

# 2022/2023



Calle Drago 1  
38190 Tabaiba Alta/El Rosario  
S.C. de Tenerife

## **[ Spielekonzept 3.0 (aktualisierte Fassung) der Deutschen Schule Santa Cruz de Tenerife Grundschule**

## Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung.....	3
1. Ziele.....	3
1.1 Thesen.....	4
2. Module in der „spielstarken“ Schule .....	5
2.1 Klassenspiele .....	5
2.2 Weitere Module .....	6
3. Organisation.....	7
3.1 Allgemeine Regeln.....	7
3.2 Vereinbarte Abläufe/ Spielformen in den Klassen.....	8
3.3 Niveauorientierung .....	9
3.3.1 Level 1 .....	9
3.3.2 Rolle der Lehrkräfte .....	10
3.3.3 Selbstkontrolle der SchülerInnen .....	10
3.3.4 Level 2-4 .....	11
3.4 Frustrationskontrolle.....	11
4. Entwicklungsschwerpunkte/ Perspektiven .....	12
5. Bezüge .....	12
5.1 Qualitätsrahmen .....	13
5.2 Bezug zum Leitbild.....	14
6. Anhang.....	15
6.1 Spielregeln .....	15
6.2 Übersicht vorhandener Spiele.....	16

## 0. Einleitung

**„Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann“  
(Jacques Yves Cousteau)**

Das Spielekonzept ist aus einer schulinternen Fortbildung und einer anschließenden Spieleprojektwoche im März 2016 hervorgegangen, die durch die Hamburger Spieltherapeutin Christina Valentiner-Branth für die Kinder und das Lehrpersonal aus Kindergarten, Grundschule und Orientierungsstufe gestaltet wurde.

Das Projekt stand unter dem Titel „Spielend Fit in Deutsch“ und wurde durch den Verein „Spiel des Jahres“ aus Deutschland gefördert.

Im Januar 2019 ist selbige Referentin der erneuten Einladung nach Teneriffa gefolgt, um weitere Spiele unter dem Fokus „Spielend fit in Mathematik, im Unterricht, am Nachmittag und in der Bibliothek“ zu implementieren. Auch dieses Projekt wurde erst durch die Förderung der Stiftung „Spielen macht Schule“ realisierbar.

Folgendes, erweitertes Spielekonzept berücksichtigt neuste Erkenntnisse der Spieleforschung sowie die veränderten inhaltlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen an unserer Schule.

## 1. Ziele

Oberstes Ziel des Spielekonzepts der Grundschule an der Deutschen Schule S/C de Tenerife (DST) ist es, das Spielen mehr und vor allem strukturiert sowie nachhaltig in den Schulalltag der Kinder zu einzubinden.

Schon Grundschul Kinder sitzen heutzutage immer häufiger am Computer, surfen im Internet oder Kommunizieren über soziale Medien. Um dem entgegenzuwirken, sollen sie durch kreatives Spielen aktiv ihre Feinmotorik trainieren sowie verschiedene inhaltliche Kompetenzen erweitern. Genügend Freiräume zum Ausprobieren bieten hier eine Reihe von ausgewählten Gesellschaftsspielen, die wir dem Rat unserer Expertin folgend, unter dem Fokus „Spracherwerb“ und „Mathematik“ für die Grundschule angeschafft haben (siehe Pkt. 3).

Wir verbinden hiermit auch die Intention, durch das gemeinsame Spielen den Unterricht abwechslungsreicher, differenzierter und offener zu gestalten und den Spaß am Lernen zu fördern.

## 1.1 Thesen

Für den Einsatz der angeschafften Gesellschaftsspiele lassen wir uns von diesen drei Feststellungen leiten:

- Gesellschaftsspiele sind real und beziehungsstiftend.
- Beim Spielen zeigen sich die Kinder mit allen ihren Begabungen und Bedarfen.
- Gesellschaftsspiele sind motivierende Lernmittel, deren Reiz sich kaum ein Kind entziehen kann. Sie fördern „Lernlust und Lehlust“. Motivation ist die Hauptvoraussetzung für eine förderliche Lernatmosphäre.
- Gesellschaftsspiele sind ein wertvolles didaktisches Mittel, um die Anwendung der Deutschen Sprache aktiv zu unterstützen, die Lesefähigkeit zu trainieren und umgangssprachliche Phrasen in kommunikativen Zusammenhängen zu verinnerlichen („Du bist dran“, „Uhrzeigersinn“, „sich nicht die Karten aus der Hand nehmen lassen“, „ein Ass im Ärmel haben“). Sie sind deutsches Kulturgut.
- Gesellschaftsspiele sind ein wertvolles didaktisches Mittel, um verschiedene „Vorläuferfähigkeiten“ und fachspezifische Kompetenzen (z.B. mathematische Kompetenzen) zu erwerben und auszubilden.
- Gesellschaftsspiele sind ein hervorragendes Übungsfeld für das soziale Lernen. Sie trainieren exekutive Fähigkeiten wie emotionale Steuerung, Frustrationskompetenz, flexibles Planen, zielgerichtetes Handeln, Konzentrationsfähigkeit, Priorisieren, Perspektiven wechseln, Kombinatorik, Impulskontrolle.
- Spielregeln sind Lebensregeln!

## 2. Module in der „spielstarken“ Schule

Zentrales Anliegen der „spielstarken Schule“ ist es, regelmäßige in Situationen des Unterrichts (Fachunterricht und Vertretungsunterricht auf Deutsch oder Spanisch) nach klaren Regeln mit allen Kindern zu spielen.

Außerdem werden Spiele in den ungebundenen Bereichen des Schullebens (z.B. Nachmittagsbetreuung, in den Pausen, in der Bibliothek) angeboten, die mit den im Unterricht erworbenen Basiskompetenzen selbstorganisiert gespielt werden können.

Eine Spielausleihe erweitert das Angebot.

Die Nutzung der Spiele in der Spieltherapie (Schulpsychologie) ist ausdrücklich erwünscht.

### 2.1 Klassenspiele

Die ausgewählten Spiele sind eine gute Mischung aus neueren und älteren Karten-, Würfel- und Brettspielen mit einem hohen Aufforderungscharakter. Sie sind altersgerecht und nicht zu schwierig.

Mit den Spielen können zunächst wichtige und grundlegende Spielmechanismen eingeübt werden:

- Spielen im Uhrzeigersinn,
- Würfeln,
- eine Spielfigur mehrere Felder setzen,
- Karten aufnehmen, halten, sammeln und ablegen,
- Punkte sammeln, Punktestand ausrechnen und vergleichen,
- Spielzüge planen und andere taktische Überlegungen wie bluffen, wetten, handeln und tauschen.

## 2.2 Weitere Module

- Spielen in Vertretungsstunden
- Spielen in der Betreuung und am Nachmittag sowie in der Bibliothek
- Spielen im Fachunterricht
- Spielen mit Eltern
- Spieltherapie
- Freies Spielen
- Extra-Spielstunden



### 3. Organisation

#### 3.1 Allgemeine Regeln

Für das Spielen in der Grundschule hat sich das Kollegium auf klare Abläufe und Regeln geeinigt:

- Die Spiele können in folgenden Bereichen des Schullebens zum Einsatz kommen:
  1. Unterricht im Klassenverband
  2. Förderung (Kleingruppenarbeit, Teamteaching-Situationen,...)
  3. Während der Lern- und Übungszeiten in der Bibliothek
  4. Am Vormittag und der Mittagspause zur Ausleihe in der Bibliothek. Als Pfand ist der Schülerschein abzugeben!
  5. In Vertretungssituationen
  6. Nach Ausleihe zum häuslichen Gebrauch
- Alle Spiele werden seit 2021 zentral in einem Mehrzweckraum gelagert.
- Die Organisation der Spiele obliegt einer nichtpädagogischen Mitarbeiterin in der Grundschule (Frau Lehrmann)!
- Für die Pflege der Spiele sind die jeweiligen Klassen verantwortlich, in denen die Spiele gelagert werden. Gleiches gilt für die Bibliotheksspiele, deren ordnungsgemäßer Zustand durch die Bibliothekarin sichergestellt wird.
- Für ggf. verlorengegangene oder unbrauchbare Spiele und Spielteile existiert im Grundschulbüro ein „Ersatzteillager“. Bei Bedarf werden Spiele ergänzt oder nachbestellt. Hier ist auch „Spieleliteratur“ für interessierte KollegInnen vorhanden und werden unbrauchbare Spiele verwahrt.
- Für neue Spielideen ist das Grundschulkollegium jederzeit offen und beschließt ggf. die Anschaffung weiterer Spiele.
- Die Spiele sind für die Kinder direkt mit dem Einsatz der Deutschen Sprache verknüpft und wurden in den Lerngruppen entsprechend eingeführt. Daraus resultiert auch, dass in offenen, weniger strukturierten Situationen auf die Einhaltung der sprachlichen Regelungen wiederholt hingewiesen wird. Für den Einsatz in spanischen oder anderen fremdsprachlichen Handlungszusammenhängen (z.B. Englisch) ist dieser Zusammenhang explizit nachzuweisen und das Spiel entsprechend einzuführen.

### 3.2 Vereinbarte Abläufe/ Spielformen in den Klassen

- Einüben von Spiel- und Ablaufregeln:
  1. Die ganze Klasse spielt gemeinsam das gleiche Spiel, in bis zu sechs Gruppen, an bis zu sechs Tischen (je 3-4 Spieler).
  2. Redundante Abläufe schaffen Sicherheit:
    - Regelerklärung im Kreis für alle
    - Aufteilung in Spielgruppen
    - Anfänger auswürfeln (Reihenfolge Uhrzeigersinn)
    - Würfel gegen Spiel tauschen
    - Spielen
    - Am Ende die Spiele wieder einpacken und zum Pult/in den Schrank bringen
  3. Vorteile:
    - Die ganze Klasse ist in das Spielgeschehen involviert, auch Schüler, die im sozial-emotionalen Bereich Schwierigkeiten haben, können sich nicht entziehen
    - Der starre Ablauf dient der Streitvermeidung.
    - Nach einer Übungsphase kann in freien Gruppen gespielt werden
  
- Je nach Ziel und Möglichkeit unterscheiden sich die Spiele, die in der Schule zum Einsatz kommen, indem Gruppengröße, Gruppenzusammensetzung und Grad der Anleitung variieren können:
  1. Gruppenspiele
  2. Kreisspiele (3 – 60 Minuten)
  3. Klassensätze (je 6 gleiche Spiele)
  
- Verschiedene Gesellschaftsspiele in freien Gruppen Je sozial kompetenter die Gruppe ist, desto eher gelingt Spielen in frei gewählten Gruppen mit unterschiedlichen Gesellschaftsspielen



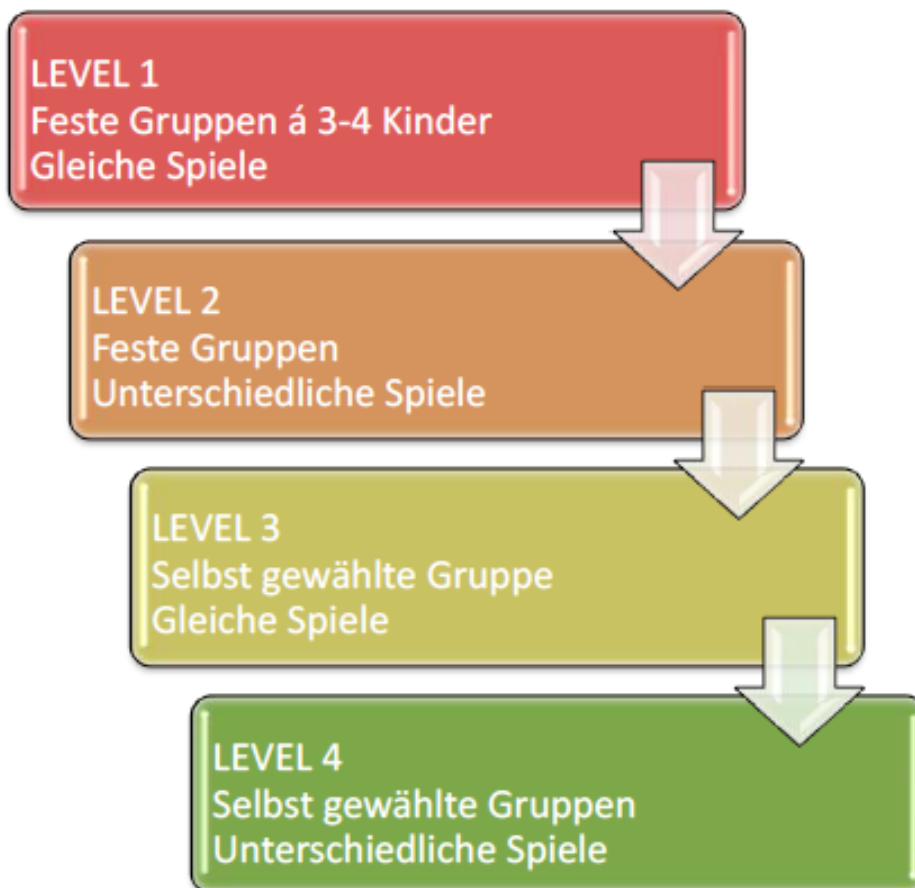
### 3.3 Niveaurorientierung

Das Spielen von Regelspielen erfordert ein hohes Maß an Selbstregulation, Konzentration und Kompromissfähigkeit. Um die SchülerInnen nicht zu überfordern und ihnen das Erlernen dieser wichtigen Fähigkeiten kleinschrittig zu ermöglichen, verläuft das Spielen im Klassenverband in vier Stufen.

#### 3.3.1 Level 1

Auf Level 1 ist die Anforderung an die Frustrationskompetenz der SchülerInnen am geringsten, da das Setting sehr starr ist. Das gibt Halt und Verlässlichkeit. Um mit der ganzen Klasse zu spielen, braucht es ein gutes „Classroom-Management“. Klare Leisezeichen (akustisch/Handzeichen) sollten bekannt sein. Für die Erklärung der Spiele sollte ein Sitzkreis verfügbar sein. Ein kleiner Tisch für die Erklärungen ist hilfreich. Auf Level 1 geht es vorerst um die Erlernung von streitvermeidenden Absprachen:

- Wer darf anfangen,
- wer ist danach dran?
- Gut durchdachten Gruppeneinteilung und klare und transparente Sitzordnung sorgen dafür, dass jeder sich sicher und aufgehoben fühlen kann und sich in Ruhe auf die große Herausforderung des Gesellschaftsspieles einlassen kann.



### 3.3.2 Rolle der Lehrkräfte

Redundante Abläufe geben Sicherheit. Am Anfang in den ersten Klassen geht es vor allem darum, Regularien zur Konfliktvermeidung zu trainieren. Gespielt wird immer im Uhrzeigersinn. Vor Beginn des Spielens wird eine SpielechefIn ausgewürfelt. Das Kind mit dieser Sonderrolle darf den Würfel zurückbringen, das Spiel holen und beginnen. Wenn es dennoch Streit gibt, ist die LehrerIn als StreitschlichterIn und SchiedsrichterIn gefragt. Schriftliche Spielregeln lassen keine Fragen offen und können immer wieder zurate gezogen werden.



### 3.3.3 Selbstkontrolle der SchülerInnen

Sobald die SchülerInnen an ihren Spieltischen sitzen, können sie sich selbst organisieren. Nur wenn es Regelunklarheiten gibt, muss die SpielleiterIn klärend und unterstützend eingreifen. Nach einigen Spielstunden ist der Ablauf so gut verinnerlicht, dass die Klasse auf Level 2 weiterspielen kann. In den gleichen Gruppen werden dann unterschiedliche Spiele gespielt.

Es erfordert ein hohes Maß an Kompromissfähigkeit, sich auf ein Spiel zu einigen. Oft ist es daher besser, ein Los entscheiden zu lassen. Hier kann man verschiedene Methoden ausprobieren und später diskutieren lassen, welche zur Zeit am besten funktioniert.



### 3.3.4 Level 2-4

Spiele auf Level 2-4 setzt ein ansteigendes Maß an Kompromissbereitschaft, Streitschlichtungsfähigkeiten und Selbstorganisation voraus.

Mit Hilfe der angeschafften Gesellschaftsspiele werden die notwendigen Fähigkeiten und Anforderungen sichtbar und erhalten einen klaren Sinn, der sich allen SchülerInnen erschließt. Verschiedene „Einigungsverfahren“ können ausprobiert (Losverfahren, Würfel, Listen, Diskussion, Abstimmung) und hinsichtlich ihrer Funktionalität überprüft werden. Die Mediationsfähigkeiten der SchülerInnen können in den Klassenratstunden erarbeitet und reflektiert werden.

Die Klassen können ihre eigenen Regeln bzgl. eines fairen Umgangs mit verschiedenen Spielwünschen und -bedürfnissen festschreiben und erproben. So entstehen mitunter klasseneigene „Spielregeln“.

Wenn die SchülerInnen in den Klasse G4 in selbstorganisierten Gruppen unterschiedliche Gesellschaftsspiele spielen, ohne dass es Streit gibt oder die Situation eskaliert, dann ist zu hoffen, dass sie mit einem stabilen Demokratieverständnis in die die nächste Schulstufe starten (Orientierungsstufe).

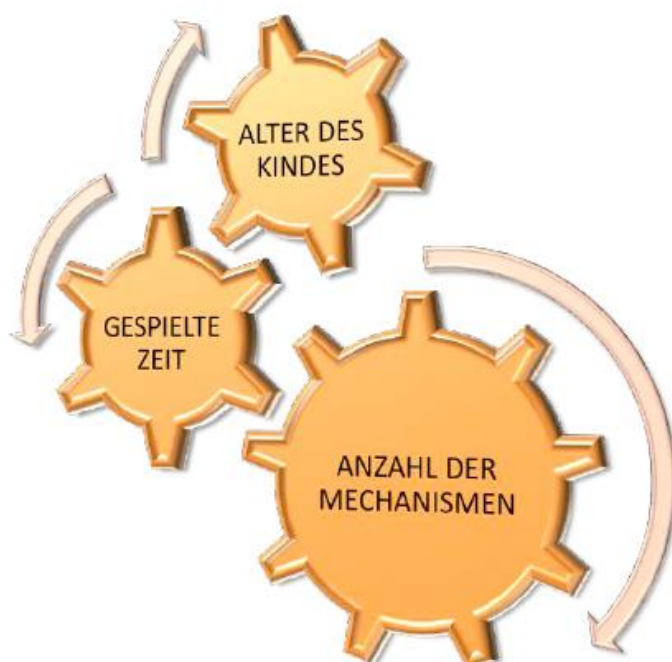
### 3.4 Frustrationskontrolle

Der/die Spielleiter\*in hat es in der Hand, zu steuern, ob die SchülerInnen mit den angebotenen Spielen gefördert, gefordert oder überfordert werden.

Als wichtige Stellschrauben bei der Regulierung des emotionalen Anspruchs haben sich die Faktoren „Alter des Kindes“ bzw. die Spielerfahrung, die „gespielte Zeit“ sowie der „Schwierigkeitsgrad“ des Spieles (erkennbar an der Anzahl der verschiedenen Spielmechanismen) herausgestellt.

Sind die SchülerInnen noch spielunerfahren, dann sollten zunächst einfache Spiele gewählt und nur über einen kurzen Zeitraum gespielt werden.

Die SchülerInnen haben ein feines Gespür dafür, in welcher Dosierung sie spielen können. Sie werden anzeigen, wann sie bereit für den nächsten Schwierigkeitsgrad sind. Hier kann es sinnvoll sein, in der Klasse Spielgruppen nach Können und Spielerfahrung einzuteilen und so zu differenzieren.



#### **4. Entwicklungsschwerpunkte/ Perspektiven**

- Austausch von „Spieleexperten“ mit der Deutschen Schule Las Palmas
- Ausbau der Spielkompetenz und strukturierter Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Orientierungsstufe und im Kindergarten
- Ausleihsystem für zu Hause
- Fortwährende Ergänzung des vorhandenen Spielebestands und die Anschaffung neuer Spiele
- Veranstaltung gemeinsamer SchülerInnen-LehrerInnen-Eltern- Spielenachmittage

#### **5. Bezüge**

- LÜZ-Konzept
- Deutschkonzept der GS
- Methodencurriculum der GS
- Inklusionskonzept

## 5.1 Qualitätsrahmen

Das vorliegende Spielekonzept der Grundschule berücksichtigt vor allem folgende Merkmale aus dem „Qualitätsrahmen des Bundes und der Länder für Deutsche Schulen im Ausland“:

- Die pädagogische Arbeit vermittelt demokratische Werte und fördert demokratisches Handeln. → 1.1.1
- Infrastruktur und Ausstattung der Schule entsprechen modernen Anforderungen. → 1.5.2
- Lern- und Arbeitstechniken sowie neue Medien sind durchgängig in den Lernprozess integriert. → 2.1.2
- Das Curriculum beinhaltet Schwerpunkte in der Entwicklung der Deutschkompetenz (Deutsch als Fremdsprache / DaF und Deutschsprachiger Fachunterricht/ DFU). → 2.1.4
- Die Schule fördert individuelle Interessen und Begabungen der Schüler im Unterricht und im co-curricularen Bereich. → 2.2.1
- Die Schule fördert das soziale Lernen durch die Lehr- und Lernarrangements. → 2.2.2
- Das unterrichtliche Angebot fördert die Kreativität und Gestaltungskompetenz der Schüler im Rahmen eigenverantwortlichen Handelns. → 2.2.3
- Die Schule bestärkt die Schüler in ihrer Leistungsbereitschaft. → 2.4.3
- Die Schule setzt die Fort- und Weiterbildung konsequent für die Lehrerprofessionalisierung unter systematischer Nutzung der Schulinternen und Regionalen Fortbildung ein. → 5.3.1

## 5.2 Bezug zum Leitbild

Das Spielekonzept bezieht sich auf aufgeführte Punkte aus dem neuen Leitbild 2016:

- Erzieherisches und pädagogisches Wirken:
  - Unsere Schule bietet Schülern Raum, zu selbstständigen Menschen heranzuwachsen, Kompetenzen zu entwickeln sowie Begabungen individuell zu entfalten.
  - Die Vermittlung demokratischer Grundwerte und eine engagierte Partizipation sind wesentliche Bestandteile des Schullebens.
- Unterrichtsqualität:
  - Wissbegierde, Kreativität und Freude an Lernprozessen bilden wichtige Pfeiler unseres gemeinsamen Lernens.
- Miteinander leben und arbeiten:
  - Wir erkennen Vielfalt als Bereicherung an und fördern die durchgängige Begleitung individueller Bildungswege.
- Gebäude und Ausstattung:
  - Durch eine moderne und funktionale Ausstattung unserer Schule ermöglichen wir das Lernen auf hohem Niveau:
  - Unsere Schule ist für unsere Schulgemeinschaft ein ansprechender Lebens- und Erfahrungsraum, der zum Wohlbefinden aller beiträgt.

## 6. Anhang

### 6.1 Spielregeln



### Spielregeln:



Ich spiele ehrlich und fair nach den Regeln.



Ich spiele das Spiel von Anfang bis Ende.



Ich mache meinen Zug, wenn ich dran bin.



Ich bleibe am Tisch sitzen, bis wir fertig sind.



Ich behandle das Spielmaterial gut.



Ich räume das Spiel wieder ein.

## 6.2 Übersicht vorhandener Spiele

Catan-Das Spiel
Geister, Geister, Schatzsuchmeister
Da ist der Wurm drin
Wer ist es?
Geister Ei
Rüsselbande
Ratz Fatz
Der zerstreute Pharao
Drecksau
Klassenspiele: Vertretungsstunden
Klassenspiele: Wahrnehmung und Konzentration
Förderung exekutiver Funktionen
Das große Spielebuch
Dobble Hollywood
Dobble kids Legespiel (Spanisch)
Dobble Legespiel
Tabu Junior
Die große Spielesammlung
Difference
Werwölfe
Alles Banane
Yellow stories
Story cubes Mix-Spurensuche
Story cubes Mix-animalia
Story cubes Mix-Schrecken
Story cubes Mix-urzeit
Story cubes Mix-verzaubert
Story cubes
Story cubes
Team work for kids
Mal mal
Machi Koro
Word a Round (engl. Version)
Sauschön Kartenspiel
Können Schweine fliegen
Uno
Schwarzer Peter
Tick Tack BUMM
Monopoly Junior (span.)
Lectron-Temas Educativos (span.)
Lectron-Tlos Animales (span.)
Party & Co Junior (span.)
Pasapalabra (span.)
Na Logo Basisspiel
Na Logo Kartensatz W
Na Logo Kartensatz B
Zaubermond Basisspiel
Zaubermond Kärtchenset Tierwelt



Zaubermond Kärtchenset Wohnen
Zaubermond Kärtchenset Natur
Plappersack Basisspiel
Plappersack Kartensatz Tagesablauf
Plappersack Kartensatz Jahreszeiten
Plappersack Kartensatz Zoo
Such mich (Akkusativ, Dativ, Präpositionen)
Quatschkopf (Verbformen, Situationen)
HeckMeck am Bratwurststeck
Level 8
6 nimmt
Las Vegas
Make n Break
Scrabble Junior
Speed Cups
Halli Galli
Das verrückte Labyrinth
Monopoly Junior Banking
Jenga pass Challenge
Tier auf Tier
Kniffel
Tabu XXL
Peper Mint und das Baumhaus Abenteuer
Cluedo
Activity Junior
Sleeping Queen
Skip Bo
Kniffel
Catan-Junior
Englisch für Kinder
Conecta 4