

Bewerbung für die Teilnahme am Projekt

S₁ P₃ I₁ E₁ L₁ E₁ N₁

M₃ A₁ C₃ H₄ T₁



S₁ C₃ H₄ U₁ L₁ E₁

Bewerbung für die Teilnahme am Projekt „Spielen macht Schule“

Das Kollegium der Carl-Orff-Grundschule in Berlin- Wilmersdorf hat mit großem Interesse von dem Projekt „Spielen macht Schule“ gehört. Gerne möchten wir daran teilnehmen und haben unsere Voraussetzungen und Vorstellungen im Folgenden für Sie dargelegt.

Das Schulprogramm der Carl-Orff-Grundschule hat neben der selbstverständlichen Schwerpunktsetzung einer jeden Schule, nämlich der Schaffung einer guten Unterrichtssituation, noch weitere Säulen. Dadurch wollen wir das Lernen und die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler auf verschiedenen Ebenen unterstützen, fördern, positiv begleiten und beständig weiter entwickeln.

So gibt es bei uns seit mehreren Jahren das Fach „Soziales Lernen“, damit nicht nur die intellektuelle sondern auch die soziale Entwicklung der uns anvertrauten Kinder positiv gelenkt und möglichst optimal gefördert werden kann.

Seit zwei Jahren nimmt die Schule am Landesprogramm „Gute gesunde Schule“ teil, um die Bedingungen sowohl für eine positive geistige als auch psychische und physische Arbeitsatmosphäre für Kinder und Lehrpersonen zu verbessern. Dazu gehört neben etlichen anderen Bereichen in einem wesentlichen Maße das gemeinsame Spielen.

Die Bedeutung des Spielens im Unterricht der Schule

Einleitung

Thema ist die Spielpädagogik – Spielen als Gegenstand des Unterrichts. Das Thema ist nicht neu, aber es ist immer wieder neu zu betrachten und in den uns wichtigen Erziehungsprozess einzuordnen: Wo stehen Schüler heute und was kann Spielen leisten, um Schüler möglichst umfassend auf ihr jetziges und zukünftiges Leben mit all seinen Anforderungen vorzubereiten.

Geschichte der Spielpädagogik

Kulturgeschichtlich gesehen ist das Spiel/en Dreh- und Angelpunkt der Entwicklungsgeschichte der Menschheit, ob Erwachsener oder Kind. Alle Formen der Erziehung haben ihren Ursprung im Spiel.

Dazu passt ein Zitat von Ernst Lange: „Spielen ist die Weise, wie ein Mensch seinen Möglichkeiten auf der Spur bleibt.“

Erste Formen spielpädagogischer Abhandlungen finden wir in der Antike, z.B. bei Platon, erste Spiele-Bücher stammen aus dem Mittelalter und mit Comenius begann im 16. Jahrhundert die didaktische Aufbereitung von Spielen für die Kindererziehung. Bekannte Pädagogen und Philosophen haben mit einer Flut theoretischer Abhandlungen eine neue Wissenschaft begründet und weiterentwickelt: Herbart, Nietzsche, Basedow, Turnvater Jahn, Trapp, Salzmann, Pestalozzi, sogar Schiller und Kant sowie Maria Montessori, um nur einige Namen zu nennen.

Im Vordergrund stand jedes Mal dieselbe Frage, nämlich die nach dem Sinn und der Bedeutung des Spiels für die menschliche Entwicklung in all seinen Ausprägungen in unterschiedlichen Zeiten.

Wesensmerkmale

Spielen zu definieren ist nicht leicht und es gibt je nach Standpunkt unterschiedliche Beschreibungen. Es kommen aber immer wieder die folgenden Begriffe vor: „freiwillig“, „Regeln“, „Ziel in sich selber“, „Gefühle“, „Spannung“, „Freude“, und „bewusstes Empfinden“ eines anderen Tuns sowie „experimentieren“.

Erwachsene betrachten das Spiel oder Spielen als Gegenteil von Arbeit. Diese Sichtweise hat sich im Laufe der Zeit entwickelt und führte zu einer gewissen Abwertung, indem man das Spielen eher den Kindern überließ und die Erwachsenen sich mehr mit dem Ernst des Lebens beschäftigten, was sich ebenso in den schulischen Rahmenplänen und damit bildungspolitisch in einer bestimmten hierarchischen Ordnung der Bildungsziele niederschlug. Der Spruch: Erst die Arbeit, dann das Vergnügen, wurde zur Maxime erhoben.

Nietzsche machte bereits im 19. Jahrhundert auf diesen folgenschweren Irrtum aufmerksam, indem er sagte: „Wir meinen, dass (...) Spiel gehöre nur zur Kindheit: Wir Kurzsichtigen! Als ob wir in irgendeinem Lebensalter ohne (...) Spiel leben würden.“

Soziale und persönlichkeitsbildende Lernziele haben heute oberste Priorität und insofern müssen Spiele aus pädagogischer Sicht an Bedeutung gewinnen. Sie sind ein lebenslanger Begleiter des jungen wie des älteren Menschen. Kindheit und Kinderkultur sind in unserer Gesellschaft ein zentrales Thema geworden.

Im Spiel können Verhaltensweisen erprobt, nachgeahmt, wiederholt und eingeübt werden, und zwar in allen Bereichen und eben auch das, was man sonst lieber lässt. Spiele werden auch „Königszugang“ zu heutigen Bildungsanliegen gesehen. Es sollen sich jene Werte in der Schule und im Alltag durchsetzen, die ein gutes Spiel ausmachen: Fairness, Verlässlichkeit, Verbindlichkeit, Solidarität, Toleranz, Kreativität, Phantasie und Mitfühlen usw.

Spielhaltung in jeder Form bildet die Grundlage für die spätere Arbeitshaltung und die Bewältigung von Lebensaufgaben. Daraus ergibt sich zwingend die Forderung, dass **„SPIELEN SCHULE MACHEN MUSS“**.

Spielen und Lernen

Kinder lernen im Spiel. Ein gutes Spielzeug ist in der Lage, förderlich auf die kindliche Entwicklung einzuwirken. Gerade im Grundschulalter finden entscheidende Phasen der Hirnreifung statt, die durch das Spiel unterstützt werden (vergleiche Prof. Dr. Manfred Spitzer).

Folgende Bereiche des Lernens können besonders gut durch das Spielen gefördert werden:

- Logik und Strategie
- Kreative Ideen können entwickelt werden (siehe auch „Soziales Lernen im Spiel“)
- Vorausschauendes Denken und Problemlösefähigkeit werden gefördert.

- Kognitive Fähigkeiten werden trainiert.
 - Sinnvolles Kombinieren und strategisches Planen werden geschult.
 - Die Ausführung von Handlungsschritten in der richtigen Reihenfolge wird geübt.
 - Spielerische Aufgabe wird als Herausforderung begriffen.
-
- Wissen und verstehen
 - Spiele wecken die Neugierde.
 - Das Interesse für Neues wird gefördert.
 - Erlernte Kenntnisse werden vertieft und erweitert.
 - Neue Zusammenhänge werden erkannt.
 - Das Vorstellungsvermögen wird vertieft und weiterentwickelt.

Spielen als Lernverfahren

Das Spiel selbst trägt dazu bei, Gelerntes zu vertiefen und zu sichern. Der Spielprozess wirkt auf das Erlernte zurück, d.h., dass Erlerntes vor allem trainiert, gefestigt und geübt wird und somit später schneller zur Verfügung steht. Im Gegensatz zum unbewussten Lernen vor dem Spiel, was allgemein der Spielfähigkeit dient, handelt es sich hier um ein Spiel, das bewusst dem Lernen dient. Somit ist das Spiel nicht mehr dem Selbstzweck zugeordnet, sondern dient „außerspielerischen Zwecken“ und wird damit zum Hilfsmittel.

Der Bildungscharakter von Spiel besteht insbesondere in der Möglichkeit, im Spiel Ursache und Wirkung kennen zu lernen. Dabei wird wahrgenommen, wie eine Sache zu einer anderen führt.

Spiel als Form des motivierenden Lernens

Ein besonderer Charakter von Spiel ist die intrinsische Motivation, die den Einsatz von Spielen damit besonders gut für das Lernen geeignet macht. Das Spielen macht Spaß. Dabei unterliegt das Spiel nicht dem Perfektionismus des Alltags, sondern lässt einen Spielraum des Probierens und ist somit von Vorläufigkeit geprägt. Der besondere Reiz des Spielens liegt also in der Möglichkeit des Probierens im Sinne von planvollem Handeln.

Spaß bedeutet nicht nur zwangloser Umgang und entspannte Atmosphäre, sondern auch eine erfolgreiche Lerneranstrengung. Der Einsatz einer spielerischen Methode ist abhängig vom Lehrenden, er darf nicht nur die Methode beherrschen sondern sollte sich damit identifizieren.

Die Vorteile von Spiel in Verbindung mit Lernen

Spiele können durch ihre Vielseitigkeit lernzielorientiert gestaltet werden. Spiele unterstützen den kognitiven, affektiven und psychomotorischen Lernerfolg und Lerntransfer durch Simulation und Schaffung von Realitäten. Spiele sind ganzheitlich angelegt, fördern systemisches Denken und regen Fantasie und Kreativität an.

Förderung der Kreativität

Kinder werden im Spiel spontan aktiv und somit wird die Seite des emotionalen und kreativen Handelns des Menschen angesprochen.

Das Spiel nach dem Lernen

Der Lernvorgang schließt ab mit einem Zustand, in dem das Gelernte so beherrscht wird, das es „spielend“ zur Verfügung steht. Spiel ist somit eine höhere Stufe des Könnens. Erlerntes wird spielerisch beherrscht. Somit wird der Zusammenhang von Spiel und Lernen deutlich. Im Spielen nach dem Lernen bewahrt und schafft man gleichzeitig Neues. Bewahrend wird hier in dem Sinn verstanden, dass nicht verlernt wird, da ein Umgang mit dem Wissen stattfindet. Gleichzeitig wird neues Wissen, durch dessen Benutzung in neuen Spielräumen bzw. Handlungsfeldern generiert. Dadurch entsteht ein Prozess permanenter Bewahrung und Neuschaffung, indem das Gelernte immer wieder Aktivierung erfährt. Das Motiv für diesen Prozess wird in der Freude gesehen, dass man Zusammenhänge trotz unterschiedlicher Ausgangssituationen erkennen kann.

Spielendes Lernen ist also nicht eine unvollkommene Vorform des eigentlichen Lernens, sondern dessen letzter Gipfel. Daher ist wichtig: „**SPIELEN MACHT SCHULE**“.

Mit Spielen und Bewegung Kinder stark machen

→ Kinder lieben Spiele!

→ Kinder lieben Bewegung!

aber: In (pädagogischen) Diskussionen finden sich fast täglich Schlagzeilen rund um das Thema Bewegungsmangel von Kindern und Jugendlichen!

Mögliche Gründe für fehlende Bewegung von Kindern:

- Fernsehen, Computer & Co.
- kaum freie Spielflächen
- im Auto zur Kita, zur Schule, zu Freunden
- Kinder stören
- überängstlicher Erziehungsstil

... und auch in der Schule wird der Bewegungsdrang der Kinder eingeschränkt, da sie häufig über längere Zeiträume „sittsitzend“ und dem Unterricht konzentriert folgen müssen.

Die Folge ist, dass nur ein Drittel der Kinder die empfohlene Untergrenze von 60 Minuten täglicher sportlicher Aktivität erreicht.

Es ist jedoch unbestritten, dass Heranwachsende länger andauernde Phasen der Bewegung benötigen, um sich körperlich, geistig und seelisch optimal zu entwickeln.

Kinder und Jugendliche, die sich viel bewegen und damit positive Erfahrungen machen, haben:

- ein besser entwickeltes intellektuelles Leistungsvermögen.
- ein besseres Vermögen ihre Fähigkeiten einzuschätzen und flexibel zu reagieren.
- ein positiveres Körper- und Selbstkonzept.
- eine bessere Koordination und motorische Geschicklichkeit.
- stärkere Knochen.
- eine bessere Haltung.
- kräftigere Muskeln.
- eine leistungsfähigeres Herz-Kreislauf- und Immunsystem.

Spiele, insbesondere natürlich Bewegungsspiele wie Ballsportarten, Fangspiele, Seilspringen, Stelzenlaufen und viele mehr, sind durch ihre auffordernde Attraktivität und ihre typischen Wesensmerkmale (*siehe: Die Bedeutung des Spielens im Unterricht*) ein ideales Mittel, um Kinder in Bewegung zu versetzen. Natürlich reicht der schulische Sportunterricht nicht aus, um auch nur annähernd die notwendigen Bewegungszeiten aller Kinder zu gewährleisten. Deshalb ist es umso wichtiger, Spiele und damit motivierende Bewegungsreize regelmäßig anzubieten und in den täglichen Schul- und Hortalltag einzubetten. Bewegte Pausen ermöglichen, Einrichtung von Spielräumen, Anbieten attraktiver Spielmaterialien, regelmäßige Spielphasen... sind nur einige Möglichkeiten, um Kinder spielend stark zu machen!

Nicht nur deshalb sollte **SPIELEN SCHULE MACHEN.**

Soziales Lernen im Spiel

Zur Förderung des Sozialen Lernens gibt es diverse Spiele, die gezielt einzelne Aspekte vermitteln oder trainieren wollen. Insbesondere Handlungsfelder wie „Kontaktaufnahme/Kennenlernen“, „Regeln vereinbaren und einhalten“ und „sich miteinander wohl fühlen“ können durch Spiele und Übungen gefördert werden. Solche Spiele werden im Wesentlichen unterteilt in die Kategorien „Kooperationsspiele“, „Kennenlernspiele“ und „Wahrnehmungs- und Vertrauensspiele“.

In unserer Schule gab es 2008. einen Studientag, an dem wir verschiedene Übungen und Spiele dazu kennengelernt haben. Seitdem schulen wir das Soziale Lernen wöchentlich mit einer Stunde und können eine Verbesserung im sozialen Umgang miteinander feststellen.

Auch bei anderen, ganz „normalen“ Spielen wird das freundliche Miteinander und der soziale Umgang gefördert, denn Soziales Lernen und Spielen hängen auf natürliche Weise zusammen - jedenfalls zumindest immer dann, wenn gemeinsam gespielt wird. Welche Aspekte des Sozialen Lernens beim Spielen gefördert werden, soll im Folgenden erläutert werden.

Verschiedene Aspekte, die ein Spiel oft erst zum Spiel machen, fördern Verhaltensweisen und Erfahrungen von Kindern (und Erwachsenen), die für einen sozialen Umgang miteinander Voraussetzung sind. Spielen ist in den meisten Fällen etwas, was Menschen gemeinsam unternehmen und dementsprechend erlebt sich das Kind als ein Teil der Gruppe. In der kindlichen und frühkindlichen Forschung wird sogar betont, dass Kinder auch dann soziale Kompetenzen erwerben, wenn sie alleine mit

ihrem Stofftier Situationen nachspielen oder z.B. Grimassen schneidend vor dem Spiegel in verschiedene Rollen schlüpfen. Dabei sehen sie sich nicht nur als Individuum, sondern schlüpfen in andere Rollen und nehmen sich aus der Sicht eines anderen wahr. Sie vollziehen einen **Perspektivwechsel**, der eine Grundvoraussetzung für das soziale Miteinander ist. Je kleiner das Kind ist, desto wichtiger sind solche Rollenspiele. Die Kinder schlüpfen in andere Rollen, lernen das Verhalten anderer zu interpretieren und angemessen zu reagieren. Sie dürfen Wünsche oder Ängste ausleben.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt beim Spielen ist der Spaß. Spielen darf nicht erzwungen werden. Wenn ein Spiel keinen Spaß macht, hören wir damit auf und spielen etwas anderes. Das versetzt die Spielenden in eine **positive Gefühlslage**; es macht glücklich und verbindet miteinander. Mit den Menschen, mit denen wir schöne Stunden beim Spielen verbracht habe, fühlen wir uns verbunden und deren Gesellschaft suchen wir wieder. Nach einiger Zeit entsteht aus einem Spielgefährten in der Regel ein Freund. Die Fähigkeit, **Freundschaften zu knüpfen und zu halten** ist eine der wichtigsten sozialen Kompetenzen. Damit werden auch die Integrationsfähigkeit und das Einfühlungsvermögen gefördert.

Außerdem fördert eine nicht unbeträchtliche Anzahl der Spiele die Einsicht, dass Regeln im sozialen Miteinander von großer Wichtigkeit sein können. Bei Gesellschaftsspielen steht diese **Regelakzeptanz** besonders im Vordergrund. Ein Gesellschaftsspiel funktioniert nur, wenn jeder die Regeln kennt und sich daran hält. Wenn hingegen jeder seine Spielfigur sooft und soweit setzt, wie er will, kann nicht weitergespielt werden. Regeln sind also nicht mehr eine Einschränkung, sondern eine sinnvolle Voraussetzung. Bei geförderter Regelakzeptanz können Regeln auch im Alltag besser akzeptiert und eingehalten werden.

Auf der anderen Seite fördern Spiele aber auch die **Kreativität** und **Kommunikation**. Beim freien Spielen darf das Kind in Absprache mit dem Spielgefährten Spielmaterial und Regeln verändern oder ein neues Ziel suchen. Ideen, die während des Spiels auftauchen, können gleich berücksichtigt werden und führen zu neuen Ideen. Besonders Kinder entwickeln im Spiel oft neue Spiele. Darüber muss mit dem Spielgefährten gesprochen werden. Im Dialog können dann neue Ziele festgelegt und neue Ideen abgesprochen werden. Der Spielende muss dem anderen seine Ideen erklären und sich mit ihm einigen. Dabei wird die **Argumentationsfähigkeit** geschult.

Dies fördert einen weiteren, sehr wichtigen Aspekt im Zusammenhang von Spiel und Sozialem Lernen: die **Kompromissfähigkeit**. Die Fähigkeit, sich zu einigen und Kompromisse zu schließen ist Voraussetzung vieler Spiele. Schon vor Spielbeginn müssen sich die Spieler auf ein Spiel oder eine Spielform einigen. Während des Spielens müssen oft Veränderungen abgesprochen und Entscheidungen des anderen akzeptiert werden.

Als letztes wird bei einigen Spielen auch die **Frustrationstoleranz** gefördert. Besonders frustrierend ist es, wenn ein Spieler das Spiel verliert. Vielen Menschen fällt es schwer zu akzeptieren, dass ein anderer besser war oder mehr Glück hatte. Aber auch während des Spieles werden manchmal Wünsche nicht erfüllt. Der Zufall entscheidet z.B. welche Zahl gewürfelt wird. Der Spieler muss das akzeptieren, auch wenn er es sich anders gewünscht hat.

Spiele machen in erster Linie Freude. Ohne „pädagogischen Zeigefinger“ und ohne „Unterricht“ fördern sie aber – ganz nebenbei – wie dargestellt auch das Soziale Lernen. Im Schulalltag sind wir alle auf ein gutes Miteinander angewiesen, deshalb ist für uns wichtig: **„SPIELEN MACHT SCHULE“**.

Spielen und Gesundheit

Seit dem Schuljahr 2010 nimmt die Carl-Orff-Grundschule am Landesprogramm gute gesunde Schule teil. In den vergangenen 2 Jahren haben sich die Kolleginnen und Kollegen in diversen Konferenzen, Dienstbesprechungen und Studientagen mit den Themen Wertschätzende Kommunikation, Kollegiale Fallberatung, Kooperative Förderplanung, Lehrergesundheit, Nicky-Bewegungsprogramm, „yobee-active“ (Yoga Bewegung Entspannung Ernährung), „Gesunde Ernährung“ beschäftigt und die gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen im Unterricht sowie in der Hortbetreuung umgesetzt.

In den oben genannten Kursen ging es um die Erhaltung und Wiederherstellung der körperlichen, geistigen und psychischen Gesundheit der Gruppe des Lehr- und Erziehungspersonals auf der einen Seite und um die Gruppe der uns anvertrauten Schülerinnen und Schüler auf der anderen Seite.

Als nächstes haben wir uns die Bearbeitung des Bereichs „Gesundheit und Spielen“ vorgenommen.

Was hat Gesundheit mit Spielen zu tun?

In der Fachliteratur zur Kindergesundheit finden sich durchgängig nur positive Statements für den Zusammenhang von Spielen und Gesundheit.

„Wenn Kinder spielen, tun sie genau das, was sie für ihre gesunde Entwicklung brauchen.“

- **Spielen ist ein kindliches Grundbedürfnis.**
Unabhängig von Begabung oder Behinderung, von Herkunft, Nationalität und Kultur ist Spielen der von der Natur vorgegebene Weg eines jeden Kindes, seinen Zugang zur Welt zu finden, diese Welt kennen zu lernen, sie zu verstehen und auf sie einzuwirken.
- **Spielen „trainiert“ das Gehirn.**
Wichtige Nervenverbindungen und –verknüpfungen des Gehirns entstehen durch Anforderungen und Denkleistungen wie Beobachten, Bewerten, Reagieren und Verarbeiten. Beim Spielen machen Kinder vielfältige Erfahrungen und erhalten zahlreiche Anregungen. Je häufiger und vielfältiger diese Erfahrungen gemacht werden, desto günstiger und positiver verläuft die kindliche Gehirnentwicklung.
- **Spielen bringt in Bewegung.**
Im Spiel erproben die Kinder ihre körperlichen Fähigkeiten und lernen ihren Körper kennen und beherrschen. Herz und Kreislauf, Lunge und Muskeln werden trainiert, Übergewicht wird verhindert, körperliches Wohlbefinden stellt sich ein.
- **Spielen ist Nahrung für die Seele.**
Die Weltgesundheitsorganisation definiert Gesundheit nicht nur als körperliches sondern auch als seelisches Wohlbefinden. Über das Spielen und den damit

verbundenen Umgang mit Dingen und Menschen „begreift“ das Kind die Welt, verarbeitet seine Erlebnisse und Eindrücke und erkennt und erlebt sich selbst - im positiven wie im negativen Sinn.

- **Spiele öffnet den Weg zum Du.**

Für das Wohlbefinden von Menschen stellt die Fähigkeit, Beziehungen aufzubauen und zu erhalten, einen wesentlichen Faktor dar. Im Spiel werden die Grundlagen für diese Fähigkeit schon sehr früh gelegt. „Beim gemeinsamen Spielen erleben Kinder Nähe und Vertrauen und üben soziales Verhalten ein.“

- **Spiele tut einfach gut.**

Kinder erleben im Spiel Glück und Freude. Spielen wirkt sich positiv auf das innere Gleichgewicht aus und hilft Stress zu vermeiden oder abzubauen. Damit werden Gesundheit und Wohlbefinden positiv beeinflusst.

Die oben genannten sind nur einige „gesunde“ Argumente, damit **„SPIELEN BEI UNS SCHULE MACHT:“**

Alle vorgestellten Aspekte unterstreichen die Wichtigkeit des Einsatzes von Spielen sowohl im Unterricht als auch in der Hortbetreuung sowie in der Freizeit und unser großes Interesse an der Teilnahme an Ihrem Projekt.

Im Folgenden wollen wir die personellen und räumlichen Gegebenheiten der Carl-Orff-Grundschule darstellen.

Unsere Schule als Ort des gemeinsamen Lernens

Schulisches Umfeld

Die Carl-Orff-Grundschule befindet sich in einem 1913 im neoklassizistischen Stil erbauten Schulgebäude in Schmargendorf, einem Stadtteil im Süden des Bezirks Charlottenburg-Wilmersdorf. Die Wohnbevölkerung gehört zu großen Teilen der Mittelschicht an. Das Interesse an einer guten (Aus-)Bildung sowie an einer musikbetonten Erziehung und einem guten sozialen Miteinander ist groß.

In unserem Schulgebäude verfügen wir nicht über die technische und die sanitäre Ausstattung, um Integrationskinder mit körperlichen Behinderungen aufzunehmen. Auch sind unsere Klassenräume (Ausnahme SAPH = Schulanfangsphase) im Verhältnis zu den Klassenstärken sehr klein, so dass Integrationskinder mit Behinderungen durch Entscheidung des Schulträgers meist an anderen Grundschulen des Bezirks eingeschult wurden bzw. werden. Der Anteil der Schüler nichtdeutscher Herkunftssprache liegt zwischen 20 und 25%.

Räumliche Ausstattung der Schule

Das Gebäude der Carl-Orff-Grundschule wurde seit seiner Fertigstellung immer als Schule genutzt. Seitdem wurde es mehrfach innen und außen renoviert. 2003 wurden die sanitären Anlagen grunderneuert. 2010 erfolgte eine vollständige Sanierung der Turnhalle.

Die Turnhalle ist relativ klein, was eine Doppelbelegung mit zwei Klassen immer problematisch macht. Aus diesem Grund wird an einem Tag mit den 5. und 6. Klassen die Turnhalle einer benachbarten Grundschule genutzt.

Da es sich um ein altes Schulgebäude handelt, entsprechen die meisten vorhandenen Klassenräume in Größe und Ausstattung nicht den Anforderungen, die ein moderner, an den individuellen Bedürfnissen des einzelnen Schülers orientierter Unterricht stellt. Sie sind größtenteils nur 40 bzw. 54 Quadratmeter groß und unser Mobiliar ist alt. Im Rahmen der Umgestaltung zur offenen Ganztagsgrundschule wurden jedoch die Grundrisse einiger Räume verändert, so dass die sechs jahrgangsübergreifenden Klassen der Schulanfangsphase mittlerweile in Räumen von 75-80 Quadratmetern untergebracht sind, die den Platz und die Möglichkeiten zu der Gestaltung individueller Lernplätze, der Arbeit mit Kleingruppen, Funktions- und Spielecken und weiteren pädagogischen Aktivitäten bieten. Auch zwei weitere Klassen sind in großen Räumen untergebracht. Da wir der Meinung sind, dass vor allen Dingen unsere jüngeren Schüler Klassenräume von ausreichender Größe benötigen, werden hauptsächlich unsere 5. und 6. Klassen in Räumen von ca. 40 Quadratmetern unterrichtet, die es erforderlich machen, bei Gruppenarbeit und Spielen auf die Flure auszuweichen.

Zusätzlich zu den großen Räumen der SAPH wurden zwei kleine Räume geschaffen, die es ermöglichen, bei Bedarf Teilungsunterricht durchzuführen. Ein lang gestreckter Abstellraum wurde zu einem gut ausgestatteten Computerraum umfunktioniert. Des Weiteren wurde ein Raum in der unteren Etage zu einer pädagogischen Küche umgestaltet und ein Religionsraum, der ebenfalls von Teilungsgruppen genutzt werden kann, eingerichtet. Ein Teilungsraum befindet sich im Hortbereich.

Klassenräume	19	
Fachräume	5	TNU, Computer, Küche, kleiner Werkraum, SINUS-Raum
Teilungsräume	2	Sonderpädagogische Förderung, Teilungsunterricht, DaZ, Französisch, Englisch, Hausaufgabenbetreuung
Sporthalle	1	Sportunterricht, Tanz-AGs, Ballschule, verschiedene Sport-AGs
Aula	1	Musikunterricht, Musik-AGs, Veranstaltungen
Verwaltungsräume	4	Sekretariat, Schulleiterbüro, Konrektor-Büro, Hausmeisterbüro
Sonstige Räume	1	temporäre Lerngruppe, Elterngespräche, Lehrmittelraum

Horträume

Gebäude Kissinger Str. 6

Erdgeschoss:	Raum 6	Entspannen, Musik hören, Lesen
	Raum 7	Hausaufgaben, Verkleiden, Brettspiele
	Raum 8	Bewegungsraum
	Raum 9	Hausaufgaben, Bauecke, Brettspiele
	Raum 10	Frühdienst, Hausaufgaben, Werken, Puppenecke

Obergeschoss:	Raum 11	Pädagogische Küche
	Raum 15	Hausaufgaben, Werken
	Raum 16	Bewegungsraum
	Raum 17	Bauecke, Brettspiele
	Raum 18	"Puppenzimmer", Kaufmannsladen, Verkleiden
	Raum 19	Basteleien, Brettspiele

Gebäude Berkaer Str. 8

Raum 2	Kicker
Raum 6	Bewegungsraum
Raum 6	Pädagogische Küche
Raum 7	Hausaufgaben, Brettspiele
Raum 8	Atelier, Werken
Raum 9	Rollenspiele, Entspannung
Raum 10	Bauzimmer
Raum 11	Brettspiele

Gebäude Auguste-Viktoria-Str. 57

Raum 1	Hausaufgaben, Brettspiele, Bauen
Raum 2	Werken
Raum 3	Bewegungsraum
Raum 4	Entspannung, Rollenspiele
Raum 5	Mensa mit Kickerecke
Raum 12	Hausaufgaben, Brettspiele, Spätdienst

IT-Ausstattung:

Unser Computerraum verfügt über 20 Schülerarbeitsplätze mit Multi-Media-Computern und einem Multi-Media-Lehrer-PC. Alle Computer sind mit Flachbildmonitoren ausgestattet. Zwei Netzwerkdrucker stehen zur Verfügung. Außerdem ist ein Beamer mit Leinwand installiert. Alle Klassenräume im obersten Stockwerk der Schule sind ebenfalls mit einem Netzwerkzugang ausgestattet. Für den multimedialen Einsatz im Unterricht können zwei Laptops und zwei Beamer genutzt werden. Hardware und Software wurden der Schule fast ausschließlich durch Spenden zur Verfügung gestellt und mit Unterstützung der Computerbildung Berlin installiert.

Übersicht über die Schüler/innen (Stand: Mai 2012)

Klasse	Schülerzahl	nichtdeutsche Herkunftssprache
SAPH (Klassen 1/2)	152	37
Klassenstufe 3	81	14
Klassenstufe 4	70	10
Klassenstufe 5	68	17
Klassenstufe 6	72	14
Gesamt	443	92

Etwa 250 Kinder besuchen den vom Nachbarschaftsheim Schöneberg (freier Träger) geführten Hort im „offenen Ganztagsbetrieb“ (OGB). Alle Gebäude befinden sich auf einem gemeinsamen Gelände, sodass unsere Schülerinnen und Schüler keine weiten Wege zurücklegen müssen und durch den öffentlichen Verkehr nicht gefährdet sind.

Personal

Seit August 2005 ist die Carl-Orff-Grundschule offene Ganztagsgrundschule. Insgesamt arbeiten zur Zeit 49 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an unserer Schule.

Berufsgruppe	weiblich	männlich	gesamt
Lehrer/innen	16	6	22
Lehramtsanwärterinnen	3		3
Erzieher/innen	11	3	14
MAE - Kräfte	2		2
Religionslehrer/innen	3		3
Koord. Erzieherin	1		1
Konrektor		1	1
Rektorin	1		1
Sekretärin	1		1
Hausmeister		1	1
gesamt	38	11	49

Seit ca. 6 Jahren betreut ein Erzieher-Team des Nachbarschaftsheims Schöneberg e.V. von Montag bis Freitag die Kinder des Offenen Ganztagsbereichs der Carl-Orff-Grundschule von 6 Uhr bis 18 Uhr. Vormittags unterstützen sechs Erzieher/innen die Lehrer/innen und Kinder in den 6 Klassen der Schulanfangsphase mit je 14 Schulstunden pro Woche. Nach dem Unterricht kümmert sich das gesamte Erzieherteam um ca. **250** Hortkinder der Klassen 1 bis 5. Die Erzieher/innen aus dem Schuleinsatz treffen die Hortkinder aus ihren Klassen im Nachmittagsbereich wieder.

Leitfragen:

1. Wann sollen die Spielwaren in den Schulalltag/Hortalltag integriert werden?

Zum Einsatz von Spielen in der Schule

Der oben erwähnte Vorteil, dass sich unsere Schule in verschiedenen Gebäuden (ein Haupthaus, drei Hortgebäude) auf einem Gelände befindet, hat zugleich den Nachteil, dass eine Unterbringung aller Spiele in einem bestimmten „Spielraum“ für uns nicht sinnvoll und praktikabel erscheint. Wir möchten hingegen in jedem der Gebäude punktuelle Räume zur Unterbringung der Spiele schaffen, die eine häufige Nutzung durch alle Kinder und das Lehr- und Betreuungspersonal ermöglichen.

Im Schulgebäude bietet sich für die Logik-, Konzentrations- und Konstruktionsspiele der neu geschaffene Sinus-Raum an, in dem bereits einige mathematische Spiele genutzt werden. Die Spiele für die Schulanfangsphase (SAPH, Klassen 1 und 2) könnten in einem der großen Klassenzimmer, in dem auch die Materialien zur Differenzierung lagern, untergebracht werden. Die Spiele für die größeren Kinder sollen ihren Platz im Lehrmittelraum im obersten Stockwerk finden. Ein schuleigener „Katalog“ soll einen Überblick über alle Spiele bieten, so dass prinzipiell jedes Kind zu jedem Spiel Zugang haben kann.

Die Bewegungsspiele sollen in unserem Spiele-Haus auf dem unteren Pausenhof untergebracht und dort zusammen mit den bereits vorhandenen Stelzen, Reifen Springseilen usw. in den Pausen und Freistunden an die Kinder ausgegeben werden.

Zweimal im Schuljahr soll ein Spielevormittag dazu genutzt werden, allen Kindern neue Spiele vorzustellen und deren Spielregeln kennen zu lernen. Dafür stellen die Lehrer/innen und Erzieher/innen verschiedene Spiele vor, aus denen sich die Kinder, entsprechend ihrem Interesse, ein oder zwei Spiele auswählen

Zum Einsatz von Spielen im Hort

Lehrer/innen und Erzieher/innen werden Spiele unter Umständen aus unterschiedlichen Gründen in den Alltag integrieren. Entweder zur Unterstützung bestimmter Themen, zur Förderung der Konzentration, zur Entspannung oder nur, um gemeinsam Freude zu haben. Ist ein Kind nicht in der Gruppe integriert, kann es durch kooperative Spiele stärker in die Gemeinschaft eingebunden werden. Nach längeren Phasen der Anspannung und Konzentration sind Bewegungsspiele, z.B. für die Pausen, besonders schön.

Durch den Einsatz von in der Schule genutzten Spielen im Nachmittagsbereich verstärken die in den SAPH-Klassen (Klassen der **Schulanfangsphase**) eingesetzten Erzieher den positiven Effekt dieser Spiele für unsere Kinder.

Im Bereich der Ganztagsbetreuung gibt es viele zusätzliche Einsatzmöglichkeiten:

Im **Frühdienst** werden **ab 6 Uhr** bis zum Schulbeginn Kinder der ersten bis fünften Klassen gemeinsam betreut. Wir möchten unserem Frühdiensterzieher eine Auswahl

an bestimmten Spielen in einer „festen“ Spielebox zur Verfügung stellen. Da unsere Frühdienstkinder zu unterschiedlichen Zeiten in den Hort kommen und zu unterschiedlichen Stunden Unterrichtsbeginn haben, ist es hier ausschlaggebend, viele Spiele mit einer kurzen Spieldauer vorrätig zu haben.

Dieser Frühdienstlerzieher ist für die Herausgabe „seiner“ Spiele und deren Kontrolle auf Vollständigkeit und für deren Erhaltungszustand verantwortlich. „Kinderarme“ Zeiten kann der Frühdienstlerzieher nutzen, um neue Spiele einzuführen.

Bis 13:30 Uhr besuchen Schulkinder nach Schulschluss, in Freistunden oder bei Unterrichtsausfall in der sogenannten **VHG-Zeit (Verlässliche Halbtagsgrundschule)** den Hort. Diese Kinder können die vorhandenen Spiele-Angebote in den verschiedenen Hortbereichen nutzen.

Zwischen 13:30 Uhr und 16:00 Uhr stehen den Hortkindern in jedem der vier Bereiche ein oder zwei feste „Spielezimmer“ zur Verfügung. Die Erzieher/innen bringen allen interessierten Kindern die vorhandenen und gegebenenfalls auch die neuen Spiele bei. Wenn Kinder als Multiplikatoren fungieren und anderen Kindern Spiele erklären, ist es unsere Aufgabe zu kontrollieren, ob die Spielregeln korrekt vermittelt werden.

Für den **Spätdienst (16:00 Uhr bis 18:00 Uhr)** gelten ähnliche Vorgaben wie für den Frühdienst. Es wird ein eigener Spiele-Schrank zur Verfügung gestellt. Auch hier werden vor allem Spiele mit einer kurzen Spieldauer benötigt, da die Eltern der Hortkinder zu unterschiedlichen Zeitpunkten kommen und nicht viel Zeit haben. Der jeweilige Spätdienstlerzieher/in ist hier für die Kontrolle der Spiele und deren Unversehrtheit verantwortlich.

Das Schulhaus und die drei Gebäude des Offenen Ganztagsbereichs umgibt ein schönes **Außengelände**, das häufig von unseren Schülern genutzt wird. Die dafür vorgesehenen Spielzeuge werden durch die/den aufsichtführende/n Erzieher/in ausgegeben und eingesammelt.

Das gesamte Kollegium wird allen interessierten Eltern an zwei Elternabenden pro Schuljahr eine größere Palette an Spielen vorstellen.

Wir wünschen uns, dass unsere Eltern die Spiele kennen lernen, die wir mit unseren Kindern spielen und hoffen, wenigstens einen Teil unserer Begeisterung weiter vermitteln zu können. Im persönlichen Kontakt zu den Eltern haben wir die Möglichkeit Spiele vorzustellen, Schwerpunkte und Regeln zu vermitteln und miteinander zu spielen.

So ersparen wir unseren Eltern das oft langwierige und frustrierende Lesen von komplizierten Spielanleitungen und können sofort auf entstehende Fragen antworten und gegebenenfalls auf knifflige Situationen hinweisen.

2. Wer soll von dem Spielzeug an Ihrer Schule in besonderem Maß profitieren?

Von einem zusätzlichen Spieleangebot profitieren natürlich in erster Linie die Kinder sowie das pädagogische Personal und in zweiter Linie auch die Eltern. Wir hoffen, dass das gemeinsame Spielen grundsätzlich Auswirkungen auf das soziale Miteinander nimmt und damit eine Verbesserung der Gruppenstrukturen erreicht wird.

Außerdem wird es vermutlich zur Stärkung der Klassenverbände und der Hortgruppen sowie ein verändertes Spielverhalten in verschiedenen Familien kommen.

3. Wo soll gespielt werden?

a) In der Schule b) Im Hort c) In den Familien

Zu a) Während der Unterrichtszeit soll in den Klassenräumen und im neu eingerichteten Sinusraum, in dem sich bereits einige mathematische Spiele befinden, gespielt werden. Die Pausen werden im Allgemeinen auf dem Schulhof verbracht, wo das neu eingerichtete Spiele-Haus die Bewegungsspiele aufnehmen wird.

Zu b) In den Spielzimmern der unterschiedlichen Hortbereiche und auf dem großen Außengelände, das Schule und Hortbereich umgibt, befindet sich genügend Platz zur Unterbringung der Spiele.

Zu c) Im privaten Freizeitbereich unserer Kinder.

Eltern und Kinder sollen unter anderem auch Spiele kennen lernen, die „urlaubstauglich“, „wartzimmergeeignet“ und für längere Autofahrten günstig sind sowie Spiele, die man für sich allein im Kinderzimmer oder am Küchentisch spielen kann.

4. Wie soll die Betreuung des Spielangebotes organisiert werden?

Um ein Überangebot zu verhindern, gleichzeitig aber den Anreiz zu erhöhen, soll nur ein Teil der Spiele den Kindern frei zugänglich sein.

Damit sind Spiele gemeint, deren Spielanleitungen den meisten Kindern bekannt sind und zu denen **keine** kleinen, leicht zu verlierenden Spielfiguren o.ä. gehören. Andere Spiele wiederum werden nur auf Nachfrage der Kinder herausgegeben, um den Anreiz zu steigern und sie nach dem Spiel sofort kontrollieren zu können.

Unter das letzte Drittel fallen Spiele, die den meisten Kindern noch unbekannt sind oder noch gut erklärt werden müssen, sowie Spiele, die ganz gezielt im Unterricht genutzt werden können oder die für bestimmte Projekte gebraucht werden.

Zusätzlich gibt es das Angebot einer ehrenamtlichen Mitarbeiterin, die auf freiwilliger Basis eine wöchentliche Zatre-Arbeitsgemeinschaft anbietet und dadurch eine Verfestigung von Grundkenntnissen im mathematischen Bereich erreicht. Diese AG wäre auch mit anderen Spielen denkbar.

Interessierten Familien soll die Möglichkeit geboten werden, zeitlich begrenzt Spiele auszuleihen.

5. Wie soll die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert werden?

- Erzieher/innen und Lehrer/innen informieren sich gegenseitig über neue, gute Spiele oder Spielzeuge. Der/die Erzieher/innen unterstützen „ihre“ Lehrer beim Einsatz der Spiele im Unterricht und nehmen bestimmte Spiele ins Hortrepertoire auf, um Projekte zu vertiefen.

- In den „wöchentlichen“ Spiele-AGs werden im Hortbereich neue Spiele erklärt und gespielt. Natürlich kommen weiterhin auch die schon bekannten Spiele zum Einsatz.
- Mit allen Spielen, die keine reinen Glücksspiele sind, werden wir verstärkt „Hortmeisterschaften“ austragen, um die für diese Spiele notwendigen Fähigkeiten weiter zu trainieren. Bisher fanden Zartre-, Schach-, Dame- und Mühle-Meisterschaften statt.
- Alle vier Wochen wird rotierend ein „Spiel des Monats“ in den verschiedenen Bereichen ausgestellt. Interessierte Personen erhalten Einblick in die Art des Spiels und Kenntnis darüber, ob es die kognitive, soziale oder motorische Entwicklung fördert. Außerdem erhalten sie Informationen über die Kosten, die Spielanleitung und die Dauer des Spiels.
- Zweimal im Schuljahr werden Spieleabende veranstaltet, an denen allen interessierten Eltern der Schule die Bedeutung und Wichtigkeit von guten Spielen nahe gebracht wird. Wir wollen bewusst machen, dass Spiele/Spielen Kinder nicht am Lernen hindert, sondern, dass gute Spiele die Entwicklung der Kinder fördern. Diese sollen neue oder ihnen unbekannte Spiele kennen lernen und Anleitungen erklärt bekommen.
- Neugierig gewordenen Eltern wollen wir für eine begrenzte Zeit die Möglichkeit bieten, festgelegte und gekennzeichnete Spiele auszuprobieren, ohne sie gleich kaufen zu müssen.
- Ein Studientag zum Thema Spiele ist für den 15.6.2012 geplant. Ziel ist die Sensibilisierung aller Mitarbeiter/innen für das Thema „Spielen macht Schule“ sowie das Kennenlernen von Spielen, deren pädagogischen Inhalten und Zielen und deren praktische Erprobung.
- In der Vergangenheit gaben wir einem Spiele-Verein (Kulti e.V.) die Möglichkeit in unseren Räumen die „Spielkultur“ unseres Einzugsbereiches zu fördern. Viele Mitglieder waren ehemalige Eltern und Kinder. Falls der Verein, wie wir hoffen, wieder „auflebt“, wird er erneut unsere Räume nutzen können.
- Außerdem ist eine kleine Informationsbroschüre über Spiele geplant, die wir u.a. auch auf unsere Internet-Seite stellen werden.
- Es versteht sich für uns von selbst, dass für den Umgang mit Spielen bestimmte Regeln gelten. So legen wir Wert auf Rücksicht und Sorgfalt bei der Benutzung der Spiele und die Bereitschaft, verlorenes oder beschädigtes Spielmaterial zu ersetzen.

6. Wie sollen die Familien der Schüler integriert werden?

Unser Ziel ist es, die Eltern zu interessieren und ihre Spielfreude zu wecken. Sie sollen ihren „Spieltyp“ kennen lernen und wir wollen ihnen raten, welches Spiel zu ihnen passt. Nur wenn Eltern selbst gern spielen, spielen sie auch gern mit ihren Kindern. Unser Wunsch ist es, ihnen eine breite Palette an Spielen aufzuzeigen.

An den schon erwähnten Spieleabenden sollen Eltern oder andere Bezugspersonen die gleichen Informationen wie unser Team erhalten.

Besondere Bedeutung hat der geplante Abend im Spätherbst. Zu diesem Termin wollen wir die Eltern besonders gut im Hinblick auf Spiele als Weihnachtsgeschenke beraten und den positiven Aspekt auf das Familienleben besonders unterstreichen.

Allgemeine Überlegungen zum Schluss

Für fast jedes Spiel ist es wichtig, dass es Mitspieler gibt, die die Freude am Spiel teilen. Bei diesem Gedanken gehen wir nicht nur von Kindern aus, sondern auch von erwachsenen Bezugspersonen. Wir versuchen bei allen die Freude am Spiel zu wecken.

Heutzutage hat sich die Bandbreite des Spieleangebotes so vergrößert, dass es sich für jeden „Nichtspieler“ lohnt, die aktuelle Palette kennen zu lernen. Erst wenn jemand seine Erfahrungen mit den neuen und alten Spielen gemacht hat, kann er darüber nachdenken, welche Art des Spiels er bevorzugt, bzw. welcher Spiel-Typ er ist.

Kinder wählen am Anfang Spiele eher intuitiv aus. Aufmachung und Farbgestaltung spielen für sie eine große Rolle. Erst wenn sie älter sind, können sie ihre Vorlieben benennen.

Von unseren Spielen können viele von Kindern und Erwachsenen mit der gleichen Begeisterung gespielt werden, denn der Gewinner steht nicht automatisch fest - was ganz sicher den Spaß und den Anreiz für beide Seiten erhöht.

Die Erfahrung zeigt, dass nur Spiele, die Spaß machen, auch häufiger gespielt werden. Da sich Menschen aber weiter entwickeln, werden wir immer wieder versuchen, Kindern und Eltern neue Spiele nahezubringen.

Wir wollen für unsere Kinder und Eltern eine gute Auswahl treffen und hoffen auf Ihre Unterstützung bei der Umsetzung unseres Vorhabens.

Im Namen des gesamten Kollegiums Ursula Riechers, Rektorin

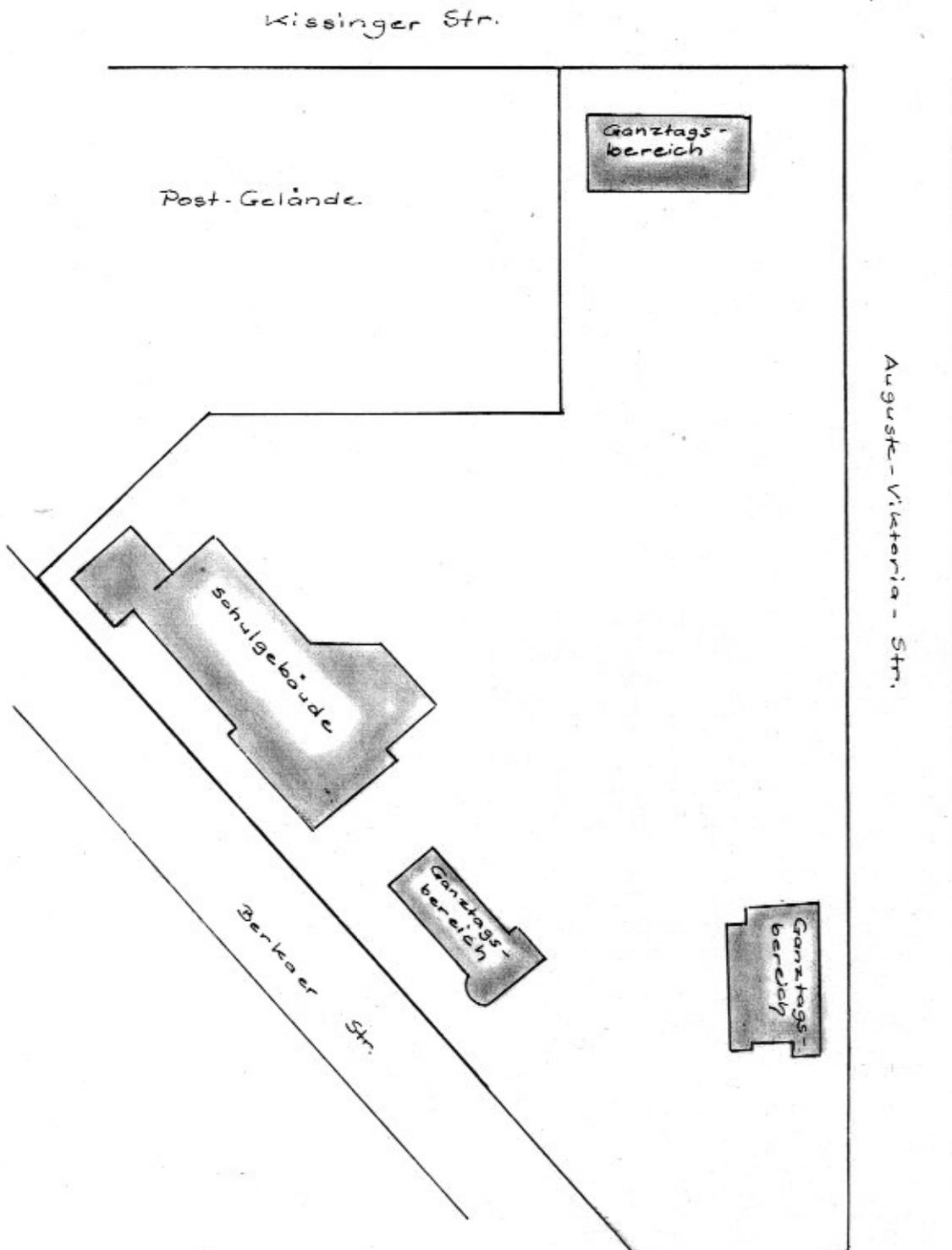
Elke Gomell, koordinierende Erzieherin

Anlagen:

Anlage 1

Übersichtsplan

Gebäude der
Carl-Orff-Grundschule



Anlage 2

Einige Kinder haben uns bei unserer Bewerbung auf ihre Art unterstützt:

