

Projektvorstellung

Auf der Homepage «spielschweiz.ch» wird ab Mai 2017 eine Person oder ein Projekt aus dem Bereich des Spiels vorgestellt. Exklusiv für das Magazin Spielinfo stellen wir hier das erste Projekt vor.

Schule mit Spass im Spiel



Wenn man sie lässt, spielen Kinder – natürlich. Bekommen sie aber in ihrem Alltag genügend Zeit zum Spielen – z.B. dann, wenn mit dem Eintritt in die Schule der vermeintliche Ernst des Lebens beginnt? Unter dem Leistungsdruck kommt das Spiel zum Teil zu wenig zum Einsatz. Dabei hilft Spielerisches doch gerade auch beim Erreichen von hohen Zielen:

Einerseits kann man beim Spielen den Moment geniessen, andererseits wirkt sich die Freude am gemeinsamen Spielen und Lachen positiv auf die Motivation und Konzentration in der anschliessenden Arbeitsphase aus und steigert so auch die Leistung. Kinder und Jugendliche, die im Unterricht immer

wieder auch Spass erleben, entwickeln eine positivere Einstellung der Schule und dem Lernen gegenüber. Davon profitieren nicht nur sie selber, sondern auch die Lehrpersonen und Eltern. Ganzheitliches Wohlbefinden wird speziell dann gefördert, wenn auch der Körper mit im Spiel ist und zusammen mit Geist und Seele bewegt wird.

In meinen Weiterbildungskursen erfahren die Lehrpersonen lustvolle und einfach umsetzbare Spiele am eigenen Leib. Das Ziel ist dann, Bewegung und Spiel nachhaltig im Schulalltag zu verankern. In den vergangenen Jahren habe ich Hunderte von Spielen mit 6- bis 16-jährigen Schülerinnen und Schülern getestet, die Zusammenstellung der bestbewährten Ideen kommt schon bald als Lehrmittel heraus.

Wir setzen unser Leben bzw. dessen Qualität aufs Spiel, wenn wir nicht aufs Spiel setzen. Also: Wer spielt mit?

Patrick Fust – www.bewegung-in-die-schule.ch



Magisches Wort – zum Ausprobieren

Vier bis sechs Spieler stehen zusammen und bestimmen einen beliebigen Begriff zu ihrem magischen Wort. Jemand legt fest, was die Zuhörer bei der Nennung des magischen Worts schnell machen müssen – z.B. einen Gegenstand schnappen (ein Gegenstand weniger als Zuhörer), eine Strecke absolvieren, etwas (mit einer bestimmten Farbe) oder jemanden berühren. Er erfindet eine Geschichte und baut das Wort irgendwann ein. Wer die Aufgabe als Letzter erledigt hat, erzählt die angefangene Geschichte weiter.

