Lernen durch Spielen

Konzept, Ziele und Umsetzung des Projekts

1. Projektbeginn und Zielsetzung

Das Projekt „Lernen durch Spielen“ startete im Schuljahr 2004/2005. Im Mittelpunkt steht die spielerische Sprachförderung.

Seit dem Jahr 2025 unterstützt das Bildungsbüro Lippe Bildungseinrichtungen im Kreis Lippe mit Lern- und Gesellschaftsspielen dabei, Kinder spielerisch zu fördern und zu fordern.

Ziel der Kooperation ist es, eine gemeinsame Spielekultur an den jeweiligen Bildungseinrichtungen zu etablieren. Dafür sollen individuelle, auf die jeweilige Bildungseinrichtung abgestimmte Angebote für die Schüler*innen entwickelt, gestaltet und durchgeführt werden. Die Spielangebote sollen einen festen Platz im Schulalltag erhalten.

Die Spielstunden folgen einem festen Ablauf und verbindlichen Regeln, die während der Durchführung eingehalten werden sollen. Nach Möglichkeit sollen zusätzlich am Nachmittag Eltern-Kind-Spiele angeboten werden.

2. Was können Kinder durch die Teilnahme an „Lernen durch Spielen“ lernen?

Regelspiele bieten vielfältige Möglichkeiten, Kinder in ihrer Entwicklung zu unterstützen und wichtige Kompetenzen zu fördern.

- Neugier und Lernfreude: Regelspiele knüpfen an die natürliche Neugier der Kinder an und wecken ihre Freude daran, Neues zu entdecken und mehr wissen zu wollen.
- Integration und Gemeinschaft: Regelspiele ermöglichen es auch mehrsprachigen und schüchternen Kindern, sich in die Gemeinschaft zu integrieren und am gemeinsamen Spiel teilzunehmen.
- Soziale Kompetenzen: Beim Spielen lernen Kinder, Regeln zu akzeptieren, Konflikte angemessen zu bewältigen und Rücksicht aufeinander zu nehmen. Dadurch wird das soziale Miteinander gefördert.
- Basiskompetenzen: Die Spiele vermitteln wichtige grundlegende Fähigkeiten, die Kinder für ihre weitere Entwicklung und ihr Lernen benötigen.
- Eigenständiges Lernen: Regelspiele regen Kinder dazu an, selbstständig zu lernen und dabei verschiedene Sinne einzusetzen.
- Lernen voneinander: Kinder lernen miteinander und voneinander. Sie tauschen Erfahrungen aus, beobachten sich gegenseitig und entwickeln gemeinsam Lösungsstrategien.

3. Die Spielepakete

Das Projekt umfasst drei verschiedene Spielepakete, die auf die jeweiligen Alters- und Entwicklungsstufen der Kinder abgestimmt sind:

1. Spielepaket für den Kita-Bereich
2. Spielepaket für die Klassen 1 und 2
3. Spielepaket für die Klassen 3 und 4

Die Spiele wurden von der Universität Bielefeld evaluiert. Sie fördern verschiedene Entwicklungs- und Kompetenzbereiche:

- Wahrnehmung
- Sprache
- Mathematische Grundlagen
- Feinmotorik
- Bewegung
- Logisches Denken und Planen
- Gedächtnis

Das Programm eignet sich dazu, die Basiskompetenzen der Kinder gezielt zu fördern.

4. Individuelle Förderbereiche

Die Teilnahme am Projekt unterstützt Kinder in verschiedenen Bereichen ihrer persönlichen und sozialen Entwicklung. Zu den möglichen Förderbedarfen gehören:

- Regelverhalten
- Konzentrationsfähigkeit
- Frustrationstoleranz
- Selbstvertrauen
- Sicherheit
- Selbstorganisation

Durch die regelmäßige Teilnahme an den Spielstunden können diese Fähigkeiten eingeübt und weiterentwickelt werden.

5. Der Ablauf einer Spielstunde

Die Spielstunden folgen einem festen Ablauf, der den Kindern Orientierung und Sicherheit gibt.

1. Gruppen bilden und begrüßen: Die Kinder finden sich in Gruppen zusammen und begrüßen sich.
2. Gemeinsam ein Spiel auswählen: Die Gruppe entscheidet sich gemeinsam für ein Spiel.
3. Spielleitung bestimmen: Die Kinder legen fest, wer die Spielleitung übernimmt.
4. Fair spielen: Alle Kinder halten sich an die vereinbarten Regeln und gehen fair miteinander um.
5. Gemeinsam aufräumen: Nach dem Spielen werden die Materialien gemeinsam aufgeräumt.
6. Abschlussrunde: In der Abschlussrunde besprechen die Kinder, was gut und was weniger gut gelaufen ist.

6. Verbindliche Spielregeln

Für ein gelungenes gemeinsames Spielen gelten folgende Regeln:

1. Wir entscheiden uns für ein Spiel und bleiben dabei.
2. Wir halten uns an die Regeln.
3. Wir sind freundlich zueinander.

4. Wir gehen vorsichtig mit den Spielen um.
5. In der Abschlussrunde sind wir leise und hören einander zu.
6. Am Ende räumen wir gemeinsam auf.

7. Zusammenfassung

Das Projekt „Lernen durch Spielen“ verbindet spielerisches Lernen mit der gezielten Förderung sprachlicher, kognitiver, motorischer und sozialer Kompetenzen. Durch altersgerechte Regelspiele lernen Kinder, miteinander zu kommunizieren, Regeln einzuhalten, Konflikte zu lösen und Verantwortung zu übernehmen.

Ein klar strukturierter Ablauf und verbindliche Regeln schaffen Orientierung und Sicherheit. Gleichzeitig erhalten die Kinder die Möglichkeit, selbstständig zu handeln, eigene Erfahrungen zu sammeln und voneinander zu lernen.

Ziel ist es, das spielerische Lernen dauerhaft im Alltag der Bildungseinrichtungen zu verankern und dadurch die Entwicklung der Kinder nachhaltig zu unterstützen.