



## Projekt

***„Lernen durch Spielen /  
Lernförderung durch Spielen  
für alle Bielefelder Schulen“***



# Das Konzept

- Durch spielende Tätigkeiten Regeln lernen
- Spiele knüpfen an die natürliche Neugier des Kindes an, wecken somit Freude am Wissen und am Mehr-Wissen-Wollen.
- Das eigenständige Lernen wird individuell und unter Einbeziehung aller Sinne gefördert.\*



\* Vgl. Dorothea Ruh: Projekt „Lernen durch Spielen – Das Konzept“, 2009.



# Das Konzept

## – Wer spielt, ...

### ... ist nicht allein:

- Gemeinsames Spielen fördert die Gewissheit, nicht einsam zu sein. Besonders prägend ist das Spielen mit Erwachsenen. Das Kind erfährt: „Hier hat jemand Zeit für mich!“

### ... hat Mut:

- Der Ausgang des Spiels ist am Anfang nicht vorhersehbar. Das Ausprobieren der Kinder im zeitlich begrenzten Rahmen wird gefördert.

### ... spricht:

- Das Kommunizieren vor, während und nach dem Spiel fördert die sprachlichen und „diplomatischen“ Fähigkeiten.

### ... hört zu:

- Regelspiele fördern durch das Begreifen, Erinnern und Befolgen der Regeln die Konzentrationsfähigkeit und das Gedächtnis des Kindes.

Vgl. Anja Wrede: Spielen – Lernen – Wachsen. HABA Habermas, Bad Rodach



# Das Konzept

## – Wer spielt, ...

### ... fühlt:

- Durch das Gewinnen oder auch das Verlieren lernt das Kind, seine Emotionen zu begreifen und sie zu kontrollieren. Ebenfalls spürt es, dass es durch die nächste Spielrunde eine neue Chance bekommt.

### ... taucht ab:

- In andere Rollen zu schlüpfen und fremde Welten zu entdecken wecken das Interesse des Kindes.

### ... lernt Geduld:

- Damit die Spielfreude aufrecht gehalten wird, müssen alle Kinder Ausdauer und Konzentration zeigen.

Vgl. Anja Wrede: Spielen – Lernen – Wachsen. HABA Habermas, Bad Rodach



# Das Konzept

## – Wer spielt, ...

- Förderungen auch in speziellen Bereichen (Zählen, Farb- und Formerkennung, Grob- und Feinmotorik, Gedächtnis, logisches Denken, vorausschauendes Handeln etc.) möglich
- Für Grundschul Kinder erweitert sich die Förderung um Themen des Lehrplans (Alphabet, Lesen, Rechnen etc.).

→ Wer spielt, gewinnt!

Vgl. Anja Wrede: Spielen – Lernen – Wachsen. HABA Habermas, Bad Rodach

Januar 2016

© Katharina Schwarzkopf, M.A. Medien- und Kommunikationswissenschaften  
Dorothea Ruh, Projektleiterin



# Das Konzept

## – Förderung in verschiedenen Entwicklungsbereichen

- Im Bereich der sozialen und personalen Entwicklung
  - Durchhaltevermögen / Geduld
  - Selbstvertrauen
  - Umgang mit eigenen Emotionen
  - Umgang mit Emotionen anderer
  - Kritikfähigkeit
  - Regelakzeptanz
  - Fantasie
  - Kommunikationsfähigkeit
  - Umgang mit Stress

Nach: Spielen macht Schule 2009, S.6.



# Das Konzept

## – Förderung in verschiedenen Entwicklungsbereichen

- Im Bereich der kognitiven Entwicklung
  - Aufmerksamkeit/Konzentration
  - Planungsfähigkeit
  - Logisches Denken
  - Strategisches Denken
  - Kreativität
  - Mathematisches Verständnis
  - Wortschatz
  - Grammatik
  - Reaktionsschnelligkeit

Nach: Spielen macht Schule 2009, S.6.



# Das Konzept

– Förderung in verschiedenen Entwicklungsbereichen

– Im Bereich der motorischen Entwicklung

- Augen-Hand-Koordination
- Körper-Koordination
- Feinmotorik
- Grobmotorik



Nach: Spielen macht Schule 2009, S.6.

Januar 2016

© Katharina Schwarzkopf, M.A. Medien- und Kommunikationswissenschaften  
Dorothea Ruh, Projektleiterin



# Der verspielte Ort

## Der Felixraum = Spielzimmer

- Lagerung und Bereitstellung von Fördermaterialien / Spieleangeboten
- Gesellschafts- und Lernspiele
- Puppenecke
- Legoecke
- Fischertechnik
- Playmobilangebote
- Felix-Kinderpost
- Felix-Kaufladen
- Spielangebote von Schleich: „Ritterburg“, „Reiterhof“, „Zoo“, „Waldtiere“, „Dinosaurier“
- Kasperletheater
- Werkstättenangebote
  - Experimentieren
  - Modelleisenbahn
  - Kreativität



© COPPENRATH VERLAG

(Felix = „Der Glückliche“)



# Der verspielte Ort

## Der Felixraum in Bildern



Schleich-  
produkte



Kreativität



Kinder-  
post



Energie und  
Umwelt  
(Kosmos)



Kasperle-  
theater



Puppenecke



Experi-  
mentieren



Gesellschafts-  
und Lernspiele



Felix-  
Kaufladen



Legoecke



Fischer Technik



Playmobil-  
teppich



Modelleisenbahn



# Wer geht in den Felixraum?

- Alle Schüler/innen der RHS:
  - Spielestunde im jahrgangsübergreifenden Unterricht
  - Lernspielstunde bei Vertretungsunterricht, im Förderunterricht oder im Klassenverband
  - Arbeitsgemeinschaft (AG)-Angebote für alle Jahrgangsstufen
    - Spielen
    - Experimentieren
    - Modelleisenbahn
    - Kreativität
- Angebote für pädagogische Einrichtungen in Bielefeld und Umgebung





# Jahrgangsübergreifendes Spielen

- Ältere Schülerinnen und Schüler übertragen ihr „Spielewissen“ an jüngere. Kinder lernen von Kindern (Dominoeffekt).
- Förderung des Verantwortungsbewusstseins und sozialer Kompetenzen
- Während der gesamten Unterrichtsdauer wird das ausgewählte Spiel konsequent durchgehalten, damit die Kinder die Möglichkeit haben, kognitiv ins Spiel zu kommen, und somit lernen, sich auf eine Sache und auf die Mitspieler einzulassen.
- Besonderheit im Stundenplan (ab Schuljahr 2011/2012):
  - Jahrgänge 1 bis 4 haben Lernspielstunden in ihrem Stundenplan fest verankert:
    - In Doppelstunden werden die Klassen geteilt. Z.B. spielen jeweils eine Hälfte aus der ersten Jahrgangsstufe und aus der zweiten gemeinsam im Felixraum; die restlichen haben eine Förderstunde bei ihrem/ihrer Lehrer/in. Nach Ende der Stunde wird gewechselt.



# Praxis hautnah: Die Spielestunde



## Der Ablauf:

- Fester Treffpunkt für die Kinder
- Begrüßung und Aufteilung in (jahrgangsübergreifende) Kleingruppen
- Platz nehmen an einem Spieletisch und namentliche Begrüßung untereinander
- Gemeinsame Auswahl des Spiels
- Bestimmen des Spieleleiters
  - Erklären der Spielregeln
  - Verantwortung für die Einhaltung der Regeln
  - Verantwortung für das sorgfältige Zurückräumen des Spiels



# Praxis hautnah: Die Spielestunde



- Gemeinsame Vorbereitungen des Spiels
- Spielen, Lachen, Reden, Fühlen, Mutigsein, in Rollen-Schlüpfen...
- Sorgfältiges Aufräumen des Spiels
- Reflexion über den Stundenverlauf / über das Spiel





# Besonderes Angebot

## Die Spielothek

- Spiele sind nach Lernbereichen geordnet
- Jedes Schulkind kann einen Spieleausweis im Felixraum beantragen
- Ausleihen von Spielen
  - Ausleihzeiten werden zu Beginn eines Schuljahres bekannt gegeben
  - Die Ausleihe gilt für eine Woche
- Angebot für Pädagogen in Bielefeld und Umgebung (s. auch nächste Folie)
  - Ausleihen von Spieletaschen und Themenboxen für folgende Lernbereiche:
    - Sprache
    - Mathematik
    - Wahrnehmung
    - Naturwissenschaften und Technik
    - Motorik
    - Sozialverhalten
  - Ausleihzeit: donnerstags nach telefonischer Absprache



**Die Spiele wurden gewonnen, gespendet oder vom Förderverein käuflich erworben.**



WERKSTATT  
MODELLEISENBahn



# Besonderes Angebot

## Werkstattangebot „Modelleisenbahn“





WERKSTATT  
MODELLEISENBahn



# Besonderes Angebot

## Werkstattangebot „Experimentieren“





**WERKSTATT**  
**MODELLEISENBahn**



# Besonderes Angebot

## Werkstattangebot „Kreativität“





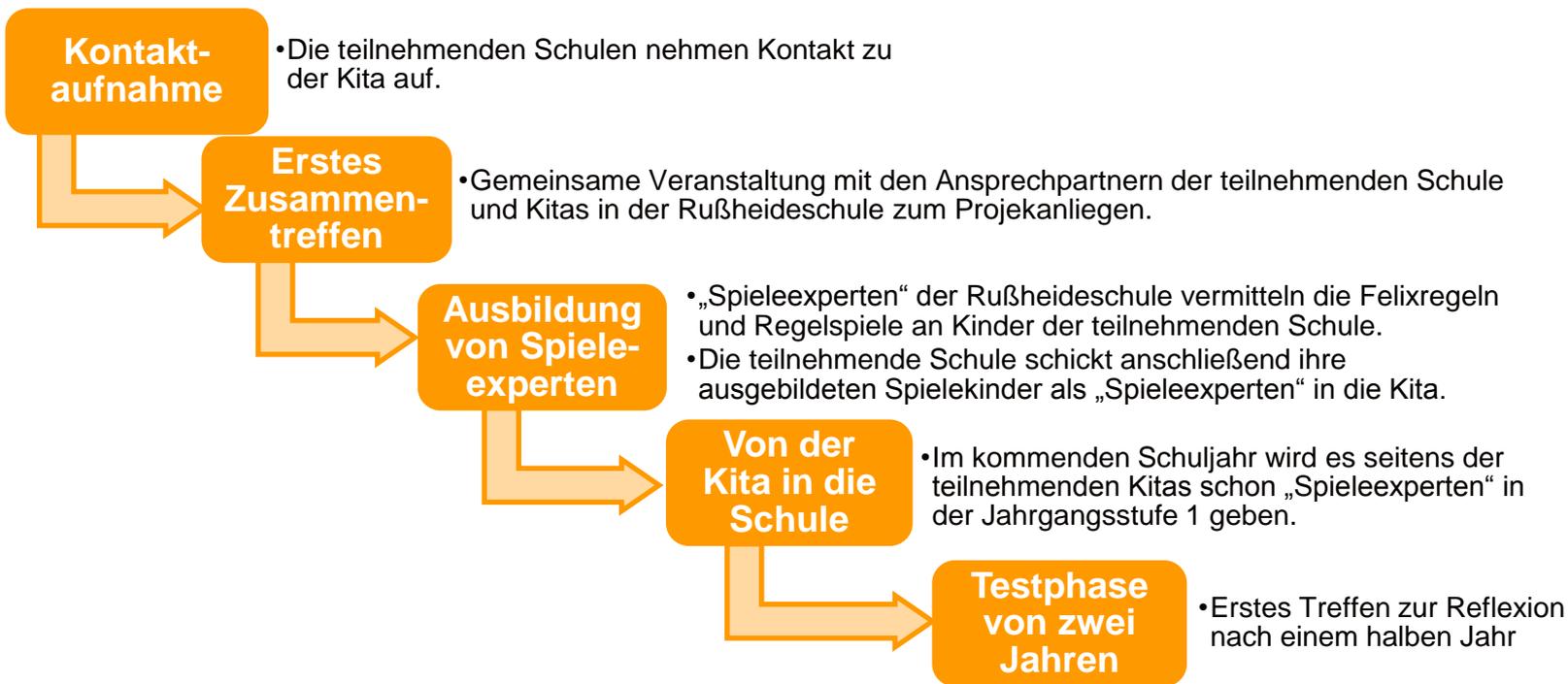
# Angebote für Pädagogen in Bielefeld und Umgebung

- Wöchentliche Hospitationen
- Spiele kennen lernen im Felixraum, für Schulklassen, Schulanfänger, Studenten, Eltern etc.
- Individuelle Entwicklung, Förderung und Stärkung wichtiger Basiskompetenzen auf spielerische Art und Weise
- Beratung und Unterstützung bei Einführung des Projektes vor Ort durch Ausbildung von Spielepaten, durch Mithilfe bei der Organisation eines Eltern-Kind-Spielenachmittages
- Möglichkeit der Ausleihe für zentrale Lernbereiche wie Wahrnehmung, Motorik, Sprache, Mathematik, Naturwissenschaften und Technik etc.
- Das Formular „Beratungsanfrage“ finden Sie sowohl auf der „Startseite“ der Homepage des Projekts als auch unter „Informationen“.



# Weiterentwicklung der Projektarbeit im Schuljahr 2015/16

## Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule





# Chronik des Projekts

**Schuljahr 2004 / 2005:** Ansätze zur Konzeptentwicklung „Lernen durch Spielen“

**Schuljahr 2005 / 2006:** Einrichtung des Felixraumes (=Spielezimmers) zur spielerischen Förderung der Basiskompetenzen in der Schuleingangsphase - Lernbereiche: Sprache, Mathematik, Naturwissenschaften, Wahrnehmung, Fein- und Grobmotorik, Arbeits- und Sozialverhalten.

**Schuljahre 2004 / 2005 – 2008 / 2009:** Laufende Entwicklung des Projektes und des dazu gehörigen Konzeptes unter dem Namen „Lernen durch Spielen“



# Chronik des Projekts

**Seit dem Schuljahr 2005 / 2006** Kooperation zum Projekt mit der Kindertagesstätte St. Meinolf, Bielefeld

**Seit dem Schuljahr 2008 / 2009** Info- und Mitmachstand zum Projekt auf dem jährlich stattfindenden Stadtteilfest

**Schuljahre 2009 / 2010 bis 2012 / 2013** „Tag der offenen Tür“ zum Projekt



# Chronik des Projekts



**Frühjahr 2009:** Teilnahme des Projektes „Lernen durch Spielen“ am bundesländerübergreifenden Wettbewerb „Spielen macht Schule“ des Vereins „Mehr Zeit für Kinder e. V.“, Frankfurt a. M. – „SPIELEN MACHT SCHULE – ZERTIFIZIERT 2009“ erhalten im September 2009



**Frühjahr 2010:** Nochmalige Teilnahme des weiterentwickelten Projektes unter dem Namen „Spielothek `Lernen durch Spielen / Lernförderung durch Spielen´ für alle Bielefelder Grundschulen und verbundene Einrichtungen“ – Erneute Zertifizierung 2010, erhalten im August 2010



# Chronik des Projekts

**Seit 2012** Jährlicher Info- und Mitmachstand auf der „Bielefelder Spielewelt“.



**Juli 2012** Nominierung für den Deutschen Engagementpreis

**September 2012:** Dreifacher Gewinn für die Rußheide-Werkstätten "Kreativität", "Experimentieren" und "Modelleisenbahn" von „Spielen macht Schule“



**Frühjahr 2012:** Teilnahme des Projektes an der Ausschreibung „Werkstatt Modelleisenbahn“ von „Spielen macht Schule“ - Zertifizierung 2012, erhalten nach praktischer Umsetzung des Konzeptes im November 2013



# Chronik des Projekts



**Frühjahr 2013:** Nochmalige Teilnahme des weiterentwickelten Projektes unter dem Namen „Vierklässler der Rußheideschule Bielefeld als Multiplikatoren an ihrer zukünftigen Schule für das Projekt „Lernen durch Spielen / Lernförderung durch Spielen für alle Bielefelder Schulen“ – Erneute Zertifizierung 2013, erhalten im August 2013



**Frühjahr 2013:** Erneute Teilnahme des Projektes an der Ausschreibung „Werkstatt Experimentieren“ von „Spielen macht Schule“ - Zertifizierung 2013, erhalten im August 2013



# Chronik des Projekts



**September 2014:** Teilnahme des Projektes an und Gewinn der Ausschreibung „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ – einem „Ableger“ von „Spielen macht Schule“



**Frühjahr 2014:** Erneute Teilnahme des Projektes an der Ausschreibung „Werkstatt Modelleisenbahn“ von „Spielen macht Schule“ – Auszeichnung 2014



**August 2015:** Teilnahme des Projektes an und Gewinn der Ausschreibung „Werkstatt Coole Kids geben 8“ und erneute Teilnahme sowie Gewinn von „Spielen macht Schule 2015“



# Kooperationen

- Mehr Zeit für Kinder e.V.
- Kindertagesstätte St. Meinolf, Bielefeld
- Grundschulen
  - GS Fröbel, Bielefeld
  - GS Osning, Bielefeld
  - GS Wellbach, Bielefeld
  - GS Windflöte, Bielefeld
  - GS Vogelruth, Bielefeld
  - GS Sudbrack, Bielefeld
  - GS Stieghorst, Bielefeld
- Weiterführende Schulen
  - Gesamtschule Stieghorst, Bielefeld
  - Helmholtz-Gymnasium Bielefeld
- Landesverband für Legasthenie und Dyskalkulie NRW e.V., Verband der Kreise und Orte in OWL
- AWO Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche und Familien
- Universität Bielefeld
- Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Bielefeld (ZfsL Bielefeld)
- KI – Kommunales Integrationszentrum Bielefeld



# Spender - überregional





# Spender - regional

- Gemeinschaftsstiftung Freie Scholle, Bielefeld
- Bielefelder Bürgerstiftung
- Familie-Osthusenrich–Stiftung
- Freunde und Förderer der Rußheideschule e.V.
- Gemeinschaftsstiftung Freie Scholle
- Henry Schein Dental-Depot, Gütersloh
- Mehr Zeit für Kinder e.V.
- Miele, Bielefeld
- Richtig gutes Spielzeug, Bielefeld
- Sparkasse Bielefeld
- Stadt Bielefeld – Bezirksvertretung Mitte
- Stadtwerke Bielefeld
- Starke Stücke, Bielefeld
- Stiftung Diamant Software, Bielefeld
- Volksbank Bielefeld



# Die Initiatorin des Projekts



## Dorothea Ruh

- Diplom-Sozialpädagogin und Lehrkraft
- Lehrerin an der RHS seit Schuljahr 1998/99
- Beratungslehrerin für das Projekt in Bielefeld und Umgebung seit 2009

„Nur wer mit Begeisterung lernt, lernt für's Leben. Das spielerische Lernen weckt diese Begeisterung nachhaltig.“ (D. Ruh, 2010)



# Kontakt

**Dorothea Ruh**

Rußheideschule Bielefeld  
Spindelstraße 119  
33 604 Bielefeld

Tel.: 0521 / 55 799 110  
Fax: 0521 / 55 799 11 15  
Email: 124205@schule.nrw.de

[www.russheideschule.de](http://www.russheideschule.de)



# Weiterführendes zum Projekt

- auf der Homepage „Lernen durch Spielen...“ unter „Informationen“:
- Flyer „Lernen durch Spielen / Lernförderung durch Spielen“
  - Konzepte der Werkstätten „Experimentieren und Modelleisenbahn“ und „Kreativität“ (2012)
  - Kinderäußerungen: „Was lernst du, wenn du spielst?“ (2011)
  - Aufbau der Spielothek (2010/11)
  - Teilnahme am Wettbewerb „Spielen macht Schule“ (2010) – Spielothek „Lernen durch Spielen / Lernförderung durch Spielen“ für alle Bielefelder Grundschulen und verbundene Einrichtungen
  - Teilnahme am Wettbewerb „Spielen macht Schule“ (2009) – Das Konzept „Lernen durch Spielen“
  - Literaturliste zum Projekt



# Danke für Ihr Interesse!

