

9. KONZEPT: SPIELEN MACHT SCHULE



**"Kinder sollten mehr spielen,
als viele Kinder es heutzutage tun.
Denn, wenn man genügend spielt,
solange man klein ist,
dann trägt man Schätze mit sich herum,
aus denen man später
sein ganzes Leben lang schöpfen kann.
Dann weiß man, was es heißt,
in sich eine warme, geheime Welt zu haben,
die einem Kraft gibt,
wenn das Leben schwer ist."**



Astrid Lindgren



Grundlagen an der Anna-Freud-Schule

Lernen, Spielen und Bewegung gehören an der Anna-Freud-Schule bereits seit vielen Jahren untrennbar zusammen. Am 18.09.2008 wurde uns im Rahmen von „Schule und Gesundheit“ das Teilzertifikat „Bewegung“ verliehen. Neben wöchentlich drei Sportstunden pro Klasse, der Teilnahme an zahlreichen sportlichen Veranstaltungen und bewegungsfreundlicher Möblierung (höhenverstellbare Tische und bewegliche Drehstühle) gibt es bereits tägliche Bewegungszeiten, die in den Klassenunterricht eingebunden sind.

Insbesondere in den Pausen steht das Spielen und Bewegen bei uns an erster Stelle. Den Kindern stehen zur aktiven Pausengestaltung eine große Anzahl an Spielgeräten zur Förderung der Koordination, der Geschicklichkeit, der Motorik und des Balancegefühls zur Verfügung. Die Kinder der vierten Klassen sind für die Ausleihe der Geräte zuständig.

Seit dem Schuljahr 2012/2013 ist die Anna-Freud-Schule eine Grundschule mit pädagogischer Mittagsbetreuung. Durch das Ganztagsangebot ergeben sich eine Vielzahl zusätzlicher Möglichkeiten, das Spielen und die Bewegung in den allgemeinen Schulalltag zu integrieren und somit das Spielen für alle Kinder der Schule noch attraktiver zu machen.

Im Zuge des Förderungsangebots der Anna-Freud-Schule gehört die Leseförderung aller Schüler_innen, gezielte Förderung bei LRS-Schüler_innen und Sprachförderung im Bereich Deutsch (auch bei Deutsch als Zweitsprache) bereits zum festen Bestandteil des Unterrichtsvormittags.



Wann werden die Spielwaren in den Schulalltag integriert und wer profitiert von dem Spielzeug?

Zunächst einmal sollen an unserer Schule ALLE Schüler_innen von den Spielen profitieren. Klassenstufenübergreifend wird den Kindern die Möglichkeit zum Spielen gegeben.

Vielen Schüler_innen ist die persönliche Erfahrung mit klassischen Gesellschaftsspielen im Zuge von Computerspielen, Fernseher und geleitetem Nachmittagsprogramm (Sport, Musik, Sprache) nicht mehr sehr präsent oder gar ganz abhanden gekommen.

Das „Einarbeiten“ in (kurze) Regeln, die Auseinandersetzung mit dem spielenden Gegenüber, die Einhaltung von Spielregeln und die Ausdauer, ein Spiel tatsächlich zu Ende zu bringen fehlt diesen Kindern oft. Zudem haben Eltern weniger Zeit, mit ihren Kindern Gesellschaftsspiele zu spielen.

Der Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Schule, in der alltäglichen Unterrichtssituation, aber auch in der AG und im Ganztagsangebot, gibt somit allen Kindern die Möglichkeit, sich in diese Art Spiel „einzuarbeiten“, sich darauf einzulassen und den Spaß wieder zu entdecken, ohne dass das kognitive „Lernen“ im Vordergrund steht. Beim Spielen geschieht das Lernen ganz subtil und wie von alleine. Die Freude, die das gemeinsame Spielen mit sich bringt, aber auch das Umgehen mit Niederlagen und Frustration werden neu erfahren. Beim Spielen wird die Kommunikations- und Problemlösefähigkeit gesteigert, die Geduld und die Wahrnehmung geschult und das Selbstvertrauen der Kinder in einem hohen Maße gestärkt.

Mit unserem Bewegungsschwerpunkt, den zahlreichen sportlichen Aktivitäten und den Pausenspielen sorgen wir täglich dafür, dass die Großmotorik der Kinder geschult und ihre Bewegungsfreude geweckt oder unterstützt wird. Mit Hilfe verschiedener Spiele lässt sich hier zusätzlich die Kleinmotorik, Geschicklichkeit und die Augen-Hand-Koordination spielend trainieren (z.B. „Burg-Ritter“, „K'NEX“, „Bausteine Technik Entdecken“, „Make'N'Break“, „Tier auf Tier“, „Jenga“).

Bei der Auswahl der Spiele haben wir uns eng an den Bedürfnissen unserer Schule orientiert. Wir haben versucht, eine gute Mischung aus Spielen zusammenzustellen, die den verschiedenen Persönlichkeiten, Entwicklungsstufen, Stärken und Schwächen der Kinder gerecht werden und jedes einzelne in seiner persönlichen Entwicklung (be-)stärken.

So haben wir Spiele aus allen Bereichen gewählt und hierbei zudem auf unterschiedliche Spielmechanismen geachtet. In unserer Auswahl finden sich demnach auch Spiele, die alleine gespielt werden können, ebenso wie Großgruppen- oder Mannschaftsspiele, schnelle und langsame, laute und leise, für jüngere oder ältere Kinder, solche mit vorgegebenen Regeln oder solche, die völlig frei spielbar sind, aber eben alles, was Spaß macht.

Die Spielsachen werden hierzu von den Kindern zu den unterschiedlichsten Zeiten nutzbar sein:

Zusammengestellte Spielekisten können dann jederzeit von den Kolleg_innen für den Unterricht, Vertretungsunterricht, die freie Zeit oder die Wochenplanarbeit ausgeliehen und im Klassenzimmer genutzt werden.

Ganz allgemein zur kognitiven Förderung haben wir einige Spiele ausgewählt, die strategisches und/oder logisches Denken verlangen oder unterstützen, sowie Aufmerksamkeit, Konzentration, Planungs- und Problemlösefähigkeit erfordern („Tayü“, „Cartagena“, „CirKis“, „Das verrückte Labyrinth“, „Katamino“, „Logi-Geister“, „Nexos“, „Quiridor Kid“, „Rolit“). In diesen Bereichen haben viele Kinder Defizite, die auf spielerische Art abgebaut werden könnten.

Als thematische Ergänzung im Sachunterricht bieten sich Spiele als Festigung oder einfach im Zuge eines anderen methodischen Ansatzes an. Hierzu wurden speziell Spiele aus dem Bereich „Wissen und Verstehen“ in die Liste aufgenommen (z.B. „Kinder Weltreise“, „Die Maus. Frag doch mal...“, „Komm mit durch Deutschland“, „Länder der Welt“, „Sicher im Verkehr“).

Während des Ganztags werden Gesellschafts- und Geschicklichkeitsspiele, aber auch Rollenspiele aller Art ausprobiert und gespielt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf einer Auswahl verschiedenster Spiele, damit die Kinder die Möglichkeit haben, alleine, zu zweit oder auch in größeren Gruppen gemeinsam zu spielen. Die soziale und kognitive Entwicklung wird hierbei entsprechend gefestigt und unterstützt.

Als unterstützende Einheit werden die Spiele auch im Förderunterricht (meint hier alle Teilbereiche der Förderung, also LRS, Sprache, Begabtenförderung) als ergänzendes Angebot angewandt und genutzt werden. Insbesondere zur Förderung vielfältiger Schwerpunkte (sprachlich, mathematisch, sozial, motorisch, kognitiv, kreativ, logisches Denken) eignen sich einige der ausgewählten Spiele ganz hervorragend (z.B. der „Kaufladen“, „Duden- Einfach Klasse in Deutsch“, „Tick Tack Bumm Junior“, „Wort für Wort“, „1x1 Obelisk“, „Folix“, „Lern die Uhr“, „Hoppladi Hopplada!“, „Heckmeck am Bratwurstmeck“). Diese stehen selbstverständlich auch innerhalb der Klassen oder der freien Spielzeit allen Kindern zur Verfügung.

Im Rahmen des Religions- und Ethikunterrichts und zur Erweiterung unserer gestaltpädagogischen Angebote helfen einige der ausgewählten Spiele/ Spielfiguren (Lego, Playmobil, Schleich, Bullyland GmbH) bei Rollenspielen im Hinblick auf die Kommunikationsfähigkeit, die eigene Rollenfindung, dem Umgang mit Emotionen und fördern die Kreativität und Fantasie der Kinder.

Während der täglichen kurzen Bewegungszeiten der Kinder, in der die Pausenspielsachen nicht zur Verfügung stehen, können der „XXL Tipp-Kick-Ball“, „Häuptling Wackelnix“ oder auch „Twister“ als Bewegungsanreize eingesetzt werden.

Je nach Schwerpunkt des jeweiligen Spiels werden die Spiele den Kindern frei zur Verfügung stehen (z.B. ein Großteil der Gesellschaftsspiele, der Kaufladen, die Tierfiguren, das Playmobil und auch die Bausteine) oder aber angeleitet durch Lehrkräfte oder Spielebetreuer eingesetzt (z.B. „Physik Start“, „Schülerlabor Grundschule“, „Duden- Einfach Klasse in Deutsch“, „Komm mit durch Deutschland“).








Wo wird gespielt?

Da das Spielen draußen an unserer Schule bereits einen sehr hohen Stellenwert hat und wir mit „Pausenspielzeug“ (Seile, Stelzen, Pedalos, Einräder, Rikschas, Roller)

recht gut versorgt sind, haben wir uns einen geeigneten Fundus an Spielen für drinnen angeschafft.

Gespielt wird mit den neuen Spielen überall in der Schule:

-  am Tisch, auf dem Boden, auf dem Spielteppich, drinnen und draußen.
-  in jedem einzelnen Klassenraum zur Freiarbeitszeit, im Wochenplan, im Unterricht. Als Ergänzung zur täglichen gemeinsamen Arbeit, als Ausgleich und zur sozialen Stärkung der Gemeinschaft eignen sich die Spiele hervorragend.
-  im Spielzimmer.
-  auch draußen, z.B. zum Rollenspiel im Religionsunterricht, mit dem „XXL Tipp-Kick-Ball“ oder „Twister“.
-  im kleinen Gruppenraum zum Förderunterricht.

Letztendlich richtet sich die Örtlichkeit nach dem jeweiligen Schwerpunkt, für den das Spielzeug ausgewählt wurde. Eine Mischung aus mobiler Lösung und festgelegtem Bereich bietet sich für unsere Bedürfnisse an. So ist es am besten möglich, alle Kinder mit den Spielen zu erreichen.



Wie wird die Betreuung des Spielangebots organisiert?

Grundsätzlich ist die Nutzung der Spiele im Unterricht von jeder einzelnen Kolleg_in individuell zu handhaben. Einige Kolleg_innen bieten ihren Klassen bereits jetzt schon eine regelmäßige „Spielzeit“ an, die mit selbst angeschafften Spielen, Spielespenden oder einigen wenigen Spielen aus dem Fundus der Schule bestritten wird. Diese Spiele befinden sich fest in den jeweiligen Klassenräumen.

Im Spielzimmer befinden sich die Spiele. Jede Kolleg_in kann sich dort für eine bestimmte Zeit Spiele für ihre Klasse oder aber Fachgruppen ausleihen oder im Spielzimmer spielen und zeichnet sich damit auch für diese verantwortlich.



Wie wird die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert?

Aufgrund der oben dargestellten Organisation über verschiedene Schwerpunkte („Spielzeit“, Spiele-AG, regelmäßige freie Spielzeit) liegt auch die Verantwortlichkeit bei den jeweiligen Lehrkräften, die die spielenden Kinder betreuen. Sie überprüfen gemeinsam mit den Kindern die Vollständigkeit und Einsatzfähigkeit der Spiele. Um die Kontrolle so einfach wie möglich zu gestalten, sind alle Spiele katalogisiert und das Spielmaterial systematisch erfasst. In die Deckel der Gesellschaftsspiele wurde dazu

eine Übersicht über die jeweils vorhandenen Spielmaterialien geklebt, eine Gesamtliste aller Spiele inklusive des dazugehörigen Materials liegt für jede Lehrkraft zugänglich im Spielzimmer. Hier gibt es auch eine Ausleihliste, damit jederzeit nachvollzogen werden kann, wo welches ausgeliehene Spiel zu finden ist.

In regelmäßigen Abständen wird die zuständige Lehrkraft alle Spiele sichten, fehlendes Material ergänzen oder beschädigte Spielsachen falls möglich reparieren. Hierfür steht auch unser Hausmeister zur Verfügung, der sich bei Bedarf ebenfalls um die Wartung der Pausenspielsachen kümmert.

Neben den bereits erwähnten Einsatzmöglichkeiten der Spiele, erhoffen wir uns zudem eine Bereicherung durch klassenübergreifende und klassenverbindende Spielprojekte. Auch jahrgangsübergreifende Spielezeiten sind gut möglich und ermöglichen es, dass jüngere und ältere Schüler_innen einander näher kommen und die älteren Verantwortung für die jüngeren übernehmen können (beispielsweise können Viertklässler_innen eine „Spielpatenschaft“ für neue Erstklässler_innen übernehmen).

Im Rahmen verschiedener Festivitäten können mit Unterstützung des Spielzeugs kleine Rollenspiel-Vorführungen eingeübt und vorgeführt werden. Dies kann vor Mitschüler_innen oder auch bei großen Festen vor Eltern, Freund_innen und Verwandten sein.

Die regelmäßige Einrichtung eines Spielnachmittages (s.u.) bindet Eltern und Verwandte mit ein und sorgt für ein gemeinsames Erleben.

Im Rahmen des hessischen Bildungs- und Erziehungsplans wird die Zusammenarbeit mit den umliegenden Kindergärten ständig intensiviert. Neben dem obligatorischen „Schnuppertag“ für die „großen“ Kindergartenkinder besteht mit dem Spieleangebot eine weitere Vernetzungsmöglichkeit.

Hierzu könnten Kleingruppen aus dem Kindergarten im Spielzimmer der Schule gemeinsam mit den Schulkindern spielen. Insbesondere die Erstklässler_innen, die emotional teilweise noch eng an ihren Kindergarten gebunden sind, haben hier die Möglichkeit, mit ihren Kindergartenfreund_innen Kontakt zu halten und gleichzeitig als „Große“ die Verantwortung für das gemeinsame Spiel zu übernehmen.



Wie werden die Familien der Schüler integriert?

An unserer Schule findet eine sehr enge Zusammenarbeit mit den Eltern statt. Viele Eltern sind sehr engagiert und unterstützen die Vorhaben der Schule aktiv. Diese Zusammenarbeit kann auch im Zusammenhang mit unserem Spielvorhaben genutzt werden.

Eltern können sich als Spielepaten und Spielbetreuer zur Verfügung stellen, um eine regelmäßige Öffnung des Spielbereichs zu ermöglichen.

Eltern können nachmittags eigene AGs anbieten, in denen die Spiele beispielsweise unter bestimmten Schwerpunkten genutzt werden können, z.B. Technik, Experimentieren, Physik, Erneuerbare Energien, Rollenspiel („Schülerlabor Grundschule“, „Physik Start“, „Science X Erneuerbare Energien“ etc.).

Das Ausrichten eines regelmäßigen Spielnachmittages mit Hilfe von Eltern stellt eine schöne Möglichkeit dar, auch die Eltern (wieder) für Gesellschaftsspiele zu begeistern. Hierzu könnten alle Kinder, Lehrer_innen UND Eltern gemeinsam die verschiedenen Spiele ausprobieren. Auch eigene Spiele könnten dann mitgebracht werden.

**Der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.**

aus: Friedrich Schiller, Sämtliche Werke 1-5 - Ästhetische Erziehung

