

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spiele und Aktionen im Ganzttag - ein Ratgeber*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Vorwort</b> .....	<b>6</b>
<b>1 Grundlagen zum Spiel in der Ganztagschule</b> .....	<b>7</b>
Ein Buch für die Ganztagsbildung .....	8
Warum Spiele und kreative Aktionen im Ganztage und in den Bildungspartnerschaften? .....	9
Was lernen Kinder in Spielprozessen? .....	11
Spiele verändern das Leben in der Schule .....	13
Vorbehalte, übertriebene und berechnigte Hoffnungen .....	15
<b>2 Didaktik und Best-practice-Beispiele</b> .....	<b>19</b>
Vom Mehrwert des Ganztags .....	20
Wie Spielen im Ganztage gelingt .....	21
Die Bedeutung externer Kooperationspartner .....	22
Den Vor- und Nachmittage verbinden .....	23
Spiele auswählen und anleiten .....	25
Didaktische Prinzipien für die Organisation von Spielaktivitäten im Ganztage – eine Zusammenfassung .....	26
Praxisbeispiele .....	27
<i>Theaterpädagogische Spiele in der Übermittagsbetreuung – Kleine Kulturforscher         unterwegs – Das Morgenmuffel-Radio – Theaterprojekt „TraumSpielplatz“ – Die         Generationen-Werkstatt – Das Malspiel, der Malort nach Arno Stern – Kulturelle         Bildung im Ganztage einer Gemeinschaftsgrundschule – „Der Schatz von John         Silver“, eine kooperative Spielekette im Ersten Schuljahr</i>	



<b>3 100 Spiele und Aktionen, gruppiert in 10 Spielprogramme</b> .....	<b>43</b>
Wer wir sind .....	47
Wo wir wohnen .....	63
Was uns gefällt .....	77
Was wir werden wollen .....	91
Wie wir zusammenleben .....	107
Herausforderung und Zuversicht .....	121
Fremd und vertraut .....	137
Meine Medien .....	153
Natur und Umwelt .....	167
Wie man was erfindet .....	183
<b>Anhang</b> .....	<b>200</b>
Spielempfehlungen für spezielle Anlässe .....	200
Übersicht Downloadmaterialien .....	206



Liebe Leserinnen und liebe Leser,

das Buch, das Sie jetzt in den Händen halten, ist eines der derzeit noch wenigen Praxishandbücher, in dem die Methoden speziell für die Bildung im Ganzttag ausgewählt wurden.

Wir haben Spiele, kreative Aktionen, Projektideen und best-practice-Berichte erarbeitet und recherchiert, die die besonderen Bedingungen der Ganztagsbildung berücksichtigen. Wir wissen: Die offene Ganztagschule ist im Idealfall mehr als eine lediglich verlängerte Halbtagschule. Diese Schulform vereint Bildung, Betreuung und Erziehung – durch Träger aus dem Bereich der Jugendhilfe und in gelingenden Bildungspartnerschaften mit Kooperationspartnern aus der kulturellen Bildung, Sportvereinen oder Musikschulen. Die non-formale Bildung findet dort als Anbieter und Gestalter eines kreativen Nachmittagsangebots ihren wichtigen Platz.

Wir hoffen, dass bei diesem anspruchsvollen Vorhaben mehrere Ziele zu einer großen Bildungsreform zusammengeführt werden: Die Unterstützung der Selbstständigkeit und der Eigenverantwortung der Kinder, ihre individuelle Förderung und der Versuch, der Chancengerechtigkeit ein Stück näher zu kommen. Die individuelle Förderung funktioniert dort besonders gut, wo eine Verbindung von offenen Angeboten und Unterricht gelingt, wo vielfältige Bildungserlebnisse aus dem Ganzttag auch im Unterricht thematisiert und vertieft werden und wenn der Ganzttag mit thematischen Spielen und kreativen Aktionen zur Allgemeinbildung der Kinder beiträgt.

In Spielen und in kreativen Aktionen machen Kinder Erfahrungen im Umgang mit Personen, Sachen, Räumen, Zeiten, Prozessen und Ideen. Sie können ihr Verhalten erproben und dessen Wirkung dabei erkennen lernen. Aus dieser Erkenntnis werden Schlüsse für das eigene Handeln gezogen, Orientierung gefunden und Einstellungen entwickelt. Die

Spielprojekte, die wir hier für Sie erarbeitet, ausgesucht und beschrieben haben, orientieren sich an der Lebenswirklichkeit der Kinder und verschaffen ihnen neue, ganzheitliche Bildungserlebnisse.

In einer Spieleerfinderklausur haben wir zehn exemplarische Spielprogramme entwickelt, die Themen aufgreifen, die die Kinder bei der Entwicklung der wichtigsten Fähigkeit des Menschen unterstützen – nämlich bei der Fähigkeit, ein gelingendes gutes Leben zu führen. Natürlich kann es nicht bei diesen zehn Themenbereichen bleiben, aber sie sind ein Anfang und sie können im Unterricht ergänzt, vertieft und ausdifferenziert werden.

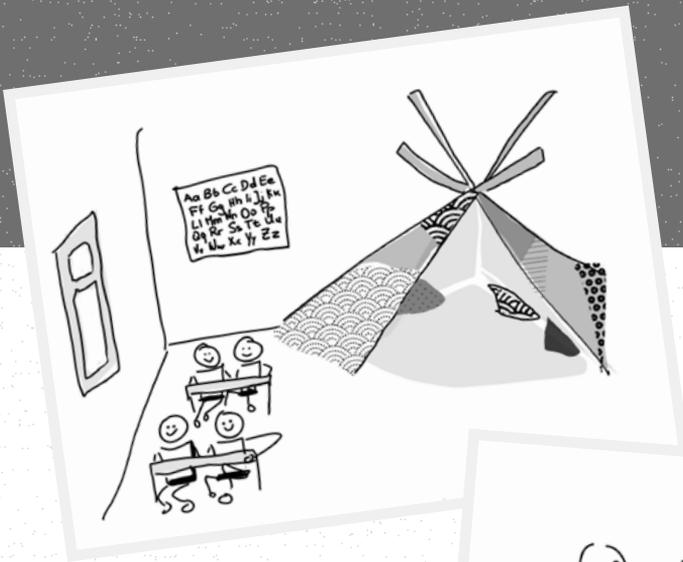
Wir schlagen Ihnen in jedem Themenbereich zehn Spiele und Aktionen vor, die zusammen ein mehrwöchiges Programm für den Ganzttag bilden, aber auch einzeln oder ganz neu kombiniert durchgeführt werden können. Zu jeder Methode haben wir Varianten und Erweiterungen beschrieben, die je nach Grupsituation und -zusammensetzung Sinn ergeben. Wir können hier nur die Ideen liefern, ihre flexible und differenzierte Umsetzung müssen wir Ihnen überlassen. Wir wünschen Ihnen dafür ein kooperatives Kollegenteam und allen dann einen großen, nachhaltigen Erfolg.

Ohne großartige Unterstützung wäre auch dieses Buch nicht zustande gekommen: In der Klausur hat uns unser Kollege Günter Kistner aus Bad Kreuznach geholfen, wofür wir uns hier herzlich bedanken. Und für die erläuternden Zeichnungen zu den Spielvorschlägen konnten wir dankenswerterweise Katharina Becker gewinnen, die auch die drei Bände *Kooperative Abenteuerspiele* von Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner illustrierte.

*Ulrich Baer, Brigitte Schorn,  
Marietheres Waschk*

# 1

## Grundlagen zum Spiel in der Ganztagsschule



## Ein Buch für die Ganztagsbildung

Im Titel dieses Buches kommt eine Abkürzung vor – nämlich das Wort „Ganztag“. Darunter wird in der pädagogischen Alltagssprache zunächst einmal die Über-Mittag-Betreuung und die offenen oder verpflichtenden Nachmittagsangebote in den Grund- und Sekundarschulen verstanden. Wir meinen damit jedoch mehr. „Ganztag“ ist für uns der organisatorische Rahmen für eine umfassende „Ganztagsbildung“, und zwar so, wie er in dem Handbuch *Grundbegriffe Ganztagsbildung* (Coelen, Otto 2008) ausführlich dargelegt wird.

### In der Ganztagsbildung geht es um viel

**(A)** Es geht zunächst um die inhaltliche und organisatorische Kooperation von Schule, Jugendeinrichtungen und Kulturinstitutionen auf lokaler Ebene, also im Stadtviertel oder Ortsteil. Die Mitarbeiter und Verwaltungen aller örtlichen Bildungseinrichtungen sollen in sogenannten Bildungslandschaften zusammenarbeiten – schließlich haben sie eine gemeinsame Adressatengruppe, die von den einen „SchülerInnen“ und von den anderen „Kinder und Jugendliche“ oder „junge Besuchergruppe“ genannt wird, obwohl es natürlich dieselben jungen Menschen sind.

Diese kommunalen Kooperationen werden aktuell vom finanziell gut ausgestatteten, langfristig angelegten Programm des Bundesbildungsministeriums „Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung“ bundesweit gefördert. Der Qualitätsverbund für dieses bundesweite Programm hat eine Methodenkartei online

#### Tipp

Alle Einzelheiten zum Konzept und zur praktischen Umsetzung von Bildungslandschaften finden Sie in den Veröffentlichungen der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung, z. B. im Buch *Wie geht's zur Bildungslandschaft?*

zur Verfügung gestellt, die auch für die Ganztagsbildung verwendbare Projektvorschläge enthält (siehe Literaturhinweise).

**(B)** Mit der Ganztagsbildung geht ein weitgreifender sozialpolitischer Anspruch auf die Verwirklichung einer umfassenden Bildungsgerechtigkeit einher. Damit ist der große Inklusionsanspruch gemeint: „Wir lassen kein Kind zurück!“ Durch das Zusammenwirken von Schule, Jugendhilfe- und Kultureinrichtungen soll es allen Kindern und Jugendlichen ermöglicht werden, „die Mehrheitsnormalität von Bildung und Ausbildung in einem gemeinsamen institutionellen Setting zu erreichen“ (Otto 2017). Hierin eingeschlossen ist auch die pädagogische Integration von zu uns geflüchteten und immigrierten Kindern und Jugendlichen: Ziel ist, sie „schulisch und in der personalen Entwicklung mit den gleichen Chancen auszustatten, die ihnen ein Leben ermöglichen können, das ihnen Wert erscheint, es zu realisieren“ (ebd.).

**(C)** Mit dieser anspruchsvollen, weitgefassten Bildungsförderung kommen noch weitere individuelle Formen der Aneignung in den Blick: Informelles Lernen geschieht in allen Sozialräumen und Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen – in der Familie, in den genutzten Medienwelten und in allen Geselungsformen junger Menschen, aber auch auf der sogenannten „Hinterbühne“ der formalen Bildungseinrichtungen (z. B. in der Pause, beim Treffen von Cliques). Die Aktivität Spiel ist keineswegs nur als Freizeitaktivität zu verstehen, sondern ist eine institutionsunabhängige Handlungsweise von Kindern, die informell ausgeübt wird. Mit der Einbeziehung dieser Aktivitätsform „Spiel“ in die Ganztagsbildung wird ein Teil des alltäglichen informellen Lernens konzeptionell integriert.

Ganztagsbildung will subjektorientiert und chancenausgleichend sein und dazu formales, non-formales und informelles Lernen zusammenwirken lassen (vgl. Scherr 2008). Da-

mit dies gelingt, sind einige Voraussetzungen zu erfüllen: neue Organisationsformen mit kompatiblen Grundeinstellungen und einer systemischen Denkweise bei allen pädagogisch Agierenden. Erforderlich ist häufig eine inhaltliche Koordination zwischen allen Akteuren und beteiligten Einrichtungen. Hilfreich ist eine detaillierte, auf die individuellen Lerner bezogene Diagnostik und Evaluation. Nicht zuletzt wird eine neue didaktisch-methodische Vielfalt benötigt, die inklusive Gruppenzusammensetzungen differenziert berücksichtigt und informelles Lernen anerkennend mit einbezieht.

Spielerische Methoden und kreative Aktionen können zu diesen vielfältigen Lernarrangements und zu dem hierbei erforderlichen Methodenrepertoire beitragen. Die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit sowie die außerschulischen Kulturangebote können dazu viele Erfahrungen beisteuern, denn bei ihnen gehören Spiel und Kreativität zu den alltäglichen Arbeitsweisen (vgl. Uhlendorff/Rosenbauer 2008).

Derzeit entwickelt sich die Ganztagsbildung in Deutschland vor allem in den schulischen Ganztagsangeboten und denen der lokalen Bildungsbündnisse. Für diese beiden sich überschneidenden Bildungsräume haben wir in diesem Buch passende Methoden und Projektideen zusammengestellt, um die folgenden bildungspolitischen Grundsätze der aktuellen Bildungsreformbemühungen zu unterstützen:

- Kein Kind zurücklassen (Chancengerechtigkeit)
- Erziehungsunterstützung für alle Kinder aus sozial- und bildungsbenachteiligten Familien (auch für diejenigen Kinder, die von der außerschulischen Jugendhilfe bislang nicht erreicht wurden)
- Förderung der Zusammenarbeit von Einrichtungen formaler und non-formaler Bildung durch Einbeziehung lokaler Kinder- und Jugend- sowie Kultureinrichtungen des Stadtteils

Von kulturpädagogischen Konzepten, die sich vor allem in außerschulischen Kinder-, Jugend- und Kultureinrichtungen verorten, erhält die Ganztagsbildung derzeit viele nützliche Impulse. Wir verweisen hier auf die Beiträge in dem umfassenden kulturpädagogischen *Handbuch Kulturelle Bildung* (siehe Literaturhinweise) und auf die *Zehn Gebote für eine sozial verantwortliche Jugendkulturarbeit* von Ulrich Baer, die Sie im Downloadbereich dieses Buches finden.

### **Warum Spiele und kreative Aktionen im Ganzttag und in den Bildungspartnerschaften?**

Was wir im Folgenden für das Spiel beschreiben, trifft für die meisten Merkmale kreativer Aktionen und kultureller Projekte ebenfalls zu – weshalb wir uns in diesem Abschnitt auf die Wesensmerkmale des Spiels konzentrieren.

Jedes Spiel ist eine eigene erfundene Welt, mit bestimmten Regeln, Personen und Handlungen. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Brettspiel, ein Rollenspiel, ein Computerspiel oder das Spiel mit Puppen und Bauklötzen handelt. Spiel ist „so tun als ob“. Im Spiel wird eine eigene Wirklichkeit in den Gedanken und Handlungen der Spielenden konstruiert. Und: Sich vorstellen, annehmen, sich ausdenken kann man alles bis zu den Grenzen der Fantasie. Das Spiel ist der große Freiraum zum Experimentieren, zum Erproben, zum Ausleben, zum Erholen von den Begrenzungen der alltäglichen Realität. Im Spiel kann man schalten und walten wie man will mit den Symbolen aus der Realität. Diese Freiheit gibt es sonst nur noch in der literarischen und audiovisuellen Fiktion, im Traum und in der Meditation, dort jedoch nicht aktiv beeinflussbar und nicht selbst bestimmbar.

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnli-

chen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die sich ihrerseits gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anderes als die gewöhnliche Welt herausheben.  
 Johan Huizinga: *Homo ludens*, 1956 (Orig. 1938), S. 52.

Wie sieht diese Spielwelt aus? Sie ist meistens angereichert mit Materialien oder Symbolen aus der realen Umwelt: Spielzeugautos und Puppen, Material zum Bauen und Experimentieren. Dabei benutzen Kinder die vorgefertigten Spielzeuge oder verwenden Alltagsgegenstände und Materialien in ihrem Sinne. Sie selbst spielen oft auch in dieser ausgedachten Welt mit – in vielen Fällen kopieren sie dabei Aktivitäten und Rollen von Erwachsenen. Im Spiel bilden Kinder symbolisch und vereinfacht einen Ausschnitt aus dem komplizierten Erwachsenenleben nach. Und deshalb ist Spiel so schwer zu definieren – ebenso schwer wie das Leben selbst.

Worum geht es in diesen Spielwelten? Kinder spielen, um sich das Leben handhabbar zumachen, um die vielen tagtäglichen neuen Eindrücke zu verarbeiten, um sich das Leben durch Wiederholung mit eigenen Mitteln zu eigen zu machen. „Zu eigen machen“ heißt: es selbst zu beherrschen und nicht von fremden und unbegriffenen Mächten beherrscht zu werden. Spiel ist für Kinder ein Hilfsmittel auf dem langen Weg in ein selbstständiges Leben, also ein richtiges „Lebens-Mittel“. Das Spielen ist damit für Kinder ein wesentlicher Teil des Sozialisationsprozesses.

Im Spiel geht es immer auch um die Bewältigung von (oft selbst gesetzten oder von Erwachsenen abgeschauten) Aufgaben: Es wird Leben nachgespielt, und zwar auf einem mittleren Spannungsniveau. Das heißt:

Die Probleme und Aufgaben im Spiel werden gelöst und bewältigt, das Ziel wird erreicht, aber es bleibt das Risiko des Scheiterns – genau das macht jedes Handeln im Spiel so spannend, interessant und lustvoll. Diese Dynamik ist ein weiteres wichtiges Kennzeichen (neben der erwähnten Als-ob-Realität) des Spiels: Erscheinen die zu bewältigenden Aufgaben zu leicht, verliert das Spiel an Spannung und wird als langweilig bezeichnet. An- und Entspannung wechseln durch Herausforderung und Bewältigung, durch eigene Aktivität, durch die Eigendynamik des Spiels und durch die Konfrontation mit der Umwelt (dem Spielmaterial, den Mitspielenden, der Natur).

Schauen wir uns noch weitere Merkmale des Kinderspiels an: Spielen ist in den meisten Fällen eine freiwillige Handlung – vielfach ohne ein vorzeigbares Ergebnis: Nicht ein Produkt ist das Ziel, sondern die Aktivität, der Ablauf selbst verschafft Befriedigung und wird deshalb auch gern oft wiederholt und geübt, solange, bis die Bewältigung der Aufgaben zu leichtfällt und keine spannende Herausforderung mehr darstellt. Das Spiel macht Spaß, es wird von angenehmen Gefühlen begleitet oder ruft sie hervor. Die meisten Spiele beanspruchen den ganzen Menschen, seine kognitiven, psychischen und motorischen Ressourcen – weshalb die Spieltätigkeit auch als ganzheitlicher Prozess betrachtet wird. Beim Zusammenspiel mit anderen kommt es grundlegend auf die sozialen Fähigkeiten zur Kooperation und auf die besondere Fähigkeit zu einer gemeinsamen Fantasie bei allen Mitspielenden an. Im Einzelspiel kann sich jeder ausdenken, was er will, aber beim Zusammenspiel in der Gruppe wird eine hochkomplexe Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit benötigt (vgl. Baer/Thole 1985). Die Spieltheoretiker Jürgen Fritz (2004), Ulrich Heimlich (2015) und Rimmert van der Kooij (1983) sind sich in den vorgenannten Eigenschaften des Spielprozesses einig.

## Was lernen Kinder in Spielprozessen?

Um zu klären, ob das Spiel – traditionell beheimatet im Freizeitbereich der Kinder außerhalb der Schule – in der Ganztagsbildung eine nützliche Rolle einnehmen kann, müssen wir zunächst diagnostizieren, was im Spiel gelernt wird. Bestimmte Lernbereiche werden wegen der speziellen Eigenschaften von Spielprozessen besonders gut gefördert:

### Soziales Verhalten

Viele Spiele geschehen in Gruppen. Das legt nahe, dass soziales Verhalten dadurch besonders viele Erprobungsmöglichkeiten erhält. Unterstützt wird das aber noch durch eine spieltypische Eigenschaft, nämlich die relative Sanktionsarmut von Spielhandlungen. Das heißt: Im Spiel können leicht Verhaltensweisen ausprobiert werden, für die man im richtigen Leben gleich bestraft würde. Tabus können probeweise verletzt werden, Handlungsgrenzen ausgelotet werden, denn ohne Gesichtsverlust können sich die Spieler schnell wieder mit der Bemerkung zurückziehen, es sei ja nur Spiel. Rücksichtnahme, Durchsetzung, bestimmen und bestimmt werden – alle diese Regelungsweisen des Zusammenlebens lernen Kinder im Spiel, beim Spiel, durch das Spiel.

#### Tipp

In einem zweijährigen Modellprojekt der Akademie Remscheid mit dem Titel „Ganzheitliche Frühförderung kultureller Intelligenz“ wurden vor allem fachübergreifende, spielerische Methoden erarbeitet, erprobt und publiziert, die durch Wahrnehmung und anschließende Gestaltung intensive kulturelle Bildungsprozesse ermöglichen (vgl. Baer 2007).

### Wahrnehmung und Geschicklichkeit

Bei jedem spielerischen Umgang mit Material beobachten, erforschen, planen, experimentieren Kinder. Ob sie „Ich sehe was, was du nicht siehst“ oder mit einem Metallbaukasten spielen – die Wahrnehmung mit allen Sinnen wird trainiert, ausdifferenziert und neu erschlossen. Augenfällig ist ferner, dass alle Bewegungsspiele Fein- und Grobmotorik üben und verbessern.

### Ausdrucksfähigkeit

Ob im Rollenspiel, Schattenspiel, Theater oder Pantomime, aber auch im Sing- oder Malspiel: Es wird ständig die Ausdrucksfähigkeit mit Bewegungen, Sprechen, Singen, Malen, Materialgestaltung usw. geübt und verbessert. Während in den entsprechenden Schulfächern oder gar in der Berufsausbildung die Darstell- und Ausdrucksfähigkeiten in den meisten Fällen individuell geübt werden, geschieht es im Kinderspiel in der Gruppe. Die gemeinsame Gestaltung steht hier im Vordergrund. Sich in der Darstellung zu einigen, sich aufeinander zu beziehen, zusammenzuarbeiten etc. stellen entsprechende Abläufe dar. Günstig für das Lernklima und den Lernerfolg wirkt sich beim Spiel auch aus, dass nicht systematisch und nur selten spartengetrennt gelernt wird. Im ganzheitlich beanspruchenden darstellenden Spiel werden Kunstsparten noch nicht künstlich getrennt und das experimentelle und oft aktionistische Tun wird dem systematisch erarbeiteten ästhetischen Produkt vorgezogen.

#### Tipp

Auf der folgenden Seite haben wir in einer komplexen Grafik den subjektiven, sozialen und pädagogischen Wert des Spiels für Kinder dargestellt. Diese Grafik steht auch ausdrucksbar als Downloadmaterial zu diesem Buch zur Verfügung.

# Das Gedanken-Labyrinth zum Wert des Spiels und des Spielens

(ULRICH BAER)

Alle Spiele haben während des Spielens eine Wirkung, einen Effekt. Wenn sie oft wiederholt werden, haben sie wahrscheinlich auch eine tiefergehende, nachhaltige Wirkung.

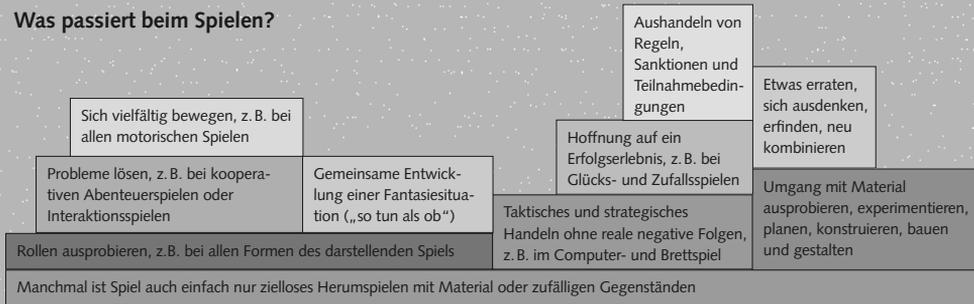
Die Wirkung der Spiele ist je nach Spielweise, Spielinhalt und Spielmaterialien unterschiedlich. Zumal unter Berücksichtigung verschiedener Menschen und unterschiedlicher Spielsituationen.

**Kann man also gar keine allgemeinen Aussagen über den Wert des Spiels machen?**

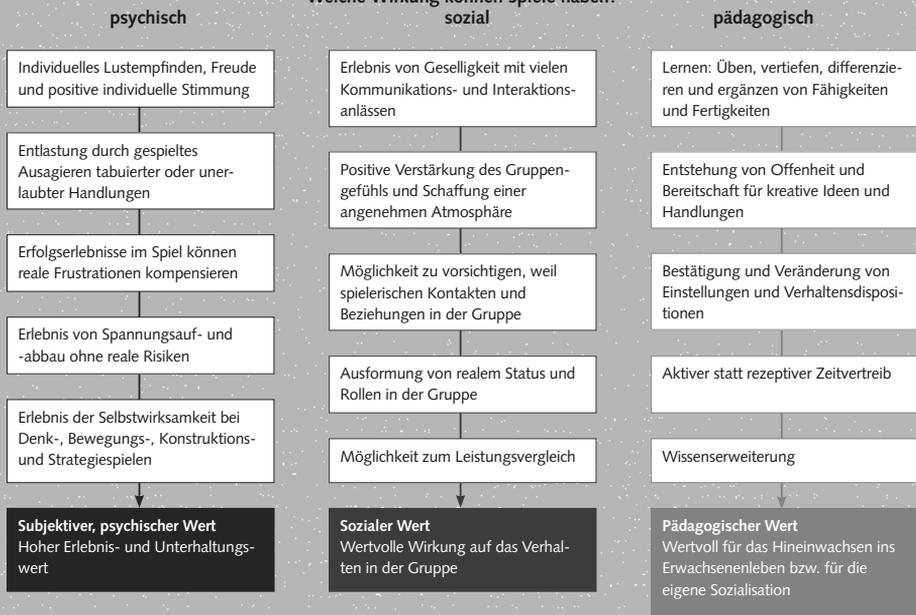
Doch. Kann man, wenn wir uns dabei bewusst sind, dass wir diese Einschätzung mit unserem kulturellen Hintergrund, unserem Menschenbild und unseren gesellschaftlichen Vorstellungen vornehmen.

Die Wirkung des Spiels ist im Vergleich zu anderen Aktivitäten besonders intensiv, weil das Spiel meistens mit Lust und Freude einhergeht.

## Was passiert beim Spielen?



## Welche Wirkung können Spiele haben?



## Fantasie und Kreativität

Die vor allem von der Spielwarenindustrie oft strapazierte Behauptung, dass ihre Spiele die Kreativität anregen, muss sehr differenziert betrachtet werden. Ob ein Spiel Fantasie und Kreativität fördert, hängt von Spielablauf, -regel und -inhalt ab. Viele Spielprozesse haben überhaupt nichts mit Kreativität zu tun, sind zufallsgesteuerte Brettspiele, sind die Absolvierung vorgeregelter Geschicklichkeitsleistungen, sind Leistungswettbewerb nach vereinbarten festen Regeln. Es gibt jedoch Spiele, Spielformen und Spielweisen, bei denen kreatives Verhalten nötig ist und also dabei geübt und gelernt werden kann. Das sind vor allem Spiele, bei denen neue Lösungswege gesucht werden müssen.

Neben diesen vorgenannten Lernbereichen transportieren die verschiedensten Spielformen auch Wissen: Informationen über z.B. die gesellschaftliche Wirklichkeit, über naturwissenschaftliche Zusammenhänge und technische Prozesse.

Spiele schaffen Bildungsmöglichkeiten: Eine solche Aussage muss allerdings differenziert werden. Es existieren verschiedene Forschungsergebnisse zur Bildungswirkung einzelner Spiele, Spielarten, Spielformen und Nutzung bestimmter Spielmaterialien (vgl. Retter 1979, van der Kooij 1983, Baer/Thole 1985). Aber bei komplexen Spielhandlungen und den zahllosen Einflussfaktoren stößt die empirische Sozialforschung schnell an ihre Grenzen. Dennoch liefern langfristige Beobachtungen und systematische Erfahrungen

von pädagogischen Fachkräften sowie viele spielpädagogische Fallstudien bestandskräftige und vor allem praxisrelevante Aussagen zur möglichen Bildungswirkung von verschiedenen Spielen unter günstigen äußeren Bedingungen. Diese Zuweisung von Bildungswirkungen zu einzelnen Spielen und Spielformen findet man in den letzten Jahren verstärkt in den Spielesammlungen für Spielaktivitäten und -projekte, so auch in den Spielkarteikarten, die jedem Heft der Zeitschrift *gruppe & spiel* (Friedrich-Verlag) beiliegen, oder in der weitverbreiteten Sammlung kooperativer Gruppenspiele *666 Spiele* (Baer 1994/2013).

## Spiele verändern das Leben in der Schule

Spiel in der Schule ist nicht selbstverständlich, außer in den Pausen zwischen den Unterrichtsstunden. Die Wesensmerkmale des Spiels stehen mit der traditionellen Organisationsform von Schule und Unterricht im Konflikt. Die Unterschiede zu den formellen Lernformen im Unterricht werden offensichtlich, wenn wir uns noch mal zusammenfassend die Eigenschaften von Spielen und kreativen Aktionen vor Augen führen:

Spiele und kreative Aktionen...

- wirken nicht selektierend, weil die damit vollführten und vollbrachten Leistungen nicht benotet werden und nicht für Bildungsabschlüsse mit negativer Wirkung herangezogen werden,

### Tipp

Die positive soziale Wirkung von Spielen im Ganzttag kommt besonders eindrucksvoll bei den kooperativen Abenteuerspielen von Gilsdorf und Kistner zur Geltung, deren Spielesammlung inzwischen auf drei Bände angewachsen ist. Sie sind im gleichen Verlag erschienen wie das vorliegende Buch. Bei diesem Spieltypus stellt sich der Spielgruppe eine Aufgabe, die am besten durch eine gemeinsame Lösungsstrategie bewältigt wird (vgl. Gilsdorf/Kistner 2013).

- beanspruchen die Spielenden ganzheitlich, also nicht überwiegend kognitiv – wie sonst die Mehrzahl der schulischen Aktivitäten,
- bilden in ihrer Gesellungsform und den symbolischen Interaktionen eine nicht ernste Wirklichkeit, die Entlastung und alternative Erfahrungen verschafft,
- werden strukturiert durch flexible Regeln für Interaktion und Kommunikation, die zum Teil von den Spielenden im Prozess entwickelt und verändert werden – wobei die Einhaltung der Spielregeln und die Bewertung der Spielleistung von der Spielgruppe selbst kontrolliert und sanktioniert werden kann,
- werden nicht an die Sozialform Schulklasse, sondern an individuelle Spielteilnehmer adressiert, ermöglichen deshalb relativ leicht die Berücksichtigung individueller Mitmachmöglichkeiten, also eine inklusive Beteiligung und Mitbestimmung,
- sind Handlungen, deren Inhalte fach- und disziplinübergreifend sowie kinder- und jugendweltlich orientiert sein können,
- sind Handlungen, die oft intrinsisch motiviert sind und an denen überwiegend freiwillig teilgenommen wird,
- werden von Kindern und Jugendlichen als angenehme und unterhaltende Tätigkeit empfunden, weil sie mit relativ viel Bewegung, großen Selbststeuerungsanteilen, hochfrequenter Interaktivität und abwechslungsreicher Erlebnisqualität einhergehen,
- sind Handlungen, bei denen ein Zugewinn an Wissen, Einsichten und Fähigkeiten nicht im Vordergrund steht, sondern sich unsystematisch als Nebeneffekt einstellt,
- können sehr leicht in Projektformate eingebunden werden und entfalten im Projektzusammenhang ihre Wirkung besser als in taylorisierten Unterrichtsstunden,
- sind ein niederschwelliges Bildungsangebot und damit ein Schlüssel für Kinder aus „bildungsbenachteiligten“ Milieus bzw. für Kinder mit einem weniger kognitiv akzentuierten Lernzugang.

Ein im Spiel entstehendes Produkt oder Ergebnis sowie deren Bewertung hat zwar auf das Selbstwertgefühl und die psychische Stimmung der Spielenden eine erhebliche (jedoch nicht sehr lang andauernde) Wirkung, stellt aber für die Entwicklung der Spielenden im realen Leben keine gravierenden Weichenstellungen oder Störungen dar. Allerdings haben Spielprozesse Auswirkungen auf die soziale Stellung, Rolle und Handlungsspielräume des Einzelnen in formellen und informellen Gruppenstrukturen. Diese Wirkung wird gruppenpädagogisch vor allem durch den Einsatz von Kennenlernspielen, Rollen- und Interaktionsspielen genutzt.

Am Unterricht wird in der Regel nicht freiwillig teilgenommen, Inhalte und Abläufe sind im Vergleich zu Spielprozessen strenger geregelt und von den Schulgesetzen und Verordnungen vorgegeben. Die Gruppenzusammensetzung ist vorgegeben und die Interaktion wird durch die sozialen Rollen „Lehrer“ und „Schüler“ in hohem Maße vorherbestimmt. Im Vordergrund steht für alle die formelle Lernleistung, die unter anderem durch Benchmarking kontrolliert wird, was bedeutet, dass der individuelle Lernfortschritt weniger als die vergleichende Messung in die Bewertung eingeht. Die Motivation zur Leistung erfolgt häufig extrinsisch und die standardisierten Kontrollen sind oft angstbesetzt. Formen und Inhalte des Schulunterrichts haben bekanntlich erhebliche nachhaltige Auswirkungen auf Leistungsvermögen, Motivation, Fähigkeiten, Wertvorstellungen, Interessen und Meinungen der Schülerinnen

#### Tipp

In den Kopfdaten zu jeder Spielbeschreibung in Teil 3 dieses Buches finden Sie einige Stichworte zu den Bildungschancen, die unserer Einschätzung nach mit den Spielen und Aktionen ermöglicht werden. Auf den Vorseiten zu jedem der zehn Spielprogrammkapitel werden weitere Förderbereiche genannt.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spiele und Aktionen im Ganzttag - ein Ratgeber*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

