Ein schlauer Spielzug

An einer Bielefelder Grundschule steht Spielen auf dem Stundenplan, im eigens eingerichteten Spielzimmer. Gelernt wird trotzdem. Nur eben anders.

Text *Kaja Godart*

Einmal in der Woche dürfen die Schüler in das Felixzimmer. Ein Klassenraum, von oben bis unten vollgepackt mit Spielen. Gesellschaftsspiele, Karten- und Bewegungsspiele, Brett- und Würfelspiele, eine Puppenecke, Modelleisenbahnen und Bauklötze. Hier darf alles ausprobiert werden. Seit zwei Jahren steht je eine Spielstunde pro Woche auf dem Stundenplan aller Jahrgangsstufen an der Rußheideschule in Bielefeld. Dann sitzen die Kinder in kleinen Grüppchen an Tischen oder auf dem Boden, überall im Raum wird gespielt und geknobelt, gebaut und gewürfelt. Damit kein Chaos entsteht gibt es klare Regeln in den Spielstunden. Zum Beispiel, dass immer gemeinsam begonnen und am Ende aufgeräumt wird, ein zu Beginn der Stunde gewähltes Spiel bis zum Ende der Stunde durchgehalten werden muss und jede Gruppe stets einen Spielleiter bestimmt. Die meisten dieser Regeln hat Lehrerin Dorothea Ruh aufgestellt, sie hatte die Idee für das Felixzimmer, wie der Spielraum an der Schule genannt wird. Seit dem Schuljahr 2004/05 gehört es zum Schulalltag. „Vielfach herrscht die alte Auffassung, mit der Schulzeit beginne der Ernst des Lebens und mit Verlassen des Kindergartens sei die Spielezeit vorbei“, erklärt sie. Sie sieht das ganz anders:

„Alle unsere Kinder nutzen die Spiele täglich mit Begeisterung“, beobachtet Ruh. Aber natürlich gehe es in der Spielstunde nicht nur um Spaß. Wer spielt, muss kommunizieren, geduldig oder schnell sein, interagieren oder Mut beweisen. Spielen fördere die individuelle Entwicklung der Kinder und das soziale Miteinander, ist man an der Rußheideschule überzeugt. Ganz nebenbei müssen die Schüler Lesen, Rechnen und feinmotorisches Können unter Beweis stellen. Dazu brauche es nicht unbedingt ausgewiesene Lernspiele, findet Dorothea Ruh, weil Kinder bei jedem Spiel etwas lernten, darin seien sich Spielpädagogen inzwischen einig. „Spielen und Lernen sind keine Gegensätze“, ist auch Manfred Spitzer, Professor für Neurowissenschaften am TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) in Ulm, überzeugt. „Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen, sie lernen beim Spiel. Im Gehirn prägt sich besonders gut ein, was über mehrere Sinne hineingelangt.“

Ganz **nebenbei** müssen die **Schüler Lesen, Rechnen und feinmotorisches Können** unter Beweis stellen.

„Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen, sie **lernen beim Spiel.“**

Damit die Gruppen nicht zu groß sind, werden die Klassen für die Spieldoppelstunden geteilt: Während die eine Hälfte spielt, bekommt die andere Förderunterricht. Zur Halbzeit wird gewechselt. Als jahrgangsübergreifendes Angebot lernen die jüngeren Schüler nicht nur von den Betreuungslehrern der Spielestunden, sondern vor allem von den älteren Schülern, die Spielregeln und Kniffe an die jüngeren weitergeben.
Bei den Kindern besonders beliebt sind Gesellschafts-, Wissens-, Konstruktions-, Sport- und Rollenspiele. Die meisten Spiele im Spielzimmer wurden gespendet oder von Schulfördervereinen und Sponsoren gekauft. „Unser Projekt gäbe es nicht, wenn nicht durch Eigeninitiative Sponsoren hätten gewonnen werden können, die dieser Projektidee gegenüber aufgeschlossen sind und bis heute unsere Lernspielpädagogik unterstützen“, erklärt Dorothea Ruh. Nur PC-Spiele oder digitale

Fotos: Rußheideschule

Tipps zur Einrichtung eines Spielzimmers:

- Am besten mit einem kleinen Team vor Ort in kleinen Schritten geduldig anfangen: Nicht als Einzelkämpfer, sondern vernetzt, auch mit möglichst vielen ähnlich arbeitenden Schulen in der Umgebung
- Spiele in möglichst enger Abstimmung mit dem Schulprogramm auswählen
- Zahlreiche Spiele können gezielt in der individuellen Förderarbeit eingesetzt werden, die, neben Motivation und Freude, auch die Lernbereiche Sprache, Mathematik, Sachunterricht, Naturwissenschaften oder Motorik berücksichtigen.
- Dem Spielzimmer von den Schülern einen Namen geben lassen
- Dem Lernspielraum möglichst einen separaten Raum einräumen. Dadurch erhält er eine Art Gleichrangigkeit zu den anderen Fachräumen und ermöglicht ein konzentriertes Angebot der großen Lernspiel-Vielfalt.
- Regelmäßiger Erfahrungsaustausch ohne Konkurrenzdenken oder Profilierungsstress bringt alle Seiten weiter.
- Rat und Fachbegleitung gibt es unter anderem beim Verein „Mehr Zeit für Kinder“ oder „Spielen macht Schule“.

Nähere Infos unter:
- www.russheideschule.de/134-Lenen_durch_Spielen
- www.spielen-macht-schule.de

In kleinen Grüppchen suchen sich die Schüler zu Beginn der Spielstunde ein Spiel aus und bestimmen je einen Spielleiter.

Ordnung muss sein: nach jeder Stunde werden die Spiele wieder an ihren Platz zurückgeräumt.

Bei den Spielen muss ordentlich geknobelt und gerechnet werden.

Lernspielprogramme sucht man im Spielzimmer vergeblich. Diese gibt es in der eigens eingerichteten Mediathek in der Schulbibliothek.

Das Konzept hat sich rasch herumgesprochen. Regelmäßig kommen Lehrer aus Schulen der Umgebung in die Rußheideschule, um zu hospitieren. Dorothea Ruh hat alle Hände voll zu tun Kollegen zu beraten. Sie bietet mittlerweile Fortbildungen sowie Einzel- und Gruppenberatungen zum Thema Lernen und Lernförderung durch Spielen für alle Bielefelder Schulen an. Offen gibt sie Tipps und Anregungen weiter, Nachahmung ist erwünscht. „Allerdings“, fügt sie hinzu, „bitte nicht als ‚Ideen-Klau‘ blind abgekupfert, sondern mit möglichst viel Neuem angereichert sowie mit der persönlichen Note der jeweiligen Schule, der Schulkinder und des dortigen Lehrerkollegiums.“

Regelmäßig kommen Lehrer aus Schulen der Umgebung um **zu hospitieren.**

Zehn Wochenstunden stellt das Schulamt Dorothea Ruh für die Beratung von Bielefelder Schulen zum Projekt zur Verfügung. Meistens reicht das nicht. „Wir können das Projekt nur stemmen, weil alle hier an der Schule sich zusätzlich Zeit freischaufeln“, sagt Ruh. „Es macht schon viel aus, wenn alle Beteiligten hinter dem Konzept stehen.“ Die Spiele kommen bei Lehrern und Schülern so gut an, dass die meisten Lehrkräfte der Rußheideschule die Spiele mittlerweile auch außerhalb der Spielstunde im Unterricht einsetzen, dazu leihen sie sich Lernspielkisten entsprechend ihrem Unterrichtsthema aus.

„Immer wieder beobachten wir, mit welcher Begeisterung, Konzentration, Ausdauer und Freude die Kinder miteinander spielen“, erzählt Ruh. Das alleine sei schon ein sicheres Kriterium für ein gutes Lernspiel. Ein wertvolles Qualitätskriterium sei auch, wenn Kinder gar nicht mehr aufhören wollen zu spielen oder sich das Spiel auch für zu Hause wünschen. Daran könnten Pädagogen im jeweiligen Lernkontext einschätzen, wie gemeinschaftsfördernd, motivierend, lehrreich, spannend oder auch weniger nützlich einzelne Spiele seien.

Wir können das Projekt **nur stemmen,** weil alle hier an der Schule sich **zusätzlich Zeit freischaufeln.**

Geht es nach Dorothea Ruh, reicht die eingerichtete Spielzeit von einer Wochenstunde ohnehin noch nicht. Sie wünscht sich eine tägliche Spielstunde für die ersten beiden Jahrgangsklassen, gerade im Hinblick auf die langen Schultage des Ganztags. Ab der dritten Jahrgangsstufe seien drei Spielstunden in der Woche ideal, findet die Lehrerin, alle fest in die Stundenpläne eingeplant und genauso verpflichtend wie die anderen Fächer.

Ausdauer, Geduld und Geschicklichkeit sind fast immer gefordert.

Neues ausprobieren macht Spaß – dabei lernt es sich von ganz alleine.

Dass es so wenig Spiele und Spielzeit an deutschen Schulen gäbe, sei vor allem auch dem geringen jährlichen Schul-Etat geschuldet, glaubt Dorothea Ruh. Neue Erkenntnisse und Ansätze in Lernforschung und Schulpädagogik zeigen aber langsam Wirkung. Nach anfänglich erst wenigen Bundesländern unterstützen inzwischen alle 16 Kultusministerien die jährliche Wettbewerbs-Ausschreibung der Initiative „Spielen macht Schule“ des Vereins Mehr Zeit für Kinder und des ZNL. Alle Grundschulen können ihre individuell entwickelten Spielkonzepte einreichen und die Ausstattung eines Spielzimmers gewinnen. Auch das Deutsche Kinderhilfswerk fordert ausdrücklich mehr Spiele in den Schulen, der Ganztagsbetrieb müsse nicht zuletzt auch dem Bedürfnis der Kinder nach Spiel, Freizeit und Erholung nachkommen, sagen die Experten und berufen sich dabei auf die UN-Kinderrechtskonvention. Allerdings erschwert nach wie vor die starke Lehrplanorientierung in allen Bundesländern den Einsatz von Spielen im Unterricht. „Dabei könnte bei ausreichend ‚pfiffig-findigen‘ Spieleangeboten auch der Stoff der höheren Klassen vielleicht sogar bis zum Abitur zumindest bei einigen Themen viel leichter spielerisch vermittelt werden“, ist Lehrerin Ruh überzeugt. Deshalb hat sie an ihrer Schule begonnen, spezielle, auf den Lehrplan abgestimmte, Lernspielkisten einzurichten. Diese sollen später auch an andere Schulen verliehen werden.

Das Deutsche Kinderhilfswerk **fordert** ausdrücklich **mehr Spiele in den Schulen.**

Fotos: Rußheideschule

Mitmachen und großes Spielepaket gewinnen!

Aus all den Spielen, die im Spielzimmer der Rußheideschule im Einsatz sind, hat Lehrerin Dorothea Ruh eine kleine Auswahl besonders geeigneter Spiele für den Einsatz im Unterricht ausgewählt. Und die können Sie gewinnen!

didacta verlost vier Klassensätze à zehn Spiele:

- Zwei Klassensätze für Grundschüler mit den Spielen: Können Schweine fliegen?, Ubongo Junior, Ubongo und Deutschland – Finden Sie Minden.
- Zwei Klassensätze für Kinder ab der 4. Klasse mit den Spielen: Checker Can – Das Checkerquiz, La Boca und Gregs Tagebuch – Eiermatsch.

Senden Sie uns einfach eine Postkarte mit Ihren vollständigen Kontaktdaten und dem gewünschten Klassensatz an:
AVR GmbH
Redaktion **didacta**
Stichwort: Spielepaket
Weltenburger Straße 4
81677 München

Per Fax an: +49 89 4705364 oder
per E-Mail an: didacta.magazin@avr-verlag.de
Einsendeschluss : 31. Oktober 2013*

* Datum des Poststempels
Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Gewinn wird nicht in bar ausgezahlt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der AVR und Gewinnservices sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Anzeige

Lustige Sprachspielereien

Lea, Tim und Emily begeben sich mit ihrem Opa auf eine abenteuerliche ABC-Reise. Dabei lernen sie Gedichte, Quatschfragen und Zungenbrecher. Das Vorlesebuch ist ein großer Wörterspielspaß für Kinder ab 5 Jahren und ist im Langenscheidt Verlag erschienen. Mehr Infos gibt es unter www.pingpong-welt.de.

Andrea Schütze, Judith Ganter
Im fabelhaften ABC-Zug zum Zungenbrecherfelsen | Langenscheidt Verlag
ISBN: 978-3-468-21005-1

Erst die Arbeit, dann das Spiel

Spieleautor Kai Haferkamp

Kai Haferkamp erfindet Lernspiele. Woher nimmt er eigentlich all seine Ideen und wie werden aus kreativen Einfällen richtige Spiele?

Interview *Kaja Godart*

Spiele erfinden bedeutet, aus vielen einzelnen Ideen, die eine wirklich brillante herauszupicken.

didacta: **Woher nehmen Sie eigentlich Ihre Ideen für ein neues Spiel?**
Kai Haferkamp: Das sieht bei mir wohl ganz ähnlich aus wie bei Disneys Daniel Düsentrieb: Ich setze mich ganz gezielt hin, am liebsten gleich beim Frühstück bei einer Tasse Kaffee und versuche viele Inspirationen mit meiner Fantasie „spielen" zu lassen. Viele Gedanken gewinne ich zum Beispiel aus Büchern, Bildern, Kindheitserlebnissen oder auch im Alltag.

Und das klappt?
Ja, irgendwann ist er dann plötzlich da, der Gedankenblitz, der sich bei mir in einem Bild konkretisiert, das vor dem inneren Auge mehr und mehr Gestalt annimmt, bis ich schließlich das Spiel in seiner Ausgestaltung und mit seinen Grundregeln direkt vor mir sehe.

Woher wissen Sie denn, was Kinder gerne spielen wollen?
Ich habe mir wohl ein großes Stück meiner eigenen Kindheit bewahrt und vermag Spielideen noch immer mit Kinderaugen zu sehen. Diese Fähigkeit hilft mir, schon sehr früh abschätzen zu können, ob Kindern meine neue Spielidee gefallen wird. Zudem sind alle Spiele, die ich erfinde, auch immer welche, die ich selbst gerne spielen würde.

Zum Beispiel?
Meine Spiele haben immer eines gemeinsam: Einen ganz besonderen, spannenden Effekt. Der Spieleverlag Ravensburger bezeichnet das bei seinen Spielen sehr treffend mit „Magic Moment". Ich glaube, dieser magische Moment ist es, der ein Spiel für Kinder besonders attraktiv macht. Er macht ein Spiel zu einem besonders schönen Spielerlebnis, wenn es gemeinsam mit Freunden und in der Familie gespielt wird.

Fotos: Privat; © alphaspirit / Shutterstock.com

Lassen Sie Kinder ihre Spiele testen?
Natürlich teste ich auch viel mit Kindern und beobachte, ob ihnen das Spiel genauso viel Spaß macht, wie ich mir das erhofft habe. Eine sehr wichtige Rückmeldung erhalte ich später dann auch vom Verlag. Ravensburger etwa testet meine Prototypen jedes Mal in Schulen und Kindergärten sowie in Familien und zieht Pädagogen zu Rate. Ich erhalte stets ein sehr ausführliches Feedback. Das alles hilft mir, meine Spiele weiter zu optimieren.

Wie lange brauchen Sie für ein Spiel, von der Idee bis zum Verkaufstag?
Das ist unterschiedlich, einen festen Zeitrahmen gibt es nicht. Die Entwicklung eines Spieles von der Idee hin zum fertigen Produkt ist meistens Teamwork zwischen Autor und Verlag und zeitlich von vielen Komponenten abhängig: Ausarbeitung der Spielidee und Fertigung eines Musters, verlagseigener Bau eines optimierten Prototypen, ausführliche Tests, Einbindung von Pädagogen, Briefing von Illustratoren, Planung, Herstellung und Kalkulation der Spielmaterialien sowie Formulierung der Regeln sind nur einige davon. Das alles kann durchaus ein bis zwei Jahre in Anspruch nehmen.

Was ist das Besondere an Ihren Spielen?
Ich bekomme viele Rückmeldungen von Lehrern, die übereinstimmend hervorheben, dass ihnen „spielerisches Lernen" wichtig sei und die gelungene Verbindung von Spielspaß und Motivation auf der einen Seite und Lerninhalten und Selbstkontrolle auf der anderen Seite steht. Was den Spielspaß und die Motivation angeht, so sind alle meine Spiele bewusst in eine Welt eingebunden, die Kinder fasziniert, begeistert und in ihren Bann zieht: Seien es jetzt Monster wie in der monsterstarken Musikschule, Englisch-Detektive, Abenteurer, die im Lese-Dschungel spannende Geschichten erleben oder Zaubererlehrlinge, die gemeinsam mit dem Magier Magor den Lesezauber entdecken.

Und was ist der Clou bei einem guten Lernspiel?
Wenn die Lerninhalte in diesen Welten bewusst ein wenig versteckt sind und die Kinder aktiv durch eigenständiges Handeln ganz „nebenbei" und ohne Zwang lernen. Spielen und Lernen als Einheit – das ist die Kombination, die nach meiner Erfahrung von Pädagogen als besonders sinnvoll und effektiv eingeschätzt wird. ■