

Quartierentwicklung

Lustvoll lernen in der Suhrer Spielerei – der Pilotversuch einer ersten Primarschulklasse

Tanja Wicki | Einmal im Monat marschieren die Schülerinnen und Schüler von Aline Isenschmid Hand in Hand über die Wiese hinter dem Sportplatz zur Baracke des einstigen Robi-Spielplatzes. Hier befindet sich die Suhrer Spielerei. Ein Ort des Spiels und der Begegnung für alle Suhrerinnen und Suhrer. Aber auch ein Ort des Lernens?

Durchaus, denn an den Besuchstagen der Schulklasse werden die Räume der Spielerei nach dem Motto «spielerisches Lernen» thematisch vorbereitet und eingerichtet.

Im Zentrum steht bei jedem Besuch das Erlernen eines neuen Gesellschaftsspiels, dem «Spiel des Monats.» Dieses Spiel nimmt jeweils Bezug auf ein aktuelles Fachthema der Klasse (z.B. Fördern der Hand-Auge-Koordination, Trainieren von Merkfähigkeit etc.). Während einer ersten Vierergruppe das Spiel des Monats vorgestellt und erklärt wird, dürfen sich die restlichen Schülerinnen und Schüler in den vorbereiteten Räumen bewegen. Jedes Kind erhält seinen eigenen Spielpass, der nach dem Besuch selbst abgestempelt wird. Den Räumen wurden zu Beginn Farben zugeordnet. Sie fokussieren die Kompetenzbereiche, die im jeweiligen Raum gefördert werden.

Es gibt einen Konstruktionsraum, der mit magnetischen Bauteilen, Steckspielen und Kugelbahnelementen dazu angelegt ist, dass die Kinder durch selbständiges Konstruieren von Formen und Bauwerken eigenständiges Denken lernen, aber auch einfache physikalische Grundprinzipien erleben können. Ein weiterer Raum bietet ausschliesslich Strategie- und Knobelspiele, die allein oder zu zweit gespielt werden können. Es gibt einen Bewegungs- und Koordinationsraum mit grossen Spielgeräten und einen Raum der freien Spielauswahl, in dem die Kinder alle gelernten Monatsspiele selbstständig wiederholen können. Auch ein Ruheraum wurde eingerichtet, damit sich einzelne Kinder bei Bedarf kurz zurückziehen können.

Innovative Lernidee einer Lehrerin

Die Idee zum Pilotprojekt kam Aline Isenschmid einige Zeit nachdem die Spielerei von einer Lehrperson der Primarschule Suhr angeworben wurde: «Es ergab sich generell die Idee, den einzigen 3-stündigen Nachmittag des neuen Stundenplans mit ausserschulischen Lernorten zu ergänzen und motivierend zu gestalten.» Nebst der Auseinandersetzung mit dem neuen Lehrplan war die Ausbildung zur Spielgruppenleiterin für die Lehrerin Ansporn, den Bereich des



Konzentriertes Spüren und Ertasten.

Spiels fokussierter in den Schulalltag einzubinden: «Mir wurde durch die Ausbildung die enorme Wichtigkeit des Spielens im Schulanfangsalter erneut vor Augen geführt.» Da kam das Angebot der Spielerei für die Wintermonate wie gerufen.

Nach telefonischen Kontakten entwickelten die Primarlehrerin und Tanja Wicki, Leiterin der Spielerei, ein Konzept für die Nachmittage in der Spielerei. Dieses orientiert sich an den fächerübergreifenden Kompetenzen des Lehrplans 21 und verbindet die Theorie des Schulsystems mit der Praxis der Spielerei.

Ausprobieren, entdecken, trainieren

Die Zielsetzungen im Pilotprojekt sind vielfältig. So können die Kinder in der schnelllebigen digitalen Zeit einen Schritt zurück machen und Gesellschaftsspiele entdecken, die sie dann bestenfalls auch Zuhause nachspielen. Sie lernen zu zweit und in Gruppen angemessen zu interagieren und können Frustrationstoleranz trainieren, wenn sie einmal im Spiel verlieren sollten. Dabei üben sie auch Abläufe und Regeln einzuhalten, können Spielstrategien ausprobieren und entwickeln selbständiges Denken und Handeln. Sie entdecken persönliche Interessen und Stärken und lernen ihre eigenen Bedürfnisse wahrzunehmen. Ihr Wortschatz wird erweitert und durch den Dialog mit den Spielpartnern gefördert. Die Kinder lernen ausserdem ausdauernd an einem Spiel dranzubleiben und vor allem in dem Konstruktionsbereich Problemlösestrategien zu entwickeln. Dies alles spielerisch und implizit, in einem neuen, anregenden Umfeld.

Zwischenbilanz

Die Kinder lieben es! Für die Schülerinnen und Schüler sind die Spielereibesuche eine Möglichkeit, im nichtschulischen Umfeld lustvolle Lernerfahrungen zu machen, ihre eigenen Stärken und Interessen wahrzunehmen und unterschiedliche Spielarten und -niveaus kennen zu lernen.

Für die Lehrpersonen bieten Umfeld und Konzept die Möglichkeit, die Klasse und einzelne Kinder in einem anderen Setting zu erleben und enorm viele Bereiche des Lehrplans durch eine lustvolle, lebendige und motivierende Art abzudecken. «Der kleine Ausflug zu der Spielerei ist schon bei Wochenbeginn mit aufgeweckter Vorfreude



Konzentration und Schnelligkeit sind gefragt.



Statik ganz praktisch.

bei den Kindern zu spüren» sagt Aline Isenschmid. «Es entstehen neue Freundschafts-Konstellationen innerhalb der Klasse, Kinder, die erst durch das spontane gemeinsame Spiel zueinander finden und ungezwungene Lehrperson-Schüler Momente, in denen das gemeinsame Spiel eine Art Verbindung generiert und somit auch neue Gesprächsthemen oder ein ganz neues gegenseitiges Kennenlernen im 1:1 Setting ermöglicht».

Wie geht es weiter ?

Das Konzept sieht eine Weiterführung in der 2. Klasse vor, einschliesslich einer stärkeren Mitwirkung der Kinder. Nicht nur als Spieler oder Spielerin, sondern auch als Experte eines Spiels. Sie sollen lernen, die Verantwortung für ein eigenes Lieblingsspiel zu übernehmen, dieses zu erklären und die eigene Spielergruppe zu leiten, auf Regeln hinzuweisen und den Überblick des Spielablaufs zu behalten. Somit wäre das Ziel, die Spielerei stärker an die Schule zu bringen, zumindest für diese Klasse, erreicht. Wunderbar wäre natürlich, wenn die Spielerei ein fester Bestandteil vieler Klassen werden könnte und weitere Kinder morgens freudestrahlend ins Klassenzimmer treten und noch bevor Jacke und Schuhe ausgezogen sind, mit einem breiten Strahlen im Gesicht der Lehrerin quer durchs Zimmer zurufen «Siiee, isch hüt weder Spielerei?» und nach einem Nicken der Lehrperson, hopsend und jauchzend in der Garderobe ihre Schuhe mit den Finken tauschen und möglichst schnell den Tag starten wollen, damit es unbedingt schneller Nachmittag wird.

Das Team der Spielerei ist offen für weitere Schulprojekte, in welchen die Kompetenzen der einzelnen Kinder spielerisch gefördert werden können.

Kontakt

Tanja Wicki, 062 842 07 21, tanja@wickis.net



Was da wohl drin ist?

Angebote

Suhrer Spielerei

Gemeinsam ein Scrabble, ein Siedler oder das Avocado-Smash spielen, dabei lachen, und bekannte oder neue Gesichter treffen. Am Freitagabend ist die Spielerei geöffnet. Dies ist ein kostenloses Angebot, ohne Anmeldung. Zudem gibt es ein kleines Getränkeangebot. Es gelten die aktuellen Corona-Bestimmungen.

Freitag, 11. März, 18.30 – 21.00 Uhr, Nachbarschaftshaus Mühle-mattweg 14

Computertreff

Interessiert an einer Computerberatung? Digital erprobte Freiwillige stehen am Computertreff zur Verfügung, um bei Fragen, Problemen oder Interesse an Computern und Mobiltelefonen weiterzuhelfen. Alle sind willkommen: Seniorinnen und Senioren, Flüchtlinge, Familien, Einzelpersonen.

Jeden Donnerstag, 15.00 – 17.00 Uhr, Su^hrrli am Schützenweg 8 (ausser in den Schulferien)

Inputreihe Digital unterwegs

- 24. Februar Youtube Anleitungen und nützliche Smartphone-Apps
- 10. März Klapp – App der Schule
- 24. März TWINT

Quartierentwicklung Suhr

Anna Greub
anna.greub@suhr.ch
076 651 30 27
www.quartierentwicklungsuhr.ch

