

Ein Pausenspiel für alle

Stand: 26.07.2021

Jahrgangsstufen	3/4
Fach/Fächer	Heimat- und Sachunterricht, Sport
Didaktischer Ort	Pausenhof
Bezug zu den übergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen	<p><u>Soziales Lernen</u></p> <p>Sie üben Selbstbeherrschung, übernehmen Verantwortung und zeigen Hilfsbereitschaft.</p> <p><u>Werteerziehung</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler respektieren unterschiedliche Überzeugungen und handeln aufgeschlossen und tolerant in einer pluralen Gesellschaft.</p> <p><u>Gesundheitsförderung</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ... lernen, achtsam und verantwortungsvoll mit sich selbst umzugehen. Eine aktive Freizeitgestaltung ... stärkt und schützt die Gesundheit der Schülerinnen und Schüler.</p>
Prozessbezogene Kompetenzen	<p><u>Kommunizieren und präsentieren</u></p> <p>(...) Ausgehend von ihrer Alltagssprache verwenden die Schülerinnen und Schüler eine am Kind orientierte Fachsprache und einfache fachgemäße Darstellungsweisen (z. B. (...) Zeichnungen und Abbildungen), um ihre Überlegungen und Erkenntnisse zu erstellen, zu beschreiben, zu dokumentieren und zu <i>präsentieren</i>. (...)</p> <p><u>Handeln und umsetzen</u></p> <p>Aktives <i>Handeln und Umsetzen</i> (...) sind Bestandteil verantwortungsvoller Teilhabe an Umwelt und Gesellschaft. (...)</p> <p><u>Reflektieren und bewerten</u></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler <i>reflektieren und bewerten</i> begründet sowohl den Umgang miteinander als auch unterschiedliche Sichtweisen, (...).</p> <p><u>Fragen stellen</u></p> <p>(...) Der Sachunterricht gibt den Kindern die Möglichkeit, eigene Fragen zu entwickeln, ihnen nachzugehen und angeleitet oder eigenständig Wege für das Erschließen von Fragestellungen zu finden. (...)</p>

	<p><u>Eigenständig und mit anderen zusammen arbeiten</u></p> <p>(...) Die Schülerinnen und Schüler lernen demnach, ein eigenes Vorhaben zu planen, zu entscheiden, wie vorzugehen ist, die Arbeitsschritte nach eigener Planung durchzuführen und anschließend zu reflektieren. (...) Zusätzlich stellt die konstruktive Zusammenarbeit mit anderen eine zentrale Grundlage für eine solidarische Mitbestimmung und Mitgestaltung der Welt dar.</p>
Bezug zu den Kinderrechten/zum Grundgesetz	<p><u>Kinderrechte, Art. 12: Berücksichtigung des Kindeswillens</u></p> <p>(1) Die Vertragsstaaten sichern dem Kind, das fähig ist, sich eine eigene Meinung zu bilden, das Recht zu, diese Meinung in allen das Kind berührenden Angelegenheiten frei zu äußern, und berücksichtigen die Meinung des Kindes angemessen und entsprechend seinem Alter und seiner Reife.</p> <p><u>Kinderrechte, Art. 31: Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben, staatliche Förderung</u></p> <p>(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.</p> <p>(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.</p>
Baustein	Partizipation, wertschätzender Umgang miteinander
Zeitraumen/Dauer	4 – 6 UZE
Benötigtes Material	<ul style="list-style-type: none"> - Blankokarteikarten A 5 (zum Sammeln geeigneter Spiele/für die Erklärung zum jeweiligen Spiel) - Placemat (für 3 oder 4 Kinder) - Klebezettel (für Erfahrungsaustausch)
Alltagskompetenz/ außerschulische Lernorte	<ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder nehmen sich selbst und ihre Umwelt reflektiert und differenziert wahr, insbesondere Gefühle, Bedürfnisse und Interessen von sich selbst und anderen, z. B. in Konfliktsituationen am Wohnort: Spielstraße ja oder nein/ Brauchen wir das Einkaufszentrum am Rande der Gemeinde? - Sie kommunizieren auf einer ihrem Alter entsprechenden Ebene konstruktiv und gemeinschaftsorientiert, z. B. auf dem Fest in der Gemeinde/Kirchengemeinde: nicht jeder Programmpunkt ist für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer gleichermaßen geeignet

<p>Partizipation/ Selbstwirksamkeits- erfahrung</p>	<p>Den Schülerinnen und Schülern wird eine Möglichkeit angeboten, unmittelbar an Entscheidungsprozessen, die ihr (Schul-)Leben betreffen mitwirken. Sie gestalten aktiv die Pause mit und machen sich Gedanken zu den eigenen Bedürfnissen und den Bedürfnissen anderer. Sie nehmen wahr, dass die Vereinbarung unterschiedlicher Bedürfnisse in größeren Gruppen eine Herausforderung sein kann. Zudem werden sie über einen gemeinsam geführten Dialog zu einer geeigneten Möglichkeit der gemeinsamen Pausengestaltung herangeführt. Die Kinder werden dazu angehalten, das eigene Handeln in einer Gemeinschaft zu reflektieren, Stärken und Schwächen zu benennen und gemeinsam Ziele zu setzen.</p>
--	---

Kompetenzerwartungen und Inhalte (s. LehrplanPLUS)

HSU 3/4

Lernbereich 1: Demokratie und Gesellschaft

1.1. Zusammenleben in Familie, Schule und Gemeinschaft

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden bei Entscheidungsprozessen in ihrem Umfeld demokratische Prinzipien an

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Merkmale demokratischer Mehrheitsentscheidungen
- persönliche Interessen und Gemeinwohl
- Kinderrechte (Recht auf Mitbestimmung)

Lernbereich 2: Körper und Gesundheit

2.1 Körper und Entwicklung

Die Schülerinnen und Schüler

- achten körperliche Grenzen bei anderen und fordern die Einhaltung von Grenzen für sich selbst

2.2 Gefühle und Wohlbefinden

Die Schülerinnen und Schüler

- erklären die Bedeutung von Achtsamkeit gegenüber eigenen Gefühlen für Gesundheit und Wohlbefinden

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Möglichkeiten aktiver Freizeitgestaltung

SPORT 3/4

Lernbereich 2: Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- verhalten sich vertrauenswürdig und unterstützen ihre Mitschülerinnen und Mitschüler
- kommunizieren und argumentieren respektvoll, ordnen sich in die Sportgruppe ein und begegnen Konflikten weitgehend sachlich

Inhalte zu den Kompetenzen:

- freudvolle Bewegungssituationen

Kurzbeschreibung der Aufgabe mit kompetenzorientierten Impulsen

Die Kinder formulieren ihre Bedürfnisse für die Pause und sortieren die unterschiedlichen Ideen. Auf dieser Basis wählen sie ein für die gesamte Klasse geeignetes Pausenspiel mit möglichst vielen Mitspielerinnen und Mitspielern. Arbeitsteilig gehen sie in weitere Klassen, erklären die demokratische Idee, nämlich die Einigung auf ein gemeinsames Spiel, und erläutern die Spielregeln.

Kompetenzorientierte Impulse:

Einstimmung

- Überlege, was du brauchst, um dich in der Pause wohlfühlen und trage es auf dein Feld im Placemat ein. (Think-Phase)
- Diskutiert eure unterschiedlichen Ideen und einigt euch auf ein gemeinsames Ergebnis. Tragt es in das mittlere Feld des Placemat ein.
- Informiert euch über die Ergebnisse der anderen Gruppen, indem ihr von Tisch zu Tisch geht.
- Schreibt euer Gruppenergebnis auf eine Wortkarte und hängt sie an die Tafel. Untersucht die Begriffe nach Gemeinsamkeiten und findet passende Oberbegriffe (z. B. Ruhe, Bewegung, Spaß, ...).

Forscherauftrag

- Überlegt in der Gruppe, ob es passend zu den Bedürfnissen, die ihr an der Tafel gesammelt habt, Spiele gibt, die möglichst viele Kinder zusammen spielen können und die allen Spaß machen. Notiert sie auf die ausgelegten Karteikarten.
- Nachbereitende Hausaufgabe:
Fragt eure Eltern, Großeltern, Nachbarn etc., was sie in der Pause gespielt haben. Schreibt das Spiel auf eine Karteikarte.

Sammlung geeigneter Pausenspiele

- Heftet die Wortkarten mit den Spielen an die Wandtafel. Clustert bei Bedarf.
- Fragt nach, wenn ihr ein Spiel nicht versteht.
- Erklärt eure Spiele euren Klassenkameradinnen und Klassenkameraden.



- Vergleicht und beurteilt die Spiele hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit nach den vorgegebenen Kriterien.

Erprobungsphase unterschiedlicher Pausenspiele für alle

- Führt in Eigenverantwortung die Spiele in Gruppen in der Pause und im Sportunterricht durch und achtet auf einen angemessenen Umgang miteinander.
- Prüft, ob ihr nun die Aufgabe („Gibt es ein Spiel, bei dem alle mitspielen können und das allen gefällt?“) lösen könnt.

Plädoyers und Abstimmung

- Berichtet, wie die Spielphase in eurer Gruppe abgelaufen ist.
- Begründet, warum ihr das Spiel für geeignet oder ungeeignet haltet.
- Nennt in eurem Plädoyer, welche Kriterien erfüllt wurden.
- Bestimmt das Spiel, das für euch besonders geeignet ist.

Einführung eines Pausenspiels für alle Kinder unserer Schule

- Wählt für das Spiel einen passenden Ort auf dem Pausenhof aus.
- Plant den Ablauf und die Art und Weise, wie ihr andere Kinder eurer Schule, die gerne mitspielen möchten, einbindet.
- Legt fest, welche Kinder aus eurer Klasse die Kinder der anderen Klassen über das Pausenspiel informieren.

Durchführung und Hinweise

Fragestellung

Die Kinder finden vor oder nach der Pause an ihren Gruppentischen ein Placemat vor mit der Frage „Was brauchst du, um dich in der Pause wohlfühlen?“

Jedes Kind beantwortet zunächst für sich die Frage im eigenen Placemat-Feld. Wenn alle Kinder ihr individuelles Feld ausgefüllt haben, diskutieren die Kinder die verschiedenen Bedürfnisse und suchen nach Überschneidungen und einer möglichen Einigung. Diese tragen sie in das Gemeinschaftsfeld des Placemats ein und lassen ihr Placemat in der Tischmitte liegen.

Galeriegang

Die Schülerinnen und Schüler gehen still durchs Klassenzimmer und vergleichen die Ergebnisse der anderen mit ihren eigenen. Die Kinder formulieren ihre Erkenntnisse aus dem Galeriegang. Sie heben hervor, was sie selbst auch für wichtig erachten und andere Gruppen angeboten haben.

Gruppenergebnis

Anschließend schreiben die Kinder ihr Gruppenergebnis auf Wortkarten und hängen es an die Tafel. In der Klasse strukturiert jeweils eine Gruppe die Begriffe, indem sie diese nach Gemeinsamkeiten hin untersucht, und findet Oberbegriffe. Die gefundenen Oberbegriffe schreibt die jeweilige Gruppe auf andersfarbige Wortkarten und ordnet diese passend zu.

Gemeinsames Vorhaben

Die Lehrkraft stellt die Frage „Gibt es ein Spiel, bei dem alle mitspielen können und das allen gefällt?“ Sie informiert die Kinder darüber, dass ein für alle geeignetes Spiel gefunden werden soll und gibt Kriterien vor:

EIN SPIEL FÜR ALLE:

- für die gesamte Klasse geeignet
- gemeinsam möglich
- für große Gruppen
- Spaß für alle
- Gemeinschaftsgefühl
- einfach umsetzbar
- Zufriedenheit aller

In Gruppen sammeln die Kinder Spiele, die sie im Hinblick auf die genannten Kriterien prüfen sollen. Im Unterrichtsgespräch stellen die Kinder die Spiele der vorbereitenden Hausaufgabe (Befragung der Eltern/Großeltern/Nachbarn etc.) vor.

In der Pause und im Sportunterricht werden in den kommenden zwei bis drei Wochen in Gruppen die gesammelten Spiele unter Berücksichtigung der Kriterien ausprobiert.

Es gibt immer wieder nach den Pausen und Spielphasen kurze Reflexions- und Feedbackgespräche bei Berücksichtigung aller Kriterien. Möglicherweise werden die Kriterien noch an die Bedürfnisse angepasst.

Die Erfahrungen werden auf Klebezettel geschrieben und zu den Wortkarten an der Tafel geheftet. Jede bzw. jeder hat den Auftrag, sich immer wieder zu informieren.

Informationsphase

In der letzten Einheit findet zunächst eine stille Informationsphase zur Vorbereitung von Plädoyers statt. Alle informieren sich nochmal über die gesammelten Erfahrungen und Erkenntnisse.

Plädoyers

Wenn die Kinder ein Plädoyer zu einem Spiel halten wollen, schreiben sie ihren Namen zu den Wortkarten mit dem jeweiligen Spiel. Beim Plädoyer für das Spiel müssen die gemeinsam erarbeiteten Kriterien benannt und anhand des Spiels aufgezeigt werden. Nach jedem Plädoyer findet eine kurze Frage- bzw. Diskussionsrunde statt.

Abstimmung

In einer geheimen Abstimmung (jeder hat eine Wahlmöglichkeit) wählt die Klasse das in ihren Augen geeignetste Spiel aus. In den folgenden Pausen erproben die Kinder das ausgewählte Spiel und geben den Kindern aus anderen Klassen die Möglichkeit, beim Spiel mitzuwirken. Nach einem festgelegten Zeitraum werten die Kinder ihre Erfahrungen aus und beantworten die Eingangsfrage.

Methoden/Gesprächsformen

Placemat

Die Kinder konzentrieren sich zunächst auf ihre Ideen und Bedürfnisse, formulieren sie und tragen sie in ihr Feld ein. Diese Phase sollte vollkommen unbeeinflusst von anderen erfolgen. Das Placemat ermöglicht zunächst das Nachdenken des Einzelnen, ohne dass eine Beeinflussung durch die Meinung und Vorstellung anderer gegeben ist. Die unterschiedlichen Sichtweisen sind eine wichtige Grundlage für die Diskussion und die Einigung. Ein Prozess im Kleinen, der demokratische Abläufe erfahrbar macht.

Demokratische Abstimmung

Das demokratische Abstimmen über ein Pausenspiel, das für möglichst viele Kinder unterschiedlichen Alters geeignet ist sowie wenige Verletzungsrisiken birgt, macht den Schülerinnen und Schülern Mehrheitsentscheidungen bewusst.

Schaubild erstellen

Um die Ergebnisse der Befragung zu veranschaulichen, bietet sich ein Schaubild an. Da Mehrfachnennungen möglich sind, eignet sich beispielsweise eine Strichliste oder ein Balkendiagramm.

Beispiele für Ideen, Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler

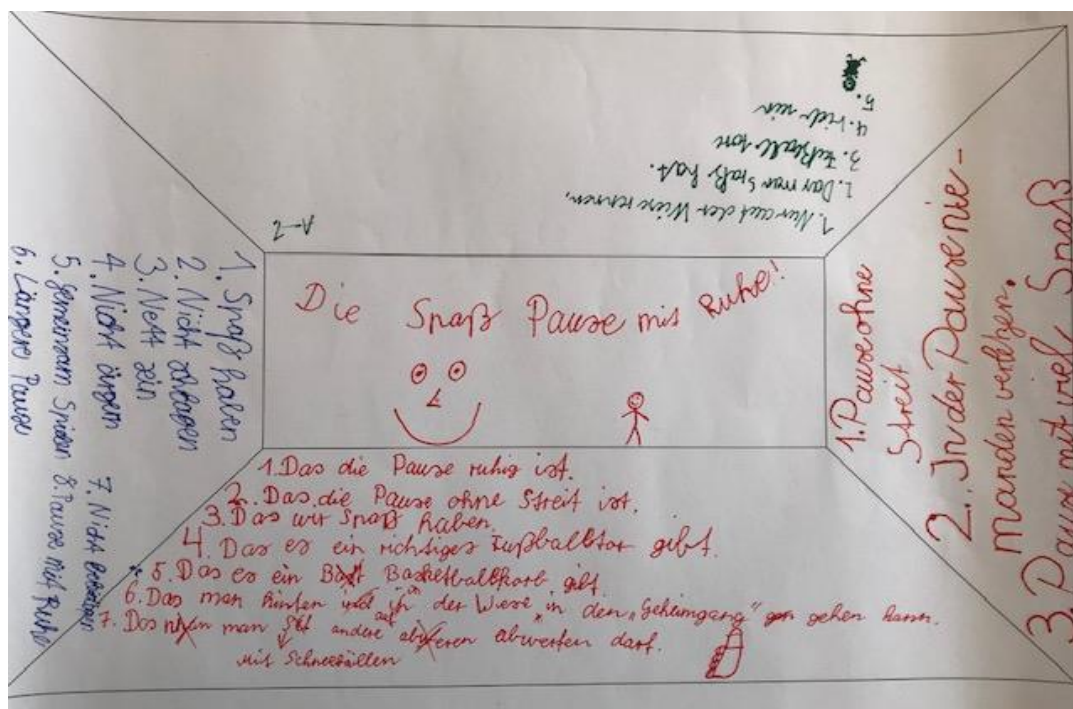


Abb. 1: Eine vierte Klasse notiert auf einem Placemat, was jeder Einzelne braucht, um sich in der Pause wohlfühlen.

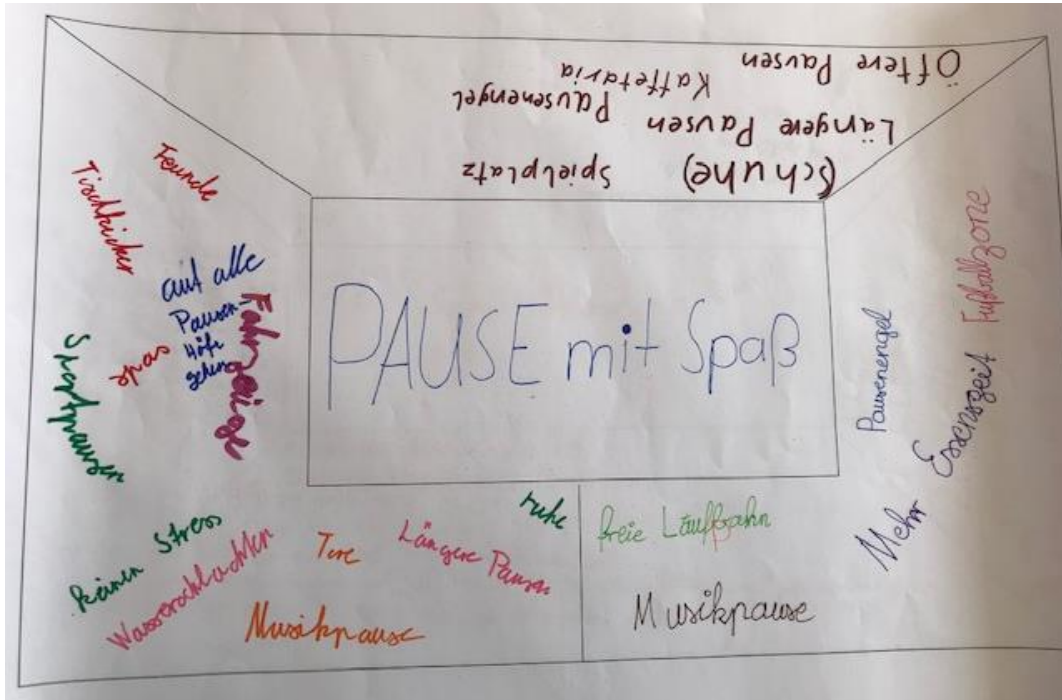


Abb. 2: s. Abb. 1

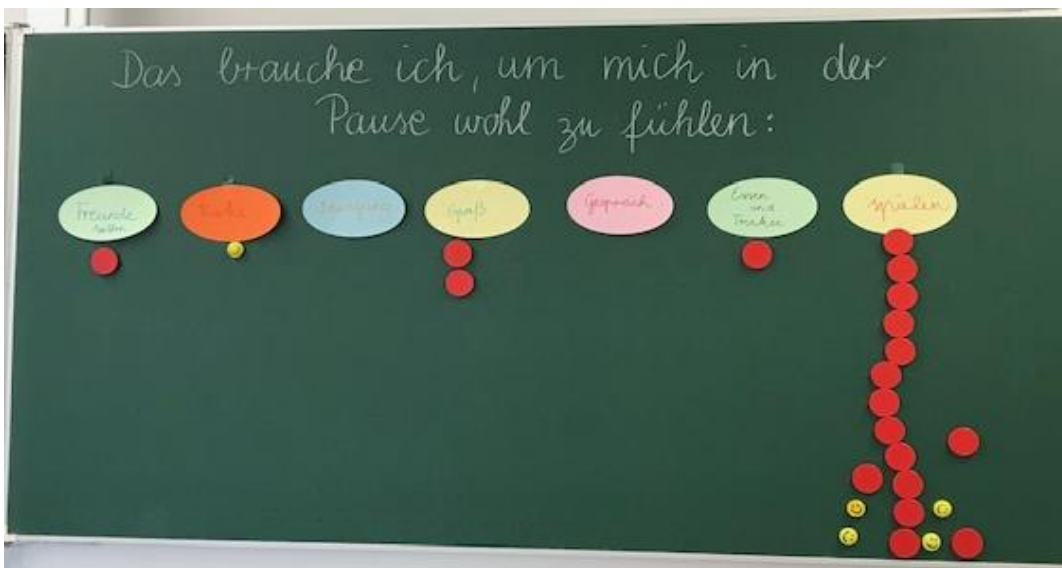


Abb. 3: Kinder einer vierten Klasse notieren ihre gefundenen Oberbegriffe auf farbige Wortkarten: Freunde treffen, Ruhe, Bewegung, Spaß, Gespräch, Essen und Trinken, Spielen. Mit Magneten bewerten sie die Wichtigkeit des jeweiligen Begriffes.

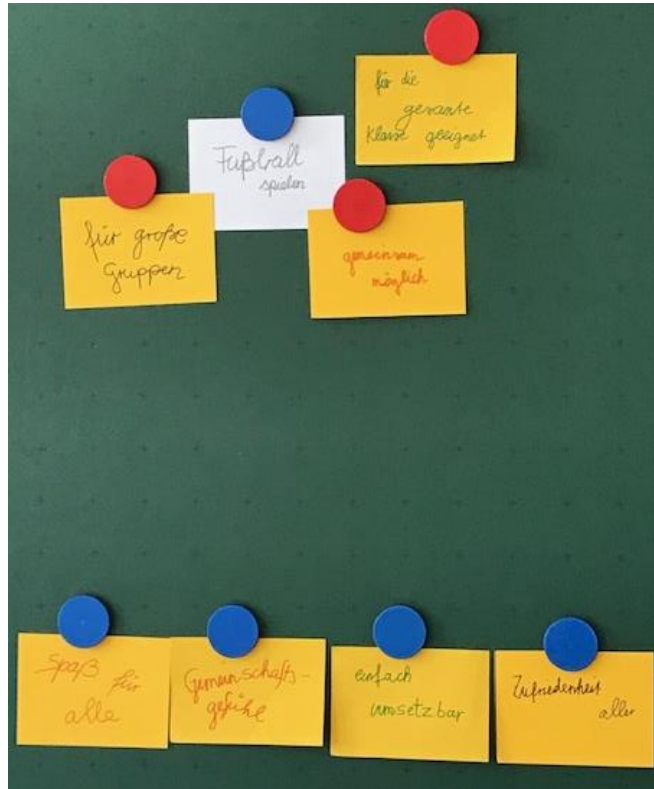


Abb. 4: Kinder einer vierten Klasse überprüfen das Spiel Fußball (s. weiße Karteikarte) hinsichtlich der vorgegebenen Kriterien (gelbe Wortkarten: für die gesamte Klasse geeignet, gemeinsam möglich, für große Gruppen, Spaß für alle, Gemeinschaftsgefühl, einfach umsetzbar, Zufriedenheit aller)

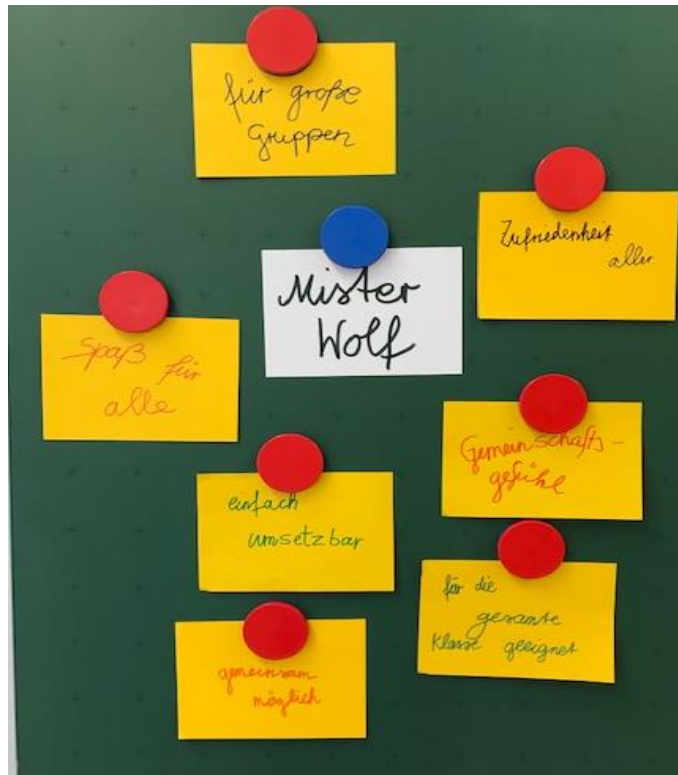


Abb. 6: Kinder einer vierten Klasse haben das Spiel „Mister Wolf“ nach den vorgegebenen Kriterien ausgewertet.

Wortspeicher bzw. Redemittel	
Alltagssprache	das Bedürfnis, die Erholung, die Pause, das Spiel, die Spielregeln auswählen, berücksichtigen, wohlfühlen
Fachsprache	die demokratische Abstimmung, die Grafik, die Kriterien, die Mehrheit abstimmen, befragen
Bildungssprache	das Feedback
Strukturen	In der Pause fühle ich mich wohl, wenn ... In der Pause brauche ich ... Das Spiel XY ist meines Erachtens geeignet/nicht geeignet, weil ... Das wichtigste Kriterium für ein gemeinsames Spiel ist ... Ein Spiel für alle sollte ... Beim Ausprobieren des Spiels ist mir aufgefallen, dass ... Wenn alle dabei sein sollen, müssen wir darauf achten, dass ...

Feedback/Reflexion (Strukturen)

<p>Strukturen für das Feedback</p>	<p><u>Sch-Sch:</u></p> <p>Bei der Diskussion über die Bedürfnisse ...</p> <p>Als wir uns geeinigt haben ...</p> <p>Für das gemeinsame Spielen wünsche ich mir noch ...</p> <p><u>L-Sch:</u></p> <p>Achtet beim Erproben in der Pause noch auf ...</p> <p>Beim gemeinsamen Erproben ist euch ... gelungen.</p> <p>Bei der Erprobungsphase der Spiele in der Pause / im Sportunterricht ist mir aufgefallen, dass ...</p> <p>Achtet in der Spielphase auf</p> <p><u>Sch-L:</u></p> <p>Beim Nachdenken über das passende Pausenspiel war wichtig, dass es ...</p> <p>Für das Erproben hätte ich noch ... gebraucht.</p>
<p>Strukturen für die Reflexion/Selbstreflexion</p>	<p>Beim Nachdenken über Bedürfnisse in der Pause ist mir aufgefallen, ...</p> <p>Andere Bedürfnisse zu hören ...</p> <p>Abzustimmen darüber war wichtig, weil ...</p> <p>Das Ergebnis der Mehrheit zu akzeptieren, ist für mich ...</p> <p>Sich auf ein Spiel zu einigen, das alle zufrieden macht, ist ...</p>

Anregungen für die Differenzierung und Individualisierung

Anlegen einer Spielekartei fürs Klassenzimmer: Somit steht den Kindern ein größerer Pool an Spielmöglichkeiten für die Pause zur Verfügung. Mit der gewählten Form von Karteikarten besteht die Möglichkeit, die Kartei jederzeit zu erweitern.

Spielanleitungen schreiben, eventuell auch in Stichpunkten: Im Rahmen des Deutschunterrichts können die Spiele stichpunktartig erklärt werden, um auch klassenfremden Kindern die Spiele zugänglich zu machen.

Spielpatenschaften: In Kleingruppen erklären die Kinder anderen Klassen ihr Pausenspiel.