



Gestaltung des Übergangs - Von der Grundschule zur Gesamtschule Kamen

Das Konzept der Spiele-Insel Sichere Ganztagsbetreuung für die Jahrgänge 5 und 6

1. Das Mittagsangebot der Spiele-Insel

Die Gesamtschule Kamen ist sechszügig und wird zurzeit von rund 1.300 Schülerinnen und Schülern besucht. Für die Jahrgänge 5 und 6 mit ihren ca. 330 Schülerinnen und Schülern, von denen etwa 40 inklusiv gefördert werden, hält die Gesamtschule ein spezielles Angebot bereit, zu dem die höheren Jahrgänge keinen Zutritt haben.

Im Raum 1111 wurde die sogenannte „Spiele-Insel“ eingerichtet. Das ist ein Raum im Erdgeschoss nahe der Mensa und in unmittelbarer Nachbarschaft zum MPT-Bereich, in dem sich die Fünft- und Sechst-Klässler während der Mittagspause an vier Tagen in der Woche (Montag bis Donnerstag, am Freitag gibt es keine Mittagspause) in einem geschützten Raum treffen können, um zu spielen. Während dieser Spielzeit wird der Raum von einer Lehrkraft oder von einer MPT-Kraft (multiprofessionelles Team) betreut. Die Spiele-Insel ist damit fester Bestandteil unseres Ganztags- und Betreuungsangebots und ein wichtiger Baustein für die Gestaltung des Übergangs von der Grundschule.

Spiele-Insel

Öffnungszeiten:

1. und 2. Stunde als Silentium
und in der Mittagspause



**Zutritt nur für die Jahrgänge 5 und 6
und unter Aufsicht einer Lehrkraft**



2. Altersgerechte Beschäftigung und Betreuung

Die Spiele-Insel bietet ein breites Angebot an Gesellschaftsspielen und Spiel-Geräten. Auch eigene Spiele können von den Kindern mitgebracht werden. Das Ausleihen von Spielgeräten für den Außenbereich wie Pedalos, Springseile, Tischtennisschläger und -bälle ist gegen Abgabe des Schülersausweises möglich. Für die erst vor Kurzem in der doch recht großen Gesamtschule angekommenen Kinder bedeutet das Angebot, dem altersgemäßen Spieltrieb nachkommen zu können.

Das Gemeinschaftsgefühl der Kinder, die hier von acht verschiedenen Grundschulen zusammentreffen und sich zu Klassengemeinschaften entwickeln sollen, wird gestärkt.



Spielregeln für die Spiele-Insel



Wir achten darauf, dass wir keinen Anderen beim Spielen / Unterrichten stören.



Handys sind in der Spiele-Insel nicht erwünscht! Reden statt Chatten!



Wir gehen verantwortungsvoll mit den Spielen um - jeder soll damit auch in Zukunft spielen können!



Wir sagen es dem Betreuer / Lehrer, wenn wir Spiele herausnehmen oder selber zur Mensa gehen!



Wir hinterlassen die Spiele-Insel ordentlich! Stühle an den Tisch schieben, Spiele einsortieren, Schachbrett ordnen



Wir wechseln uns beim Spielen ab!

3. Aspekte des sozialen Lernens

Durch den Einsatz von qualifizierten Ansprechpartner*innen, wobei auch auf den Einsatz männlicher Kollegen geachtet wird, ist ein entspanntes und freundliches Miteinander gewährleistet. Die Kinder befinden sich hier in einem ruhigen, konfliktfreien Raum.

Damit ist die Basis geschaffen für die Einübung sozialer Verhaltensweisen. Die Kinder lernen, Spielregeln und Regeln im konstruktiven Miteinander einzuhalten. Sie üben zu kooperieren, Konflikte verbal zu lösen und auch Ordnung zu halten.

Dadurch ist sichergestellt, dass die Spiele-Insel auch ein Rückzugsort für Schülerinnen und Schüler ist, die sonst Probleme haben, Anschluss zu finden und Freundschaften zu schließen.



4. Aspekte des Lernens überhaupt

Die Spiele-Insel ist auch ein Ort der Chancengleichheit, für die die Gesamtschule generell eintritt. Hier kann man mit Hilfe Aufgaben erledigen, die man in der Lernzeit nicht geschafft hat. Und sicher findet sich auch ein Klassenkamerad oder eine Klassenkameradin, mit der man zusammenarbeiten kann.

Viele Spiele bieten schon von ihrer Spielidee her die Möglichkeit, im sprachlichen und im mathematischen Bereich dazuzulernen. Man trainiert sich zu konzentrieren, sich Dinge zu merken, logisch und strategisch zu denken, zu knobeln und zu kombinieren. Neben der Koordination wird Impulskontrolle gefördert. Das Aushalten von Frust und das Verlieren-Können wollen gelernt sein.

Bei vielen Kindern ist eine Förderung der Feinmotorik immer mehr von Bedeutung. Beim Stapeln und Figuren-Aufstellen ist das eine positive Begleiterscheinung. Und nicht zu vergessen: Zu gewinnen stärkt das Selbstbewusstsein.

| Kinder von 3 – 8 Jahre | Kinder ab 8 Jahren / Erwachsene |
|------------------------|---|
| Geduld, Toleranz | Kreativität |
| Motorik | taktische Fähigkeiten erproben |
| Gedächtnistraining | vorausschauendes Planen eigener Spielzüge |
| Sprachverständnis | logisches Denken |
| Einhalten von Regeln | abschätzen der Spielzüge von Mitspielern |
| | Assoziationsvermögen |

Quelle: <https://www.gesellschaftsspiele.de/warum-fuer-kinder-wichtig/>

Eine Ausleihe von Spielen durch Kolleg*innen für den themenbezogenen Einsatz im Unterricht ist ebenfalls möglich. Die Ausleihe und unbeschädigte Rückgabe (innerhalb von 14 Tagen) ist von den in der Spiele-Insel eingesetzten Kolleg*innen über Karteikarten zu dokumentieren.

In vielen Themenbereichen der Lehrpläne der verschiedenen Fächer ist der Einsatz von Spielen sinnvoll. Sie bieten viele Möglichkeiten, beim Erlernen z. B. sprachlicher, mathematischer, physikalischer, geographischer oder auch sportlicher Inhalte methodisch neue Wege zu gehen und den Unterricht damit zu bereichern.

Viele Spiele bieten auch im Bereich der Inklusion geeignete Einsatzmöglichkeiten, vor allem, wenn sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade abdecken. Da Kinder mit Förderbedarf im Bereich Lernen oft um ein bis zwei Jahre im Lern-Rückstand sind, ist besonders darauf zu achten, dass auch Spiele mit einem Anforderungsniveau auf Grundschulbasis zur Verfügung stehen.



5. Etwas „Old School“ ist gut für die Nerven

Die Spiele-Insel ist ein „Frei“-Raum von allen elektronischen Geräten. Eine große Anzahl von Kindern verbringt jeden Tag mehrere Stunden vor einem Bildschirm, sei es das Handy oder die PlayStation bzw. Xbox oder Switch.

Ohne Zweifel ist es so, dass Kinder und Jugendliche Video- und Computerspiele lieben und dass auch diese Spiele bestimmte Kompetenzen fördern, z. B. die Koordination, die Reaktionsfähigkeit und die visuelle Wahrnehmung. Aber: „Beim übermäßigen Spielen können jedoch Isolation, Einseitigkeit, Abstumpfung oder gar Verrohung, Realitätsverlust sowie Verkümmern bzw. Verlust von sozialen Fähigkeiten auftreten. Die gesundheitliche Belastung (Rücken, Augen) sowie die Gefahr der Spielsucht dürfen nicht unterschätzt werden.“ (<https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/medienkompetenz/pc-spiele>)

Die Spiele-Insel bietet dazu einen Gegenpol und „entschleunigt“ so das Spielerlebnis.





6. Wichtiges Anmelde-Argument für (berufstätige) Eltern

Mit der Spiele-Insel gelingt der Schule sozusagen eine „Ganztagsgarantie ab der ersten Stunde“. Das gilt nicht nur bei Unterrichtsausfall, sondern auch dann, wenn die erste Stunde im Stundenplan an irgendeinem Tag grundsätzlich frei ist.

Hier greift die generelle Gewährleistung der Betreuung in der 1. und 2. Stunde den Betreuungsanspruch der Eltern auf.

Auch ist für viele Eltern die Mittagspausenbetreuung in der Spiele-Insel als sicherer Ort für die Jüngsten in einer Schule mit immerhin 1300 Schüler*innen ein wichtiges Anmelde-Argument. Es erleichtert grundsätzlich den Übergang von der Grundschule zur weiterführenden Schule.

In der Mittagspause können auch Spielgeräte für die Nutzung im Freien, sprich Schulhof, ausgeliehen werden. Auf diese Weise wird auch die körperliche Betätigung der Schülerinnen und Schüler unterstützt.





7. Bedeutung für „Vertretungsstunden“ am frühen Morgen – Silentium für die „Großen“, Spiele-Insel für die „Kleinen“

Die Besetzung der Spiele-Insel ist fester Bestandteil unseres Stundenplans und wird ebenso wie die Unterrichtsstunden gegebenenfalls vertreten, so dass die Öffnung stets gewährleistet ist und der Betrieb dauerhaft gesichert ist.

Fällt in den ersten beiden Stunden kurzfristig Unterricht aus, ist es hin und wieder nicht möglich, für entsprechend vorbereiteten Vertretungsunterricht zu sorgen. Dann gehen die Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10 ins „Silentium“, das heißt, sie werden in der Mensa von Lehrkräften betreut und bearbeiten dort die Aufgaben, die sie vom Fachlehrer/der Fachlehrerin gestellt bekommen haben bzw. arbeiten an ihren Lernzeitaufgaben.

Für die Klassen 5 und 6 steht bei Unterrichtsausfall die Betreuung in der Spiele-Insel zur Verfügung. Das ist für die Kinder ein stressfreier Ort und für die meist berufstätigen Eltern die Sicherheit, dass ihr Kind in guter Obhut ist.

Für die im Silentium eingesetzten Kolleginnen und Kollegen verringert sich dadurch zudem die Anzahl der zu beaufsichtigenden Schülerschaft, was für alle Beteiligten von Vorteil ist.

Mithilfe der „Mobilen Spiele-Insel“ ist es auch möglich, einige Spiele für den Einsatz im Silentium auszuleihen. Das ist nur gegen Abgabe des Schülersausweises für die Dauer der Ausleihe möglich.





8. Derzeitige und zukünftige Situation - Entwicklungsperspektiven

Parallel zur Spielzeit sollte immer auch Raum sein für Fragen zu Arbeitsaufgaben und für persönliche Gespräche. Die eingesetzten Kolleg*innen sind zudem für die Ordnung in der Spiele-Insel und für den ordnungsgemäßen Zustand der Spiele am Ende der Spielzeit verantwortlich.

Jeweils am Ende eines Halbjahres (vor der Zeugnisausgabe) wird der Bestand an Spielen kontrolliert. Kleinere Beschädigungen werden repariert, unvollständige Spiele aussortiert und wenn möglich ersetzt.

Angedacht ist die Einrichtung einer sogenannten „Snoezelen-Ecke“ im MPT-Bereich. Im Nebenraum (Raum 1107) gibt es auch eine Küchenzeile. Da kann man einem Kind auch mal einen Tee kochen, das wärmt die Seele.

Die Ausleihe auch an Schüler*innen, die ein Spiel mit nach Hause nehmen möchten, ist in Planung, aber zurzeit noch davon abhängig, ob in Zukunft eine größere Menge von Spielen zur Verfügung gestellt werden kann, um das Angebot vor Ort nicht „auszudünnen“.





Die Spiele-Insel steht in einer Partnerschaft mit der schulinternen Bibliothek, die mit der Stadtbücherei Kamen und ihrer Kinderbücherei verknüpft ist.



Bild 1

Bild 1 und 2

Bücherei unseres Schulzentrums

Auch hier sind einige Spiele im Angebot, die man über den Bücherei-Ausweis ausleihen kann.



Bild 2



Bild 3

Bild 3

Kinderbücherei der Stadtbücherei Kamen



9. Bedeutung für die Öffentlichkeitsarbeit

Die Spiele-Insel präsentiert sich auf der Homepage unter der „Abteilung I (5-7)“ mit einigen Fotos.

Auf die Bedeutung der Spiele-Insel werden die Grundschul-Eltern am Info-Abend und an den ersten Pflerschaftsabenden im 5. Jahrgang hingewiesen.

Am Tag der offenen Tür stellt sich die Spiele-Insel den Besucher*innen vor. Hier erhalten Eltern mit ihren Kindern einen Einblick in den Raum und seine Ausstattung und können verschiedene Spiele auch ausprobieren.

<https://www.gesamtschule-kamen.de/abteilungen/abteilung-5-7/jahrgang-5/spieleinsel/>