

Einleitende Gedanken

Als meine Kolleginnen und ich von „Spielen macht Schule“ erfuhren, waren wir sofort Feuer und Flamme und hellauf begeistert. Nach dem ersten Sortieren unserer Gedanken und Empfindungen kristallisierte sich heraus, dass wir dieses Thema mit all seinen Facetten für so spannend, gewinnbringend und wichtig halten, dass wir daraus ein neues Leitbild für unsere Schule bilden.



Mit Hilfe von „Spielen macht Schule“ wollen wir unsere Schule unter dem Motto „Spiel dich fit!“ zu einer Vorreiterschule machen, in der viel Wert auf „Spielen“ gelegt wird. Doch nicht einfach Spielen um des Spielens Willen, sondern bewusst auf sozial-emotionale (und begleitend natürlich auch kognitive) Fähigkeiten ausgerichtetes Spielen.

1. Schulporträt

Jedesheim ist einer von vier Stadtteilen der Stadt Illertissen. In Jedesheim leben etwa 1500 Einwohner.

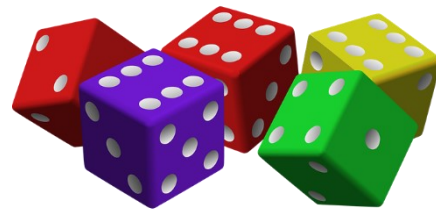


In der **Grundschule am Sonnenhang** lernen derzeit 56 Kinder in drei jahrgangsgemischten Klassen. Durch die Jahrgangskombination sind unsere Schulkinder gefordert, sich jährlich in eine neue Klassengemeinschaft einzufügen. Obschon wir eine kleine und beschauliche Schule sind, treffen dort doch viele soziale Schichten mit unterschiedlicher Bildungsnähe aufeinander. Im kommenden Schuljahr werden wir wachsen und voraussichtlich in vier Klassen lernen.

Bis jetzt gab es an der Grundschule noch kein spezielles Leitbild oder eine Ausrichtung; das wollen wir ändern.



2. Schulleitbild „Spiel dich fit!“



2.1 Der Wert des Spielens

„Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller (1759-1805)

Kinder spielen – immer schon, überall auf der Welt und **quasi automatisch**. Das Spiel ist ein Urbedürfnis des Menschen und Grundlage für viele Lernprozesse.

Leider hemmt die Pandemie eine gesunde Entwicklung und den Aufbau einer Spielkultur. Zwar läge darin für viele Familien, die zwangsläufig mehr Zeit miteinander verbringen, auch gerade die Chance; doch wenn es nicht vorgelebt wurde/wird und ein Vorbild fehlt/e, wird sich das nicht ergeben.

Die sozialen Kontakte waren (und sind es teilweise immer noch) pandemiebedingt immens eingeschränkt, sodass vielen Kindern auch schlicht die Gelegenheit fehlte, um ihre geistige Fitness zu trainieren.



Kinder lernen von Kindern; doch sie müssen auch lernen, mit Menschen außerhalb ihres Familienkreises in Interaktion zu treten. Hier sehen wir das **gemeinsame Spiel als optimale Chance und Startpunkt**.

2.2 Bezug zum LehrplanPlus Grundschule in Bayern

„3.1 Bildung von Anfang an – Familie als erster und prägendster Bildungsort

Grundschule, Förderschule: Bayerische Leitlinien für die Bildung und Erziehung von Kindern bis zum Ende der Grundschulzeit

Gelingende Bildungsprozesse hängen maßgeblich von der Qualität der Beziehungs- und Bindungserfahrungen ab. Von zentraler Bedeutung sind die Erfahrungen, die das Kind in den ersten Lebensjahren in der Familie macht; die Qualität der Bindungen in der Familie ist jedoch auch noch im Schulalter bestimmend für den Lernerfolg jedes Kindes.

In der Familie als primärem Ort der sozial-emotionalen Entwicklung legen die Eltern den Grundstein für lebenslanges Lernen, aber auch für die emotionale, soziale und physische Kompetenz.

Bildung – ob in der Kindertageseinrichtung oder in der Schule – kann daher nur **aufbauend auf die Prägung in der Familie** erreicht werden.

Daraus ergibt sich die **Aufgabe aller außerfamiliären Bildungsorte, Eltern** in ihrer Unersetzlichkeit, ihrer Wichtigkeit und ihrer Verantwortung **wertzuschätzen** und entsprechend in ihrer Aufgabe zu **unterstützen**.

*Bildung vollzieht sich als individueller und sozialer Prozess. Kinder gestalten ihren Bildungsprozess aktiv mit. Sie sind von Geburt an mit grundlegenden Kompetenzen und einem reichhaltigen Lern- und Entwicklungspotenzial ausgestattet. **Eine elementare Form des Lernens ist das Spiel, das sich zunehmend zum systematischeren Lernen entwickelt.***

2.3 Warum machen wir mit?

Warum waren wir sofort „Feuer und Flamme“? Was löste dieses Gefühl in uns aus? Warum ging es uns allen sozusagen gleich?

Einerseits können wir von **eigenen positiven Erfahrungen** profitieren.

Jede von uns wuchs in einer spielfreudigen Umgebung auf.

Jede von uns lernte schon von Kindheitstagen an, was gemeinsames Spielen bedeutet.

Teils bewusst, teils unbewusst verinnerlichteten wir Werte und lernten zu schätzen, dass gemeinsame „**Spielzeit**“ unbezahlbare „**Qualitätszeit**“ ist. Spielen mit anderen bringt zusammen, bringt ins Gespräch, stärkt das Miteinander. Spielen miteinander heißt sich Zeit nehmen und auf das Spiel und die Mitspieler einlassen. Dieses Gefühl haben wir heute noch als Erwachsene und tragen und multiplizieren es in unsere eigenen Familien.

Gemeinsames und vor allem regelmäßiges Spielen ist bei uns eine lieb gewonnene Gewohnheit; für unsere eigenen Kinder gehören diese Rituale zum Wohlfühlen dazu.

Das sind Aspekte, Erfahrungen und Erlebnisse, die wir unseren Schulkindern unbedingt ebenso anbieten und ermöglichen wollen.

Ein zweiter, fast noch bedeutenderer Punkt sind **andere persönliche Erfahrungen und Erlebnisse**, die uns erstaunt, erschreckt und mitunter regelrecht erschüttert haben.

Im Freundes- und Bekanntenkreis gibt es doch eine gar nicht so kleine Anzahl an Familien, die das Spielein weder regelmäßig praktizieren noch dem Spielen – und hier ist vor allem das **gemeinsame** Spielen gemeint – Aufmerksamkeit und Wert beimessen.

Auch **können** viele Kinder tatsächlich nicht mehr spielen: Mal ist die Aufmerksamkeit zu gering, mal der Spaßfaktor zu klein (weil nicht erkannt), mal die Anstrengungsbereitschaft, sich auf Neues einzulassen, nicht vorhanden oder man hat schlicht keine Lust, Regeln zu erlernen und sich daran zu halten.

Wenn nun derartige Erfahrungen in der eigenen Familie nicht geboten werden, dann **sehen wir es als Aufgabe unserer Schulfamilie**, hier Wege zu bereiten und aufzuzeigen, die vielleicht sogar nach Hause führen und dort was bewirken.

Wir wollen Freude und Interesse wecken, wir wollen den Kindern ermöglichen, all das Positive, das das gemeinsame Spiel beinhaltet, zu erleben – und wir wollen diese Gefühle und positiven Aspekte in der Schule gemeinsam genießen.

2.4 „Spiel dich fit!“

In unserer Gesellschaft definiert **Fitness** oft den aktuellen Zustand der **körperlichen** Leistungsfähigkeit in den Bereichen Ausdauer, Kraft, Beweglichkeit, Schnelligkeit und Koordination.

Doch gerade in der derzeitigen Situation erhält die **geistige** Fitness eine immense Bedeutung. Denn auch hier geht es um dieselben Bereiche wie Ausdauer, Beweglichkeit, Schnelligkeit und Koordination – doch auf einer anderen Ebene.

Wir stellen in der Schule eine **Änderung der Ausgangslage** fest. Elementare Fähigkeiten wie Anpassung, Einordnung, Kompromissbereitschaft gehen zurück; dafür treten z. B. technische Fähigkeiten, die sicherlich in der heutigen Zeit auch ihre Berechtigung haben, häufiger zutage. Digitaler Unterricht wird gewiss nicht wieder verschwinden – und soll es auch nicht; er beinhaltet Vorteile und Möglichkeiten, die wir vor der Pandemie nicht hatten.

Wir sehen es gerade deshalb und umso mehr als unsere Pflicht und Aufgabe an, **unsere Schulkinder fit zu machen** – jedoch nicht (nur) fit im Sinne der körperlichen Fitness, sondern auf geistiger Ebene. Unsere Schulkinder werden **ausgerüstet mit emotional-sozialem Handwerkszeug** und können so **selbstbestimmt an der Gesellschaft teilhaben**.

„Spiel dich fit!“ – fit im Sinne von:

- ✓ Kreativität
- ✓ Flexibilität im Handeln und Denken
- ✓ Kognition
- ✓ Ausdauer
- ✓ Konzentration
- ✓ Koordination
- ✓ Frustrationstoleranz
- ✓ Regelakzeptanz
- ✓ Empathie
- ✓ Taktik
- ✓ Kommunikation
- ✓ Teamgeist
- ✓ Kooperation



Das sind hochgesteckte Ziele, die wir anstreben, die wir in unserem Unterricht verfolgen, die wir mit diesem Konzept erreichen wollen – sicherlich werden wir nicht alle Ziele bei allen Kindern in Reichweite bringen. Doch die Option besteht...

3. Leitfragen

Vor den Ausführungen der Überlegungen zu den Leitfragen wird eine Begriffsklärung bzw. Erläuterung dargestellt. Statt „Spielwaren“ wird zugunsten einer besseren Lesbarkeit der Begriff „Spiele“ verwendet. Außerdem haben wir aufgrund unseres Gesamtkonzeptes die Reihenfolge der Fragen leicht abgeändert.

3.1 Wo wird gespielt?

In **jedem Klassenzimmer** wird eine **Spielecke** eingerichtet, in der die Spiele aufbewahrt werden und auch gespielt werden kann. Jedoch ist die Nutzung flexibler angedacht: So können die Kinder an ihrem Platz, auf dem Flur oder in der Aula spielen.

Außerdem wird die sog. „**Spieloase**“ eingerichtet (siehe 3.3). Diese Oase betont das Spielen und den speziellen Stellenwert der Spielzeit besonders.

Letztlich werden das **gesamte Schulhaus und Schulgelände** (das nicht besonders groß, dafür umso charmanter ist) mitgenutzt werden.

3.2 Wer profitiert davon an der Schule in besonderem Maß?

ALLE!

Durch unterschiedliche Spiele ermöglichen wir für alle Altersklassen einen **pädagogischen Effekt**.

- ✓ Starke Kinder werden gefordert, schwache Kinder werden durch das Spielen gefördert. Damit meinen wir nicht nur kognitiv schwach oder stark, sondern vor allem auch bezogen auf die sozial-emotionale Ebene.
- ✓ Gerade für höhere Jahrgangsstufen bietet die „Spieloase“ Abwechslung und Lockerung neben dem Schulalltag.
- ✓ Kinder, die daheim nur wenige Möglichkeiten haben, werden hier besonders bedacht.
- ✓ Das gemeinsame Spielerlebnis mit gleichaltrigen Kindern, Klassenkameraden und auch Lehrkräften lässt neue Zugänge zueinander finden und stärkt die Klassenbindung und den Zusammenhalt.
- ✓ Durch unsere Kombiklassen gibt es vor allem in 1/2 jedes Jahr eine neue Klassenzusammensetzung; die Kinder können sich in den freien Spielphasen besser kennenlernen und neue Freundschaften knüpfen.
- ✓ Soziale Umgangsformen werden gefördert und dauerhaft angelegt.
- ✓ „Spielexperten“ erklären anderen die Regeln und helfen mit, das Spiel zu verstehen. Sie übernehmen Verantwortung und stärken das Selbstbewusstsein.

3.3 Wie wird Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert?

In unserer Grundschule sollen die Spiele auf **zweierlei Weise zugänglich** sein.

Im **Klassenzimmer** werden Spiele eingerichtet, die – nach Art sortiert – in relativ kurzer Zeit gespielt werden können, wenn Kinder mit ihren Aufgaben fertig sind oder in der sog. Vorviertelstunde.

Wichtig ist uns hierbei die Tatsache, dass das Spiel auch zu Ende gespielt werden kann. Es gibt wohl kaum etwas, das mehr frustriert, als wenn man nicht bis zum Schluss spielen kann.

Außerdem werden wir an unserer Schule eine „**Spieloose**“ einrichten. Dieser baulich äußerst schöne Raum mit Fachwerkbalken und Dachschrägen ist groß genug, dass einzelne Spielinseln eingerichtet werden können. Dort sollen die komplexeren Spiele ihren Platz finden. Die Spiele werden farbig nach Art und Alter sortiert.



Wichtig ist uns bei allen Spielen, dass die Regeln klar sind. Deshalb werden **pro Jahrgangsstufe bestimmte Spiele verbindlich** eingeführt; diese Kinder fungieren dann als „Experten“ und können bei Bedarf gefragt werden (siehe 3.2).

Außerdem wird jedes Spiel mit einer **kompakten Spielanleitung**, die die Kinder der höheren Jahrgangsstufen verfassen, bestückt. Diese wird laminiert und gibt einen Überblick, wie das Spiel funktioniert. Zusätzlich wird eine **Checkliste** inklusive Foto des eingeräumten Spiels in den Deckel der Schachtel (vorausgesetzt es ist eine Schachtel...) geklebt, um das Aufräumen zu unterstützen und erleichtern. Vor dem Aufräumen werden die Spielwaren der Betreuungsperson gezeigt.

3.4 Wann werden die Spiele in den Schul(all)tag integriert?

Geplant ist, dass die Spiele zu unterschiedlichen Zeiten und Anlässen in den Schultag bzw. Schulalltag integriert werden.

Feste Zeiten können die **Vorviertelstunde** sein **oder Freiräume**, wenn Kinder mit Aufgaben fertig sind. Außerdem soll jede Klasse **mindestens einmal pro Woche die „Spieloose“** nutzen.

Darüber hinaus sind **flexible Nutzungszeiten** angedacht. So ist eine Projektwoche unter dem Motto „Spiel dich fit!“ denkbar oder eine „Spieleolympiade“ bei einem Schulfest.

Wenn ein Spiel thematisch entsprechend passt, wird es in den Wochenplan aufgenommen.

Im Förderunterricht können unterschiedliche Gruppen verschieden gefördert werden und es kann auf individuelle Bedürfnisse eingegangen werden.

Und sollte es während der Pause mal regnen, kann die „Spielease“ spontan genutzt werden.

3.5 Wie werden die Familien unserer Schüler integriert?

Das Konzept „Spiel dich fit!“ wird dem Elternbeirat vorgestellt. Im Anschluss daran werden die Eltern über einen Elternabend informiert, was sich hinter „Spiel dich fit!“ verbirgt.

Außerdem wird in einem **Fragebogen** abgefragt, ob bzw. inwiefern Spielkultur daheim schon vorhanden ist bzw. wie diese so aussieht. Dieser Fragebogen wird regelmäßig in größeren Abständen ausgegeben; so können hoffentlich eine mögliche Veränderung der heimischen Spielkultur und somit der gewünschte Effekt beobachtet werden.

Um die Familien auch im Alltag zu integrieren, wollen wir **Spielemittage** für Familien organisieren und anbieten.

Eltern, Großeltern oder andere Verwandte können sich an der „**Spiele-AG**“ beteiligen und als **Spielpaten** mitwirken.

Denkbar ist ebenfalls ein „**Eignungstest**“ der Spiele: Diese werden daheim gespielt und dann gemeinsam bewertet bzgl. Spaßfaktor, Regelverständnis, Dauer... Die Ergebnisse werden von den Schülern den anderen Kindern vorgestellt.

3.6 Wie wird das Angebot und dessen Betreuung organisiert?

Die **Organisation ist das Fundament**, auf dem unser Konzept aufbaut. Letztlich steht und fällt der Erfolg mit den Rahmenbedingungen.

Aus weniger positiven Erfahrungen, die unsere eigenen Kinder gemacht haben, wissen wir, wie wichtig es einerseits ist, dass die Kinder spielen können und dies auch bis zum Ende tun können. Andererseits ist für die Motivation eine genaue Regelkenntnis unabdingbar. Auch eine Übersättigung durch das Angebot hätte nach kürzester Zeit gegenteilige Wirkung, als wir es uns vorstellen und wünschen.

Deshalb fasse ich hier nochmals unsere fixen **Pfeiler für das Grundgerüst** zusammen – mit speziellem Hinweis darauf, dass wir logischerweise immer wieder reflektieren und anpassen, wenn sich Dinge herauskristallisieren, die verändert werden müssen:

Es gibt einmal pro Woche eine „**Spielvorviertelstunde**“. In dieser Vorzeit kommen die Spiele mit den kürzeren Spielzeiten zum Einsatz.

Jede Klasse nutzt mindestens einmal pro Woche die „**Spieloase**“. Hier werden komplexere Spiele mit längerer Spieldauer angeboten.

In der „**Spiele-AG**“ kommen Kinder aus allen Klassen auf freiwilliger Basis nachmittags zusammen. Hier können weitere „Experten“ ausgebildet werden, die dann als Ansprechpartner fungieren.

Zu diesen beiden Punkten kommen **flexible Angebote** dazu: Kinder spielen spontan, wenn die Aufgaben erledigt sind. Mit Projekten und Festbeiträgen werden längere Zeiträume geschaffen, in denen gespielt werden kann. Monatliche „Spieltage“ lösen die Klassen auf, sodass die Kinder noch mehr miteinander interagieren.



Wir sind von diesem Konzept sehr überzeugt und sicher, dass es die erhofften positiven Ergebnisse und Erlebnisse bringt.

Mit Hilfe der Aktion „Spielen macht Schule“ wäre die Umsetzung deutlich schneller zu realisieren als in Eigenregie.

Deshalb hoffen wir, dass Sie unser Konzept so überzeugt, wie es Ihre Aktion bei uns gemacht hat.

Quellenangaben:

- ✓ Wikipedia
- ✓ Backwinkel Blog
- ✓ LehrplanPLUS Grundschule in Bayern
- ✓ Pixabay