

---

# Fachgruppe

## Spiel

Heinestraße 169  
70597 Stuttgart-  
Sonnenberg

Telefon 07 11/9 76 58-0  
Telefax 07 11/9 76 58-30

Mitglied im  
Deutschen  
Verband  
der Spielwaren  
Industrie



Bankverbindung:  
Kreissparkasse Waiblingen  
Konto-Nr. 15 001 032  
(BLZ 602 500 10)

[www.fachgruppe-spiel.de](http://www.fachgruppe-spiel.de)

# Spiel fördert Schule

Evaluation des Pilotprojektes der Fachgruppe Spiel

Durchführung an je fünf Grundschulen mit Ganztagsbereich

in Oberhausen/Rheinland  
und  
in Bielefeld/Westfalen

Auswertungsbericht der Projektgruppe

Peter Neugebauer

Dirk Hanneforth

Uwe Mölter

Ernst Pohle

## **Projektzeitraum:**

Montag, 30. Januar 2006 bis Freitag, 23. Juni 2006

## **Bezug der Auswertung:**

Der Auswertung erfolgte durch Interviews mit den Schulleiterinnen (punktuell) und verantwortlichen Betreuer/innen im offenen Ganztagsbereich der jeweiligen Schule anhand eines Fragebogens (vgl. Anlagen). Es hat sich herausgestellt, dass sich zwischen den Schulen in den beiden Städten keine signifikanten Unterschiede ergeben haben.

## **Die Offene Ganztagsgrundschule:**

Seit einigen Jahren gibt es in verschiedenen Bundesländern Bestrebungen eine Offene Ganztagsgrundschule einzuführen. In NRW gibt es diese Schulform seit einem Jahr flächendeckend. Gemeint ist darunter die ganztägige Betreuung der Kinder. Während des Schuljahres werden die Kinder vor dem Unterricht und nachmittags bis ca. 16.30 Uhr bei den Hausaufgaben und in Arbeitsgemeinschaften betreut. Mittags erhalten die Kinder ihr Essen in der Schule. Sogar während der Ferienzeiten werden Betreuungszeiten angeboten.

Die Teilnahme an der Betreuung am Nachmittag ist freiwillig. Die Eltern melden ihre Kinder speziell für die Nachmittagsbetreuung an und bezahlen dafür einen gesonderten Beitrag. Die Nachmittagsbetreuung wird auch als Freizeitbereich bezeichnet. Die Betreuer/innen im Freizeitbereich sind meist Erzieher/innen, Sozialpädagogen, Fachleute für die Arbeitsgruppen wie Künstler/innen oder Sportler/innen, selten Lehrer/innen und studentische Hilfskräfte.

## **Aufgabenstellung**

Es gibt vielfältige Gründe, warum Spiele in der Schule ihren Platz haben sollten. Einer der wichtigsten ist wohl, dass das Spiel der Motor des Lernens ist. Der Spieltrieb des Menschen ist die subtilste und wahrscheinlich auch mit Abstand erfolgreichste Form des Lerntriebs. Der Spieltrieb motiviert uns Dinge zu tun oder zu verbessern, die wir noch nicht können oder lernen müssen. Wer in der Schule nicht lernt zu spielen, lernt nicht zu lernen.

Daher hat die Fachgruppe Spiel mit der Unterstützung zweier spielbegeisterter und auch im Unterricht spielerprobter Lehrer (Dirk Hanneforth und Peter Neugebauer) ein Pilotprojekt an zehn offenen Ganztagsgrundschulen in NRW durchgeführt (vgl. Anlagen).

Untersucht werden sollte die Akzeptanz von Spielen, deren pädagogische Funktion und der praktische Einsatz speziell im Freizeitbereich der Ganztagsbetreuung. Ebenfalls sollte eine Systematik zum Aufbau einer Spiellothek an Schule überprüft werden.

Wenn im Folgenden von Spielen oder Gesellschaftsspielen die Rede ist, dann sind immer die 17 Brett- und Kartenspiele eines Spielepaketes (vgl. Anlagen) gemeint, das die Fachgruppe den Schulen zur Verfügung gestellt hatte. Mit dem Spielepaket erhielten die Pädagogen an den beteiligten Schulen eine Einführung in die pädagogische Systematik der Spieleauswahl, der ein Thesenpapier zugrunde lag (vgl. Anlagen). Zusätzlich wurde jedes Spiel mit den Pädagogen getestet. Nach Ablauf des viermonatigen Projektes wurden die beteiligten Pädagogen zu ihren Erfahrungen interviewt (vgl. Anlagen).

## Grundlegende Ergebnisse der Interviews

Die Interviews ergaben eine ganz überwiegende Zustimmung zu den ausgewählten Spielen. Das gesamte Projekt wurde auf breiter Front positiv angenommen und bewertet:

- Die Schulen wurden materiell unterstützt. Dies wurde besonders in Zeiten anerkannt, in denen öffentliche Förderungsgelder immer mehr gestrichen werden und oft ein unterstützender Förderverein nicht vorhanden ist.
- Schulen wissen, dass Spielen zur kindlichen Entwicklung dazu gehört. Es wurde ja auch schon zuvor im Ganztagsbereich der Schulen gespielt.
- Schulen haben erkannt, dass Spiele vielfältig und differenziert (in Bezug auf Förderung) eingesetzt werden können und Erfolge generieren, und dass sie in verschiedenen Situationen verschiedene Leistungen erbringen können.

Diese Erkenntnisse werden durch die vielen Einzelaspekte, die das Projekt gezeigt hat, im Folgenden belegt.

## Spiele sind im Freizeitbereich willkommen

Grundlegendes Ergebnis des Projektes ist, dass das Medium Spiel für den Einsatz im Freizeitbereich sehr gut geeignet ist. Das Spielen hat im Freizeitbereich von Grundschulen einen sehr hohen Stellenwert. Darin waren sich alle Betreuer/innen einig. Unterstützt wird dieses Ergebnis dadurch, dass das Spiel schon seit Jahren ein wesentlicher Bestandteil der Lehrpläne in den Grundschulen ist.

Stellvertretend dafür einige Aussagen von den betreuenden Pädagogen:

- Ich kann mir Spiele gar nicht wegdenken!
- Spiel fördert zurecht Schule.
- Wir sind sehr glücklich, dass Kinder in verschiedenen Bereichen lernen können.
- Es war gut, dass wir die Kinder dadurch besser kennen lernen konnten.
- Die Spiele sind wie ein zusätzlicher Mitarbeiter, der uns nichts kostet.
- Das Spieleprojekt war eine spannende und tolle Angelegenheit für den offenen Ganzttag.
- Spiele sind ein großer Bestandteil bei der Förderung kultureller Entwicklung und sie tragen dazu bei, soziale Kompetenzen bei Kindern zu fördern.
- Auf jeden Fall ist Spielen grenzüberschreitend, es gibt keine Klassen- und Intelligenzunterschiede, das Miteinander, Verlässlichkeit und Freundschaft werden gefördert.
- Ich fand es super!

## **Die Betreuer haben Vorbildcharakter**

Deutlich wurde auch, dass die Spielbegeisterung der Kinder sehr stark von der Spielfreude der Betreuer/innen abhing. Gespielt wurde um so mehr und öfter, je intensiver die Betreuer/innen spielten. Immer wenn diese mitspielten, war die Aufmerksamkeit am Spiel noch einmal größer. Nach Aussage vieler Betreuer/innen haben sie die Kinder durch das Spiel besser kennen gelernt.

Als sehr positiv wurde die intensive Einführung durch die Projektbetreuer Herrn Neugebauer und Herrn Hanneforth bewertet, die für die Betreuer/innen eine große Hilfe waren. Durch die jahrelange Spielerfahrung der beiden Lehrer, fiel es den Betreuer/innen leicht, sich als spielbegeistert zu outen. Sie fanden es gut, dass das Thema Spiel durch das Projekt mehr in den Vordergrund gerückt wurde. Sie empfanden dies als eine positive Bestärkung für ihre Arbeit. Dies besonders bei denen, die schon einige Spiele hatten und einsetzten. Das Projekt gab ihnen die Möglichkeit, neue Spiele kennen zu lernen.

## **Die Kinder waren begeistert**

In allen Schulen haben die Kinder auf die Spiele sehr euphorisch reagiert. Ihr Selbstbewusstsein wurde durch das Projekt gehoben: „Spiele extra für uns“. Die Betreuer/innen waren überrascht, mit wie viel Offenheit einige Kinder auf die Spiele zugegangen sind. Sie haben sich die Spielregeln oft selbst erarbeitet und sich sehr gefreut, weil neue Spiele dabei waren, die sie vorher nicht kannten: „Das ist ja wie Weihnachten“.

Das Projekt der Fachgruppe wurde von den Betreuer/innen auch deshalb als optimal bezeichnet, weil z.T. in den Elternhäusern der Kinder nicht (mehr) gespielt wird. Dort würden die Kinder mit Gameboy oder Playstation abgespeist, das gesellige Spielen fände nicht oder nur selten statt. Deshalb haben die Kinder, so vermuteten die Betreuer/innen, das Spielangebot gerne aufgenommen. Wiederholt gipfelte diese Zustimmung in der Bitte, die Spiele mit nach Hause nehmen zu dürfen.

Es war zu beobachten, dass Kinder beim Abholen durch die Eltern noch das angefangene Spiel zu Ende spielen wollten und so das Verbleiben in der Schule eigenständig verlängerten.

## **Der Einsatz von Spielen im Unterricht ist umstritten**

Bei der Frage nach der Relevanz von Spielen für Lernphasen waren die Meinungen divergent. Während zwei Schulen diese Zuordnung strikt ablehnten („Spielen gehört nicht in den Lernbereich“, „Spielen beim Lernen zu nutzen ist fatal“), haben drei andere Schulen das Spielen auch auf den Stundenplan (und damit verpflichtend) gesetzt. Als Beispiel wurde hier der Einsatz von Spielen bei der Sprachförderung genannt. In einem Fall haben nicht nur die Freizeitbetreuer/innen, sondern auch die unterrichtenden Lehrer/innen das Spielepaket genutzt.

Betont werden sollte an dieser Stelle noch einmal, dass das Spielepaket keine typischen Lernspiele enthält. Die Aussagen der Lehrer/innen beziehen sich damit auf „normale“ Kinder- und Familienspiele.

Als besonders positive Aspekte des Projektes wurden unterschiedliche Eindrücke aufgezählt:

- Durch Spielen haben sich neue, alters- und klassenübergreifende Gemeinschaften von Kindern gebildet, die sich sonst aus dem Weg gingen.
- Durch das Spielen konnte mehr als sonst ruhiges Verhalten eingeübt werden.
- Beim Spielen haben Kinder, die sonst nicht die „dicksten Freunde“ waren, miteinander etwas getan.
- Beim Spielen können Niederlagen erlebt und gut verarbeitet werden.
- Das Spielepaket war eine (auch materiell) angenehme Unterstützung des Ganztagsbetriebes.

Als überraschend wurden folgende Beobachtungen empfunden:

- Die Kinder behandelten die Spiele pfleglich und vernünftig.
- Trotz täglichem Umgang mit den Spielen ist die Sammlung nach vier Monaten noch erstaunlich komplett.
- Bis zum Schluss wurde gerne und aufmerksam gespielt.
- Das Medium Spiel gelangte ins Bewusstsein von Betreuer/innen, Lehrer/innen, Kindern und Eltern.

## **Unsere Thesen wurden in der Praxis bestätigt**

Es ist erfreulich, dass die sieben Thesen, die die Basis des Projektes bildeten, zum allergrößten Teil bestätigt werden konnten.

In diesem Zusammenhang ist das Beispiel eines Jungen berichtenswert, der sich anfangs strikt gegen das (Mit)spielen wehrte und darin sogar von der Mutter unterstützt wurde, die extra anfragte, ob die Spieleinheiten verpflichtend sein müssten?

Die Betreuerin bestand aus Integrationsgründen auf dem Mitwirken in den Spieleinheiten. Nachdem dieser Junge „Abalone“ (zunächst für sich) entdeckt hatte, war der Damm gebrochen, denn er benötigte für „Abalone“ einen Spielpartner. Ab sofort war er bereit mitzuspielen und ließ sich in die spielende Gruppe integrieren. Die Betreuerin merkte an, dass dieses Kind generell als verschlossen gilt und es schwer hat, mit anderen in sozialen Kontakt zu treten. Durch das Spielen wurde seine Kompetenz im Bereich der sozialen Kontaktaufnahme aber sichtbar gesteigert worden.

### **These 1: Spielen fördert die Intelligenz**

In diesen Bereich fallen Planung von Abläufen, strategisches Denken oder räumliches Vorstellungsvermögen. Verhaltensänderungen bezüglich der Intelligenzentwicklung konnten vielfältig testiert werden. Das fängt an mit Tipps und Ratschlägen, die beispielsweise bei Wissensspielen („Spiel des Wissens“) gegeben werden, und endet bei der Entwicklung von Siegstrategien, wie sie bei manchen Spielen („Abalone“, „Blokus“) benötigt werden.

### **These 2: Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung**

In diesen Bereich fallen das Einhalten von Regeln (nicht Schummeln), tolerantes Verhalten oder verlieren lernen. Verhaltensänderungen bezüglich der Persönlichkeitsentwicklung wurden durch viele Beispiele der Betreuer/innen belegt.

Beschrieben wurde die immer größer werdende Bereitschaft bei „Twister“ die körperliche Nähe zu anderen zu akzeptieren. Es wurde immer wieder eine gesteigerte Toleranz gegenüber Verlierern beobachtet. Die Verlierer wurden nicht mit Negativkommentaren bedacht (was sonst durchaus vorkommt), weil man erlebte, dass man selber auch in die Rolle des Verlierers hineingeraten kann.

Machohaftes Jungenverhalten wurde relativiert. Auch wenn dieses Verhalten vereinzelt noch auftrat (zu erkennen an Gestik, Mimik, Spielverhalten), so doch nicht in der sonst (außerhalb des Spiels) beobachteten Heftigkeit.

Letztendlich ist die Identifizierung mit den Spielen ein Aspekt der Persönlichkeitsentwicklung. Bei fehlendem Spielmaterial wurde der Klassenraum abgesucht, bis das verloren gegangene Utensil gefunden wurde. Natürlich sind diese Verhaltensänderungen nicht ausschließlich durch das Spielen an sich geleistet worden, in allen Fällen haben die Betreuer/innen mit dazu angehalten, sich entsprechend zu verhalten.

### **These 3: Spielen fördert die Sozialentwicklung**

Verhaltensänderungen bezüglich der Sozialentwicklung sind meist eng verknüpft mit den Verhaltensänderungen bezogen auf die Persönlichkeitsentwicklung.

In Ergänzung dazu wurde vereinzelt beobachtet, dass Kinder, die sonst eher Außenseiter beim Spielen waren, als Spielpartner benötigt und deshalb als solche auch akzeptiert wurden. Es bildeten sich Gruppen, die bei anderen Aktivitäten so nicht zusammen waren. Diese Beobachtungen hatten aber über das Spiel hinaus keinen Bestand. Es wäre interessant herauszufinden, ob sich diese Beobachtungen verändert hätten, wenn das Projekt länger gedauert hätte.

### **These 4: Spielen fördert die motorische Fähigkeit**

Verhaltensänderungen im motorischen Bereich fangen schon bei kleinsten Fingerübungen an. Es hat sich herausgestellt, dass es bei den Erstklässlern (6 Jahre) vereinzelt noch wichtig ist, das richtige Werfen eines Würfels oder das korrekte Halten von Karten auf der Hand zu üben. Das Mischen von Karten war dann eine Steigerung der motorischen Fähigkeit.

Einzelne Spieltitel sollten in diesem Zusammenhang erwähnt werden, weil sie die motorische Kompetenz steigerten. Vor allem „Make 'n' Break“, „Tier auf Tier“ und „Twister“ haben die Betreuer/innen als ideal für das Einüben motorischer Fähigkeiten beschrieben. Wurde bei diesen Spielen zunächst hektisch vorgegangen, so merkten die Kinder bald, dass filigranes Vorgehen erfolgreicher war.

### **These 5: Spielen fördert die Konzentrationsfähigkeit**

Verhaltensänderungen bezüglich der Konzentrationsfähigkeit und des Durchhaltevermögens wurden durchaus beobachtet. Vor allem konnte festgehalten werden, dass Spiele (fast immer) zu Ende gespielt wurden, dass die spielenden Kinder bis zum Ende eines Brett- oder Kartenspiels „bei der Sache“ bleiben wollten. Dieses Verhalten ist nicht unbedingt bei anderen Angeboten im Freizeitbereich der Fall. Als Gegenbeispiel wurden die Sportspiele genannt. Diese enden häufig dann, wenn ein oder mehrere Kinder „aussteigen“. Bei Spielen ist es so, dass sie ein genaues Ende vorgeben und man als Spieler konzentriert bis zum Ende dabei ist, um zu erfahren, wer am Ende gewonnen hat.

## **These 6: Spielen fördert die Sprachentwicklung**

In Bezug auf eine Verhaltensänderung bei sprachlicher Kompetenz ist die Leistung der Spiele nach Einschätzung der Betreuer/innen divergent. Häufig wurde die auch sonst übliche kurze, knappe Sprachdiktation beim Spielen beobachtet: „Mach schon“, „Du bist dran“ sind da nur zwei Beispiele. Andererseits wurde auch beobachtet, dass in Gruppen mit Migrantenkinder die Spiele „Können Schweine fliegen“, „Schnapp, Land, Fluss“, „Spiel des Wissens“ eine gute Hilfe waren, die Sprachentwicklung zu fördern. Von einem Beispiel wurde berichtet, dass das Spiel „Können Schweine fliegen“ zu vertiefenden Gesprächen animierte.

## **These 7: Spielen fördert die Kreativität**

Der kreative Umgang mit den Spielen und somit auch eine Förderung von kreativem Verhalten konnte mit etlichen Beispielen belegt werden.

Fast überall wurden nach kurzer Zeit eigene Regeln erfunden und erprobt. Uno-Karten wurden zu Yu Gi Oh!-Karten umfunktioniert. Bei „Maulwurf Company“ wurden Figuren weggelassen um schneller zum Erfolg zu gelangen. „Make 'n' Break“ wurde ohne Zeituhr gespielt. „Blokus“ wurde mit anderen Legeregeln gespielt und es wurden eigene Figuren gebaut.

Aber auch auf anderen Ebenen wurde Kreativität freigesetzt. So inspirierte „Tier auf Tier“ dazu Tiere zu malen und diese dann auszuschneiden. Bei „Vier gewinnt“ wurde ein kleines Turnier organisiert. Beim „Spiel des Wissens“ wurde über mehrere Wochen ein Ranking erstellt und mit Gummibärchen-Preisen versehen, nach dem Motto: „Wer wird Gummibärchen-Millionär?“ An einer Schule hat das Spieleprojekt sogar zur Entwicklung bzw. zum Basteln eigener Brettspiele angeregt. Da wurden Spielpläne entworfen und Regeln erstellt, um später die eigenen Spiele zu testen. Vor allem das Basteln der Spiele setzte einen mehrwöchigen Prozess in Gang um die Spiele fertig zu stellen, so dass Ausdauer und Interesse hier einen hohen Stellenwert erlangten.

## **Zusammenfassung**

Die vielen Einzelbeispiele belegen, dass auf allen Bereichen Entwicklungsförderungen möglich sind. Allerdings muss man hier von beobachteten Einzelbeispielen ausgehen. Eine systematische Erfassung von kontinuierlicher Veränderung des kindlichen Verhaltens war für die Betreuer/innen nicht leistbar. Alle Betreuer/innen kannten das Thesenpapier, aber keine/r konnte im Projektzeitraum über punktuelle Beobachtungen hinaus gezielte, differenzierte Ergebnisse festhalten, so dass man bei aller positiver Dokumentation nur von Momentaufnahmen ausgehen darf. Dies war wegen der kurzen Projektdauer auch nicht zu erwarten.

## Das Spielepaket traf auf Zustimmung

Die dem Spielepaket zugrunde liegende Systematik traf auf Zustimmung, weil sie viele Bedürfnisse im Freizeitbereich abdeckte. Vom kognitiven Anspruch, bis hin zu Bewegungsspielen, war für jede Gelegenheit und für jedes Kind etwas dabei. „Eigenbrödler“ konnten durch Spiele in eine Gruppe integriert werden. „Ruhe Suchenden“ wurde es ermöglicht, sich aus der Hektik einer Großgruppe zurückzuziehen, wenn auch nicht immer ins Solitärspiel, so doch in eine (Klein)gruppe von zwei bis vier Spielern. Wichtig ist in diesem Zusammenhang die Erkenntnis, dass Kinder im Spiel auch zur Ruhe kommen können.

Auch der Umfang der ausgesuchten Spiele wurde positiv eingeschätzt. Die Betreuer/innen haben die Spiele gut eingeteilt und nach und nach in die Gruppe gegeben. Mehr Spiele hätten sie in der gebotenen Zeit nicht einführen können. So wurde einer Reizüberflutung vorgebeugt. Außerdem konnten die Betreuer/innen so das Interesse an den Spielen lange aufrecht halten. An einer Schule wurde beispielsweise das letzte Spiel erst nach drei Monaten ausgepackt. Spiele wurden auch mal weggestellt und später wieder hervorgeholt. Die Projektspiele ergänzten auf optimale Weise den teilweise bestehenden Spiele-Fundus der Schulen. Kaum ein Titel war schon vorhanden.

### Die Spiele waren überwiegend beliebt

Besonders beliebte Spiele waren:

- „Abalone“ (besonders im 3. und 4. Schuljahr), „Halli Galli“, „Make 'n' Break“, „Blokus“, „Maulwurf-Company“, „Schere, Stein, Papier“, „Spiel des Wissens“, „Twister“, „Vier gewinnt“, und „Uno“.

Nicht so beliebte Spiele waren:

- „Gelb gewinnt“ (haben wir nicht richtig verstanden), „Labyrinth“ (weil es schnell kaputt ging und recht schwierig ist) und „Architecto“ (zu kompliziert).

Gründe für die positiven Nennungen waren nach Aussagen der Betreuer/innen eine Mischung aus Bekanntheitsgrad, schnellem, actiongeladenem Spielen, ansprechender Grafik, klaren und kurzen Regeln, angemessener Spieldauer und leichter Handhabung. Es wurde aber auch sehr deutlich, dass sich hier auch die Vorlieben der Betreuer/innen widerspiegeln. Was diese gerne spielten, suchten Kinder gerne aus.

Interessant ist, dass die Titel „Tier auf Tier“, „Make 'n' Break“, „Maulwurf-Company“, „Spiel des Wissens“ und „Können Schweine fliegen“ ambivalent aufgenommen wurden. Es gab diese Titel sowohl auf der Liste der beliebtesten Spiele als auch bei den Nennungen für abgelehnte Spiele.

Es gab einige Spiele, bei denen sich das Interesse gegenüber diesen Spielen während der Projektzeit gewandelt hat, die also zuerst „beliebt“ und dann weniger „beliebt“ waren oder umgekehrt.

Mit zunehmender Zeit weniger gespielt wurden „Schere, Stein, Papier“, „Blokus“, „Make 'n' Break“ und „Vier gewinnt“.

Mit zunehmender Zeit häufiger gespielt wurden dagegen „Gelb gewinnt“, „Tier auf Tier“, „Twister“, „Können Schweine fliegen?“ und „Abalone“.

Dieser Interessenwechsel war aber eher punktuell auszumachen. Insgesamt tendierte die Bewertung aber eher in Richtung Konstanz, bezogen auf das Interesse an den Spielen.

## **Jede Schule braucht eine spezielle Spiellothek**

Bestimmte Spielgattungen wurden allerdings ambivalent aufgenommen. Solitärspiele wurden an den meisten Schulen nur ganz selten genutzt. Dort bestand das Bedürfnis in Gruppen zu spielen, zumal in diesen Schulen stets Gleichaltrige vorhanden waren. An anderen Schulen war dies genau umgekehrt. Ähnliches galt auch für Zwei-Personen-Spiele und Wissensspiele. Beim Spiel „Twister“ ist aufgefallen, dass die Verpflichtung in körperliche Nähe zu Mitspielern zu treten, nicht von allen gewollt wurde.

Auch bei der Nutzungsdauer muss man von Schule zu Schule unterscheiden. Von einer Grundschule mit Bezug zum sozialen Brennpunkt wurde von einer ca. 30minütigen Beschäftigungsdauer berichtet, während die Beschäftigungszeit an den anderen Schulen durchaus auch die doppelte Zeit und mehr in Anspruch nahm. Kinder haben Spiele z. T. „mitten im Spiel“ stehen gelassen, um später weiter zu spielen. Kurze Spiele wurden häufiger hintereinander gespielt. Allerdings muss festgehalten werden, dass die Kinder mit den Betreuer/innen länger spielten als alleine.

Auch muss der Zeitpunkt berücksichtigt werden. Vor dem Unterricht wird deshalb gerne gespielt, weil zu dieser Zeit nicht sehr viele Kinder betreut werden. Nach dem Unterricht ist Spielen erst nach einer Essenspause und nach der Betreuung der Hausaufgaben möglich.

Die Spiele standen gleichberechtigt neben anderen Angeboten wie Basteln, Sport oder Lesen. Natürlich war die Akzeptanz und Nutzung des Spielangebotes wetterabhängig. Bei gutem Wetter bevorzugten die Kinder gerne andere Aktivitäten (Malen, freies Rollenspiel, Basteln, Sport, Toben) außerhalb der Klassenräume. Doch bei schlechtem Wetter standen die Spiele an erster Stelle.

### **Anregungen der Betreuer/innen**

Aus dem Kreis der Betreuer/innen kam die Anregung mehr Bewegungsspiele wie „Twister“ ins Spielepaket aufzunehmen und zusätzlich die Spiele „Activity“, „Coco Crazy“ „Looping Louie“ oder „Heckmeck am Bratwurmeck“ zu berücksichtigen.

Darüber hinaus wünschten sich die Betreuer/innen, dass bei einer Fortführung des Projektes das gesamte Spielsortiment mit der jeweiligen Schule abgestimmt werden sollte. So sind die Bedürfnisse einzelner Schulen mit Blick auf die eigene Schülerklientel bisweilen nicht so breitgefächert angelegt, wie es die Systematik des Spielepakets vorgibt. Konkret: Die Schule aus dem „sozialen Brennpunkt“ wünschte sich mehr actionorientierte Spiele als Spiele mit kognitivem Ansatz.

Was die Betreuer/innen stärker kritisierten war Stabilität oder Ausstattung einzelner Spiele. Die Spiele sollten eine Kurzspielregel besitzen, die auch Kinder lesen können. Beim Dauereinsatz in Schulen ist bisweilen eine stabilere Materialqualität gefordert.

Im Einzelnen:

- „Können Schweine fliegen?“: Im Spiel sollte ein Heft liegen, besser als das Poster (zu groß, nicht gut handzuhaben).
- „Labyrinth“: Zu wenig Kugeln im Spiel und der Gummizug war im Spielinnern von Anfang an zerstört bzw. ging schnell kaputt.
- „Make 'n' Break“: Die Uhr ging zu schnell kaputt.
- „Vier gewinnt“: Gestell ging schnell kaputt.
- „Uno“: Das Kartenmaterial und der Umkarton war zu dünn.
- „Twister“: Die Schachtel war für die Spielmatte zu klein.

### **Zusammenfassung**

Ganz überwiegend gab es Zustimmung zum Spielesortiment. Die abgelehnten Titel blieben Ausnahmen. Es darf nicht verwundern, dass vor allem die schnellen, actiongeladenen Spiele zum Zuge kamen. Sie genügten den motorischen Bedürfnissen der Kinder. Gleichzeitig wurden gerne kurze Spielrhythmen aufgegriffen, was der Konzentrationsfähigkeit der Altersgruppe in der Grundschule entsprach.

Zu diesen Aspekten im Widerspruch steht scheinbar die Beliebtheit von „Abalone“. Zum einen waren es eher die älteren Kinder, die sich dieses Spiel gerne aussuchten, wahrscheinlich wollten sie sich bewusst von den „Uno“- und „Halli Galli“-Spielern unterscheiden. Zum anderen war „Abalone“ im Spielepaket neben „Blokus“ relativ konkurrenzlos.

## **Das Projekt aus der Sicht der Kinder**

In einigen der zehn Schulen war ein kurzes Gespräch mit Kindern möglich. Diese bestätigten in ihren Meinungen die Einschätzungen der Betreuer/innen. Die Antworten der Kinder waren eher eindimensional, aber grundsätzlich positiv gegenüber den Brett- und Kartenspielen.

Als besonders beliebte Spiele wurde von ihnen genannt: „Abalone“, „Blokus“, „Halli Galli“, „Make 'n' Break“, „Schere, Stein, Papier“, „Spiel des Wissens“, „Tier auf Tier“, „Twister“, „Uno“ (gehört ja nicht zum Spielepaket!). Ablehnung gegenüber einzelnen Spielen wurde nicht geäußert.

## Die fünf beteiligten Schulen in Oberhausen:

### **Concordiaschule**

Alleestr. 137

46049 Oberhausen

Schülerzahl: 270

Schüler im Ganzttag: 128

Sonderheit: Umfeld gehört zum „sozialen Brennpunkt“ in Oberhausen

### **Jacobischule**

Teutoburgerstr. 285

46119 Oberhausen

Schülerzahl: 226

Schüler im Ganzttag: 43

### **Knappenschule**

Uhlandstr. 35

46047 Oberhausen

Schülerzahl: 110

Schüler im Ganzttag: 36

### **Overbergschule**

Arminstr. 2

46117 Oberhausen

Schülerzahl: 270

Schüler im Ganzttag: 68

### **Steinbrinkschule**

Steinbrinkstr. 166

46145 Oberhausen

Schülerzahl: ???

Schüler im Ganzttag: ???

Sonderheit: Das Spielepaket wurde auf drei räumlich getrennte Bereiche des Ganztagesbereich aufgeteilt

## Die fünf beteiligten Schulen in Bielefeld:

### **Brüder-Grimm-Schule**

Am Stadion 181  
33689 Bielefeld  
Schülerzahl: 300  
Schüler im Ganztage: 62  
Sonderheit: 5 Betreuer/innen

### **Bückhardtschule**

Heeper Straße 50  
33607 Bielefeld  
Schülerzahl: 220  
Schüler im Ganztage: 55  
Sonderheit: 4 Betreuer

### **Josefschule**

Josefstraße 9  
33602 Bielefeld  
Schülerzahl: 170  
Schüler im Ganztage: 68  
Sonderheit: 5 Betreuer/innen

### **Sudbrackschule**

Klarhorststraße 8  
33613 Bielefeld  
Schülerzahl: 440  
Schüler im Ganztage: 114  
Sonderheit: 10 Betreuer/innen

### **Volkeningschule**

Petristraße 58  
33609 Bielefeld  
Schülerzahl: 300  
Schüler im Ganztage: 54  
Sonderheit: 7 Betreuer/innen

## Das Spielepaket des Projektes als Vorschlag für die Grundausstattung einer schulischen Spielothek

### Primarstufe

#### Einzelspiele

(geeignet für Einzelspieler, die sich an das Angebot der Spielothek gewöhnen sollen)

- Labyrinth (Noris) 1 Person / ab 5 Jahren
- Architecto (Huch) 1 Person / ab 7 Jahren

#### Aktionsspiele

(Spiele, in denen sich etwas bewegt und Aufmerksamkeit erreicht wird)

- Twister (MB) 2 - 4 Personen / ab 7 Jahren
- Halli Galli (Amigo) 2 - 6 Personen / ab 6 Jahren
- Make 'n' Break (Ravensburger) 2 - 4 Personen / ab 8 Jahren
- Tier auf Tier (Haba) 1 - 4 Personen / ab 4 Jahren

#### Denkspiele

(neue Ideen, einfache Spielregeln)

- Abalone (Parker) 2 Personen / ab 7 Jahren
- Blokus (Winning Moves) 2 - 4 Personen / ab 7 Jahren
- Vier gewinnt (MB) 2 Personen / ab 6 Jahren

#### Gruppenspiele

(Spiele für mehr als zwei Personen, zur besseren Kommunikation)

- Können Schweine fliegen (Kosmos) 2 - 4 Personen / ab 5 Jahren
- Das ver-rückte Labyrinth (Ravensburger) 1 - 4 Personen / ab 8 Jahren
- Maulwurf-Company (Ravensburger) 2 - 4 Personen / ab 8 Jahren
- Spiel des Wissens (Jumbo) 2 - 6 Personen / ab 8 Jahren
- Uno (Mattel) 2 - 4 Personen / ab 7 Jahren
- Gelb gewinnt (Kosmos) 2 - 8 Personen / ab 7 Jahren
- Schnapp Land Fluss (Amigo) 2 - 6 Personen / ab 8 Jahren
- Schere Stein Papier (Piatnik) 2 - 4 Personen / ab 7 Jahren

## 7 Thesen: Spielen in der Schule

Es gibt vielfältige Gründe, warum Spielen in der Schule seinen Platz haben sollte. In knappen, aussagekräftigen Thesen soll die Förderungswürdigkeit von Spiel in der Schule belegt werden:

### 1. Spielen fördert die Entwicklung der Intelligenz

Das Erkunden von unterschiedlichen Lösungswegen um dem Spielziel näher zu kommen gehört zu jedem Spiel. Da nicht jeder eingeschlagene Weg immer zum Spielsieg führt, gilt es viele Versuche auszuprobieren. Wer den intelligenteren Weg einschlägt, gewinnt. So entwickeln Spieler taktisches Gespür und strategische Weitsicht. Durchdachtes kann sofort ausprobiert werden und über Erfolg Bestätigung bzw. durch Niederlagen neuen Anreiz (es erneut zu versuchen) erfahren.

### 2. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung

Im Spiel sind verschiedene Verhaltensweisen denkbar. Spieler können erleben, was es heißt zu kooperieren. Rücksichtsloses Verhalten verärgert Mitspieler, deren Solidarität u.U. in späteren Spielsituationen benötigt wird. Wer einen Mitspieler klein hält und gering achtet, mag die Vorlage für einen dritten geben, so dass dieser unbehelligt Nutznießer eines Geplänkels zweier Streithähne sein kann. Man ist auf alle Mitspieler angewiesen. Das „Niedermachen“ eines einzelnen Gegenspielers mag sich als Pyrrhussieg erweisen. Schließlich führt Spielen so auch zu selbständigem Handeln.

### 3. Spielen fördert die Sozialentwicklung

Spielen, erst recht Spielen in der Schule, ist keine Solitär-Angelegenheit. Im Spiel gibt es Mit- und Gegenspieler, auf die jeder angewiesen ist. Erst im gemeinsamen Messen der verschiedenen Fähigkeiten ist spielerischer Wettstreit möglich. Nirgendwo sonst als beim Spielen kann man sanktionsfrei das Erleben eines Gewinns oder das Ertragen einer Niederlage durchleben und verarbeiten. Damit einher gehen emotionale Erlebnisse wie Freude, auch Schadenfreude, Ärger, Enttäuschung, etc. Letztendlich wird so ein wichtiger Beitrag zur Gewaltprävention geleistet. Wer mit anderen spielt, wird sich diese Spielpartner niemals gewaltausübend vergraulen.

#### **4. Spielen fördert motorische Fähigkeiten**

Im Spiel lassen sich etliche Bewegungsabläufe der Hand, des Arms, des ganzen Körpers einüben, vor allem wenn es um Geschicklichkeit oder ein gutes Reaktionsvermögen geht. Das fängt beim Trainieren des Pinzettengriffs im Kleinkindalter an und führt bis zum geschickten Stapeln statisch stabiler Holzklötz-Türme für ältere Semester. Und wer bei Reaktionsspielen keine „schnelle Hand“ besitzt, wird dieses einüben wollen.

#### **5. Spielen fördert Konzentrationsfähigkeit**

Wenn Schüler für einen längeren Zeitraum eine Aufgabe verfolgen, wird die Konzentration (das „Am-Ball-Bleiben“) unterstützt. Spielerische Sequenzen halten die Mitwirkenden konzentriert bei der Sache. Das liegt zum einen am Wettbewerbscharakter, man möchte besser sein als die Konkurrenten. Das liegt aber auch an den empfundenen Spannungsbögen während des Spielgeschehens, man möchte erleben, wie sich was im Spiel entwickelt.

#### **6. Spielen fördert die Sprachentwicklung**

Spielen ist hochgradig kommunikativ. Die Spieler müssen sich über das Spielgeschehen, den Spielablauf und das Regelwerk verständigen und es gelegentlich auch interpretieren. Auch die im Spiel erlebte Emotionalität muss sprachlich verarbeitet werden. Darüber hinaus gibt es etliche Wort-, Buchstaben- und Sprachspiele, die ganz gezielt den Umgang mit Sprache (auch mit Fremdsprache) thematisieren und auf kurzweilige Art unterhalten können.

#### **7. Spielen fördert die Entwicklung von Kreativität**

Kreativität wird beim Spielen auf vielfältige Art und Weise angeregt. Zum einen können die Spieler unterschiedliche Vorgehensweisen ausprobieren und somit ganz kreativ Lösungswege erproben. Zum anderen dürfen Spiele verändert, kreativ auf den eigenen Bedarf hin zugeschnitten werden. Das Entwickeln so genannter Hausregeln ist keine Seltenheit. Und als dritter kreativer Aspekt muss genannt werden, dass mancher Spieler sogar selber eigene Spielkonzepte entworfen, entwickelt und ausgetestet hat.

# Fragebogen für die Evaluation des Projektes „Spiel fördert Schule“

## A. Allgemeine Fragen:

- Welche Spiele sind besonders beliebt gewesen? (Nennen Sie bis zu drei Titel!)  
→ Gibt es erkennbare Gründe für die Beliebtheit?
- Welche Spiele sind nicht so gut angekommen? (Nennen Sie bis zu drei Titel!)  
→ Gibt es erkennbare Gründe dafür?  
→ Gibt es vielleicht sogar Spiele, die völlig abgelehnt wurden? Warum?
- Gab es Spiele, bei denen sich das Interesse gegenüber diesen Spielen gewandelt hat? Also zuerst „beliebt“, dann weniger „beliebt“ oder umgekehrt?  
→ Gibt es Gründe für diese „Wellenbewegungen“?
- Wie lange haben sich die Kinder mit den Spielen beschäftigt?  
→ Vergleichen Sie die Intensität mit anderen Bereichen des Ganztagesbereiches?
- In welcher Häufigkeit wurden die Spiele generell genutzt?  
→ Vergleichen Sie diese Nutzungsdauer mit anderen Angeboten im Ganztagsbereich!
- Gab es Zeiten, in denen die Spiele intensiver und andere, in denen die Spiele weniger genutzt wurden?  
→ Gibt es dafür bspw. externe Gründe wie das Wetter (regnerisch, sonnig)?

## B: Entwicklungsbezogene Fragen:

- Wie haben die Kinder auf das Spielangebot reagiert?  
→ Inwieweit gab es Zustimmung, Ablehnung oder Ermüdungserscheinungen?
- Gab es bei den Kindern Verhaltensänderungen?  
→ Hinsichtlich der Förderung von Intelligenz?  
→ Hinsichtlich der Förderung von Persönlichkeitsentwicklung?  
→ Hinsichtlich der Förderung von Sozialentwicklung?

- Hinsichtlich der Förderung von motorischer Fähigkeit?
  - Hinsichtlich der Förderung von Konzentrationsfähigkeit?
  - Hinsichtlich der Förderung von Sprachentwicklung?
  - Hinsichtlich der Förderung von Kreativität?
- Muss man bei diesen Aspekten altersbezogene Unterscheidungen treffen?
  - Muss man bei diesen Fragen geschlechtsbezogene Unterscheidungen treffen?

## C: Fragen bezogen auf die Spielauswahl:

- Die Spielauswahl unterliegt ja der Ihnen vorgestellten Systematik. Die Spiele können den Rubriken Einzelspiele, Aktionsspiele, Denkspiele, Gruppenspiele zugeordnet werden. Hatten Sie das Gefühl, dass diese Einteilung Sinn macht?
  - Hinsichtlich der Bedürfnisse der Kinder?
  - Hinsichtlich der Charaktere der Kinder?
  - Hinsichtlich der Gruppengröße?
- Würden Sie die oben beschriebene Systematisierung beibehalten oder verändern?
  - Was war gut und soll beibehalten werden?
  - Was ist verbesserungsbedürftig?
- Wie schätzen Sie den Umfang der ausgesuchten Spiele ein?
  - Waren die 27 Titel von der Menge her zu viel, zu wenig oder genau richtig?

## D: Fragen zum Projekt:

- Inwieweit ist das Medium „Spiel“ tauglich für den Einsatz im Ganzttag?
  - Gilt das für den Freizeitbereich?
  - Gilt das für Lernphasen genau so?
- Wie bewerten Sie das Projekt im allgemeinen?
  - Was war besonders positiv?
  - Wo gab es negative Aspekte?
  - Was hat Sie überrascht?
- Wenn Sie das Projekt mit einem Satz bewerten müssten, wie würde diese Bewertung lauten?

## E: Fragen an die Kinder:

- Welches Spiel hat dir besonders gefallen?
- Welches Spiel hast du ganz oft gespielt?
- Hättest du gerne, dass von deinem Lieblingsspiel zwei oder drei Spiele da sind?
- Hat dich irgendetwas gestört?
- Gibt es auch ein Spiel, das dir nicht gefallen hat?