

„Das gleiche Regel-Spiele-Paket für Kita und Grundschule“
 - ein Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen“[©]

Protokoll vom 4. Lenkungstreffen
am 03.04.2019 im Großen Sitzungssaal/ Neues Rathaus

Moderation: Andrea Bienias, Julia Mücke, Protokoll: Björn Sürle (alle GS Rußheideschule)

Anwesend:

Sonstige: Herr Dr. Rathmer (Universität Bielefeld), (Königsbrügge/ Kuhlo-Realschule/ ZfSL) Fr. Letmathe-Henkel, (Bildungsbüro) Herr Meser, (Büro für integrierte Sozialplanung und Prävention der Stadt BI) Herr Wöhrmann,

Kitas: Am Petristift, Am Vollbruch, Apostel, Brock, Kamphof, Kinderarche, Kupferhammer, Liebfrauen, Lydia, Oberer Esch, Pustebume, Schatzinsel, St. Bonifatius, St. Josef, St. Meinolf, Stieghorst, Thomas, Windflöte

GS: Hellingskamp, Brocker Schule, Heeperholz, Oldentrup, Rußheide, Stieghorst, Sudbrack, Volkening, Windflöte

1. Begrüßung



Frau Dorothea Ruh begrüßt die zahlreich Anwesenden und richtet von Frau Trachte herzliche Grüße und ein großes „Danke Schön“ für die ausgezeichnete Arbeit aus, die sie sehr zu schätzen weiß. Sie kann aufgrund einer Dienstverpflichtung, die Vorrang vor allen anderen Dienstgeschäften hat, heute leider nicht teilnehmen. Sie bedauert dies ausdrücklich und wünscht uns eine interessante Veranstaltung.

2. Vortrag: Übergang zur weiterführenden Schule, Umsetzung des Projektbausteins „EinFach Spielen“. Referentin: Birte Letmathe-Henkel (Kuhlo-Realschule, Sekundarschule Königsbrügge, ZfSL Bielefeld)

Die Kooperation, die durch die räumliche Nähe entstanden ist, läuft jetzt im zweiten Jahr und beruht auf 2 Säulen:



Das Projekt „EinFach Spielen“
basiert auf zwei Säulen:

<p>Gegenseitige Besuche Grundschule – Weiterführende Schule: „Lernen durch Spielen“</p> 	<p>Individuelles Förderband in den Jahrgängen 5 und 6: Je eine Doppelstunde pro Woche selbstständig arbeiten und gemeinsam spielen (lernen) und  spielen in den 5./6. Klassen mit Spielepaketen</p>

- Die Kinder des 4. Jahrgangs der Rußheideschule und des 5. Jahrgangs der Sekundarschule Königsbrügge besuchen sich gegenseitig. Die Besuche beruhen zum

einen auf dem Ablauf einer Lernspielstunde mit den gemeinsamen festen Regeln. Zum anderen können die Grundschüler eine weiterführende Schule näher kennen lernen als am Tag der Offenen Tür. Sie erhalten in Kleingruppen persönliche Führungen durch das Schulgebäude. Dabei können sie Fragen stellen, die aus Schülermund beantwortet werden. Ehemalige Kinder der Rußheideschule freuen sich, wenn sie bei ihrem Besuch ehemalige Lehrerinnen wieder antreffen. Kinder erfahren so Sicherheit. Dazu einige sinngemäße Zitate von Kindern beim Besuch der Rußheideschule:

- „...der Umgangston untereinander war gut...“
 - „...es war ein schöner Spaziergang...“
 - „...Spiele und Regeln wurden sehr gut erklärt...“
 - „...wir haben alte Lehrerinnen wieder getroffen...“
- Umgekehrt berichteten die Schüler bei dem Gegenbesuch in der Königsbrügge, dass es z.B. „toll war in der großen Mensa mit so vielen Kindern zu spielen“. Sie fanden es prima, dass sie mit einigen Lehrern der weiterführenden Schule spielen und Kontakt aufnehmen konnten. Kinder der 5. Klasse berichteten, dass es für sie überraschend gut war, mit der 4. Klasse zu spielen. Aber auch selbstkritische Meinungen äußerten die Kinder aus der 5. Klasse: „...leider waren wir nicht immer ein gutes Vorbild.“
 - Notwendig ist eine gute Vorbereitung, um schnell ins Spielen zu kommen, z.B. welcher Kinder spielen welches Spiel. Ebenso wichtig ist die Nachbereitung/ Reflexion, um Zwischenfälle, schlechte Gefühle/ Ängste besprechen zu können.
- „EinFach Spielen“ ist die zweite Säule. Hierbei wird innerhalb einer Doppelstunde die erste Stunde für Schularbeiten, Lernen, Üben... verwendet. In der zweiten wird nach den Regeln der Lernspielstunde gespielt. Dabei ist Spielen das zentrale Element, welches auch Kindern ermöglicht Spaß zu haben und zu entspannen, die anderswo anecken. Das Einüben und Befolgen der Regeln ist dennoch in der zweiten Stunde ein starkes Stück Arbeit.
 - Vor dem Hintergrund, dass die Sekundarschule Königsbrügge eine gebundene Ganztagschule ist, werden folgende – sinngemäß notierte – Bemerkungen der teilnehmenden Kinder an „EinFach Spielen“ verständlicher:
 - „Ich komme durch das Spielen in der 4. Stunde runter.“
 - „Man kann sich bei Stress gut beruhigen.“
 - „Wir lernen verschiedene Spiele kennen.“
 - „Wir lernen uns gegenseitig besser kennen.“
 - Da Frau Letmathe-Henkel aus beruflichen Gründen zeitig gehen musste, wurde eine Fragerunde eingebaut:
 - Frage: Werden die gleichen Spiele aus dem Regel-Spiel-Pakete f. Kita & GS gespielt?
 - Antwort: Nein, hauptsächlich werden die Spiele nach den Wünschen der Kinder aus der 4. Klasse gespielt. Vorher tauschen sich die Pädagogen darüber aus, so dass beide Schulen die Möglichkeit haben, die gleichen Spiele kennenzulernen. Frau Letmathe-Henkel stellt eine Liste der Spiele für das Protokoll zur Verfügung. (Anhang 1)
 - Frage: Ist dies ein „Solo-Projekt“ oder ist eine Ausweitung ähnlich dem gleichen Regel-Spiel-Paket geplant?
 - Antwort: Ja, eine Ausweitung ist durchaus denkbar. Erste Schritte bei der Umsetzung waren bisher schwierig, da immer wieder die Ansprechpersonen an den Schulen

weggefallen sind. Voraussetzung für den Erfolg des Projektes „Lernen durch Spielen“ ist es, ein Projektteam (zwei – vier Personen) in der Schule aufzubauen.

- Frage: Gibt es Rückmeldungen von den Eltern der weiterführenden Schule? Oder gibt es ehrenamtliche Elternbeteiligung?
Antwort: Nein, es gibt keine ehrenamtlichen Eltern. Zum Teil unterstützen ältere Schüler gegen ein kleines Taschengeld. Frau Lethmate-Henkel berichtet von einem Fall in dem das Spiel-Angebot für einen älteren Schüler – ein Ehemaliger der Rußheide – zu einem Hilfsangebot geworden ist. Dieser wird dadurch stabilisiert und zum Schulbesuch motiviert. Bei den Jüngeren ist dieser Schüler aufgrund seiner Kompetenz in der Lernspielstunde hoch angesehen.

Weiter Informationen gibt es unter:

https://russheideschule.de/userfiles/Lernen_durch_Spielen/Archiv/Info_Ablauf_Orga_Besuche.pdf

3. Vortrag: Forschungsergebnisse aus einer Evaluationsstudie über „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für KiTa und Grundschule“ - eine Kooperation zwischen der Rußheideschule und der Universität Bielefeld. Referent: Dr. Benedikt A. Rathmer (Fakultät für Erziehungswissenschaft, Universität Bielefeld)
 - Herr Dr. Rathmer beschäftigte sich in seinem Vortrag mit folgenden drei Punkten, um der Frage nach zugehen, ob das Projekt „Lernen durch Spielen“ nur ein schön anzuschauendes Projekt sei oder ob es wirklich was taugt:
 - a) Die wechselseitigen Hospitationen
 - b) Die bildungswissenschaftliche Perspektive
 - c) Die pädagogischen Konsequenzen

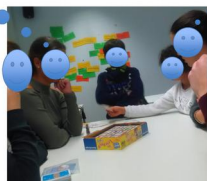
Zu a) Die wechselseitigen Hospitationen

- Die Kinder sind Experten, sowohl beim Spielen als auch im Umgang mit den Regeln. Sie sind die eigentlichen Praktiker.
- Kinder erfahren so ihre eigenen Kompetenzen!
- Die meisten angehenden Lehrer müssen das Spielen von den Kindern wieder neu lernen! Beim spielen lernen erfahren sie auch, das Spielen etwas bewirkt und für die pädagogische Arbeit wertvoll ist.
- Dadurch kommen sie mit derjenigen Personengruppe in Kontakt, welche in ihrem zukünftigen Beruf immer im Mittelpunkt stehen wird. Sie können sich also bzgl. ihres Berufswunsches und im Umgang mit Kindern erfahren und reflektieren.

a)	wechselseitige Hospitationen
	Kinder als Spieleexpert*innen bilden Student*innen aus: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lernspielpädagogik des Felixraumes ▪ „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für KiTa und Grundschule“

Lernen und spielen – passt das zusammen?

Wie spielen Kinder eigentlich?



Welche Chancen eröffnet Spielen in der Schule für Kinder, Eltern, pädagogische Akteur*innen und Institutionen?

Was hat Spielen mit meiner Professionalisierung zu tun?

Kompetenzerleben für Kinder



Hana und Ramona sind die besten Spiele Partner Ever

Welche Bereiche der kindlichen Entwicklung werden beim Spielen gefördert?



Zu b) Die bildungswissenschaftliche Perspektive am Beispiel einer Masterarbeit

b) bildungswissenschaftl. Perspektive

- bereits **mehrere Studien** (Masterarbeiten und Studienprojekte) über das Projekt „Lernen durch Spielen“[©] und das Konzept des „Felixraumes“ durchgeführt und ausgewertet
- alle Ergebnisse weisen eindeutig die **Stärkung von Bildungs- und Erziehungsprozessen** aus und bestätigen die **hohe Qualität des pädagogischen Gewinns** für Kinder und deren pädagogische Fach- und Lehrkräfte

b) bildungswissenschaftl. Perspektive

- die von jeweils zwei unabhängigen Gutachter*innen wissenschaftlich geprüften und bewerteten Masterarbeiten sind ausnahmslos als „hervorragende Leistungen“ ausgezeichnet; somit sind die **Aussagen** als **gültig und verlässlich** anzusehen

b) bildungswissenschaftl. Perspektive

Masterarbeit Jana Hagemann

„Lernen durch Spielen“ – Kinder im Übergang

Eine transitionsanalytische Evaluation des Projektbausteins

„Das gleiche Regel-Spiel-Paket für KiTa und Grundschule“ („RSP“)

auf Grundlage von Kinderperspektiven aus dem Gemeinsamen Lernen der Rußheideschule

b) bildungswissenschaftl. Perspektive

- quantitativ ausgerichtete Interviewmethode
- spielerisches Design
- 2-Phasen-Erhebung
 - I. Kinder der Schuleingangsphase mit und ohne „RSP“-Erfahrung
 - II. Kinder der Schuleingangsphase mit „RSP“-Erfahrung

... durch das Spielen der Spiele in der KiTa ...

individuelle Ebene:

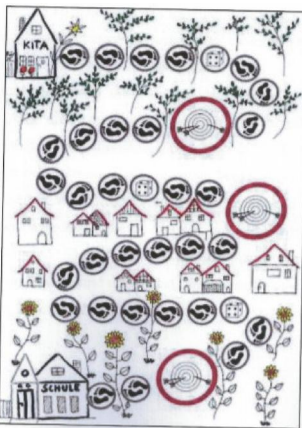
- zählen und rechnen lernen
- mich bei Ärger wieder zu beruhigen
- mich als selbstwirksam erleben
- ...

interaktionale Ebene:

- Freunde finden
- mich mit anderen wohlfühlen
- anderen gerne helfen
- ...

kontextuelle Ebene:

- zu Hause mit Eltern die Spiele spielen
- Fehler machen ist verzeihlich
- Spielstunden-Regeln helfen mir
- ...



Aussagenkarten zum „Regel-Spiel-Paket“



Kinder kleben Punkte:

- „Volltreffer“ innere Zielscheibenring „trifft zu“
- „Treffer“ äußere Zielscheibenring „trifft eher zu“
- „daneben“ Baum „trifft eher nicht zu“
- „voll daneben“ Wolke „trifft nicht zu“
- „Weiß ich nicht.“ Köcher „keine Angabe“

b) **bildungswissenschaftl. Perspektive**

Ergebnisse:

- Das Projekt „Lernen durch Spielen“[©] und insbesondere der Baustein „RSP“ stellt eine Möglichkeit der Gestaltung eines „**anschlussfähigen**“ **Übergangs** dar.
- Das „RSP“ leistet Kindern im Übergang hinsichtlich ihrer Entwicklungsaufgaben **auf allen Ebenen Unterstützung**. Insbesondere schätzen Kinder den Gewinn durch das **Gefühl von Sicherheit** hoch ein.

b) **bildungswissenschaftl. Perspektive**

- Kinder empfinden das Spielen als besondere Unterstützung für ein **lernförderliches und positives soziales Klima**.
- >90 %** der befragten Kinder geben an, durch das „RSP“:
 - ... eine **Förderung ihrer lernbereichsspezifischen Fähigkeiten** zu erfahren
 - ... eine **Stärkung ihres Selbstkonzeptes und ihrer Selbstwirksamkeit** zu erleben
 - eine **Integration von Familie und Institution** wahrzunehmen.

Zu c) Die pädagogischen Konsequenzen

c) **pädagogische Konsequenz**

- ... **weiter so!** ... denn:
 - Das Projekt „Lernen durch Spielen“[©] bietet **Freiräume für die Entwicklung von Kompetenzen** und
 - Sie **unterstützen** als pädagogische Fach- und Lehrkräfte mit dem „gleichen Regel-Spiel-Paket“ die **Kinder aktiv im Übergang** von der KiTa in die Grundschule.

- Praxisforum: Gespräche rund um das Projekt sowie Information durch die Schautafeln über den Stand der Umsetzung. Siehe Anhang 2.
- Präsentation „Elternarbeit in der Kita zum Projektbaustein“ – Referentinnen: Frau Julia Klaus, Kita St. Meinolf (Teil A) Frau Regina Rohrandt, Kita St. Bonifatius (Teil B)
 - Zu Teil a) Kita St. Meinolf: Elternarbeit zu dem Projektbaustein sowie Integration des Projekts in den Kindergartenalltag

Zuerst zu unserer "Geschichte":

- Seit 2005 Kooperationspartner der Rußheideschule zum Projekt „Lernen durch Spielen“[©]
- Seit 2016 Kooperationspartner im Projektbaustein
- Im Kindergartenjahr 2017/ 18 hatten wir uns vorgenommen:
 - * Stärkere Einbeziehung der Eltern der Vorschulkinder in das Projekt
 - * Einbindung des Projektes in den Kindergartenalltag

Die Umsetzung erfolgte in 4 Schritten:



1. Schritt: Spielothek*

- ☉ Zuerst haben wir eine Spielothek in einem großen Schrankkoffer eingerichtet.
- ☉ Die Spielothek steht in der Halle und ist jederzeit für die Kinder der Kindertageseinrichtung zugänglich.



* für Vorschulkinder



- ☉ Die Spielothek beinhaltet die Spiele aus dem Projektbaustein, ferner auch Spiele für jüngere Kinder
- ☉ Die Erzieherinnen sorgen dafür, daß die Spielothek allen Kindern bekannt ist.
- ☉ Die Erzieherinnen sorgen dafür, daß die Spielothek täglich von den Kindern genutzt wird.

2. Schritt: Spielausleihe *

- ☉ Jeden Freitag im Vorschulkinderprojekt findet die Spielausleihe für diese statt.



* für Vorschulkinder

3. Schritt: Spielenachmittage mit den Eltern *

- ☉ In jedem Kindergartenjahr werden die Eltern der Vorschulkinder zu Spielenachmittagen eingeladen.



- ☉ Die Anzahl der Nachmittage richtet sich nach der Größe der Vorschulkindergruppe.

Ablauf der Spielenachmittage:

- 14:00 Uhr Beginn: Vorstellung des Projekts „Lernen durch Spielen“[©] / Kurzinformation zum Thema „Spielen“
- 14:15 Uhr Die Kinder stellen als Spieleexperten die Spiele vor / Spielphase
- 15:15 Uhr Aufräumen / Reflexion / Vorstellung Spielothek / schriftliche Kurzinformationen
- 15:30 Uhr Ende

Ziele der Spielenachmittage sind:

- ☉ Vorstellung des Projekts „Lernen durch Spielen“[©]
- ☉ Information der Eltern zum Thema „Bedeutung des Spielens“
- ☉ die Eltern für gemeinsame Spielzeit mit ihren Kindern zu begeistern
- ☉ Eltern zu erreichen, die Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache haben und sie für das Spielen mit ihren Kindern zu begeistern



©Dorothea Ruh

4. Schritt:

Spielothek
für jüngere Kinder

Im 4. Schritt wird die Spielothek für alle Kinder geöffnet.



Zukunft:

Offene Spielenachmittage
für Eltern mit jüngeren Kindern

Durch offene Spielenachmittage sollen Eltern jüngerer Kinder erreicht und für das Spielen mit ihren Kindern begeistert werden.

Zu Teil b) Kita St. Bonifatius

Frau Rohrandt (Leiterin der Kita St. Bonifatius) berichtet, dass die Ressourcen der Kita durch die Erlangung des Zertifikats „Vom Kneipp-Bund e.V. anerkannte Kindertageseinrichtung“ lange stark gebunden waren. Nun sei dies geschehen und sie freuen sich darauf, den Projektbaustein „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“ nun aktiv um die Elternarbeit zu erweitern. Dafür haben sie sich schon Anregungen von der Kita St. Meinolf eingeholt.

6. Vortrag: Vernetzung mit der OGS. Referent: Stephan Berns, Brocker Grundschule

Lenkungstreffen, 03.04.2019 23

- * AG Spieleexperten
- * Spielen am Vormittag
- * Spielen in der OGS

Lenkungstreffen, 03.04.2019 24

AG Spieleexperten

Ausbildung von Spieleexperten aus den Klassen 3 und 4 in einer OGS-AG.

Vermittelt werden:

- * grundlegender Ablauf des Spielens (nach dem Regelkartenablauf)
- * Kennenlernen, Verinnerlichen und Anwendung der Spielregeln verschiedener Spiele

Lenkungstreffen, 03.04.2019 25

Spiele am Vormittag

- * Spieleexperten aus den Jahrgängen 3 und 4 werden im Projekt „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“ eingesetzt
- * Weitere Vernetzung von Schulvormittag und OGS-Nachmittag

Lenkungstreffen, 03.04.2019 26

Spiele in der OGS:

- * Projekt:
 - ✓ Die Projekttermine für das gemeinsame Spielen mit KiTa-Kindern und Grundschulkindern sind zur Hälfte in den Schulvormittag und zur Hälfte in den OGS-Nachmittag gelegt.
- * Freispielphase:
 - ✓ Feste Spielzeit, fester Spielraum während der Freispielphase
 - ✓ Kinder melden sich zu dritt oder viert mit Spieleexperten für ein Spiel an
 - ✓ Die Gruppen spielen das Spiel nach dem Regelkartenablauf des Projektes „Lernen durch Spielen“

- Herr Berns wies darauf hin, dass die Umsetzung einfach gehalten wurde.
- Nah beiliegende Kitas besuchen die Brocker Schule 5 mal am Vormittag und 5 mal am Nachmittag (in der OGS Freispielphase). Die auch in der AG ausgebildeten Spieleexperten unterstützen das gemeinsame Spielen.
- Hilfreich war das zweite „Regel-Spiel-Paket“, um sowohl die GS als auch die OGS gut mit Spielen zu bestücken.
- Eine nächste Idee sei die Öffnung der Spiele AG am Nachmittag für Kita Kinder (dann würde die Anmeldung für wahrscheinlich 2 Monate gelten, um es für die Kita Kinder flexibel zu halten, falls sie nicht mehr kommen möchten).
- Die Spiele AG in der OGS wird von 7 Kindern (nur aus 3. und 4. Jahrgang, weil sie zu Beginn grundlegende Inhalte besser verstehen und umsetzen können) wahrgenommen. Die Kinder sind zur Zeit für ein Schulhalbjahr zu der AG angemeldet. Es sei eine sehr intensive AG, so Herr Berns, da sich die Kinder in die Spiele regelrecht vertieften.

7. Fragerunde:

- Ist es möglich ein 2. „Regel-Spiel-Paket“ zu bekommen? An wen muss ich mich dafür wenden?
 - Bitte an die Rußheideschule per Beratungsformular von der Homepage wenden (Startseite ganz unten: https://russheideschule.de/134-Lernen_durch_Spielen). Bitte die Idee, das geplante Vorhaben als Antrag stellen.
 - Das Projekt erhält weitere 10 Spiele Pakete in 2019 – wieder dankenswerterweise von der Stiftung Diamant Software gesponsort. Einige Kindergärten und Schulen in Bielefeld zeigen bereits Interesse an den Projektbaustein. Diese haben bei der Vergabe Vorrang. Übrige Pakete können bei entsprechendem Antrag für Elternarbeit und Kooperation mit der OGS vergeben werden.
 - Wichtig der Hinweis: 2 Regel-Spiel-Pakete wurden schon von Schulen/ Kitas zurück gefordert, da keinerlei Umsetzung in Ansätzen zu erkennen war und die Spiele ungebraucht in der Ecke standen.
- Wie können wir uns mit der GS/ der Kita besser vernetzen?
 - Sinnvoll ist die Besuchsplanung gleich zu Beginn des Kita- /Schuljahres zu planen.
- Angebot der Uni Bielefeld/ Herr Dr. Rathmer: wissenschaftliche Unterstützung und Formulierung von Anträgen. Das Angebot gilt nur zu Beginn des Semesters, da die Studenten dadurch einen Modulabschluss erwerben können.
 - Können Studenten auch andere Einrichtungen des Projekts besuchen?
 - Wenn sich welche dazu bereit erklären, sei dies möglich, so Dr. Rathmer.
- Gibt es eine Erweiterung des „Regel-Spiel-Pakets“? Ist so etwas geplant?
 - Zur Zeit nicht. Dazu müsste auch bei der Stiftung Diamant Software ein gesonderter Antrag gestellt werden.
 - Anregung: Für das Schuljahr 2019/20 ein gemeinsamer SpieleTreff andenken, bei dem pädagogisch Tätige sich Spiele vorstellen und gemeinsam erproben.
- Ist es möglich die Mails zwecks Terminplanung eher loszuschicken?
 - Dem Wunsch wird entsprochen werden (2 – 3 Monate vorher).
- Gibt es Spielanleitungen in anderen Sprachen?
 - Kaum ein Verlag bringt außer Übersetzungen in europäischen Sprachen Anleitungen in für unsere Arbeit interessanten Sprachen heraus.
 - Amigo hat für ein paar Spiele arabische Anleitungen herausgegeben. Die Rußheideschule stellt diese zur Verfügung. (Anhang 3)
 - Vorschlag von Herrn Dr. Rathmer: Studenten zu gewinnen, die z.B. Anleitungen filmisch umsetzen.
- Kann es eine zentrale Ersatzteilbestellung geben?
 - An der Rußheideschule übernimmt Frau Mücke die Bestellung. Dazu geben ihr Kollegen die Listen. Wichtig: Bei der Bestellung die richtige Artikelnummer des Spiels angeben. Anregung: Spielinhalt als Kopie in den Deckel kleben. Kinder können so bei der Kontrolle miteinbezogen werden.
 - Es ist vom Aufwand her nicht vorstellbar, dies auf das gesamte Projekt her auszudehnen.
 - Möglichkeit: Jede GS kann sich mit ihren Kitas zusammen tun und sich ein Modell Ersatzteilbestellung überlegen. Am besten geht diese Aufgabe im Team.

- An sich ist eine Ersatzteilbestellung unproblematisch und wird von den Verlagen gut beantwortet. Häufig gibt es auf den Internetseiten der Verlage Bestellformulare. Frau Ruh stellt eine Linksammlung zur Verfügung. (Anhang 4)
- Anregung: Damit nicht so viele Teile verschwinden, können Kleinteile in Säckchen aufbewahrt werden. Auch Eltern können eingebunden werden, solche Säckchen zu nähen. Ferner ist beim Spielen im Klassenraum darauf zu achten, dass die Schulranzen/ Taschen geschlossen sind, denn dann können da keine Teile reinfallen.
- Alles hat seine Zeit! Daher wird beim Spielen weder gegessen noch getrunken. Somit bleibt das Spiel schön sauber.
- Und immer wieder an die Kinder appellieren: Es ist nicht unser Spiel, also geht sorgfältig damit um. Und die nächsten Kinder wollen auch ihren Spielspaß haben!

8. Spielewelt

- Termin: 16. und 17. November 2019
- Die Planung für die nächsten drei Jahre:

Lenkungstreffen, 03.04.2019 30

	2016	2017	2018
2019:	Grundschule Rußheide mit den Kitas "Apostel", "Liebfrauen" und "St. Meinolf"	Grundschulverbund Hellingskamp mit der Kita "St. Josef"	Grundschule Brocker Schule mit den Kitas "Kupferhammer" und "Brock"
2020:	Grundschule Sudbrack mit den Kitas "Lydia", "Kamphof", "Thomas" und "Schatzinsel"	Grundschule Windflöte mit der Kita „Windflöte“	Grundschule Heeperholz mit den Kitas „Am Petristift“ und „Am Vollbruch“
2021:	Grundschule Stieghorst mit den Kitas "Stieghorst", "St. Bonifatius" und "Butterkamp"	Grundschule Volkening mit den Kitas „Pustelume“ und "Oberer Esch"	Grundschule Oldentrup mit der Kita „Kinderarche“

In gelb: diese Schule ist federführend!

- In diesem Jahr wird die Rußheideschule wieder federführend sein und eine genaue Dokumentation erstellen, damit nachfolgende Schulen einfach Step by Step erfolgreich den Besuch der Spielmesse planen können.

Lenkungstreffen, 03.04.2019 31

Was bedeutet „Federführung“?

- In 2019: Erstellung einer Dokumentation „Spielewelt“
 - Vorbereitung und Termine/ Zeitplan
 - Zu treffende Absprachen
 - Benötigte Materialien (– werden in der Rußheide weiterhin zusammengestellt)
 - Fotos
- Die jeweils federführende Schule übernimmt die **Hauptorganisation**, z.B. Kontaktaufnahme zur Spielewelt & zu den beteiligten Schulen und Kitas, Verteilung der Eintrittskarte/ Flyer/ Plakate an kooperierende Schulen – auch zur Weitergabe an die Kitas, Abholung der Materialien, Auf- und Abbau, veranlasst die Einteilung der Zeiten.

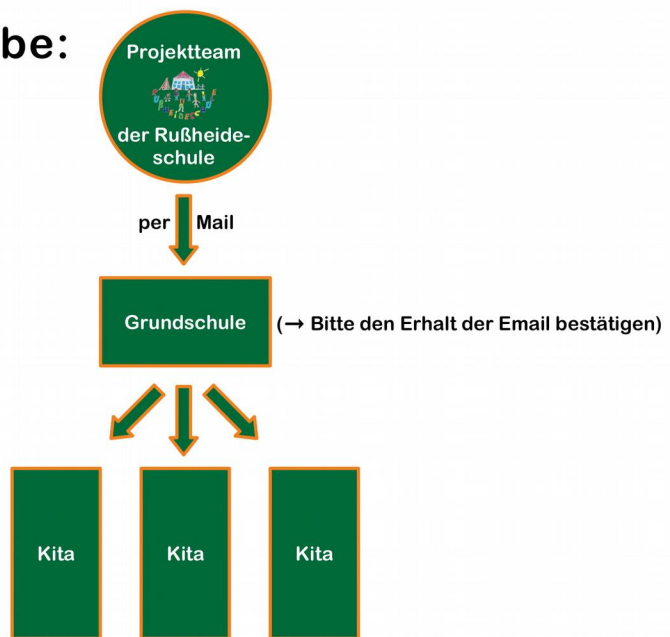
The diagram shows a grid of schools for 2019, 2020, and 2021. Blue arrows point from the 'Rußheide' cell in 2019 to the 'Sudbrack' cell in 2020, and from 'Sudbrack' in 2020 to 'Stieghorst' in 2021, indicating the sequence of federating schools.

- Die Aufgaben während der Spielewelt lassen sich wie folgt umschreiben: Spielen, ins Gespräch kommen, informieren und beraten.
- Ende September kommen in der Regel die Plakate, Flyer und Freikarten (auch für Eltern). Evtl. gemeinsame Treffen zum Weitergeben einplanen. Schulpost oder Kinder als „Postboten“ nutzen.
- Einfach mal so vorbeischaun – auch wenn man gerade nicht dran ist.

- Es gibt einen Spieleflohmarkt. Für kleines Geld kann man für sich oder die Arbeit Spiele erwerben.
- 9. Lenkungstreffen
 - Nächster Termin: 19.02.2020
 - Es wird wieder eine kleine Aufgabe vorher geben.
 - Wichtig: Schema für die Informationsweitergabe unbedingt beachten:

•nächstes Lenkungstreffen: Mittwoch, 19.02.2020

•Informationsweitergabe:



10. Verschiedenes

- Jede Einrichtung kann selber bei Wettbewerben mitmachen: <https://mzfk.net>

Lenkungstreffen, 03.04.2019 34

Verschiedenes

Bildungsinitiative „Mehr Zeit für Kinder“ / Wettbewerbe Bildungsprojekte 2019

(<https://mzfk.net/>)

	Einsendeschluss 31.05.2019
	Vorab-Info: Ausschreibung Ende April
	Vorab-Info: Ausschreibung Anfang Juni

