

Spielkonzept der Grundschule „Am Hasenberg“

1. Die Bedeutung des Spielens

Im Alltag unserer Schüler sind die elektronischen Medien oft bestimmend. Die Folge hieraus ist unter anderem, dass sich Kinder in ihrer freien Zeit immer weniger mit dem Spielen klassischer Gesellschaftsspiele beschäftigen. Stattdessen beschäftigen sie sich auch beim Spielen verstärkt einzeln mit Spielekonsole o.ä.. Die Folge dieser Situation ist, dass sowohl die Spielmöglichkeiten, als auch die Spielfähigkeiten unserer Schüler eingeschränkt sind.

Das Spielen an unserer Schule soll daher gezielt gefördert werden, um das gemeinsame Spielen klassischer Gesellschaftsspiele wieder im Bewusstsein der Kinder zu verankern.

2. Begründung

Unser Konzept zielt darauf ab, die Kultur des Spielens klassischer Gesellschaftsspiele zu erneuern und zu vertiefen. Ausgehend von den Pädagogischen Grundlagen unserer Arbeit (Bildungs- und Erziehungsplan 0-10¹ und den Bildungsstandards für die Primarstufe²) sollen bei den Schülerinnen und Schülern durch das gemeinsame Spielen verschiedene Kompetenzen gefördert werden.

Die Kinder sollen Freude und soziales Miteinander erleben und gleichzeitig von- und miteinander lernen. Spielen ist aus unserer Sicht für Kinder sehr bedeutsam und fördert folgende Kompetenzen:

- Spiele fördern die Kommunikation und somit das Verständnis für Sprache. Die Kinder müssen lernen, aufeinander einzugehen und verstärken so das soziale Miteinander. Das Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein wird im Umgang miteinander gestärkt, denn die Kinder lernen, sich an Regeln zu halten und mit Ärger, Enttäuschung, Freude und Euphorie umzugehen.
- Während des Spiels wird das Regelverständnis der Kinder geschult und sie lernen mit Gewinnen, Verlieren und auch Schummeln umzugehen. Die Kinder erfahren, welche Konsequenzen das Einhalten oder Nichteinhalten von Regeln mit sich bringen kann.
- Einige der klassischen Gesellschaftsspiele können länger dauern. Dies ist besonders für Kinder schwierig, die selten lange Konzentrationsphasen umsetzen können. Das gemeinsame Spielen ist also auch eine Förderung von Ausdauer, Konzentration, Geduld und Wahrnehmung bei allen Kindern. Denn nur, wer bis zum Ende konzentriert beim Spiel bleibt, hat die Chance zu gewinnen.
- Je nach Auswahl der Spiele wird auch die Denkfähigkeit der Kinder gefördert. Sie sind durch spielerisches Erforschen gezwungen, Strategien zu erproben, vorausschauend zu denken, Situationen zu beurteilen und ihre Raum- und Zeitvorstellung auszubilden.
- Weitere Fertigkeiten, die durch klassisches Spielen gefördert werden können, sind beispielsweise das sinnentnehmende Lesen und die Motorik der Kinder. Spielanleitung und -regeln, Auftragskarten oder Quizfragen helfen, das sinnentnehmende Lesen zu schulen. Zahlreiche Spiele fördern die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen der Kinder, ebenso wie die Fein- und Grobmotorik.

Unser Konzept zielt aber nicht nur darauf ab, die Kultur des Spielens klassischer Gesellschaftsspiele zu erneuern und zu vertiefen und die oben genannten Vorteile des Spielens zu fördern. Wir erhoffen uns auch, dass die Schüler nicht nur in der Schule wieder verstärkt miteinander spielen, sondern diese Fertigkeit auch mit nach Hause tragen und durch den Einfluss des Spielens in der Schule zu Hause wieder häufiger spielen.

¹ Emotionale Kompetenzen, kognitive Kompetenzen, körperbezogene Kompetenzen, soziale Kompetenzen, Fähigkeit und Bereitschaft zur demokratischen Teilhabe

² Überfachliche Kompetenzen (z. B. Sozialkompetenz, Lernkompetenz) sowie fachliche Kompetenzen

3. Spielen im Schulalltag

Die Kinder sollen im Laufe ihres Schulalltags die Möglichkeit erhalten, gemeinsam zu spielen.

Mögliche Zeiten zum Spielen:

Freie Spielzeit in der Gleitzeit vor dem Unterricht von 7.30 bis 7.50 Uhr

Frühstückspause (nach dem Frühstück)

Regenpause

Nach Beendigung von Arbeitsaufträgen im Unterricht

Im Anschluss an den Klassenrat

Einbauen von Spielen in Stationsläufen

Treffen mit den Patenklassen

u.a.

Organisation:

Jede Klassenlehrerin leiht zu Beginn des Schuljahres eine Spielekiste (LM-Sammlung) aus. Die Spiele in einer Spielekiste sind jeweils klassenweise zusammengestellt und entsprechen den durchschnittlichen Fähigkeiten der jeweiligen Altersgruppe.

Jede Klasse ist für ihre Kiste verantwortlich, Fehlendes muss am Ende des Schuljahres aus der Klassenkasse ersetzt werden. Dies soll garantieren, dass die Spiele möglichst lange und vollständig erhalten bleiben.

Freitags können die Kinder eigene Spiele mitbringen, die auch in den Hofpausen gespielt werden dürfen.

Ausblick

Anschaffung von Großspielen für den Schulhof (Dame, Mühle, Mensch ärgere dich nicht, Schach,...)