

## 2.2

# ORGANISATIONSFORMEN FÜR DIE SPIELTonne

### ARBEIT MIT SCOUTS

Scouts sind Schülerinnen und Schüler, die in verschiedenen Bereichen „Profis“ sind und ihr Wissen oder Können an andere Kinder weitergeben oder organisatorische Aufgaben übernehmen können. Damit nehmen die Kinder eine Vorbildfunktion ein und können über die ihnen auferlegte Verantwortung ihr Selbstbewusstsein aufbauen und gleichzeitig Lehrpersonen entlasten. Das ist der Kern der Scout-Idee.

Das Scout-System ist insbesondere für ältere Schülerinnen und Schüler interessant, die auf diese Weise eine neue Herausforderung bekommen und damit Motivation schöpfen, denn „Vorbild sein zu dürfen“, motiviert die Kinder. Derartige Scout-Systeme gewinnen gegenwärtig stark an Beachtung und die Erfahrungen aus der Praxis sind durchwegs positiv. Das Motto „Kinder helfen Kindern“ funktioniert und die soziale Integration durch Bewegung wird so auf eine eindrückliche Art umgesetzt.

Im Projekt «fit4future» soll in allen Interventionsbereichen – Bewegung, Ernährung und Brainfitness – mit Scout-Systemen gearbeitet werden. Im Zusammenhang mit der Spieltonne kann dies zum Beispiel bei der Materialverwaltung oder über die Bewegungskarten (siehe Kapitel 2.4) verwirklicht werden.

### SPIELMATERIALVERWALTUNG

Ob die Spielmaterialien in der Pause genutzt werden, steht und fällt unter anderem mit einer guten und einfachen Organisation. Es ist nicht notwendig, dass Lehrpersonen die Materialverwaltung für die Pause übernehmen. Nach einer Einführung kann diese Aufgabe sehr gut Kindern (Scouts) übertragen werden. Die Kinder lernen dabei, sorgfältig mit dem Material umzugehen, Verantwortung zu übernehmen und entlasten gleichzeitig die Lehrpersonen. Die Praxis hat gezeigt, dass dies sehr gut funktioniert.

Pro Woche können zum Beispiel jeweils zwei Schülerinnen und Schüler die Materialverwaltung übernehmen. Sie öffnen die Spieltonne zu Beginn (vor) der Pause, geben die Spielmaterialien an die interessierten Kinder heraus und sind dafür verantwortlich, dass am Ende der Pause wieder alles zurückkommt und ordentlich eingeräumt wird.

Als Kontrollhilfe bewähren sich „Pfandsysteme“: Jedes Kind im Schulhaus hat eine Wäscheklammer, einen Magneten oder etwas Ähnliches, das mit seinem Namen beschriftet ist. Leihet sich ein Kind ein Spielgerät für die Pause aus, so befestigt es sein „Pfand“ an einer Organisationstafel (Übersicht aller Materialien) beim entsprechenden Spielgerät. So wissen die Materialverantwortlichen am Ende der Pause, bei wem sie nachfragen müssen, wenn ein Spielgerät fehlen sollte.

### ROTATIONSPRINZIP BEI GROSSEN SCHULEN

Bei grossen Schulen mit vielen Klassen empfiehlt es sich, die Nutzung der Spieltonne klassenweise zu regeln. Das heisst, dass die Benutzung der Spieltonne wochen- oder tageweise von einer Klasse an die nächste „weitergegeben“ wird. Das hat unter Umständen sogar den Vorteil, dass das Spielmaterial ohne spezielle Inputs länger interessant bleibt, da es nicht immer zur Verfügung steht und es deswegen etwas Besonderes bleibt. Nichtsdestoweniger sollten die einfachsten Materialien (z.B. Springseile) möglichst immer für alle Kinder verfügbar sein.










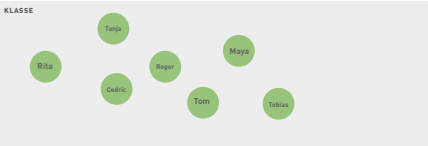













Über den Einsatz der Bewegungskarten (siehe Kapitel 2.4) kann zudem der Fokus auf bestimmte Spielgeräte gerichtet werden. Indem Klassen gewisse Spielgeräte thematisieren, wollen die Kinder nicht immer mit dem gleichen Material spielen. Das gesamte Spielsortiment wird mit Hilfe der Karten besser genutzt.

## GRUNDLAGE – SCOUTS – ENTLASTUNG

## KLEINE TIPPS AUS DER PRAXIS FÜR DIE PRAXIS

### Für mehr Bewegung in der Pause

- ▶ die grosse Pause verlängern (z.B. eine halbe Stunde), dafür andere Pausen verkürzen
- ▶ das Pausenbrot im Klassenzimmer vor der Pause einnehmen
- ▶ bei nassem Wetter überdachte Bereiche nutzen lassen (z.B. Vorplätze, Gänge, evtl. die Turnhalle)
- ▶ defekte bzw. verloren gegangene Spielmaterialien, wenn es möglich ist, schnell ersetzen
- ▶ abwechselnd ein geeignetes Spielgerät für Bewegungspausen im Unterricht ins Klassenzimmer mitnehmen

fit-4-future Spieltonne: MATERIALVERLEIH		fit-4-future Spieltonne: MATERIALVERLEIH		fit-4-future Spieltonne: MATERIALVERLEIH															
 <p>2 MOONHOPPER</p>	 <p>3 FUSSBÄLLE</p>	 <p>1 SKATEBOARD</p>	 <p>8 HÜTE</p>	<p>KLASSE</p> 															
 <p>2 PAAR STELZEN</p>	 <p>2 SET TENNIS</p>	 <p>2 SET SCOOP-SCHAUFELN</p>	 <p>10 STANGEN</p>	<p>KLASSE</p> 															
 <p>2 ROLA-BOLA-BRETT</p>	 <p>4 GUMMITWIST</p>	 <p>3 SET FLIP-FLY</p>	 <p>15 BUBBLE BALLS</p>	<p>KLASSE</p> 															
 <p>2 MOBIS</p>	 <p>6 TENNISRINGE</p>	 <p>2 DIABOLOS</p>	 <p>15 JONGLIERTÜCHER</p>	<p>AUFSICHT</p> <table border="1"> <tr> <td>MONTAG</td> <td>DIENSTAG</td> <td>MITTWOCH</td> <td>DONNERSTAG</td> <td>FREITAG</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Felix Pia</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG		Felix Pia			
MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG															
	Felix Pia																		
 <p>3 FRISBEES</p>	 <p>6 HULA-HOOP-REIFEN</p>	 <p>2 SCHWUNGSEILE</p>	 <p>20 SPRINGSEILE</p>																

ORGANISATIONSTAFEL FÜR DEN MATERIALVERLEIH. DIE KINDER LEIHEN EIN SPIELGERÄT AUS UND PLATZIEREN IHREN MAGNETEN AUF DEM ENTSPRECHENDEN FELD.



[www.fit-4-future.ch](http://www.fit-4-future.ch)

Organisationstafel Spielmaterial (3 x A3) zum Aufziehen auf magnetischen Untergrund