



Kooperation zwischen KiTa und Grundschule am Beispiel des Projekts „Lernen durch Spielen“



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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.



Voraussetzungen für das spielerische Lernen sind sichere Grundlagen der Wahrnehmungsverarbeitung.



Was ist Wahrnehmung?

- Wahrnehmung ist der Prozess der Aufnahme von Reizen/Informationen und deren Weiterleitung, Koordination und Verarbeitung im Gehirn.
- Bei der Aufnahme und Verarbeitung von Informationen folgen Reaktionen in der Motorik und im Verhalten des Menschen, die wiederum zu neuen Wahrnehmungen führen.



Fünf Wahrnehmungsbereiche sind für das Lernen von Bedeutung:

- **visuelle** Fähigkeit, Reize mit dem Auge wahrnehmen
- **auditive** Fähigkeit, Hörphänomene jeglicher Art wahrnehmen
- **taktile** Fähigkeit, Berührungen wahrnehmen
- **kinästhetische** Wahrnehmung der eigenen Bewegungen durch Informationen aus den Muskeln, Sehnen und Gelenken aufnehmen
- **vestibuläre** die Wahrnehmung des Gleichgewichts aufnehmen



- ***Spielangebote regen zum eigenständigen Lernen an – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken, Riechen, Bewegen).***
- ***Dabei werden wichtige Basiskompetenzen vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung des Kindes beitragen.***



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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.



Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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.

Projekt „Lernen durch Spielen“ – 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.



„Spiele sind ein ideales Medium zum Lernen. Im Spiel diskutieren, handeln und tauschen sich Kinder miteinander über den Lernstoff aus und können ihn mit verschiedenen Sinnen begreifen. Auf diese Weise verknüpfen sich die Nervenbahnen im Gehirn optimal, was verantwortlich für den Lernerfolg ist.“

(Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, Leiter des Transfer-Zentrums für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm.)



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



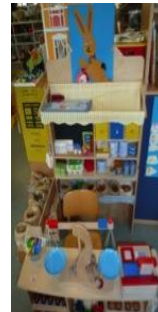
Puppenecke



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





Praxis hautnah: Lernen durch Spielen

- „ *Sage es mir - und ich werde es vergessen.
Zeige es mir – und ich werde mich erinnern.
Beteilige mich – und ich werde es verstehen.“
(Lao-Tse)*

Wir behalten:

- 10% von dem, was wir lesen
- 20% von dem, was wir hören
- 30%, wenn wir zusehen
- 50%, wenn wir gleichzeitig zuhören und zusehen
- 70%, wenn wir selber sprechen (aufsagen)
- 90% von dem, was wir selber tun

(vgl. G.Kespers,1994)



Praxis hautnah:

- Aufteilung in Gruppen
- Platz nehmen an einem Spieletisch und namentliche Begrüßung untereinander
- Spiel holen und gemeinsame Vorbereitungen des Spiels
- Gemeinsame Erarbeitung der Spielregeln
- Bestimmen des Spieleleiters
 - Verantwortung für die Einhaltung der Regeln
 - Verantwortung für das sorgfältige Zurückräumen des Spiels
- Spielen, Lachen, Reden, Fühlen, Mutig- sein, in Rollen-Schlüpfen...
- Sorgfältiges Aufräumen des Spiels
- Reflexion über den Stundenverlauf / über das Spiel



Viel Spaß beim Spielen und Lernen!



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“.



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



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!