

SCHULSPIELE

Kinder stark machen, bewegt lernen, Medien ‚huckepack‘ nehmen -
eine realistische Perspektive!

10 Thesen aus der Bibliothek HOMO LUDENS

1. Kindheit entstand als Experimentier- Spiel- und Lernraum.

Kinder erobern die Welt im Spiel, schufen in der Vergangenheit eine Kinder-Spielkultur von mindestens 100 Spielen, die von Älteren an Jüngere weitergegeben wurden.

2. Was Hänschen nicht spielt, lernt Hans nimmer mehr...

Spielerlebnis und Spielfähigkeit sind unentbehrlich für die Entwicklung des Kindes, damit auch seiner Lernfähigkeit. Zahlreiche Spiele haben Übungscharakter. Beim Spielen wird das Gehirn entfaltet, das Spielen und Lernen gelernt. Lernen ist auch differenziertes Spielen.

3. Moderne Gesellschaften bieten wenig Spiel-

Freiraum: Wohnsituation, Verlust der Straße, organisierter Tageslauf engen ein. Kita, Schule und Verein haben strukturelle Probleme mit nachhaltiger Spielpflege.

4. Bildschirmmedien verstärken den Spielverlust:

Sie entziehen Wirklichkeit, binden wertvolle Zeit und können abhängig machen, bis hin zu behandlungsbedürftiger Sucht. Computerspiel verdrängt das wirkliche Spiel. Klassische Spielmotive gelten zunehmend analog', als überholt. Spielpädagogik wird Medienpädagogik.

5. Spielverlust verstärkt moderne Entwicklungsprobleme in Kindheit und Jugend wie Übergewicht, Unruhe, Aufmerksamkeitsdefizite, Lernschwächen, Störungen des sozialen Empfindens und Vehaltens. Spielforschung hat hier ungelöste Aufgaben.

6. Es ist Zeit, das Spiel des Kindes angemessen zu würdigen! Bedeutende Pädagogen, Befunde der Entwicklungspsychologie und der Neurowissenschaften zur Vernetzung von Spielen und Lernen sowie positive Erfahrungen in Schulen sollten ernst genommen werden.

7. Es ist höchste Zeit, SCHULSPIELE als tägliche Bewegungs- Spiel- und Sportzeit verlässlich einzurichten! Wichtige Elemente sind tägliches Freispiel am Vormittag, Übung und Wettkämpfe, Bewegungsspiele im Sportunterricht, Gestaltung der Pause, bewegter Unterricht, Spiel als Unterrichtsgegenstand, Projekte, psychomotorisches Angebot, Spielpaten, Vernetzung mit dem Nachmittag, Pflege eines persönlichen Spielbuches (Lesekompetenz, Bibliothek unentbehrlich), Webrecherche und- Präsentation (Selfies, Web-Kontakt zu Schulen), Auszeichnungen, Spielfest, Einbeziehung von Eltern...

8. 100 Schulspiele - zuviel? In der Grundschule bestimmt nicht... Es muss nicht alles sein, aber einiges

schnon, vor allem das tägliche Freispiel. Jeden Monat ein Motiv einführen, weitere kommen aus der Phantasie der Kinder. In der Grundschule ergibt das dann bestimmt 100: Motorisches Spiel, Handgeschicklichkeitsspiele, Stock- und Steinspiele, Fadenspiele, Spiele im Kreis, Kim-Spiele, Singspiele, Rhythmussspiele, Tanzspiele, Spiele ohne Sieger, Laufspiele, Balancieren, Hüpfspiele, Kampfspiele, Ring- und Raufspiele, Jonglierspiele, Wurfspiele, Kugelspiele, Reifenspiele, Stelzenspiele, Akrobatische Spiele, Zirkusspiele, vielfältige Ballspiele, Geländespiele, (Kleine) Sportspiele, Lustige Spiele, New Games, Spiele aus aller Welt, Spiele von damals, Gesellschaftsspiele, ausgewählte Computerspiele, Legespiele, Ratespiele, Lustige Spiele, Sprachspiele, Lesespiele, Mathematische Spiele, Schach, Gesangsspiele, Theaterspiele...

9. So werden Kinder stark und können die digitalen

Medien ‚huckepack‘ nehmen! Spielpflege ist die beste Medienpädagogik! Sie macht Kinder stark, öffnet Lebensinteressen. Geräte entwicklungsgerecht so spät wie möglich - die Knirpse verpassen nichts, sind ohnehin online. Zentrales Medium ist das Buch. In Kombination von Spielpflege (u.a. ‚Mein Spielbuch‘) und Medienpädagogik entsteht komplexe Medienkompetenz!

10. Schulspiele sind leicht einzuführen, fast umsonst und von allergrößtem Nutzen für alle Beteiligten!

Schulspiele erfordern wenig Ausgaben, sind leicht einzuführen und überaus lohnend. Sie fördern Entwicklung und Lernen, verbessern das Klassen- und Schulklima, fördern Soziabilität und Empathie, helfen bei der Bewältigung der Aufmerksamkeits-, Inklusions- und Integrationsaufgaben, minimieren Aggression / Gewalt und Mobbing... Spiel ist unentbehrliche Entwicklungsförderung und auch ein ‚Breitband-Therapeutikum‘!

Spieldförderung lässt sich nicht outsourcen. Wäre auch ein Verlust, Spielen ist freudvoll. Es gibt kein Konzept / Curriculum für Schulspiele. Einfach versuchen, behutsam beginnen, im Kollegium entwickeln, mit Partnerschulen kooperieren. Das Internet bietet eine Fülle überzeugender Beispiele, konkreter Anregungen und Anleitungen. Zahlreiche Videos ermöglichen direkte Übernahme.

Die Bibliothek HOMO LUDENS (Institut Bewegungswissenschaft, Universität Hamburg) unterstützt gern. Auf Wunsch auch mit Beratung vor Ort, Entwicklung und Bereitstellung von Materialien und Newsletter. Geöffnet Do 15 - 18 Uhr. Treff jeden ersten Samstag im Monat in der Bibliothek (bitte anmelden: www.homo-ludens.de).

Schulspiele in Hamburg

Zahlreiche Schulen in Hamburg bieten Schulspiele an: Halle als Erlebnisraum, Pausenspiele, spielerische Pausen im Unterricht, auch Spiel als Unterrichtsthema, Bewegungsspiel im Sportunterricht, Gesellschaftsspiele und Schach... Das gilt auch deutschlandweit, zahlreiche Treffer in Google. Die Bezeichnung ‚Schulspiele‘, traditionell insbesondere mit Darstellendem Spiel und Instrumentenspiel belegt, erobert derzeit auch den Bereich des Bewegungsspiels.

Ideal wäre eine Verbindung des Konzeptes ‚Bewegte Schule‘ mit einer offensiven Förderung von ‚Schulspielen‘. Bewegung ist in der Kindheit zentral, zugleich ist Kindheit Spielzeit - Bewegung hat als Bewegungsspiel die größten Chancen. Das gilt insbesondere für die Grundschule; es folgt Sport, optimal auch mit zahlreichen Spielementen.

Schulspiele an Grundschulen

Die Spielentwicklung erfolgt in typischen Phasen, die aufeinander aufbauen (Piaget und andere): Motorik (Ganzkörper, Handgeschicklichkeit...), Symbolik (Sprache, Phantasie...) und Interaktion (Soziabilität, Erwerb von Toleranz, Empathie, Kooperations- und Konfliktfähigkeit...). In Mischformen.

Die Spieldauswahl sollte entwicklungsgerecht erfolgen: Vielfältige Motorik, (Hand-) Geschicklichkeitsspiele, Sprachspiele, Mathematische Spiele, kooperative Spiele, Spiele im Kreis, Hüpfspiele, Laufspiele, Wurfspiele, Rollenspiele, vielfältige Ball- und Kugelspiele, erste Jonglierspiele, erste Sportspiele... Fast alle haben Bedeutungen, Symbolwert. Diese Kinderstube des Sports ist vielfältig wirksam, nebenbei auch für den Erwerb Koordinativer Fähigkeiten. Die Aufgabe ist groß, bereitet aber Freude. Hier einige (ungebetene) Anregungen, die sofort realisiert werden können:

Es ist leicht, die Motive ‚Fünf Steine‘, Fadenspiel, Kreisel und Reifen sowie Hüpfen in den laufenden Spiel-Lernbetrieb in der ersten Klasse zu integrieren und dann mit Steigerungsformen weiterzuführen. Die Motive sind uralt, wurden von Kindern immer selbst organisiert, sind eine Art Kinderkultur. Einschließlich der von Kindern früher entwickelten Übungsformen und Wettkämpfe, die zeitgemäß gestaltet werden können!

Alle Motive können auch Unterrichtsgegenstand sein und in vielfältiger Weise gestaltet und hinterfragt werden. Ein motivierender und fachlich vielfältiger Unterricht!

Im Sportunterricht können zahlreiche Bewegungsspiele gepflegt werden, was einen Transfer in den Unterricht, die Pause, das Freispiel, den Nachmittag ermöglicht. Im Hamburger Bildungsplan Sport/Grundschule ist Spiel zentral verankert.



In den Pausen können die kennengelernten Spiele angeboten werden. Das Platzregime muss dann mit Fußball ausgehandelt werden. Eine Betreuung kann u.a. von Spielpaten erfolgen:

Eine dritte Klasse erobert Spielmotive und betreut erste Klassen. Kinder haben früher immer Kinder gefördert.

Alle Kinder führen ein Spielbuch, in das sie im Laufe der Jahre eintragen, was ihnen wichtig ist: ‚Mein Spielbuch‘. So wird eine persönliche Beziehung zu diesem Medium aufgebaut, was den späteren Lese-Bruch vielleicht mildert oder verhindert.

So wird auch Spieltradition bewahrt: Bei späteren eigenen Kindern gewinnt das Spielbuch allergrößten familiären und kulturellen Wert! Eine Aufgabe, die ‚Schule‘ eigentlich nicht ablehnen darf!

Sekundarstufen

Hier nur in aller Kürze: Das Spielbuch könnte hier weitergeführt und auf Spiel und Sport als Kulturerbe bezogen werden. Sport ist eine Form der hoch spezialisierten Bewegung, aus einer weltweiten Fülle der Bewegungskultur erwachsen, die nicht verloren gehen sollte: Ringen, Kugelspiele, Bogenschießen, Laufspiele, Ballspiele, Reifenspiele. Stelzenspiele, Stockspiele, Rückschlagspiele, Rhythmusspiele, Kreiselspiele, Ringspiele, Balancierspiele, Tanzspiele, Wurfspiele, Reiterspiele, Wettrennen mit Tieren, Akrobatische Spiele... die Liste ist noch lang!

Oft in einfachen Formen, immer aber in Verbindung mit dem sozialen und kulturellen Leben. Oft auch als Volksfest mit Wettkämpfen. Das nachzuvollziehen und selbst zu erproben, auch die Traditionen der Wohnregion, ist Beschäftigung mit globalen Fragestellungen und Bewahrung. Hier sei insbesondere die WEIO (identitäts-stiftende Eskimo-Olympiade) erwähnt.

Hilfen und Kontakte

Google und Youtube bieten Anregungen, Informationen und Anschauung. Hier lassen sich auch spielbetonte Schulen finden, die Auskunft geben können.

Die Bibliothek HOMO LUDENS kann unterstützen: Mit einschlägigen Büchern, Bildern und aktuellen Berichten, Beratung (auch vor Ort), Demonstration von Spielen, Spielmaterialien, Gespräch bzw. Erfahrungsaustausch und Web-Informationen.

Do 15-18 Uhr und nach Vereinbarung. An jedem ersten Samstag im Monat findet ein Treffen statt. Hierzu bitte anmelden.

Standort: Feldbrunnenstr. 70, 20148 Hamburg

Post: Bibliothek HOMO LUDENS,
Prof. Dr. Gert Eichler, Turmweg 2, 20148 Hamburg

Web: homo-ludens.de

Mail: gert.eichler@uni-hamburg.de

Tel. 040-606 58 66.

Im September 2018