

Sudbrackschule
Klarhorststr. 8
33613 Bielefeld
Tel.: 0521/557991511
E-Mail: schule@sudbrackschule.de
Homepage: www.sudbrackschule.de



Der Spieleunterricht

Kooperationsvereinbarung
zwischen der Sudbrackschule und den
Kindertageseinrichtungen Lydia, Kamphof, Thomas und Schatzinseln

Angebot:
„Das gleiche Regel-Spiel-Paket
für Kita und Grundschule“

Ein Baustein des Projektes
„Lernen durch Spielen“ der Rußheideschule

Der Spieleunterricht an der Sudbrackschule

Seit dem Schuljahr 2015/2016 gibt es an der Sudbrackschule ein Projekt zum Thema Regelspiele. Kinder verschiedener Jahrgangsstufen werden als Spielleiter ausgebildet und spielen gemeinsam mit jüngeren Schülerinnen und Schülern oder mit Kindergartenkindern, die demnächst eingeschult werden.

Das Projekt „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“, ein Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen“ läuft in Kooperation mit den drei benachbarten Kindertagesstätten Lydia, Kamphof und Thomas und soll u.a. dazu beitragen, den Übergang in die Grundschule zu erleichtern und die Kinder in verschiedenen Entwicklungsbereichen durchgehend zu fördern.

Initiierung und Konkretisierung

Die Sudbrackschule hat im Jahr 2015 mit drei Klassen den Felix-Spiele-Raum der Rußheideschule besucht und dort das Projekt „Lernen durch Spielen“ kennengelernt und damit auch die Idee des Übergangsjahresprojektes „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“, ein Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen“ zwecks Kooperation zwischen Grundschule und Kita. In der Sudbrackschule stieß die Idee auf großes Interesse. Im November 2015 fand das erste Treffen im Schulamt statt. Dort informierten die Stiftung-Diamant-Software, das Bildungsbüro, das Schulamt und die Initiatoren der Rußheideschule die Schul- und Kitavertreter über die Rahmenbedingungen der Umsetzung.

Frau Blase und Frau Bernhard konkretisierten die Idee für die Sudbrackschule und erstellten einen vorläufigen Plan für die nächsten zwei Jahre, um den Einsatz von Lehrerstunden, Klassen, Klassenräumen, Unterrichtsstunden und Besuchen in den Kindertagesstätten besser planen zu können. Nach Abstimmung und Überarbeitung mit der Steuergruppe wurden diese Ideen in der Pädagogischen Konferenz vorgestellt.

Die Rückmeldung an das Schulamt zur Teilnahme der Sudbrackschule an dem Baustein „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“ wurde im Dezember 2015 gegeben, nachdem auch zwei Kitas aus dem Schulbezirk zusagten. Im Februar 2016 unterzeichneten die Schulen und Kitas schließlich die Kooperationsvereinbarung und nahmen die Spieletaschen in Empfang.

Kooperationspartner

Die Sudbrackschule kooperiert mit vier Kindertagestätten aus dem Schulbezirk:

Evangelische Kita Lydia Leitung: Eike Rosenkranz-Huesmann Bökenkampstraße 15 33613 Bielefeld Tel: 0521-889644 E-Mail: kita-lydia@kirche-bielefeld.de	Kita Kamphof Leitung: Marion Hankel-Ratzmann Am Kamphof 11 33613 Bielefeld Tel.: 0521-51662 E-Mail: kita.kamphof@bielefeld.de
Evangelische Kita Thomas Leitung: Andrea Matheika und Claudia Senf Sievekingstraße 2 33611 Bielefeld Tel.: 0521-82859 E-Mail: kita-thomas@kirche-bielefeld.de	Kita Schatzinseln e.v. Leitung: Bündler Straße 5 33613 Bielefeld Tel.: 0521-891053

Ziele

Das Angebot „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule" als ein Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen" der Rußheideschule gestaltet den Übergang von der Kita in die Grundschule. Der Übergang wird erleichtert, weil die neuen Schulanfänger in der Grundschule Bekanntes vorfinden. Dazu zählen die Spiele mit ihren Regeln aber auch der Ablauf einer Spieleinheit, sowie die Räumlichkeiten in der Schule. Die älteren Grundschüler, mit denen sie bereits in der Kita gespielt haben, sind in der Schule ihre Paten.

Verschiedene Entwicklungsbereiche werden beim Spielen von Regelspielen angesprochen. Diese Entwicklungsbereiche werden durchgängig von der Kita bis zur Grundschule gezielt gefördert.

Die Förderaspekte in den verschiedenen Bereichen (nach Spielen macht Schule 2009, S. 6):

Im Bereich der sozialen und personalen Entwicklung:	Im Bereich der kognitiven Entwicklung:	Im Bereich der motorischen Entwicklung:
<ul style="list-style-type: none"> • Durchhaltevermögen / Geduld • Selbstvertrauen • Umgang mit eigenen Emotionen und der anderer • Kritikfähigkeit • Regelakzeptanz • Fantasie • Kommunikationsfähigkeit • Umgang mit Stress 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufmerksamkeit / Konzentration • Planungsfähigkeit • Logisches Denken • Strategisches Denken • Kreativität • Mathematisches Verständnis • Wortschatz • Grammatik • Reaktionsschnelligkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Augen-Hand-Koordination • Körperkoordination • Feinmotorik • Grobmotorik

Der Spieleunterricht ist ein Bestandteil der Inklusion an der Sudbrackschule.

Seiteneinsteigerkinder ohne oder mit sehr geringen Sprachkenntnissen in Deutsch, mehrsprachige Kinder, Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf und alle anderen Kinder der Schule spielen in der Gemeinschaft und nach den gleichen Regeln. Alle Kinder profitieren von der Förderung der genannten Entwicklungsbereiche.

Das Regelspiel bietet viele Aspekte, die förderlich für die Inklusion sind. So ist beim Spielen niemand allein und es wird in unterschiedlichen Gruppen gespielt, die sich immer wieder neu zusammenfinden. Beim Spielen wird kommuniziert und die sprachlichen Fähigkeiten werden spielerisch erweitert. Außerdem werden Gesprächsregeln angewandt und nonverbale Ausdrucksformen entwickelt. Die Kinder lernen, sich selbst einzuschätzen und mit ihren Emotionen umzugehen. Als Spielleiter übernehmen sie Verantwortung und lernen, verschiedene Handlungsmöglichkeiten anzuwenden. Die unterschiedlichen Spiele haben verschiedene Anforderungsbereiche und sind so ausgewählt, dass für alle Kinder Spiele zur Wahl stehen, die sie erfolgreich spielen können.

Die Ziele werden spielerisch in einem Rahmen, der den Schülerinnen und Schülern viel Spaß bereitet, erreicht.

Ergänzende Informationen:

Letmathe-Henkel, Birte (2017): Das Projekt "Lernen durch Spielen - Das gleiche Spielpaket für Kita und Grundschule" im Rahmen der Grundsätze zur Bildungsförderung (NRW)

Die Durchführung und Ausweitung als Zweijahresplan

Schuljahr 2015/2016, 2. Halbjahr: 2 Klassen spielen

- Die Klassen 2b und 2d spielen in halber Klassenstärke alle zwei Wochen im Spieleunterricht.
- Die Klassen 2b und 2d besuchen als Auszubildende die Experten der Rußheideschule und bekommen einen Gegenbesuch.
- Die Klassen 2b und 2d besuchen in halber Klassenstärke, aber in gemischten Spielgruppen an zwei Tagen die Kita und bilden dort Schulanfängerkinder aus.

→ Die Klassen 2b und 2d haben eine zusätzliche Stunde im Stundenplan.

→ Die Lehrkräfte Frau Blase und Frau Bernhard haben eine Stunde Spieleunterricht.

Schuljahr 2016/2017, 1. Halbjahr: 4 Klassen spielen

- Die Klassen 3b und 3d spielen während des Spieleunterrichts mit den neuen Erstklässlern, für die sie Paten sind.

→ Die teilnehmenden Klassen 3 und 1 haben eine Stunde Spieleunterricht/Patenstunde im Stundenplan.

→ Die Lehrkräfte Frau Blase und Frau Bernhard haben eine Stunde Spieleunterricht.

→ Die Klassenlehrer der teilnehmenden ersten Klassen haben eine Stunde als Patenstunde im Stundenplan.

Schuljahr 2016/2017, 2. Halbjahr: 8 Klassen spielen

- Die Klassen 3b und 3d spielen mit den beiden ersten Klassen (ihren Patenklassen).
- Die Klassen 3b und 3d bilden die vier zweiten Klassen als Spielexperten aus.
- Die neuen Spielexperten bilden die neuen Schulanfänger in den Kitas aus.

→ Die teilnehmenden Klassen 3 und 2 haben eine zusätzliche Stunde im Stundenplan.

→ Die Lehrkräfte Frau Blase und Frau Bernhard haben eine Stunde Spieleunterricht/Förderunterricht.

→ Die Klassenlehrer der teilnehmenden zweiten Klassen haben eine Stunde Spieleunterricht/Förderunterricht im Stundenplan.

Schuljahr 2017/2018, 1. Halbjahr: 15 Klassen spielen

- Die Lehrerinnen und Lehrer der Sudbrackschule werden über den Ablauf des Spieleunterrichts informiert und geschult.
- Jede Klasse hat eine Stunde Spieleunterricht im Stundenplan.
- Die neuen Drittklässler spielen mit den neuen Erstklässlern.
- Die Zweitklässler besuchen die Kindertagesstätten.
- Die Viertklässler spielen im Klassenverband.

→ Die Lehrkräfte Frau Blase und Frau Bernhard nutzen eine Stunde pro Woche als Organisationsstunde.

→ Alle Klassen haben eine Stunde Spieleunterricht in der Woche.

Die Weiterführung

Ab dem Schuljahr 2017/2018 spielen alle Kinder der Sudbrackschule regelmäßig (1 Stunde pro Woche) in ihren Klassen und der zweite Jahrgang zusätzlich mit den Kindern der Kindertagesstätten, um den Übergang von der Kita in die Grundschule zu gestalten. Dabei werden die Zweitklässler, die bereits in der Kita mit den zukünftigen Schulanfängern gespielt haben, im dritten Schuljahr deren Paten. Das Patenklassensystem existiert schon lange und wird durch die Spielestunden ergänzt. Jedes Kind bekommt einen Hinweis auf das Zeugnis, der die Aufgaben im Spieleunterricht beschreibt.

Jahrgang	1. Halbjahr	2. Halbjahr
1	Die Klassen spielen mit ihren Patenklassen und werden Spielexperten. Im zweiwöchentlichen Rhythmus finden eine Spielestunde und eine Patenstunde statt. Die Gruppen sind jahrgangsgemischt.	Die Klassen spielen mit ihren Patenklassen und werden Spielexperten. Im zweiwöchigen Rhythmus finden eine Spielestunde und eine Patenstunde statt. Die Gruppen sind jahrgangsgemischt.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	-	<i>XY hat mit (großer) Motivation am Spieleunterricht teilgenommen.</i>
2	Die Klassen spielen im Klassenverbund . Kinder werden zu Spielleitern ausgebildet. Jede/r hat mindestens ein Spiel zu betreuen.	Die Klassen spielen im Klassenverbund und mindestens 3x als Spielleiter mit den zukünftigen Schulanfängerkindern aus der Kita. Gegenseitige Besuche finden in der Kita und der Schule statt.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	-	<i>XY ist im Spieleunterricht zum/zur Spielleiter/in ausgebildet worden.</i>
3	Die Klassen bilden ihre Patenklasse zu Spielexperten aus. Im zweiwöchentlichen Rhythmus finden eine Spielestunde und eine Patenstunde statt. Die Gruppen sind jahrgangsgemischt.	Die Klassen bilden ihre Patenklasse zu Spielexperten aus. Im zweiwöchentlichen Rhythmus finden eine Spielestunde und eine Patenstunde statt. Die Gruppen sind jahrgangsgemischt.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	<i>XY hat seine/ihre Aufgabe als Spielleiter/in im Spieleunterricht (sehr) verantwortungsbewusst ausgeführt.</i>	<i>XY hat seine/ihre Aufgabe als Spielleiter/in im Spieleunterricht (sehr) verantwortungsvoll ausgeführt.</i>
4	Die Klassen spielen im Klassenverbund und erarbeiten sich neue Spiele.	Die Klassen spielen im Klassenverbund und erarbeiten sich neue Spiele.

Ab dem Schuljahr 2020/2021 wird in der Schuleingangsphase in jahrgangsübergreifenden Klassen gearbeitet, dadurch verändert sich die Struktur wie folgt:

Jahrgang	1. Halbjahr	2. Halbjahr
1	Die Klassen spielen im Klassenverband und werden Spielexperten.	Die Klassen spielen im Klassenverband und werden Spielexperten.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	-	<i>XY hat mit (großer) Motivation am Spieleunterricht teilgenommen.</i>
2	Die Klassen spielen im Klassenverband . Kinder werden zu Spielleitern ausgebildet. Jede/r hat mindestens ein Spiel zu betreuen.	Die Klassen spielen im Klassenverband . Kinder werden zu Spielleitern ausgebildet. Jede/r hat mindestens ein Spiel zu betreuen.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	-	<i>XY ist im Spieleunterricht zum/zur Spielleiter/in ausgebildet worden.</i>
3	Die Klassen spielen im Klassenverband und professionalisieren sich in der Rolle als Spielleiter.	Die Klassen spielen im Klassenverband und mindestens 3x als Spielleiter mit den zukünftigen Schulanfängerkindern aus der Kita. Gegenseitige Besuche finden in der Kita und der Schule statt.
<i>Zeugnis-hinweis</i>	<i>XY hat seine/ihre Aufgabe als Spielleiter/in im Spieleunterricht (sehr) verantwortungsbewusst ausgeführt.</i>	<i>XY hat seine/ihre Aufgabe als Spielleiter/in im Spieleunterricht (sehr) verantwortungsvoll ausgeführt.</i>
4	Die Klassen spielen im Klassenverband und erarbeiten sich neue Spiele.	Die Klassen spielen im Klassenverband und erarbeiten sich neue Spiele.

Wir unterscheiden zwischen Spielexperten und Spielleitern:

Spielerxperte: Der Spielerxperte/die Spielerxpertin ist mit dem Ablauf einer Spielstunde vertraut, kennt die Spielregeln von mindestens einem Spiel und kann diese verständlich erklären.

Spielleiter: Der Spielleiter/die Spielleiterin kennt den Ablauf einer Spielstunde, beherrscht die Spielregeln von mindestens einem Spiel und kann diese verständlich erklären. Außerdem leitet der Spielleiter das Spiel und soll dafür sorgen, dass das Spielen allen Mitspielern Spaß macht und friedlich, höflich und fair gespielt wird. Der Spielleiter/die Spielleiterin greift bei Störfällen ein und hat das Recht, Konsequenzen auszusprechen.

Der Spieleunterricht

Der Ablauf einer Spielestunde ist immer gleich. Sie beginnt mit dem Zusammenkommen im Versammlungskreis im Spielraum und einer gemeinsamen Begrüßung. Danach geht es wie folgt weiter:

- Spielleiter festlegen
- Spielleiter stellen ausgewähltes Spiel kurz vor
- Spielleiter wählt seine Mitspieler aus und die Gruppe nimmt an einem Spieltisch Platz
- Spielleiter übernimmt die Leitung:
 - Vorstellungsrunde beginnen
 - Spielregeln erklären
 - auf Einhaltung der Spielregeln achten (als Hilfsmittel dient ein Spickzettel mit Spielregeln und eine Liste von Möglichkeiten, wie man mit Störfällen umgehen kann)
 - wenn nötig Hilfe holen
 - auf ordentliches Einräumen achten
 - Spiel wieder abgeben
- Abschlussrunde als Reflexion über den Spielverlauf

Ein akustisches Signal wird als Ruhezeichen genutzt. Die Spieler unterbrechen das Spiel, verschränken die Arme und hören zu.

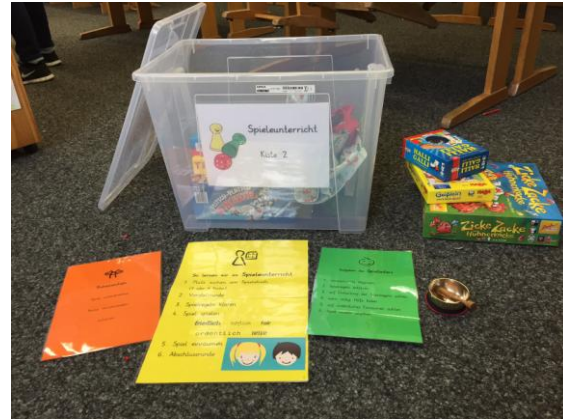
Ausstattung

Über 160 Spiele können von den Kindern im Spieleunterricht genutzt werden. Das ist ein Angebot von ca. 60 verschiedenen Spielen. Durch die Mehrfachausstattung können verschiedene Gruppen und Klassen gleichzeitig spielen und es muss nicht auf entliehene Spiele verzichtet werden. Alle Spielekartons enthalten eine Materialliste, ein Ordnungssystem und einen Spickzettel. Die Spiele lassen sich in sechs Bereiche einteilen: Experimentieren und Konstruieren, Konzentration und Geschicklichkeit, Logik und Strategie, Rollenspiel und Sozialkompetenz, Sprechen - Lesen - Schreiben, Wissen und Verstehen
Ausstattung:

- 32 ausgewählte Spiele in zwei Spielpaketen aus dem Angebot „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“ als Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen“ der Rußheideschule zu verschiedenen Lernbereichen wie z.B. der Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit und Merkfähigkeit.
- Ca. 130 Spiele aus dem gewonnenen Wettbewerb von der Initiative „Spielen macht Schule“ vom Verein Mehr Zeit für Kinder und dem ZNL Transferzentrum für Neurowissenschaften.
- 16 Spiele sind in zwei mobilen Spielekisten mit Regelplakaten und Übersichten zu den Aufgaben des Spielleiters verpackt.
- 1 Kinderküche mit Spielinhalten
- Ausleihsystem (wird noch weiter ausgebaut)
- Reparaturkiste

Der Spieleunterricht findet im Spielraum statt. Dieser Raum ist ausgestattet mit sechs Gruppentischen, einem Versammlungskreis, einem Spiel- und Bauteppich, einer Kinderküche und zwei Regalwänden für die Lagerung der Spiele.

Der Spielraum ist nur begrenzt für die Schuljahre 2017/18 bis 2019/20 nutzbar, weil es sich um einen Klassenraum handelt, der durch die Dreizügigkeit eines Jahrgangs frei steht.



Organisation für die Zeit ohne Spielraum ab dem Schuljahr 2020/21

Für die Zeit ohne Spielraum in der Sudbrackschule haben wir sechs Kisten zur Ausleihe gepackt, vier für die Jahrgänge 1/2 und 3 (Spiele aus dem Projekt), zwei für den Jahrgang 4 Spiele aus dem Gewinn (Mehr Zeit für Kinder). Alle Spiele aus dem Projekt beinhalten Spickzettel mit den wichtigsten Regeln und im Deckel Materiallisten und werden durch Gummibänder zusammengehalten. In den Kisten befinden sich auch die wichtigsten Regeln und Unterlagen für den Spieleunterricht. Sie stehen auf dem Treppenabsatz im 2. OG auf dem Weg zum Dachboden.

Spender

- Freunde und Förderer der Sudbrackschule Bielefeld e.v.
- Gemeinschaftsstiftung Freie Scholle, Bielefeld
- Mehr Zeit für Kinder e.v.
- Stiftung Diamant Software, Bielefeld
- Wolfgang und Regina Böllhoff Stiftung

Stand der Dinge im Projekt:

Der Projektbaustein "Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und GS" ist inzwischen ausgeweitet auf 11 Grundschulen und die dazugehörigen Kitas. Wir sind seit dem Start in 2015 dabei und kooperieren mit den Kitas Lydia, Thomas, Kamphof und Schatzinseln.

Unterstützt wird "Das gleiche Regel-Spiel-Paket" von der Schulaufsicht Grundschulen, dem Bildungsbüro der Stadt Bielefeld, dem Büro für Integrierte Sozialplanung und Prävention und der Stiftung-Diamant-Software.

Es gibt nun auch den Projektbaustein "EinFach Spielen" für den Übergang zur weiterführenden Schule, der in Kooperation der Rußheideschule mit der Sekundarschule Königsbrügge durchgeführt wird. Außerdem gibt es ein Spielpaket zur Basisförderung in der Schuleingangsphase, Sarah Klewe weiß Bescheid.

Frau Ruh, ehemalige SoFa an der Rußheideschule, hat das Projekt "Lernen durch Spielen" aufgebaut und übergibt es mit dem Eintritt in den Ruhestand an die neue SoFa Björn Sürrie und die Lehrerinnen Julia Mücke und Andrea Bienias. Es wurde der Verein "Lernen durch Spielen" gegründet.

Da wir als eine der ersten Grundschulen in das Projekt eingestiegen sind und es an der Sudbrackschule erfolgreich läuft, sind wir nun als Beratungsschule auch mit Aufgaben zur Koordination betraut worden. Das bedeutet, dass wir neben den sudbrackinternen Aufgaben die Lenkungstreffen des Kooperationskreises mit vor- und nachbereiten, alle vier Jahre den Stand auf der Messe "Spielewelt" federführend betreuen und Fortbildungen für interessierte Grundschulen durchführen. Dafür bekommen wir vom Schulamt zwei Ermäßigungsstunden.

Weiterarbeit

Der Spieleunterricht bietet viele Vorzüge für unsere Schülerschaft und wird sehr positiv wahrgenommen. Daher bleibt er weiterhin als fester Bestandteil im Stundenplan aller Klassen verankert und wird stetig weiterentwickelt werden. Des Weiteren werden neue Kitas einbezogen und das Ausleihsystem soll erweitert werden. Das Angebot „Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule“, ein Baustein des Projektes „Lernen durch Spielen“ der Rußheideschule wird in regelmäßigen Lenkungstreffen mit allen Beteiligten weiterentwickelt und reflektiert.