die Grundschule bietet eine Kernzeitbetreuung in einem Spielzimmer an, welche von einer Erzieherin betreut und organisiert wird. Die Hauptschule ist eine gebundene Ganztagsschule. Aus diesem Grund wird für die Hauptschüler ein GTB (Ganztagsbetreuung) Angebot in der Zeit von 13.00 Uhr bis 13.55 Uhr angeboten. In dieser Zeit können die Schüler verschiedene Sport-, Spiel- und Freizeitangebote besuchen und nutzen (Kletterwand, Fitnessraum, Dart, Tischkicker, usw.). Auf dem Pausenhof der Grundschule befinden sich verschiedene Großgeräte zum Klettern und Toben. Den jüngeren Schülern stehen ferner während der großen Pause verschiedene Spielmaterialien zur Verfügung, welche in thematischen Spielboxen in einer Garage aufbewahrt werden und von einigen Lehrern und Schülern verwaltet werden. Die meisten Schüler kommen aus dem ländlichen Ort Rudersberg oder aus den angrenzenden

Teilorten. Das Schulzentrum besuchen nahezu 1000 Schüler, welche von über 80 Lehrkräften unterrichtet werden. Als Besonderheit ist im Schulzentrum Rudersberg seit einigen Jahren der Unterricht in 70 Minuten-Einheiten organisiert. Die Pädagogische Begründung dafür ist, dass die üblichen 45 Minuten-Einheiten zu wenig Raum bieten, um Gelerntes zu üben und zu festigen. Eine Doppelstunde mit 90 Minuten überfordert aber die Konzentrationsfähigkeit vieler Schüler. In der Grundschule gibt es vereinzelt auch 35 Minuten-Einheiten, die häufig für Förderkurse in Mathematik oder Deutsch verwendet werden.



Abb 1: Schulzentrum Rudersberg



Wann sollen die Spielwaren in den Schulalltag integriert werden?

In der Schule soll viel gelernt werden!

Schule soll Spaß machen!

Schule darf Spaß machen!

Spielen macht Spaß!

Im Spiel und durch das Spiel lernen wir!

Darum wollen wir im Schulzentrum Rudersberg vielfältige Gelegenheiten zum Spielen schaffen. Wir wollen Gemeinschaft erfahren, Außenseiter integrieren und den Teamgeist unter den Schülern fördern, die Frustrationstoleranz schulen, zusammen lachen, Strategien entwickeln, Spannung erleben, abschalten, entspannen und gerne zur Schule gehen.

Da das Schulzentrum Rudersberg von Kindern und Jugendlichen im Alter von 5 bis 18 Jahren besucht wird, wollen wir in unserem Konzept "Spielen macht Schule" die unterschiedlichen Bedürfnisse der Heranwachsenden berücksichtigen und zunächst folgende drei Schwerpunkte setzen.

1.1 Grundschule

Spielangebote für Kinder im Alter von 5-10 Jahren

1.3 Förderschule

Spielangebote für Kinder im Alter von 5-16 Jahren

1.2 Haupt- und Realschule

Spielangebote für Jugendliche im Alter von 10-18 Jahren

1.4 Deutsch-Sprachunterricht

Spielangebote für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund



1.1 Grundschule - Spielangebote für Kinder im Alter von 5-10 Jahren

1.1.1 Spielnachmittage für zukünftige Erstklässler

Beim Übergang vom Kindergarten in die Schule vollziehen die Kinder einen großen Schritt. Von Montag bis Freitag muss man jeden Tag zu einer bestimmten Zeit pünktlich in die Schule kommen. Man muss sich an einen Tisch setzen, leise sein, zuhören und machen, was die am Anfang noch ganz fremden Lehrkräfte von einem verlangen. Gegessen wird zu einer bestimmten Zeit und nach Hause darf man erst dann, wenn der Unterricht am Mittag zu Ende ist – unabhängig von Lust und Laune des Schülers!

Von einem "Erstklässler" wird schon viel erwartet, darum ist es besonders wichtig ein besonderes Augenmerk auf den Übergang vom Kindergarten zur Grundschule zu legen. Schön wäre es daher, dass die zukünftigen "Erstklässler" z.B. 3x oder öfter vor dem Schuleintritt zu einem "Spielnachmittag" in die Grundschule kommen. Bei dieser Gelegenheit könnten sie zunächst in Begleitung ihrer Eltern und Erzieher die Räumlichkeiten der Grundschule erkunden und auch einige Grundschullehrkräfte kennen lernen. Beim späteren Schuleintritt würden die Kinder unter anderem das bekannte Spielzimmer und einige Lehrkräfte wiedererkennen und sich somit schneller und sanfter in den Schulalltag einleben und zurechtfinden können.

1.1.2 Regelmäßige Klassenspielstunde

Zum Wohle der Klassengemeinschaft so wie zum Ausbau und Festigung der Sozialkompetenzen sollen die Klassenlehrer im Projektzeitraum zunächst mindestens 1x pro Woche 35 bis 70 Minuten ihrer Unterrichtszeit dem Projekt "Spielen macht Schule" zur Verfügung stellen und im Spielzimmer oder mit dem Spielewagen im Klassenzimmer mit den Kindern gezielt spielen. Nach der Projektphase soll in der Grundschulkonferenz erörtert werden, wie viel Zeit zukünftig dem regelmäßigen "Spiel" in den einzelnen Klassenstufen minimal beigemessen werden soll.

1.1.3 Spielen im gebundenen Unterricht

Spezielle Spiele eignen sich sehr gut um z.B. mathematische und sprachliche Kompetenzen (im besonderen die deutsche und englische Sprache) zu fördern (vgl. 1.1.5). Im Spiel kann leicht ein Grundwortschatz gelernt und gefestigt werden, Raum-Lagebeziehungen und die räumliche Wahrnehmung und Vorstellung werden im Spiel erfahrbar gemacht. Die Kinder lernen Strategien zu entwickeln und "um die Ecke" zu denken.

Im "Spielzimmer" könnten im z.B. Theaterbereich verschiedene Kostüme und Utensilien für das Rollenspiel genutzt werden, so wird Sprache durch einen anderen Blickwinkel erlebbar und erfahrbar gemacht.

1.1.4 Spielen in der Freiarbeit

Da manche Klassenlehrer einen Wochenplan praktizieren, können verschiedene Spiele zur Vertiefung des Unterrichtsinhaltes bzw. zur Förderung des sozialen Miteinanders in den Wochenplan integriert werden. Die Kinder entscheiden dann selbstständig, wann und wo sie mit wem spielen und lernen wollen.



1.1.5 Deutsch lernen durch Spielen im VKL-Unterricht

Im Spiel und durch das Spiel eine Sprache zu lernen und zu festigen macht Spaß und motiviert Kinder und Jugendliche. Je nach Auswahl des Spielmaterials erweitern die Heranwachsenden ihren aktiven und passiven Wortschatz, es fällt ihnen leichter die Scheu vor der "neuen" Sprache zu überwinden und abzubauen. Neben der Aneignung von Vokabeln lernen die Schüler und Schülerinnen zuzuhören, genaue Fragen zu stellen und in vollständigen Sätzen Fragen und Antworten zu formulieren.

1.1.6 Spielen im Differenzierungsunterricht

Gerade im Anfangsunterricht der Klassen 1 und 2 liegt der Leistungsstand der Kinder oft weit auseinander. Manche Schülerinnen und Schüler arbeiten zügig und richtig und benötigen ständig zusätzliches Arbeits- und Lernmaterial. Eine schöne Möglichkeit wäre es daher, wenn diese Kinder sich an einem "Spieltisch" im Klassenzimmer zum gemeinsamen Spiel treffen könnten. Dort würden sie immer wieder auf andere Spielpartner und Spielsituationen treffen und könnten dort sinnvolle Schlüsselqualifikationen erwerben.

Bei manchen Kindern lässt die Konzentration schneller nach als bei anderen oder sie ermüden leicht. Oft beginnen diese Kinder im Unterricht zu träumen oder zu stören.

Es wäre denkbar, dass diese Kinder von einer "Auszeit" am Spieltisch im Klassenzimmer profitieren. Dort könnten sie sich durch die Wahl des Spielmaterials individuell erholen, beruhigen oder austoben. Nach dieser "Auszeit" könnten die Kinder möglicherweise wieder interessiert und aktiv am Unterrichtsgeschehen teilnehmen .

1.1.7 Spielen in Vertretungsstunden

In einem großen Schulzentrum kann es vorkommen, dass z.B. ein Realschullehrer in einer Grundschulklasse spontan eine Unterrichtsstunde vertreten muss. Es kommt vor, dass keine Unterrichtsmaterialien von der zu vertretenden Lehrkraft vorliegen. Um die Unterrichtszeit dennoch sinnvoll zu nutzen, wäre es günstig der Klasse entsprechende Spiele (z.B. mit einem mathematischen Schwerpunkt) anzubieten.

1.1.8 Bewegungszeiten zu Spielanlässen nutzen

Gerade an schlimmen Regentagen ist es wichtig, die Kinder im Schulgebäude der Grundschule während der Pausen sinnvoll zu beschäftigen, Brettspiele auszugeben und das Spielzimmer zu öffnen. An trockenen Tagen kann ein bestimmtes Spielangebot Kinder zur Bewegung anregen. Dadurch können die Kinder ihrem Bewegungsdrang nachkommen, sich austoben, Sauerstoff tanken und Kontakte zu anderen Kindern (auch aus anderen Klassen) knüpfen.

1.1.9 Spielnachmittage mit Spielpaten

Besonders Grundschulkinder sind stolz ihren Eltern und Großeltern ihre Schule zeigen zu können. Ein schöner Anlass um Kinder, Eltern und Lehrkräfte besser kennen zu lernen, wären Spielnachmittage. Dieses Angebot könnte freiwillig stattfinden. Eltern, Großeltern oder Geschwister könnten mit in die Schule kommen und gemeinsam Zeit beim Spiel verbringen. Gerade weil es immer mehr Einzelkinder gibt und viele Eltern aus verschiedenen Gründen keine Gelegenheit zum gemeinsamen Spielen haben, könnten viele Kinder von dieser Einrichtung profitieren.



1.2 Haupt- und Realschule - Spielangebote für Kinder im Alter von 10-18 Jahren

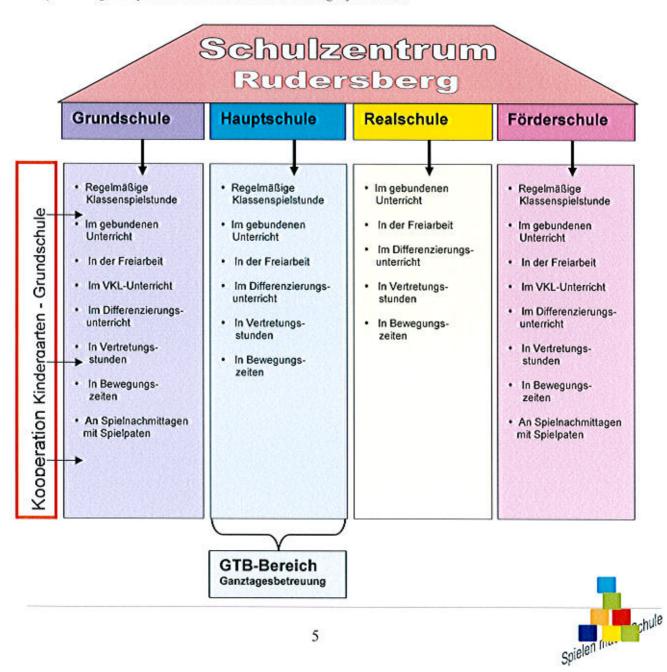
In der Haupt- und Realschule tangiert das Projekt "Spielen macht Schule" hauptsächlich die Bereiche

- Spielen im gebundenen Unterricht (vgl. 1.1.3)
- Spielen im Differenzierungsunterricht (1.1.6)
- 1.1.7 Spielen in Vertretungsstunden (1.1.7)

1.3 Förderschule - Spielangebote für Kinder im Alter von 6-18 Jahren

Im Wesentlichen treffen die gleiche Punkte aus 1.1 Grundschule auch auf die Förderschule zu.

Grafik. 1: Mögliche Spielanlässe im Schulzentrum Rudersberg auf einen Blick



Wer soll von dem Spielzeug an unserer Schule im besonderen Maß profitieren?

Selbstverständlich wäre es wünschenswert, dass an unserem großen Schulzentrum möglichst viele Schüler und Schülerinnen vom Projekt "Spielen macht Schule" profitieren.

Aus diesem Grund berücksichtigt das Rudersberger-Konzept alle Schularten und Klassen des Schulzentrums. Dennoch sollte bei der Umsetzung des Projekts die Grundschule einen besonderen Stellenwert einnehmen, da diese Altersgruppe im Spiel noch viele Erlebnisse und Eindrücke verarbeitet und bewältigt. Für den Außenbereich sind bereits einige Spiel- und Sportgeräte angeschafft, leider sind in den einzelnen Klassenzimmer nur wenige Spiele vorzufinden und das vorhandene Spielzimmer der Kernzeitbetreuung ist auch nur notdürftig ausgestattet.



Abb. 2: Kletterpyramide



Abb. 3: Klettergerüst





Abb. 4 und 5: Spielzimmer der Kernzeitbetreuung für Grundschulkinder

Ferner ist z.B. die Hauptschule durch die Ganztagsbetreuung (GTB-Bereich) recht gut mit Spielund Sportgeräten ausgestattet, welche bei Gelegenheit in begrenztem Umfang für die Schüler der Realschule, nicht aber für die Schüler der Grundschule zugänglich sind!

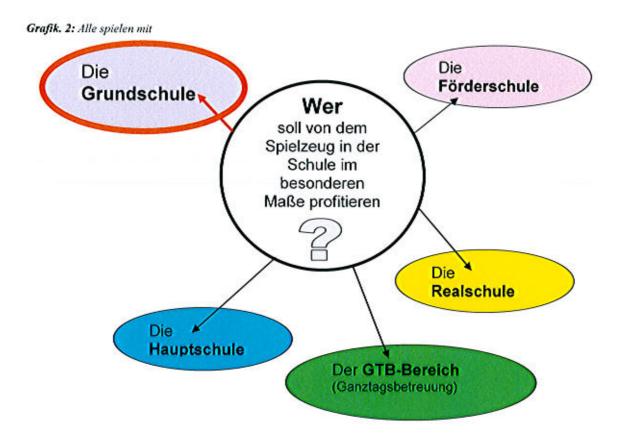


Abb. 6: Tischkicker



Abb. 7: Indoorkletterwand

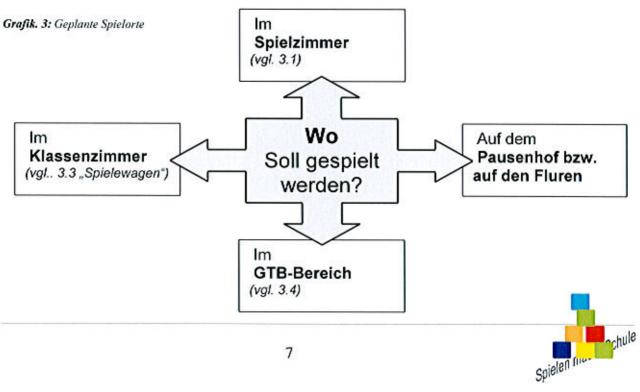




Grafik. 3

3. Wo soll gespielt werden?

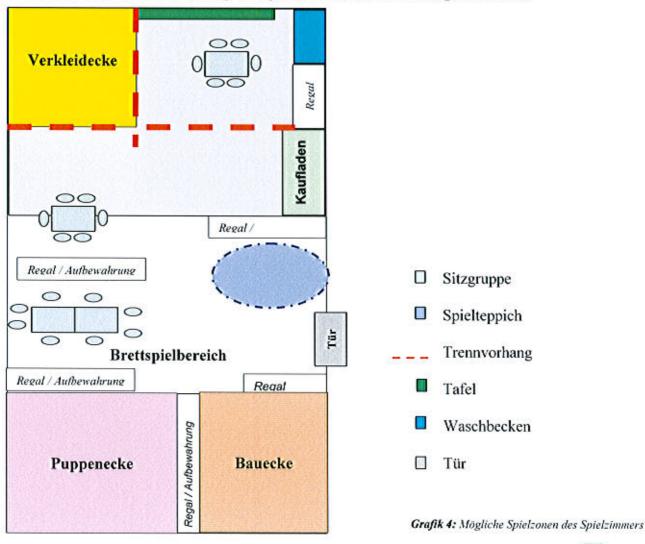
Damit möglichst viele Kinder und Jugendliche auch zeitgleich spielen können, haben wir vier verschiedene Spielorte im Rudersberger-Konzept vorgesehen:



3.1 Spielen im "Spielzimmer"

Auf Grund der sinkenden Schülerzahlen wird es ab dem kommenden Schuljahr 2009/10 möglich sein, ein "Spielzimmer" einzurichten. Dieses Spielzimmer kann zu verschiedenen Zeiten von einzelnen Kindern der Grundschule genutzt oder für eine Klassenveranstaltung gebucht werden. Das Spielzimmer bietet verschiedene Spielzonen, damit sich die Kinder zurückziehen und in ihr Spiel vertiefen können. Durch mobile Möbel kann des weiteren schnell eine "Theaterbühne" gestellt werden. Mehrere Regale gliedern zum einen den Raum in verschiedene Spielzonen und sorgen in gewisser Weise für Sicht- und Lärmschutz. Die offenen Regale präsentieren ferner das vorhandene Spielmaterial und erzeugen Interesse und Lust an bekannten und neuen Spielen. An gro Regal / Aufbewahrung chen können Brettspiele gespielt werden. Auf Spielteppichen, die beliebig im Raum ausgelegt werden können, haben die Kinder ebenfalls Gelegenheit zum Spielen in einer für sie bequemen Haltung. Verschiedene Spielzonen sorgen zum einen für Ordnung und Übersicht und sorgen für Aktiv- und Ruhezonen.

Eine mögliche flexible Einteilung des Spielzimmers könnte wie folgst aussehen:





3.2 Spielen im Klassenzimmer mit dem "Spielewagen"

Durch die Bereitstellung von mindestens zwei "Spielewagen" (einen für jeden Stock) können unabhängig vom Spielzimmer anregende Spielsituationen in den einzelnen Klassenzimmern und z.B. an "Regenpausen" auf den Fluren initiiert werden.

Ein Spielewagen könnte zunächst mit einer bestimmten Grundausstattung von Spielen ausgestattet werden. Ein "Spiel des Monats", könnte das Interesse am Spielewagen nachhaltig erhöhen und die Spieler anregen sich mit einem unbekannten/neuen Spiel auseinander zu setzen.

3.3 Spielen auf dem Pausenhof

Auf dem Pausenhof der Grundschule sind bereits 6 thematisch geordnete Spielboxen vorhanden, die von den Kindern sehr gerne genutzt werden. Die entsprechende Pausenaufsicht stellt die Spielboxen zur großen Pause zum Freispiel bereit. Am Ende der Pause kontrollieren an jedem Tag bestimmte Schüler der Klassenstufe 6, damit alle Spielgeräte vollständig und ordentlich in die entsprechende Spielbox geräumt werden. Die verantwortliche Pausenaufsicht verschielßt am Ende der Pause die Garage, in welcher die zuvor auf Vollständigkeit kontrollierten Boxen deponiert werden.

3. 4 Spielen im GTB-Bereich

Im vorhanden GTB-Bereich ist bereits ein Spielzimmer eingerichtet. In einem abschließbaren Schrank werden die vorhandenen Spiele von den entsprechenden Aufsichtspersonen (Lehrkräfte und ehrenamtliche Helfer) angeboten und verwaltet.

Das vorhandene Spielangebot sollte dringend aktualisiert und erweitert werden.

4. Wie soll die Betreuung des Spielangebots organisiert werden?

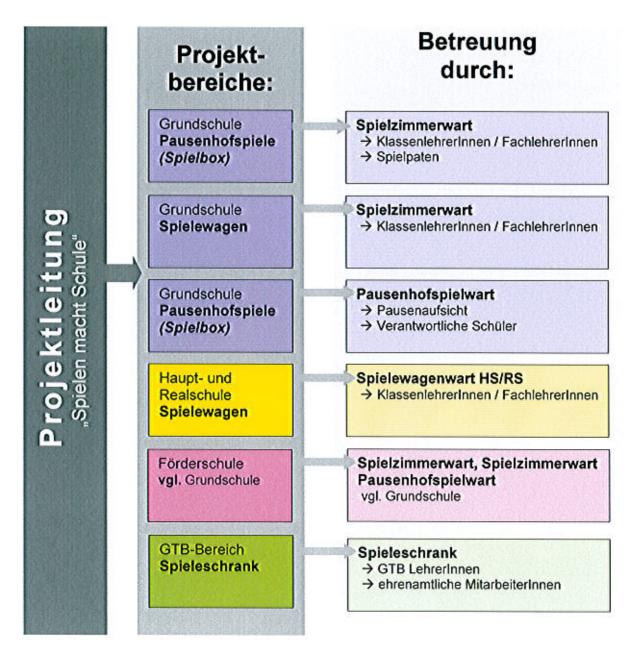
Damit das Projekt "Spielen macht Schule" erfolgreich durchgeführt werden und möglichst nachhaltig im Schulalltag verankert werden kann, ist es wichtig, dass sich mehrere Personen für die Durchführung des Projekts verantwortlich fühlen und vor allem die Wartung der Spielmaterialien übernehmen.

Günstig ist es, wenn eine Person als Projektleitung fungiert und von zwei Helfern (Spielwart) unterstützt wird, damit die Arbeit auf mehrere Schultern verteilt wird und vom zeitlichen Aufwand (evtl. im 14tägigen Wechsel) gut bewältigt werden kann.

Die Projektleitung trägt die Gesamtverantwortung und ist für die gesamte Organisation des Spielbetriebs zuständig. Die Projektleitung wird von mindestens zwei Helfern unterstützt. Ein Spielwart kümmert sich z.B. um die Vollständigkeit und den Ersatz des Spielmaterials im Spielzimmer und dem Spielewagen. Der zweite Spielwart trägt die Verantwortung für die Pausenhofspiele und den Spieleschrank im GTB-Bereich.



Jedem Spielwart steht es frei, sich weitere Unterstützung zu suchen. Bei dieser Verwaltungstätigkeit der Spielmaterialien könnten z.B. Spielpaten (Eltern / Großeltern und verantwortungsbewusste Schülerinnen und Schüler) angeworben werden (s. Grafik X). Damit die angebotenen Spielorte und Spielmaterialien möglichst vielen Kindern lange Freude schenken ist es wichtig, dass alle interessierten Lehrkräfte und Spielpaten von dem entsprechend verantwortlichen Spielwart oder durch die Projektleitung eingewiesen werden. Nur die Personen, welche eine Einführungsveranstaltung z.B. des Spielzimmers besucht haben, können später selbstständig mit ihrer Klasse / Gruppe den Raum aufsuchen und die dort befindlichen Spiele nutzen. Selbiges gilt für den Spielewagen usw.



Grafik. 5: Projektbereiche und Betreuung



5. Wie soll die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert werden?

Die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Projekts gliedert sich im Wesentlichen in folgende zwei Bereiche:

- •Überzeugung des Lehrkörpers
- Organisation und Verwaltung der Spielangebote.

5.1 Überzeugung des Lehrkörpers

Die Wichtigkeit und Sinnhaftigkeit des Spiels im Schulalltag wird von vielen Lehrkräften und Eltern leider immer noch verkannt. Spielen wird oft als Zeitverschwendung gewertet und lächelnd in den Sektor "Kindergarten" gesteckt. Wer sich aber ernsthaft und fundiert mit der kindlichen Entwicklung und der Spielpädagogik auseinander setzt erkennt schnell, wie viele Lernfelder durch ein Spiel angesprochen, trainiert und gefestigt werden. Spielen bildet. Die "Kleinen" lernen von den "Großen", die Mädchen von den Buben und umgekehrt. Ferner bildet das Spiel einen wertvollen Beitrag zur Psychohygiene der Kinder, die in unserer Gesellschaft eine immer wichtigere Rolle einnimmt. Durch einen Vortrag, z.B. durch einen Spielpädagogen/psychologen sollte das Lehrerkollegium vorab um die Wichtigkeit und Nachhaltigkeit des Spiels informiert und aufgeklärt werden. Je mehr Lehrkräfte die Sinnhaftigkeit des Spiels erkennen um so erfolgreicher und nachhaltiger wird der Projektverlauf!

5.2 Organisation und Verwaltung des Spielangebots

Durch die Betreuung und Verwaltung der Spielmaterialien durch die Projektleitung und die helfenden Hände (Spielwart / Spielpaten) ist eine gewisse Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit gegeben, weil sich gleich mehrere Personen für unterschiedliche Bereiche verantwortlich fühlen und durch die Eingrenzung ihres Verantwortlichkeitsbereich zeitlich und inhaltlich nicht überfordert werden.

Da alle interessierten Lehrkräfte und Spielpaten eine Einführungsveranstaltung (vgl. 4.) der entsprechenden Bereiche besuchen müssen, werden sie dort über die vorherrschenden Nutzungsund Ordnungskriterien unterrichtet. Eine folierte Checkliste mit beiliegendem Musterfoto z.B. im
Spielzimmer, im Spielewagen, im Spieleschrank (GTB-Bereich) gibt ferner jederzeit Auskunft
über das Spielangebot und die geforderte Ordnung, welche regelmäßig von dem entsprechenden
Spielwart überprüft wird und das Ergebnis an die Projektleitung übermittelt werden muss.
Im Sinne der Selbstevaluation der Schule wäre es in naher Zukunft günstig, wenn die Qualität des
umgesetzten Projekts "Spielen macht Schule" erfasst, ausgewertet und ständig weiterentwickelt
wird. Wünschenswert wäre es natürlich, wenn sich die Konzeption zum Projekt positiv
weiterentwickeln würde und die Notwendigkeit des Spiels in der Schule von den meisten
Lehrkräften (wieder-)entdeckt und bestätigt würde. Vielleicht gibt sich dann sogar die
Möglichkeit, eine verbindliche "Spielstunde" durch einen GLK-Beschluss im Schulprofil des
Schulzentrums Rudersberg zu verankern.