

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 80 (2018)

Heft: 1: Spielen in der Schule

Artikel: Mut zum Spiel im Schulalltag : den Mut zum Spielen haben. Wie vertrete ich es vor mir, der Behörde und den Eltern?

Autor: Rimle, Andreas

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-823637>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Mut zum Spiel im Schulalltag

Den Mut zum Spielen haben. Wie vertrete ich es vor mir, der Behörde und den Eltern?

Pädagogen sind sich meist einig – das Spiel hat einen enormen Wert in Bezug auf das Lernen und die Persönlichkeitsentwicklung jedes einzelnen Kindes.

VON ANDREAS RIMLE, SPIELPÄDAGOGE

Im Vorschulalter, Kindergarten und in der Unterstufe wird diese Ansicht meist geteilt und öfters gespielt. Spätestens ab der Mittelstufe hat «man» wenig bis gar keine Zeit mehr für das Spielen in der Schule. Der Stoffdruck ist zu gross.

Irrtum! Spielen ist Lernen. Wie aber begründe ich dies im Unterricht vor Eltern, dem eigenen Team und der Schulbehörde?

Mögliche Begründungen:

- Bewegung in den Unterricht
- motiviertes Lernen
- spielerisches Üben
- vernetztes Denken
- Förderunterricht
- Freude, Spass
- Konzentration
- Kreativität
- Logik/Vorstellungsvermögen
- Einstieg, Aktivierung des Vorwissens und Auflockerung
- Förderung verschiedenster Kompetenzen gleichzeitig

Damit ein Kind lernen kann, muss es Bereitschaft zeigen. Eine positive Beziehung zu Lehrperson und Schule, ein freudiges, abwechslungsreiches Lernen fördert die Motivation. Somit ist die Bereitschaft, welches die Voraussetzung ist, etwas im Hirn speichern zu können, vorhanden. Spielkompetente Kinder haben ein besser vernetztes Denken.

Das Spiel hat auch für die Persönlichkeitsentwicklung eine enorme Bedeutung:

- Umgang mit Emotionen
- Reaktionsfähigkeit
- üben des Miteinanders
- Umgang mit Konkurrenz, Grenzen, Niederlagen
- Anerkennung, Selbstbestätigung
- Handlungsplanung
- führen und geführt werden
- sich an Regeln halten
- motorische Fähigkeiten entwickeln

Anregungen für das Spielen im Schulalltag mit wenig Material

Grundsätzlich kann im Unterricht mit einfachen Materialien wie Würfeln, Bauklötzen, Jasskarten, Karteikärtchen,

laminierten Buchstaben, Steinen – fast jeder Inhalt spielerisch geübt werden. Gleichzeitig gibt dies den Kindern auch die Ideen in der Familie oder der Freizeit, das Gelernte wieder zu spielen.

Selbstverständlich sind im Fachhandel auch tolle Lernspiele erhältlich, diese sind jedoch oft mit hohen Kosten verbunden.

Eine Auswahl von Ideen:

Mathematik

Knobeln

(mit Steinen oder Zündhölzchen)

- Spielablauf siehe spielweg.ch > spiele-orte, Posten 5

Jeder Spieler nimmt eine Anzahl zwischen 0 und 3 Steinen in die rechte



MEIN SPIELERISCHEN WERDEGANG

Der Mensch ist
nur da ganz Mensch,
wo er spielt.

Friedrich Schiller

Hand, ohne dass die anderen Spieler sehen können wie viele. Nachdem alle ihre rechte Hand nach vorne strecken, wird reihum geraten, wie viele Steine insgesamt in den rechten Händen sind. Jede Schätzung darf pro Runde nur einmal genannt werden. Wer die richtige Anzahl erraten hat, darf einen seiner Steine ablegen. Gewonnen hat, wer dreimal richtig geraten und somit keine Steine mehr hat.

Quarto (aus dem Fachhandel)

Auf ein 4 x 4-Spielfeld werden 16 Spielsteine abgesetzt, die sich in vier Eigenschaften unterscheiden:

1. gross oder klein;
2. hell oder dunkel;
3. eckig oder rund;
4. mit oder ohne Loch

Diese Eigenschaften sind so verteilt, dass es keine zwei gleichen Steine gibt. Abwechselnd wählen die Spieler einen Stein aus, den der Gegner auf dem Brett platziert. Gewonnen hat, wer vier Steine mit mindestens einer übereinstimmenden Eigenschaft in einer hori-

zontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe verbindet.

- Herstellung für das Schulzimmer oder in Grossformat für den Pausenplatz und weitere Tipps zum Matheunterricht: siehe spielschweiz.ch > bildung > schule > spielen-im-schulunterricht

Deutsch – Fremdsprache

Bingo mit Karteikarten

(Französisch, Italienisch, Englisch):

Jedes Kind wählt 9 Karten der Vokalkarten aus und legt sie in einem 3x3-Feld mit dem Bild vor sich auf den Pult. Die Lehrkraft zieht eine Karte aus der entsprechenden unité/unit und liest das Wort vor oder umschreibt es. Wer das Wort in seinen 9 Karten hat, darf die Karte umdrehen, nächste Karte wird gezogen usw.

Gewinner/in ist, wer a) 1 Reihe, b) 2 Reihen c) alle Karten umgedreht hat.

Wörtertüfteln mit laminierten

Buchstaben:

Eine Anzahl laminierte Buchstaben liegt auf dem Boden. Jedes Kind braucht ein Blatt und einen Stift. Der Wecker wird auf 5 Minuten gestellt. Nun notiert jede/r so viele Verben, Nomen, Adjektive, Vergangenheitsformen, zusammengesetzte Wörter – (je nach Thema und Abmachung) mit diesen Buchstaben. Gewinner/in ist, wer in der gegebenen Zeit am meisten richtig geschriebene Wörter findet.

Silhouette

(Kartenspiel aus dem Fachhandel)

Um bei Silhouette erfolgreich zu sein, bedarf es einer gehörigen Portion Fantasie und Kreativität. Um die Ecke denken ist Pflicht!

Und ob eine Lösung von den Mitspielern akzeptiert wird oder nicht, hängt nur allzu oft von der richtigen Begründung ab.

Hitzige Debatten sind absehbar – und erwünscht. Gewinner ist, wer die meisten Kärtchen hat – und somit auch die kreativsten Lösungen fand. Aber mal ehrlich: eigentlich gibt es bei Silhouette gar keine echten Verlierer, denn es findet jeder so viel Spass, dass am Ende alle Gewinner sind (ähnliche Spiele: icon Poet oder Story Cubes).

- Weitere Tipps zum Sprachunterricht: spielschweiz.ch > bildung > schule > spielen-im-schulunterricht
- Tipp für Spiele vom Kanton GR: wiki.phgr.ch > index.php > Spiele_für_die_Schule



Foto: Andreas Rimle

Mut zum Spiel im Schulalltag

Auflockerungsspiele

Drei gewinnt

Vorbereitung
Das Spielfeld sind die 9 Punkte (3 Reihen à 3 Punkte) auf dem Boden. Variante: neun Reifen, Zeitungen oder Stühle.
Bildet zwei Mannschaften à je mindestens 3 Personen. Jedes Team bestimmt eine Nummer 1, eine Nummer 2 und eine Nummer 3. Die restlichen Mitspieler der Mannschaft sind Berater.

Spielziel

Diejenige Mannschaft, die es schafft, 3 Personen in einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe aufzustellen, hat gewonnen.

Spielablauf

Mannschaft A beginnt mit dem Setzen. Sie stellt ihre Nummer 1 auf einen beliebigen Punkt. Danach setzt Mannschaft B ihre Nummer 1 und so weiter.

Sind die 6 Personen platziert, wird wieder bei der Nummer 1 begonnen. Die Person, welche an der Reihe ist, muss die Position wechseln (auf eine der 3 freien Positionen). Wer auf einem Punkt steht, darf ihn nicht mehr verlassen.

Rätsel

- Jede Woche ein neues Rätsel?
- Ein Rätsel in die Unterrichtsunterlagen einbauen?
- Rätsel als Zwischenbeschäftigung?

Drudel

Schreibt der Lehrer folgenden Drudel an die Wandtafel, so verschwinden alle Schüler aus dem Schulzimmer.

e e e
e e e
e e e
e e e
e e e

(3 1114 4:3um921)



Brückenrätsel

Eine Familie muss nachts über eine wacklige, lange Brücke, welche nur 2 Personen gleichzeitig tragen kann. Sie besitzt 1 Taschenlampe, welche für 60 Minuten Licht hat. Der Vater braucht für die Überquerung 10 Minuten, die Mutter mit ihrem Gips 25 Minuten, die Tochter 20 Minuten und der Sohn 5 Minuten. Wie schafft es die ganze Familie bei Taschenlampenlicht über die Brücke? Die Taschenlampe muss immer mitgenommen werden, sonst sieht man nichts.

- Lösung: spielschweiz.ch > Spiele > Rätsel > Monatsrätsel



Pausenplatz

Ein Pausenplatz ist Bewegungs- und Erholungsraum. Er bietet Gelegenheit für soziale Kontakte und ist ein Lernort. Er kann als grünes Klassenzimmer und für Unterrichtssequenzen genutzt werden.

Fingerspiel

Vorbereitung
Nehmt fünf kleinere Steine auf.

Spielablauf

Lege auf jeden Fingernagel einer gespreizten Hand einen Stein.
Wer schafft es die Nägel auf der anderen Hand zu bedecken?
Auf beiden Händen oder auf den Zehen?

Marienbad

Vorbereitung
16 Steine (oder Zündhölzchen) pyramidenartig anordnen (7 - 5 - 3 - 1)

Regeln

Die beiden Spieler nehmen abwechselnd Steine aus einer der vier Reihen weg. Pro Zug dürfen nur Steine aus einer einzigen Reihe entfernt werden. Es ist jedoch dem Spieler überlassen wie viele; mindestens einen, höchstens alle. Der Spieler, der den letzten Stein wegnehmen muss, verliert.

MEIN SPIELERISCHER WERDEGANG



Gründung des Vereins «St. Galler Spielweg»
Selbständigkeit als Spielpädagoge
Meine eigene Website www.spielend.ch
Initiator www.spielschweiz.ch
Ausbildung zum Spielpädagogen am Brienzsee
Schüler/innen lassen sich für das Spiel begeistern
Jonglieren lernen bis ich Muskelkater habe
Fussball spielen am Grümpeli
Schachspielen mit meinem Bruder
Jassen mit Papi und Halma mit Mami

Vom Oberstufenlehrer zum selbständigen Spielpädagogen

Erfahrung habe ich neben dem eigenen Spielen als Oberstufenlehrer und später als Leiter der Spitalpädagogik am Kinderspital in St. Gallen gesammelt. Wir spielten mit Kindern und Jugendlichen in ganz unterschiedlichen Situationen. Patienten der Psychosomatik (Essstörungen, Schulabsentismus,...) oder Krisen im Umgang mit Cystischer Fibrose oder Diabetes im Oberstufenalter. Auch Kinder ohne Deutsch- oder Englischkenntnisse, welche seit kurzem in der Schweiz sind und im Schlupfhaus untergebracht wurden, waren unsere Schulkinder.
Bei diesen und weiteren Patienten habe ich erlebt, welche Bedeutung das Spielen für die Befindlichkeit und das Lernen hat. Das Spiel ist ein Türöffner.

Das Spielen hat mich nun ganz in den Fängen. Ich will meine Erfahrung, Kontakte und mein Wissen zum Spielen und Lernen weitergeben. Seit Juni 2016 bin ich freiberuflicher Spielpädagoge.

Die Plattform (Das Tor zur Welt des Spielens - www.spielschweiz.ch) initiierte ich mit dem Ziel, aktuelle Spielangebote zu vernetzen und weitere zu fördern. Auch um für die Schule Unterstützung zu bieten: sei es als Ideenbörse, Material oder Hilfe zum Thema «Spiele».

Beim Wettbewerb «150 Jahre Kantonbank St. Gallen» wurde unser Projekt ausgewählt, so dass ich den Spielweg in St. Gallen planen darf. www.spielweg.ch bietet Schulen die Gelegenheit, die aufgeführten Spiele im Schulalltag einzusetzen oder auf einer Schulreise/-ausflug den Spielweg zu begehen und zu bespielen.

Meine zentralen Inhalte in Weiterbildungen an Schulen und Weiterbildungsstätten sind?

- Die Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung
- Spielen ist Lernen
- Spielen fördert die Motivation
- Integration des Spieles im Unterricht
- Kurse in Weinfelden an der SWCH www.spielend.ch/aktuell/

Kontaktadressen: Rimle Andreas, Spielpädagoge/Oberstufenlehrer
Quellenstrasse 10a; 9016 St. Gallen, 071 220 34 73; andreas@spielend.ch

