

Lernen durch Spielen – das Spielkonzept der Wellbachschule

1. Impuls

Seit einiger Zeit beschäftigt sich das Team der Wellbachschule mit der Idee, ein Spielzimmer einzurichten. Nach Hospitationen an der Rußheideschule Bielefeld und Kitas sowie beziehend auf die Erkenntnisse der modernen Hirnforschung (vgl. Prof. M. Spitzer) hat sich das Kollegium für die Einrichtung eines Spielzimmers für alle SuS der Wellbachschule entschieden.

2. Kindliche Spielsozialisation im Einzugsgebiet der Wellbachschule

Unsere SuS stammen überwiegend aus sozial benachteiligten Familien, wie der Lernreport der Stadt Bielefeld 2012 ausweist. Ihre Eltern, die meisten mit Migrationshintergrund, sind vielfach nicht in der Lage, gemeinsam mit ihren Kindern pädagogisch wertvolle Spiele zu spielen. So sind die meisten Kinder dem ständig wachsenden Einfluss von Bildschirmmedien ausgesetzt. Internet, PC-Spiele und Konsolenspiele füllen die Freizeit der Kinder sehr häufig aus.

3. Intention des Konzepts

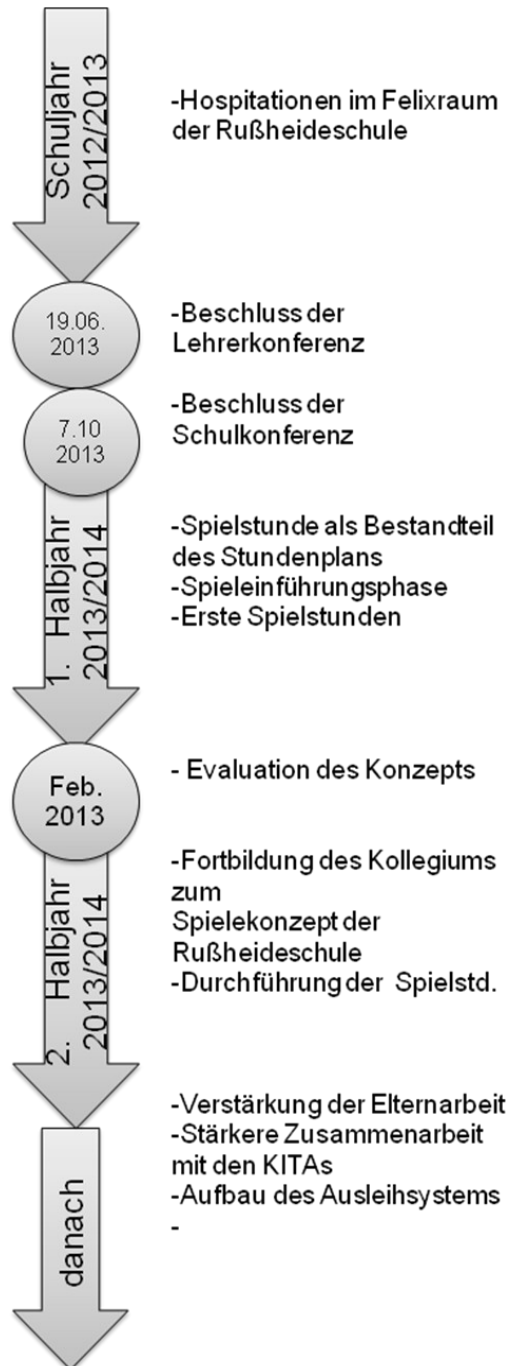
Den oben beschriebenen starken Einfluss der Bildschirmmedien möchten wir entgegen wirken und den SuS haptische und visuelle Reize durch das klassische Spielzeug anbieten. Aber auch die Vermittlung grundlegender Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Frustrationstoleranz und Einfühlungsvermögen sind uns sehr wichtig.

Der Einsatz von Spielen ist vor allem aber förderlich für ein positives Schulklima. Im gelenkten so wie im freien Spiel erfahren die SuS Teamfähigkeit, Einfühlungsvermögen und Frustrationstoleranz, d.h. sie erweitern ihre sozialen Kompetenzen.

Wir möchten, dass unsere Schule kindgerecht ist und die Bedürfnisse der SuS im Focus stehen. Jedes Kind soll die Chance für einen gelungenen Start in der Schule bekommen! Auf lange Sicht gesehen werden alle Kinder von dem Angebot des Spielezimmers profitieren.

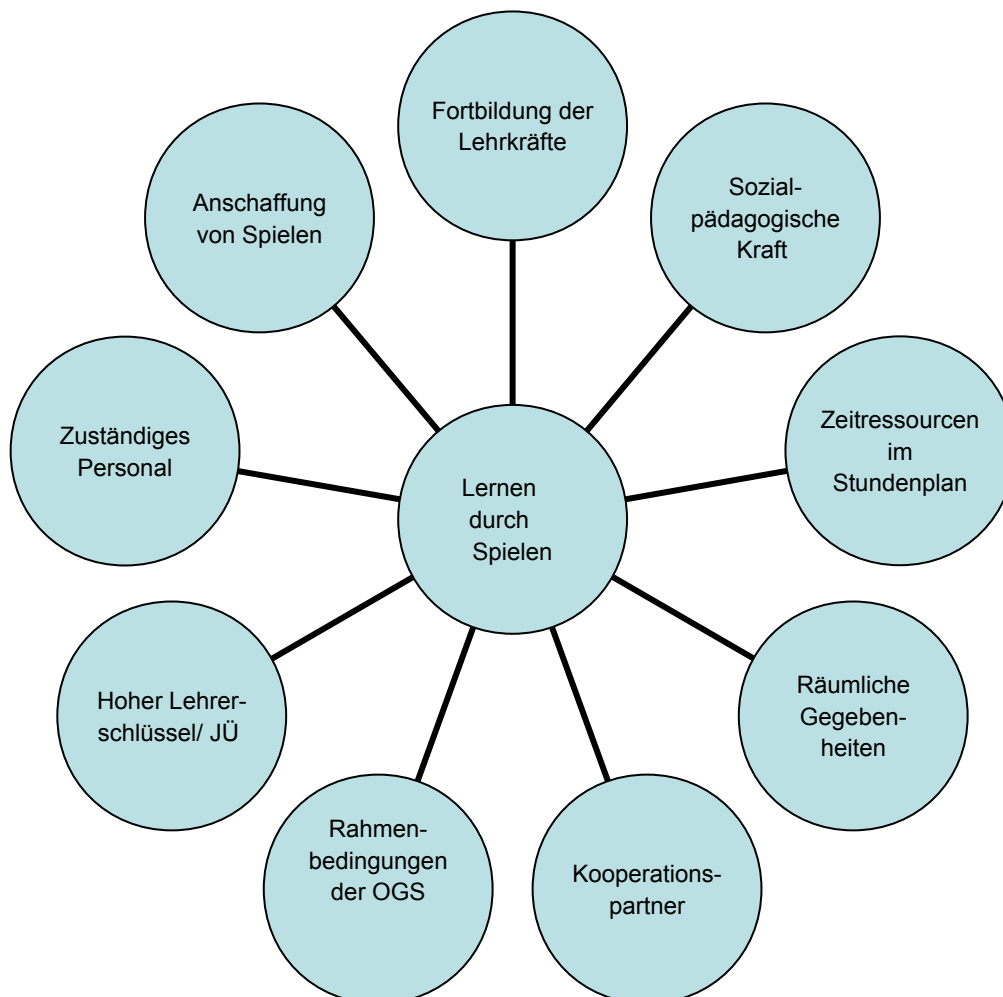
Das Spielezimmer ist eine wichtige und sinnvolle Ergänzung zu unseren bisherigen Aktivitäten wie z.B. dem Kanjer-Training.

4. Darstellung des Entwicklungsstandes unseres Projekts



5. Rahmenbedingungen

Unser Projekt „Lernen durch Spielen“ steht noch ganz am Anfang. Zunächst mussten wir Rahmenbedingungen schaffen, um das Spielen an unserer Schule gewinnbringend umsetzen zu können. Zwar wurden auch bisher vielfältige Spiele in den Klassen eingesetzt, jedoch war die Zeit für spielerische Aktivitäten bei uns auf die Unterrichtszeit und die Pausen begrenzt. Das benötigte Zeitfenster und der Materialaufwand waren jedoch sehr groß und stießen daher zuvor an ihre Grenzen. Die folgende Grafik zeigt die Rahmenbedingungen, die wir zur Umsetzung des Projekts geschaffen haben.



5.1 Zeitrahmen

Um unseren Kindern kontinuierlich das Spielen zu ermöglichen, haben wir in unserem Stundenplan eine Spielstunde fest in unseren Stundenplan verankert. Diese festgelegte Stunde betrifft immer zwei Klassen auf der Stundentafel parallel. Jede Klasse ist mit Lehrkräften doppelt besetzt. Ein Lehrkörper verbleibt in der Klasse und fördert die halbe Klasse in Mathematik oder Deutsch. Die zweite Lehrkraft begleitet die anderen Kinder zum Spielraum. Dort treffen sie auf eine andere halbe Klasse eines anderen Jahrgangs. Während der Anfangszeit wird zunächst nur eine Kleingruppe Wochenweise von einer Lehrkraft in die Spiele eingeführt. Danach werden Kinder der 1. und 2. Klassen in Gruppen von jeweils halber Klassenstärke gemeinsam von 2 Lehrkräften betreut und angeleitet.

5.2 Hoher Lehrerschlüssel/Jahrgangsübergreifendes Spielen

Unser Stundenplan sieht vor, dass unsere Kinder im Spielraum jahrgangsübergreifend gemeinsam spielen. An den Tischgruppen befinden sich immer Kinder aus verschiedenen Jahrgängen. Die jahrgangsalteren SuS können den jüngeren SuS kindgemäß die Spielstrukturen näher bringen. Die älteren Schüler können so eine andere Rolle einnehmen als in ihrer bisherigen Klasse. Durch das Wiedergeben der Spielregeln durchdringt auch der Erklärer die Regeln viel intensiver. Unser Kollegium wird so auch an das jahrgangsübergreifende Arbeiten gewöhnt und kann evtl. aus den Erfahrungen im Spielraum wichtige Erkenntnisse ziehen, welche bei unserer Umsetzung des JÜ-Arbeitens ab dem Schuljahr 2015/16 helfen können.

5.3 Räumliche Gegebenheiten

Das Kollegium hat sich dafür ausgesprochen, den ehemaligen Kunstraum umzugestalten. Gruppentische ermöglichen ein Spielen in Kleingruppen. Es werden bald auch kleine Spielecken eingerichtet, die den Kindern Raum für kleine freie Rollenspiele mit entspr. Material geben sollen.

Da es sehr wichtig ist, dass die SuS von Anfang an lernen, ihren Arbeits- bzw. Spielplatz aufzuräumen und das Material an seinen ursprünglichen Platz zurückzustellen, werden die Spiele gut strukturiert einsortiert. Zur Erleichterung werden die Regalplätze mit Bildern der Spiele oder mit Nummern versehen, die auch auf den Spielkisten vermerkt werden. Die Spiele werden sowohl nach Themen als auch nach Altersstufe sortiert.

Für die Verwaltung des Raumes bzw. der Spielwaren sind zunächst eine Lehrkraft, eine OGS-Mitarbeiterin und die Diplom-Sozialpädagogin der Schule verantwortlich.

5.4 Unser Spielmaterial

Der Raum wird nach und nach ausgestattet mit

- Spielen zum Konstruieren und Experimentieren
- Figuren für Rollenspiele (z.B. Handpuppe, Playmobil, Puppenhaus...)
- Gesellschaftsspiele

Die von uns ausgewählten Spiele sollen neben der Sozialkompetenz auch die Lernbereiche der Schule unterstützen. Dies sind z.B. der Schriftspracherwerb, das Leseverstehen und die mündliche Sprachfähigkeit. Viele Kinder erlernen im Spiel einen Elementarwortschatz, Sätze zu bilden und eine genaue Aussprache, die insbesondere für den Schriftspracherwerb nach Relv sehr wichtig ist. Aber auch der mathematische Bereich (Operieren mit geometrischen Objekten, Zahlen und Größen, Entwicklung von Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeit...) findet in der Auswahl unserer Spielideen eine große Beachtung. Hinzu kommen Angebote in den

Bereichen der visuellen Wahrnehmung und der Feinmotorik. Die von uns ausgewählten Spiele fördern immer auch die Konzentration, das Gedächtnis, die Leistungsmotivation und das Arbeitsverhalten.

Eine Gesamtliste aller Materialien wird erstellt und alle Spiele werden zunächst als Präsenzbestand im Raum verbleiben. Wenn genügend Spielmaterialien vorhanden sind, können die SuS die Spiele ausleihen. Dafür benötigen wir entsprechende Transportmöglichkeiten und Ausleihweise um die wir uns dann entsprechend bemühen werden.

5. Kooperation

5.1 Schule und OGS

Mit der Einführung einer dritten Ganztagsklasse im Schuljahr 2013/14 und der Einbeziehung der OGS wird sich der zeitliche Rahmen zur Nutzung des Spielzimmers auf den ganzen Tag ausdehnen. Eine Erzieherin ist Ansprechpartner für die OGS und sorgt für die entsprechende Ordnung.

5.2 Die Rußheideschule

Ein wichtiger Kooperationspartner für uns ist in die Rußheideschule. Sie unterstützt uns sehr bei unseren ersten Schritten der Umsetzung des Spielekonzepts. Unsere Schüler besuchten zum Teil den Felixraum der Rußheideschule. Zudem konnten wir am Anfang durch geliehene Spiele unseren Fundus erweitern.

5.3 Übergänge Schaffen mit Hilfe des Spielraums- KITA und Schule

Auch eine Zusammenarbeit mit den Kindertagesstätten im Stadtviertel ist geplant, denn gerade im Vorschulalter bestimmt das Spiel das tägliche Leben. Das Spielzimmer soll den Übergang von der Kita in die Schule fließend gestalten. Wir wissen, dass den Kindern in den Kitas eine Vielfalt an Gesellschaftsspielen, Konstruktionsmaterialien u.v.m. zur Verfügung stehen. An diese Vorerfahrungen möchten wir vor allem im Anfangsunterricht anknüpfen. Das Konzept des Spielzimmers bietet den SuS eine Abwechslung zum Unterricht in den Klassen und eine gute Möglichkeit der innerschulischen Entwicklungsförderung, insbesondere durch die Begleitung durch die Sozialpädagogin. Ein regelmäßiges Treffen der Kita-Kinder und der SuS soll, neben anderen Aktivitäten, in dem Spielraum stattfinden, so dass die Kita-Kinder schon frühzeitig das Schulgebäude, Lehrkräfte und Kinder kennen lernen. Zwei Kitas haben bereits großes Interesse für dieses Projekt geäußert. Da wir ab dem Schuljahr 2015/16 jahrgangsübergreifende Klassen einführen wird, dies eine Möglichkeit sein, dass sich Lehrkräfte, SuS und zukünftige Schulkinder auf spielerischer, altersangemessener Ebene schon vor Schulbeginn begegnen.

5.4 Elternarbeit und der Spielraum

Des Weiteren möchten wir die Eltern einbeziehen, denn durch ihr Engagement demonstrieren sie eine besondere Wertschätzung der Schule gegenüber und jüngere Kinder lernen verschiedenste Spiele bereits vor der Einschulung kennen, wenn die Eltern den Wert eines klassischen Gesellschaftsspiels erfahren haben.

Eltern-Kind-Nachmittage werden die Eltern dazu verleiten auch zu Hause mehr zu spielen. Nach dem Aufbau eines Ausleihsystems können dann auch Eltern Spiele ausleihen.

6. Arbeit unserer Diplom-Sozialarbeiterin

Neben der Förderung, die unsere Lehrkräfte an der Schule umsetzen, haben unsere SuS das Glück intensive, individuelle Förderung durch eine Diplom-Sozialarbeiterin zu erhalten. Sie hat sich auf die gezielte spielerische Förderung von Kindern der ersten Klasse an unserer Schule spezialisiert. Diese Förderung geschieht meist in einem spielerischen Umgang mit den inhaltlichen Themen der Klasse oder entsprechend dem individuellen Förderbedarf. Gerade diese Förderung benötigt Ruhe und Konstanz und profitiert durch die Einrichtung des Spielzimmers.

7. Individuelle Förderung im Spielraum

Mit dem Spielzimmerkonzept möchten wir sowohl den leistungsschwachen als auch den leistungsstarken SuS entsprechen, sodass wir ein großes Spektrum an Spielen anbieten möchten. Gerade im Zuge des Inklusionsgedankens legen wir unseren Schwerpunkt zu Beginn der „Spielzimmer“-Zeit auf die Schuleingangsphase mit vielen noch nicht schulfähigen SuS. Es wird für einige SuS (meist sehr junge oder entwicklungsverzögerte Kinder) die Möglichkeit angeboten, dass sie den Spielraum für eine Freispielphase nutzen. Die Erfahrung zeigt, dass gerade diese Kinder häufig mit dem schulischen Lernen überfordert sind und in dieser „Auszeit“ von der Klasse viel Kraft tanken, um dann wieder am Unterricht teilnehmen zu können.

Gerade für unsere Schulanfänger ohne Vorerfahrungen im Schriftsprachbereich sind anschauliche Spielmaterialien mit hohem Aufforderungscharakter der Schlüssel zum Spracherwerb. Diese Kinder verfügen in ihren Familien meist über kein bis wenig pädagogisch wertvolles Spielmaterial.

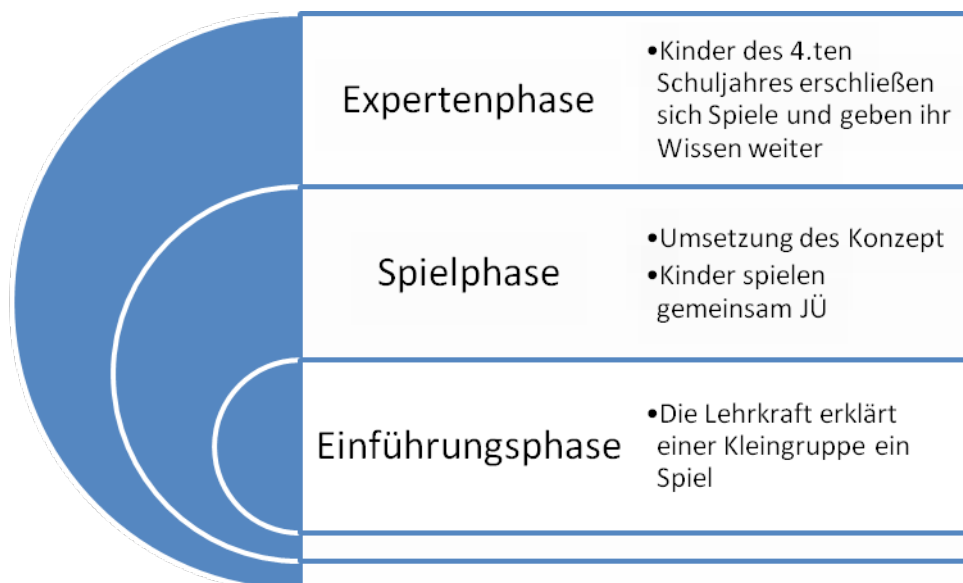
Auch SuS mit einem besonderen Förderbedarf profitieren von einem umfangreichen Spielangebot an der Schule, wobei das Spiel hier als qualitative Differenzierungsmaßnahme eingesetzt werden kann. So können z.B. im Förderunterricht Mathe konkrete Sachsituationen mit einem Kaufmannsladen durchgespielt und mathematische Operationen anschaulich vollzogen werden.

Der gezielte Einsatz verschiedenster Spiele hilft den Kindern, Grundlagen für schulisches Lernen aufzubauen. In diesen Spielestunden ist besonders viel Zeit für entdeckendes Lernen.

SuS und Lehrkräfte profitieren gleichermaßen, wenn sich über ein gemeinsames Spiel ein besonders intensiver Kontakt zu einem Kind entwickelt und eine schulische Förderung so verbessert wird.

8. Struktur unserer Spielestunde

Wie bereits oben erwähnt, wird allerdings in der Einführungsphase der Lehrer/ die Lehrerin Spielleiter sein und die Spiele den SuS näher bringen. Zunächst werden nur Kleingruppen in unser Spielkonzept eingeführt. Erst dann werden wir einen Schritt weitergehen und unseren SuS das jahrgangsübergreifende Spielen in der Großgruppe ermöglichen können.



Ziel unseres Konzeptes ist folgende Struktur unserer Spielstunde:

Die Kinder...

... kennen die Regeln im Spielraum (Plakat zur Visualisierung).

... spielen in jahrgangsgemischten Gruppen.

... stellen sich einander vor.

... bestimmen einen Spielleiter, der der erste Ansprechpartner bei Problemen ist und sich als einziger Spieler an die Lehrkraft wenden soll.

... suchen sich gemeinsam ein Spiel aus.

... bereiten gemeinsam das Spiel vor.

... spielen während der gesamten Zeit nur das ausgesuchte Spiel.

... räumen gemeinsam auf.

... reflektieren den Spielverlauf.

9. Evaluation am Ende des Schuljahres

Der Erfolg des Projektes wird sich daran messen lassen, dass alle SuS den Raum regelmäßig und mit Freude nutzen werden. Die beteiligten SuS werden dann in der Lage sein, in der Gruppe gemeinsame Absprachen zu treffen und Spiele und Forscheraufgaben gezielt zu nutzen.

Natürlich bedarf ein solches Projekt eine kontinuierliche Evaluation, um gelingen zu können.

Am Ende des Schuljahres wird das Planungsteam zunächst in kleiner Runde, danach mit dem gesamten Kollegium, das Konzept in einer Konferenz evaluieren.

Sonja Bender
