

Auszug aus der Dokumentation „Lernen durch Spielen / Lernförderung durch Spielen 2009 / 2010“ für „Spielen macht Schule“

2. Ausgangslage nach der Gewinnbenachrichtigung Oktober 2009

Nachdem wir von „Mehr Zeit für Kinder“ die Mitteilung erhalten hatten, dass wir die Ausstattung eines Spielzimmers und das dazu gehörige Zertifikat 2009 gewonnen haben, hat sich auch der „Verein der Freunde und Förderer der Rußheideschule Bielefeld e. V.“ finanziell bei der Umsetzung des prämierten Konzeptes durch weitere Spieleanschaffungen beteiligt. Schon durch dieses Engagement war die Bereitschaft unserer Schule zur Fortführung der mit dem Projekt verbundenen Grundanliegen signalisiert.

Vor jeder Weiterentwicklung war es uns jedoch von der Sache her wichtig, dass alle bis dahin vorhandenen (käuflich erworbenen, gesponserten und gewonnenen) Spielmaterialien so geordnet werden bzw. bleiben, dass sie der Schule über viele Jahre „spielbar“ zur Verfügung stehen. Dafür wurden entsprechende organisatorische und praktische Arbeitsvoraussetzungen geschaffen: Außer der formalen „Einzelobjekt-Erfassung“ (Schaffung eines Inventarverzeichnisses) wurde von jedem Gesellschaftsspiel eine vergrößerte Kopie des Spieleinhaltes in die Innenseite des Schutzdeckels geklebt. Sodann wurden die Spielekleinteile in verschließbare Plastiktüten für eine schnellere Orientierung gelegt und zwecks längerer, besserer Haltbarkeit (angesichts der Vielnutzung) der Spielepackungen deren Deckel an den Ecken mit Gewebepband verstärkt. Nach und nach wurden die neu erworbenen bzw. gewonnenen Spiele im Felixraum (= dem „Spielzimmer“) den Kindern erklärt und unter begleitender Beobachtung gespielt. Durch diese intensive Einführung der Spielmaterialien im Unterricht war auch anschließend eine bessere Zuordnung der Spiele zu den Jahrgangsstufen 1 - 4 möglich.

Sowohl zur unterrichtlichen Einführung der Spielmaterialien als auch für die Durchführung von Lernspiel(unterrichts)stunden wurden eigene „Regeln für eine jahrgangsübergreifende Lernspielstunde“ entwickelt und angewandt; hier ihr „Plakat“:

Regeln für eine jahrgangsübergreifende Lernspielstunde

(mit jeweils einer halben Klasse aus den Jahrgangsstufen eins und zwei / oder eins und drei / oder zwei und vier usw.)

Wichtig: Immer gleich bleibender Treffpunkt (= „fester Ort“, z. B. Lernstudio) der betreffenden Schüler/innen!

Fester Ort: Treffpunkt aller Kinder

Fester Platz: Begrüßung aller Kinder

Zeichen: Erklingen der Triangel. (Kinder unterbrechen ihre Tätigkeit, werden leise und hören zu)

Gruppenbildung: Gruppe nimmt Platz am Spieletisch

Ansage der heutigen Spieleangebote.

> Während der Unterrichtsstunde darf nur ein Spieleangebot gespielt werden!

Vorstellrunde am Spieletisch:

- Gemeinsame Auswahl des Spieleangebotes.
- Beim Gesellschaftsspiel: Auswahl des Spielleiters.

Aufgaben des Spielleiters:

- Das Spiel vom Lehrer holen.
- Spielregeln erklären.
- Darauf achten, dass die Spielregeln eingehalten werden.
- Bei Bedarf Hilfe vom Lehrer erbitten.
- Das Spiel gemeinschaftlich wieder einräumen.
- Das Spiel dem Lehrer wieder zurückgeben.

Am Ende des Spiels:

- Die Stühle an den Tisch schieben.
- Zum „Festen Platz“ kommen.
- Kurze Rückmeldung aus den einzelnen Spielegruppen.

Bielefeld, 10.10.2009 (D. R. / RHS)

3. Dokumentation: Umsetzung des Projektgewinnes

3.1 Vorbereitung

Unser Felixraum erhielt weitere interessante Spielmöglichkeiten für die Kinder.



Außerdem wurden alle Klassen mit Lernspielkisten ausgestattet.



Inhalt der Lernspielkisten: Jahrgangsstufe 1



- Geißlein, versteck dich! (HABA)
- Lego-Box (Lego)
- Monopoly Junior (Parker, Hasbro)
- Mucksmäuschenstill (HABA)
- Ringwurf-Spiel (emwe)
- Rinks & Lechts (Amigo)
- Silben-Rallye (HABA)
- S.O.S. Affenalarm (Mattel)
- Wer ist es? (MB Spiele, Hasbro)
- Zahlenzwerge (HABA)
- Zicke Zacke Hühnerkacke (Zoch)

Inhalt der Lernspielkisten: Jahrgangsstufe 2



- 3-4=Klatsch (HABA)
- Didi Dotter (Zoch)
- Lern die Uhr! (noris)
- Logi-Geister (Ravensburger)
- Plitsch-Platsch Pinguin (Ravensburger)
- Rechen-Piraten – Das Kartenspiel (HABA)
- Säugetiere (HABA)
- Scrabble junior (Mattel)
- Twister (MB Spiele, Hasbro)
- Zitternix (HABA)

Inhalt der Lernspielkisten: Jahrgangsstufe 3



- 1x1 Obelisk (Ravensburger)
- Activity Junior (Piatnik)
- Die Siedler von Catan Junior (Kosmos)
- Kinder Weltreise (noris)
- Make 'N' Break (Ravensburger)
- Pferde (HABA)
- Pippi Langstrumpf (Kosmos, Oetinger Spiele)
- Ramses Pyramid (Lego)
- UNO Spin (Mattel)

Inhalt der Lernspielkisten: Jahrgangsstufe 4



- Frag doch mal die Maus (Schmidt Spiele)
- Häuptling Wackelnix (Ravensburger)
- Keine Panik (Piatnik)
- Monopoly Weltreise (Parker, Hasbro)
- Pentago (Kosmos)
- Raubtiere (HABA)
- Skip-Bo (Mattel)
- TrioVision (HUCH & friends, IQ-Spiele)
- Willi Wills Wissen (Kosmos)

Aushang im Lehrerzimmer ab 10.02.2010

Bitte beachten:

Übergabe der Lernspielkisten am Mittwoch, 17.02.2010

Folgender Ablauf:

1. Std.	1a	Frau Heischkel
	1b	Frau Tiemeyer
	2b	Frau Pörschke
2. Std.	1c	Frau Boklage-Ördek
	4a	Frau Kroll
	4b	Frau Hollensteiner
3. Std.	2c	Frau Berg
	3b	Frau Walkenhorst
	4c	Frau Wegener
4. Std.	2a	Frau Hardieck
	3a	Frau Salazar
	3c	Frau Lautenschläger

Lernspielkisten wurden am 17.02.2010 an alle Klassen übergeben.



Klasse 1a Klassenlehrerin: Frau Heischkel



Klasse 1b Klassenlehrerin: Frau Tiemeyer



Klasse 1c Klassenlehrerin: Frau Boklage-Ördek



Klasse 2a Klassenlehrerin: Frau Hardieck



Klasse 2b Klassenlehrerin: Frau Pörschke



Klasse 2c Klassenlehrerin: Frau Berg



Klasse 3a Klassenlehrerin: Frau Salazar



Klasse 3b Klassenlehrerin: Frau Walkenhorst



Klasse 3c Klassenlehrerin: Frau Lautenschläger



Klasse 4a Klassenlehrerin: Frau Kroll



Klasse 4b Klassenlehrerin: Frau Hollensteiner



Klasse 4c Klassenlehrerin: Frau Wegener

Regeln für die Lernspielkisten

1. Die Lernspielkisten werden der Klasse für die Dauer eines Schuljahres ausgeliehen.
2. Die Spiele sind für die Freiarbeitsphase, Regenpause, Spielstunde u.s.w. (siehe Konzept) vorgesehen.
3. Mit allen Spielen ist sorgfältig und ordentlich umzugehen.
4. Während der Spielphase darf nur ein Spiel gespielt werden.
5. Jedes Kind einer Spielgruppe trägt sich auf einem Blatt (siehe Anlage 1-4) mit Datum und Namen ein.
6. Unvollständige und beschädigte Spielmaterialien müssen von der Klasse ersetzt werden.
7. Zum Schuljahresende geben die Jahrgänge 2-4 ihr Spielewissen an die zukünftigen Jahrgänge weiter.
8. In den ersten zwei Schuljahren werden die zwei Lernspielkisten vollständig an die „Nächsten“ weitergegeben.

Beispiel: Anlage 1

Jahrgangsstufe 1

Spiel, Datum	4er Gruppen	
① Geißlein, versteck dich! Datum:	1.	2.
	3.	4.
② Lego-Box Datum:	1.	2.
	3.	4.
③ Monopoly Junior Datum:	1.	2.
	3.	4.
④ Mucksmäuschenstill Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑤ Ringwurf-Spiel Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑥ Rinks & Lechts Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑦ Silben-Rallye Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑧ S.O.S. Affenalarm Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑨ Wer ist es? Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑩ Zahlenzwerge Datum:	1.	2.
	3.	4.
⑪ Zicke Zacke Hühnerkacke Datum:	1.	2.
	3.	4.