

Spielend lernen – Spiele als fester Bestandteil des schulischen Bildungsangebots

Konzept der offenen Ganztagsgrundschule St. Christophorus Kirchhundem von M. Beckmann

Spielen ist jedem Kind ein angeborenes Bedürfnis. Entwicklungspsychologisch wird das Spiel als Haupttriebkraft der frühkindlichen Selbstfindung und späteren Sozialisierung des Menschen angesehen. Danach erforscht, reflektiert und erkennt der Mensch sein sich kontinuierlich erweiterndes Umfeld zuerst im Spiel.

Täglich können wir im Umgang mit Kindern in Kindertagesstätten und Schulen beobachten, dass Kinder, die noch richtig und ausgiebig mit gutem Spielzeug und draußen im Freien spielen, in aller Regel fröhliche, zufriedene, ausgeglichene und selbstsichere Kinder sind und mindestens ebenso kompetent wie die Altersgenossen, die ihre Tage vor dem Fernseher oder Computer verbringen.

Die gegenwärtige Realität in unserer Gesellschaft zeigt aber, dass Bildschirm-Medien einen immer größer werdenden Anteil des Lebens und der Erfahrung selbst bei unseren Kindern ausmachen. Umfragen in Deutschland zeigen, dass sich in 98% aller Haushalte mindestens ein Fernsehgerät findet. Hinzu kommen Computer, Videorekorder und Videospiele sowie Gameboy und Farbbildschirm-Handy.

Befragungen in unserer Schule zeigen, dass immer mehr Schülerinnen und Schüler einen wesentlichen Teil ihrer Freizeit vor dem Fernseher oder Computer verbringen, teilweise schon morgens vor dem Unterricht.

In seinem Buch „Vorsicht Bildschirm! – Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft“ (Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2005) stellt der Neurobiologe Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer dar, wie und warum dieses in zunehmendem Maße zu Schulproblemen in Form von Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsstörungen, aber auch zu verbaler und körperlicher Gewalt führt.

Aufgabe der Schule ist es deshalb, Schülerinnen und Schüler und deren Eltern im Rahmen der Medienerziehung auf die Gefahren von Bildschirm-Medien hinzuweisen und Hilfen zu einer sinnvollen Nutzung zu geben, darüber hinaus aber auch auf geeignete Alternativen in der Freizeitgestaltung aufmerksam zu machen.

Über das vorliegende pädagogisch reflektierte Konzept verfolgt die St.-Christophorus-Grundschule folgende Ziele:

1. Die Schülerinnen und Schüler sollen interessante nicht software-basierte Spiele in der Schule kennenlernen und hier Gelegenheit erhalten, sie während der Betreuungszeiten vor und nach dem Unterricht, während des Unterrichts und im Rahmen von Kursangeboten des offenen Ganztags praktisch zu erproben.
2. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Erfahrung machen, dass auch nicht software-basierte Spiele Freude machen und auf vielfältige Weise Spannung und Entspannung bieten können.
3. Die Schülerinnen und Schüler sollen erleben, dass auch nicht software-basierte Spiele sehr gut geeignet sind, grundlegende und für das Lernen auf höherer Ebene unverzichtbare Basisfähigkeiten in den Bereichen Motorik, Wahrnehmung und Denken zu aufzubauen und weiter zu entwickeln.

4. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Möglichkeit erhalten, die Spiele in einer Schulspiellothek auszuleihen, um sie auch mit den Eltern zu Hause spielen zu können.
5. Eine aus interessierten Eltern, Lehrern, Erzieherinnen und Schülern gebildete Arbeitsgemeinschaft schlägt der Schule Spiele vor, die angeschafft werden sollen und organisiert einen „Tag des Spiels“ in der Schule.
6. Die Einrichtung eines „Tag des Spiels“ soll Kindern und Eltern unserer Schule sowie den Eltern und Kindern der Kindergärten, mit denen unsere Schule kooperiert, die Möglichkeit geben neue nicht software-basierte Spiele kennenzulernen und zu erproben.

Die im Rahmen unseres Konzepts eingesetzten Spiele gehören den Kategorien

- *Bewegungsspiele* (u. a. Ball-, Kugel-, Kegel-, Versteck- und Fangspiele)
- *Ruhespiele* (Spiele, die der Verbesserung der Aufmerksamkeit sowie der Wahrnehmungs-, Merk- und Denkfähigkeit dienen. Hierzu gehören auch *Lernspiele*.)
- *Wettkampfspiele* (Spiele, die das sich Messen mit den Fähigkeiten anderer zum Ziel haben.)

Welche Kriterien uns für die Einordnung eines Spiels in die Gruppe der „Lernspiele“ wichtig sind, wird nachfolgend dargestellt:

Häufig geht es beim Spielen im herkömmlichen Sinn weniger um das Spiel selbst, sondern vielmehr um Unterhaltung, ein geselliges Miteinander. Zu Recht werden diese Spiele deshalb in die Kategorie der **Gesellschaftsspiele** eingeordnet. **Lernspiele** sind dagegen Spiele, die nicht nur das Ziel der „unterhaltenden Geselligkeit“ verfolgen, sondern primär so konzipiert sind, dass sie der Spielerin/dem Spieler „grundlegende Erfahrungen“ ermöglichen, die sie/ihn in ihrem/seinem lebenslangen Lernen weiterbringen. Sie

- ermöglichen die Weiterentwicklung visueller, auditiver, motorischer und kognitiver Fähigkeiten, die für das Lernen auf höherem (komplexerem) Niveau grundlegend sind.
- fordern und fördern die für das Lernen unverzichtbaren Grundvoraussetzungen Bewusstheit, Konzentration, Ausdauer und Aufmerksamkeit.
- haben eine Schwierigkeitsstufung, um einerseits Fehler und Misserfolge zu minimieren, andererseits immer wieder Lernen an der oberen Leistungsgrenze zu ermöglichen, was Voraussetzung dafür ist, dass das Lernen interessant bleibt.
- ermöglichen Lernen auf 4 aufeinander aufbauenden Stufen:
 - Vorkontakt*: Erste von Neugier getragene, lustvolle, kreative Auseinandersetzung mit dem Lerninhalt.
 - Erprobung*: Mit den im Vorkontakt gewonnenen Erfahrungen wird so lange weiter gearbeitet, bis der Lerninhalt verinnerlicht ist.
 - Wiedererkennung*: Der Lerninhalt wird in veränderten Zusammenhängen angeboten.
 - Wiederholung*: Häufige Wiederholung des Lerninhalts sichert und stärkt die Leistungsfähigkeit der im Gehirn angelegten Verschaltungsmuster.
- rücken Fähigkeiten, die gelernt werden sollen, in den Vordergrund des Interesses (Prinzip der Figur-Hintergrund-Wahrnehmung) und verzichten auf ablenkende und störende Reize.
- sind so strukturiert, dass sie die Bereitschaft zu eigenverantwortlichem Lernen fördern: kurze, leicht verständliche Regeln, Selbstkontrolle

- haben durch ihre Aufmachung und das verwendete hochwertige Material einen hohen Aufforderungscharakter und machen Spaß.

Ihre Einsetzbarkeit im Unterricht wird zumeist durch eine kurze Spieldauer (5 bis 15 min) und die Möglichkeit sie allein oder mit mehreren Spielern spielen zu können begünstigt.

Grundvoraussetzung für die bestmögliche Effizienz von Lernspielen ist eine angenehme Lernatmosphäre.

Für die Kategorie der *Ruhespiele* und ihren schulischen Einsatz im Rahmen des vorliegenden Konzepts wurden zu den folgenden Leitfragen konkrete Vereinbarungen getroffen:

1. Wann sollen die Spiele in den Schulalltag integriert werden?

Die zur Verfügung stehenden Spiele sollen möglichst vielfältig eingesetzt werden:

- in der Frühbetreuung von 7.15 Uhr bis 7.50 Uhr in der Aula
- in der Gleitzeit zum Unterrichtsbeginn von 7.40 Uhr bis 8.00 Uhr
- im Rahmen des Förderbands dienstags und mittwochs von 7.55 Uhr bis 8.40 Uhr
- im Rahmen des Unterrichts bei der Freiarbeit (u. a. in Form von „Lernstraßen“)
- in der Betreuung nach dem Unterricht von 11.40 Uhr – 13.15 Uhr
- in Kursangeboten des offenen Ganztags von 14.45 Uhr bis 16.15 Uhr
- im Rahmen des Lernpatenprojekts mit den Kindergärten
- im Rahmen von Angeboten zur Begabtenförderung
- im Rahmen von schulinternen (Strategiespiel)-Turnieren

2. Wer soll von den Spielen im besonderen Maße in unserer Schule profitieren?

Von den zur Verfügung stehenden Spielen sollen möglichst alle Schüler und Schülerinnen in allen Klassenstufen unserer Schule profitieren.

Für folgende Schülergruppen wurden bereits zusätzliche Teilkonzepte erarbeitet:

- *Schülerinnen und Schüler mit hoher Arbeitsgeschwindigkeit*, welche zusätzliche Lernangebote benötigen.
Für diese Schülerinnen und Schüler wurde die Unterrichtsform „Lernstraße“ entwickelt, die beispielhaft als Lernstraße „Konstruktionsspiele“ beigefügt ist (Anlage 1).

Hier werden u. a. folgende Spiele eingesetzt:

Jenga (Hasbro)	Brick by Brick (Thinkfun)
architekto (H & f)	Block by Block (Thinkfun)
Camelot Junior (smart)	Geowürfel (Logo Verlag)
Castle logix (smart)	Schatten-Bauspiel (Dusyma)
Make 'N' Break (Ravensburger)	Rumis (H & f)
Make 'N' Break extreme (Ravensburger)	

➤ *Besonders begabte und hoch begabte Schülerinnen und Schüler*

Für diese Schülerinnen und Schüler eignen sich besonders Denk- und Logikspiele, die in zusätzlichen Unterrichtsstunden oder auch als „Lernstraße“ nach Erledigung der Pflichtaufgaben während des gesamten Schultags klassenübergreifend zur Verfügung stehen.

Für die Begabtenförderung eignen sich besonders nach dem Multi-Level-Prinzip konzipierte Solitärspiele mit einfachen Spielregeln und Selbstkontrolle. Das Multi-Level-Prinzip gewährleistet, dass die Schülerinnen und Schüler über längere Zeit an ihrer jeweils oberen Leistungsgrenze spielen und dadurch optimal lernen.

Hier werden u. a. folgende Spiele eingesetzt:

animalogic (H & f)	Cover Your Tracks (Thinkfun)
Digit (Piatnic)	GoGetter 1 – 4 (smart)
Logeo ratio (H & f)	Hot Spot (smart)
Rush Hour (Thinkfun)	Subtrax (Thinkfun)
Anti Virus (smart)	Hoppers (Thinkfun)
Titanic (smart)	Road Block (smart)
Stormy Seas (Thinkfun)	Airport Traffic Control (smart)
Tip Over (Thinkfun)	Hide & Seek Pirates (smart)
River Crossing (Thinkfun)	Hide & Seek Safari (smart)
Sink or Swim (Popular Playthings)	Chocolate Fix (Thinkfun)

➤ *Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten*

Schüler und Schülerinnen mit anhaltenden Lernschwierigkeiten werden im Rahmen von Feststellungsverfahren zum sonderpädagogischen Förderbedarf oder bei der Vorstellung durch die Eltern in der Regionalen Schulberatungsstelle des Kreises Olpe testdiagnostisch u.a. mit dem HAWIK IV überprüft. Bei nicht altersgerechten Leistungen in den Bereichen Sprachverständnis, wahrnehmungsgebundenes logisches Denken, Arbeitsgedächtnis und Verarbeitungsgeschwindigkeit werden u. a. auch Spiele zur gezielten Intervention eingesetzt. In Zusammenarbeit mit der Dipl. Psychologin Ursula Hentschel (Regionale Schulberatungsstelle des Kreises Olpe) wurde die als Anlage 3 beigefügte, zurzeit noch unvollständige Übersicht erarbeitet, aus der zu entnehmen ist, welche Spiele zur Förderung einzelner Teilleistungsfähigkeiten eingesetzt werden können.

Hier werden u. a. folgende Spiele eingesetzt:

Sprachverständnis:

Wortschatz (Noris)
Wer ist es? (Hasbro)
Tabu Junior (Hasbro)
Sprehdachs (Huch & friends)
Der kleine Sprehdachs (H & f)
Scrabble Junior (Mattel)
Aus 2 mach 1 (Piatnik)
Kro-ko-dil-Spiel (Piatnik)
Keine Panik (Piatnik)
Giterrätsel (Goliath Toys)
Einfach Klasse in Deutsch (DUDEN)
Aktivity Junior (Piatnik)

Wahrnehmungsgeb. log. Denken:

Animalogic (H & f)
Blokus (Mattel)
Burg der 1000 Spiegel (F-K.)
CirKis (Winning Moves)
Die Siedler v. Catan Junior (F-H)
Digit (Piatnik)
Fits (Ravensburger)
Katamino (Gigamic)
Logeo Ratio (H & f)
Logi-Geister (Ravensburger)
Pentago (F-K)
Plitsch-Platsch-Pinguin (Rav.)
Quoridor Kid (Gigamic)
Rolit (Goliath Toys)
Tayü (Goliath Toys)
Ubongo (Franckh-Kosmos)

Verarbeitungsgeschwindigkeit:

Aktivity Junior (Piatnik)
Charli Quak (Piatnik)
Halli Galli (Amigo)
Speed (Adlung)
Trioison (H & f)

Arbeitsgedächtnis:

TKKG – Das Phantom der Nacht
Sprehdachs (H & f)
Der kleine Sprehdachs (H & f)
Oma, Tante, Anverwandte (H & f)
Kinder Weltreise (Noris)
Folix (Asmodee)
Der Plumpsack geht um (Amigo)
Das magische Labyrinth (Schmidt)
1 x 1 Obelisk (Ravensburger)

In unserem Lernstudio stehen verschiedene Themenboxen mit Spielen zur Verfügung, mit denen u. a. folgende „Lernstraßen“ mit bis zu 12 Stationen gestaltet werden können:

- Auge-Hand-Koordination
- Reaktionsgeschwindigkeit
- Merkfähigkeit
- Feinmotorik

Die Auswahl der Spiele und Zusammenstellung der einzelnen Themenboxen soll bis zum 20.12.2010 abgeschlossen sein.

- *Schülerinnen und Schüler, die sich gern mit anderen im Rahmen von Turnieren messen*

Je Schuljahr werden zwei Turniere angeboten, die in Zusammenarbeit von Förderverein und Lehrerkollegium organisiert werden.

Hier werden zunächst folgende Spiele eingesetzt:

Pentago (Franckh-Kosmos)
Rolit (Goliath Toys)
Tipp-Kick Cup (Edwin Miegl)
Reversi (Ravensburger)
Quarto (Gigamic)

3. Wo soll gespielt werden?

- Für die Schülerinnen und Schüler, die an der Frühbetreuung teilnehmen steht eine Spielebox mit 10 Spielen in der Aula bereit. Die Spiele werden monatlich ausgetauscht.
- Das Spielen in der Gleizeit zum Unterrichtsbeginn findet unter Aufsicht der Lehrperson, die in der 1. Stunde in der Klasse Unterricht hat, im Klassenraum statt. Dafür stehen in jedem Klassenraum 10 Spiele zur Verfügung, die der jeweilige Klassenlehrer aus einem Fundus in der Schülerbücherei auswählen und bei Bedarf neu zusammenstellen kann.
- Die Spiele, die im Förderband zur Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Teilleistungsschwierigkeiten eingesetzt werden, werden in thematisch geordneten Förderboxen (Sprachverständnis, wahrnehmungsgebundenes logisches Denken, Arbeitsgedächtnis und Verarbeitungsgeschwindigkeit) im Lernstudio bereitgehalten. Die Spiele kommen im Förderband in den Klassenräumen oder im Lernstudio zum Einsatz.
- Die Spiele, die im Betreuungsangebot eingesetzt werden, befinden sich in den Betreuungsräumen und werden dort im Rahmen des Freispiels eingesetzt.
- Die Spiele, die in den Lernstraßen zum Einsatz kommen, werden in den Wandvitruinen im Flur aufbewahrt und dort an vor den Vitruinen eingerichteten „Spielplätzen“ klassenübergreifend genutzt.
- Die Boxen mit den Spielen für die Begabtenförderung befinden sich im Lernstudio und können dort oder im benachbarten Computerraum eingesetzt werden.
- Die Spiele, die im Rahmen des Lernpatenprojekts im Kindergarten eingesetzt werden, befinden sich in Spieleboxen der Schule in den einzelnen Kindergärten.
- Spiele, die in Kursangeboten des offenen Ganztags eingesetzt werden, können aus dem Spielefundus in der Schülerbücherei nach Bedarf zusammengestellt und für den jeweiligen Kurs ausgeliehen werden.

4. *Wie soll die Betreuung des Spieleangebots organisiert werden?*

- Spiele, die im Fachunterricht eingesetzt werden, können – soweit sie nicht zum Spielesortiment der Klasse gehören – in der Schulspielothek in der Schülerbücherei für 1 Woche ausgeliehen werden.
- Die Ausleihe der Spiele an Lehrer und Schüler erfolgt über das computergestützte Ausleihsystem der Schülerbücherei. Dafür sind täglich von 9.25 Uhr bis 10.00 Uhr die beiden täglich wechselnden, ehrenamtlich tätigen „Büchereimütter“ verantwortlich. Ansprechpartner im Lehrerkollegium sind *Herr Beckmann* und *Frau Klünker*.
Über einen Rundbrief an die Eltern und Großeltern der Schülerinnen und Schüler (Anfang Juni 2010) sollen weitere Paten für unser Projekt „Spielend lernen“ gefunden werden.
Der Förderverein wird sich bei der Erweiterung unserer „Spielesammlung“ finanziell engagieren.

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

- Der Förderverein wird sich bei der Erweiterung unserer „Spielesammlung“ finanziell engagieren. Sponsoren für die Finanzierung der schrittweise Umsetzung des Konzepts sollen in Zusammenarbeit mit der Firma Dimac-Sportmarketing in Stuttgart und über einen Pressebericht Anfang Oktober gefunden werden.
- Für die Überprüfung der aus den Klassen zurückkommenden Spiele auf Vollständigkeit ist die Lehrperson verantwortlich, die die Spiele für ihren Fachunterricht bzw. für ihre Klasse ausgeliehen hat.
- Für die regelmäßige Kontrolle der einzelnen Spiele sorgt auch eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern, die diese Aufgabe unter Anleitung von Eltern oder Lehrern ehrenamtlich übernimmt. Einzelheiten dazu regelt der Einsatzplan, der in der Schülerbücherei aushängt.
- Wie bereits oben erwähnt, sollen die Spiele auch im Rahmen des Lernpatenprojekts mit den Kindergärten in Brachhausen, Hofolpe und Kirchhündem zum Einsatz kommen.
- Eine aus interessierten Eltern, Lehrern, Erzieherinnen und Schülern gebildete Arbeitsgemeinschaft schlägt der Schule Spiele vor, die angeschafft werden sollen, und organisiert einen „Tag des Spiels“ in der Schule.

6. *Wie sollen die Familien der Schülerinnen und Schüler integriert werden?*

Hierzu wird die Schulpflegschaft im Oktober 2010 ein Konzept erarbeiten, dass die Vorbereitung und Durchführung eines „Tag des Spiels“ in der Schule beinhaltet. Folgende Aspekte werden dabei eine wichtige Rolle spielen:

- Fernseh- und computerfreier Tag

- Ausstellung neuer Spiele
- Vielfältige Gelegenheiten zum Spiel bei Einsatz von Schüler-Spieleexperten
- Spieletauschbörse oder Spieleflohmart
- Verkauf von „Bausteinen für die Schulspielothek“
- Berichte in der Presse

7. *Wie soll das Konzept umgesetzt werden?*

Die Umsetzung des Konzepts erfolgt schrittweise. Ein Arbeitsplan wird von einer Steuergruppe aus Lehrern und Eltern am 23. September 2010 erstellt. Mitglieder der Steuergruppe werden über die Lehrerkonferenz am 26.08.2010 und ein Elternrundschreiben in der ersten Septemberwoche gewonnen.

Die Evaluierung des Konzepts erfolgt halbjährlich unter Einbezug der Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler sowie der Mitwirkungsgruppen der Schule durch die Steuergruppe.

Kirchhundem, 15.05.2010

gez. Manfred Beckmann, SL