

Projekt „Lernen durch Spielen“ – Das Konzept

Dorothea Ruh, Bielefeld

Das Projekt „Lernen durch Spielen“, das ich an der Rußheideschule Bielefeld, vor vier Jahren beginnend, eingerichtet habe, ist nachstehend vorgestellt.

Anlass unserer Lernspielpädagogik

Impuls und Erstgrundlage für die Einführung des Projekts „Lernen durch Spielen“ waren meine jahrelangen Beobachtungen während meiner Tätigkeit im Primarbereich. Dabei zeigte sich immer verstärkter, dass zu den vielfältigen Problemen, die die Kinder heute in die Grundschule mitbringen, die Problematik im sozial-emotionalen Bereich die größte Rolle spielt. Sie ist m. E. auf die nicht altersgemäß entwickelte Wahrnehmungsfähigkeit unserer Kinder zurückzuführen.

Deshalb schenken wir unseren Schülern bewusst Zeit zum Spielen, damit sie (eben) auf spielerische Weise die Vielseitigkeit unserer wunderbaren Welt entdecken, begreifen und gestalten können, und zwar mit allen Sinnen.

Spiele knüpfen, so weiß man heute, an die natürliche Neugier der Kinder an und wecken die Freude am Wissen und am Mehr-wissen-Wollen. So regen sie zum eigenständigen Lernen an: individuell und unter Einbeziehung aller Sinne (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken, Riechen, Bewegen [mit Grobmotorik, Feinmotorik und Mundmotorik]).

Orientierungen für unsere Lernspielpädagogik

Folgende Einsichten und Grundsätze sind für unsere Schule zu einem wichtigen Baustein unserer Lernspielpädagogik geworden. Sie werden daher allen Eltern bei der Schulanmeldung in einem Merktext als Handzettel ausgehändigt. Ihr Anliegen ist auch im Förderkonzept unserer Schule fest verankert:

„Kinder spielen nicht um zu lernen,
aber sie lernen beim Spielen

Wer spielt, ist nicht allein.

Gespielt wird gemeinsam mit anderen Kindern und Erwachsenen. Vor allem beim Spiel mit Eltern genießen Kinder nicht nur das Spiel an sich, sondern auch die Gewissheit: Ich bin wichtig. Jemand hat Zeit für mich.

Wer spielt, hat Mut.

Spielen heißt, etwas zu beginnen, ohne zu wissen, was genau passieren und wie es ausgehen wird. Im zeitlich begrenzten Rahmen eines Spiels können Kinder sich ausprobieren.

Wer spielt, spricht.

Beim Spielen wird viel geredet – vor, während und nach einer Partie.

Familiäre Spielstunden entwickeln oft spezielle Regelvarianten. Auch das ist sehr kommunikativ, denn alle Mitspieler sprechen miteinander, diskutieren und einigen sich.

Wer spielt, hört zu.

Jedes Spiel hat Regeln, die begriffen, erinnert und befolgt werden müssen. Regelspiele fördern die Konzentrationsfähigkeit und schulen das Gedächtnis.

Wer spielt, fühlt.

Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Doch jedes Kind lernt: Schon im nächsten Spiel gibt es eine neue Chance.

Wer spielt, taucht ab.

Heute ein cleverer Detektiv, morgen ein kühner Pirat: Spiele erlauben es, in eine andere Rolle zu schlüpfen und fremde Welten zu entdecken.

Wer spielt, lernt Geduld.

Damit die Spielfreude für alle gleich groß ist, sind Ausdauer und Konzentration von allen Mitspielern gleichermaßen gefragt.

Darüber hinaus gibt es natürlich weitere Bereiche, die durch Spiele gezielt gefördert werden können: Zählen, Farb- und Formenerkennung, Grob- und Feinmotorik, Gedächtnis, logisches Denken, vorausschauendes Handeln und vieles mehr. Für Kinder im Grundschulalter erweitert sich das Spektrum um Themen, die im Lehrplan stehen, z. B. das Alphabet, das Lesen und das Rechnen.

Darum finden wir: Wer spielt, gewinnt!“

(Anja Wrede, Spielen – Lernen – Wachsen. HABA Habermas, Bad Rodbach [o. J.]

Regelspiele sind insgesamt von großer Bedeutung für die kindliche Entwicklung, daher auch für unsere Lernspielpädagogik. Denn...

„Regelspiele sprechen verschiedene Erlebnisebenen an:

- Sicherheit durch die vorgegebenen Regeln
- Geborgenheit durch die Spielatmosphäre
- Herausforderung und Entspannung durch die Spielaufgabe.

Sie stellen die Situation eines Wettbewerbes mit sich selbst und anderen her und verlangen eine Vorausplanung der anstehenden Handlungsschritte (‘Antizipation’) sowie eine ständige Annahme der Perspektive des Mitspielers.

Dadurch werden Planungsfähigkeiten und Strategie-Entwicklungen angeregt, die Konzentration sowie ein analytisches und synthetisches Denken aktiviert.

Regelspiele sind daher ein Grundbaustein der kindlichen Entwicklung.“

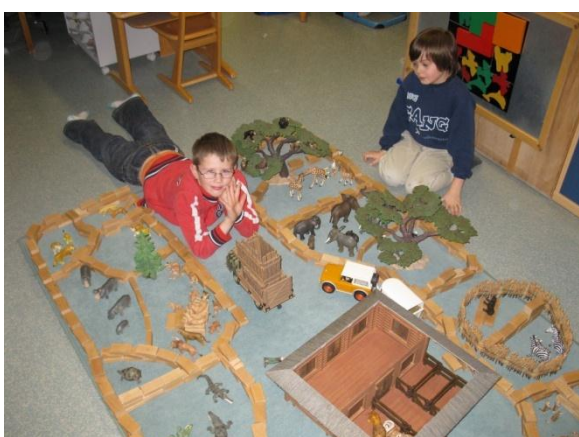
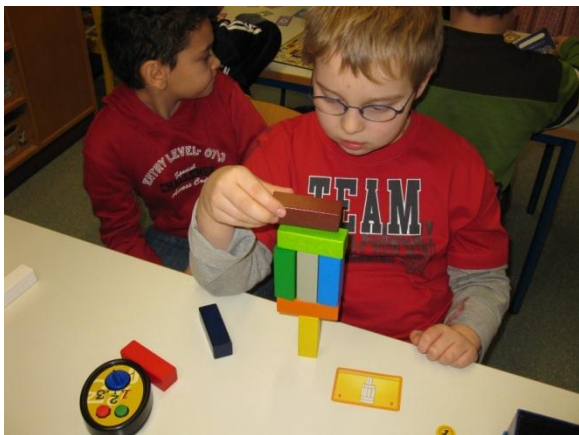
(Armin Krenz, Institut für angewandte Psychologie und Pädagogik, Kiel, in: Wehrfritz, Spielekatalog)

Der Ort unserer Lernspielpädagogik

An unserer Schule befindet sich der so genannte Felix-Raum (= Lernstudio). Der Name Felix wurde gewählt, weil dessen (weithin bekannte) Übersetzung „Der Glückliche“, signalisieren soll, dass das Lernen in diesem Klassenraum, vor allem, dass Lernen durch Spielen glücklich(er) machen will...

Der sehr große Klassenraum bietet ausreichend Platz sowohl für Lagerung und Bereitstellung einer Vielzahl von Fördermaterialien bzw. Spieleangeboten als auch für die Platzierung des üblichen Klassenzimmermobiliars. Außerdem hat er eine eigene

Puppenecke, ein Puppenhaus, eine Legoecke, einen Playmobil-Teppich, eine Kinderpost sowie ein Kasperletheater für die so wichtigen Rollenspiele. Zum Bestand der Spieleangebote gehören sowohl Lern- als auch Gesellschaftsspiele. Beigefügte Fotos vermitteln einen kleinen Einblick.





Warum jahrgangsübergreifend?

Die Kinder aller Klassen aus der zweiten Jahrgangsstufe geben ihr „Spielewissen“ an die Lernanfänger weiter. Somit übernehmen die Zweitklässler unter Anleitung Verantwortung, zudem lernen sich die Kinder untereinander schneller und besser kennen, die Neuen werden um so zügiger in die Schulgemeinschaft integriert. Dies wirkt sich positiv auf das Sozialverhalten aus, was sich vor allem bei den Pausenaktivitäten bemerkbar macht

Gespielt wird an unserer Schule in allen Jahrgangsstufen der Klassen eins bis vier.. Die Klassen der Jahrgangsstufen eins und zwei kommen jahrgangsübergreifend zu den Lernspielstunden, und zwar fest verankert im regulären Stundenplan. Das funktioniert folgendermaßen: Genutzt werden Doppelstunden. Die Hälfte der Klasse aus 1a/2a trifft sich für eine Unterrichtsstunde im Felixraum, die andere Hälfte hat bei ihren jeweiligen Klassenlehrern Förderunterricht; nach Ende dieser Stunde wird gewechselt, so dass die zweite Hälfte ihre Lernspielstunde hat, während die erste ihren Förderunterricht bekommt. Ein Lernspiel wird die volle Unterrichtsstunde konsequent durchgehalten, weil es sich gezeigt hat, dass auf diese Weise die Kinder erst richtig ins Spiel kommen.

Eine Lernspielstunde praktisch

Wie sieht nun die praktische Durchführung einer jahrgangsübergreifenden Lernspielstunde aus? Wichtig für einen möglichst harmonischen Verlauf sind die vorstehend genannten Regeln, die auch zu Ritualen weiterentwickelt werden, damit sie, wie oben betont, den Kindern tatsächlich Sicherheit zu vermitteln vermögen.

Fester Treffpunkt für die Kinder, für die eine Lernspielstunde vorgesehen ist, ist die so genannte Felixbank vor dem Felixraum. Von der zuständigen Lehrkraft werden die Kinder in den Felixraum geführt. Dort stellen sich die Kinder im Kreis um den Spielteppich auf, danach werden sie begrüßt und finden sich in Spielegruppen zusammen (mal frei, mal gesteuert); meistens besteht die Gruppe aus vier Kindern. Jede Gruppe nimmt Platz an einem Spieletisch, die Kinder aller Gruppen begrüßen sich untereinander namentlich und verständigen sich darauf, welches Spiel sie an diesem Tag gemeinsam spielen wollen und wer Spieleleiter sein darf. Aufgabe des Spieleleiters (= wichtig für Tischspiele!) ist es, die Spielregeln bei Bedarf noch einmal zu erklären und darauf zu achten, dass die Regeln eingehalten werden und dass das Spiel mit allem Zubehör nach Spielende wieder sorgfältig ein- bzw. zurückgeräumt wird. Nach der Lernspielstunde ist der Treffpunkt erneut im Kreis um den Spielteppich., um anschließend in einer kleinen Reflexion (mal frei, mal gesteuert) den Stundenverlauf miteinander auszuwerten.

Die Klassen der Jahrgangsstufen drei und vier haben diese Lernspielstunden bei Vertretungsunterricht, teilweise auch im Förderunterricht oder mit dem Klassenlehrer, wenn der entsprechende Wunsch besteht. In Klasse 4 wurde bereits das Projekt „Lesen von Spieleanleitungen“ und dessen konkrete Umsetzung mit Erfolg durchgeführt .

Klassenlehrer leihen sich Lernspiele aus

Ferner leihen sich die Klassenlehrer auch für einzelne Lernspielstunden einige Tischspiele aus, wobei der Ablauf dann folgendermaßen geregelt ist:

Der Klassenlehrer teilt seine Schüler in Vierergruppen ein. Jede Gruppe überlegt, welches Spiel sie gerne spielen möchte. Der Klassenlehrer schickt zu Beginn der Unterrichtsstunde die zuvor ausgewählten oder bestimmte Spieleleiter in den Felixraum; diese erhalten von mir das gewünschte Spiel, das sie nach Unterrichtsende zu mir zurückbringen. Wenn beispielsweise dann ein Spiel nicht ordnungsgemäß zurückgebracht wird, lege ich es – wie im Kollegium miteinander vereinbart – dem zuständigen Klassenlehrer auf seinen Platz im Lehrerzimmer zurück. Dieser macht danach „die Ordnung“ zum Klassenthema.

Ausblick

Die inzwischen als lernpsychologisch und -pädagogisch anerkannte Einsicht, dass das Spiel(en) der Motor des Lernens ist, hat sich auch im Zuge unserer Arbeit deutlich als elementar richtig erwiesen: Wer nicht lernt zu spielen, lernt auch nicht zu lernen.

Persönlich danke ich für die Durchführung des Projekts „Spielen macht Schule“. Denn es bestärkt mich in meinem Arbeitsansatz und zeigt mir erneut, dass und inwiefern mein schul(sozial)pädagogisch eingeschlagener Weg der richtige ist. Allein die große Spielfreude der Kinder spricht für sich.

Bielefeld, den 15. April 2009

Dorothea Ruh, Dipl.-SozPäd., Lehrkraft (Projektverantwortliche)

