

Die Spielezentrale Freizeit organisieren

Erstellt durch:

IMPULS-Schule & Wirtschaft e.V.
IFS - INSTITUT FÜR SCHULENTWICKLUNG



www.impuls-ifs.de

Im Rahmen der Werkstatt 2 von:



www.ganztaegig-lernen.de

Die Spielezentrale: Freizeit organisieren

In der Spielezentrale werden die Schwellenängste zwischen Schülern und Schülerinnen, Lehrern und Lehrerinnen und Sozialpädagogen und Sozialpädagoginnen überwunden. Schüler finden vernünftige Freizeitangebote vor, sie können sie nur über die Sozialpädagogen nutzen, die so wiederum ihrerseits täglichen Kontakt zu den Schülern haben.



Besseres Lernen durch Spiel und Entspannung

Eine Ganztagschule kann nicht nur eine verlängerte Halbtagschule sein. Zum Fachlernen kommen Angebote aus dem Freizeitbereich wie Spiel, Sport, Musik, Zirkus und Theater dazu. Unbestritten unter Lern- und Hirnforschern ist, dass ein derartiger Ausgleich sich positiv auf nachhaltiges Lernen und die Motivation auswirkt. Insofern ist es wichtig, diese Aktivitäten über den ganzen Tag zu verteilen. Die Auswirkung auf die Lernmotivation und das Lernvermögen würde verpuffen, wenn man sie ausschließlich auf den Nachmittag schieben würde. Für die Lehrerinnen und Lehrer ist es auch wichtig, die Schülerinnen und Schüler in anderen Zusammenhängen als im Unterricht kennenzulernen. Hier können wichtige Rückschlüsse auf Lernverhalten, Sozialverhalten, auf Stärken und Schwächen gezogen werden. Vor diesem Hintergrund kommt den Pausen eine große Bedeutung zu.

Eine seit Jahren bewährte Variante der Pausengestaltung ist die Spielezentrale.

Sozialpädagogen und Sozialpädagoginnen betreiben für die Pausengestaltung während des Vormittags, in der Mittagspause und teilweise auch am Nachmittag eine Spielezentrale, in der die Schüler und Schülerinnen gegen Hinterlegung des Schülerscheines Spiele ausleihen können (Tischtennisschläger und -bälle, Krökelbälle, Billiardutensilien, Einräder, Schachspiele, Gokarts, Schlüssel für Disko, Teestube und Billardraum etc.) Auf diese Weise knüpfen die Sozialpädagogen im Alltag Kontakte zu den Schülern, die Hemmschwelle wird abgebaut. Die Schüler und Schülerinnen kommen auch dann zu den Betreuern, wenn sie Probleme haben. Diese nehmen früh schon, im Anfangsstadium von problematischen Entwicklungen, das Gespräch mit den Schülern auf. Erscheint ein Schüler über einen Zeitraum von mehreren Tagen nicht mehr in der Spielezentrale, so fragen die Sozialpädagogen im Jahrgang nach, was denn mit ihm los ist.

Einführung

Zunächst muss ein Raum als Spielezentrale eingerichtet werden, in dem die Ausgabe von notwendigen Materialien erfolgen kann. Für die betreuenden Sozialpädagogen und -pädagoginnen muss ein Arbeitsplatz mit PC, Registrierungsmöglichkeiten etc. geschaffen werden. Eine Spieleausstattung als Grundausrüstung, die dann jährlich erweitert werden kann, muss in Höhe von ca. 3000.- Euro zur Verfügung gestellt werden. Eine weitgehende Autonomie der Sozialpädagogen wirkt motivierend. Ein Konsens mit den Sozialpädagogen sollte darüber erzielt werden, dass sie bis auf wenige Ausnahmen (ca. 1 Std. pro Tag) als Ansprechpartner für Schüler und Schülerinnen zur Verfügung stehen, auch während der Unterrichtszeiten. Perspektivisch können auch ein Schülerzirkus, eine Schülercaffete und ein Kino eingerichtet und von den Sozialpädagogen in Kooperation mit festen Schülergruppen betrieben werden.

Stolpersteine

- Strikte Trennung zwischen der Arbeit von Sozialpädagogen und Lehrern
- Mangelnde Gestaltungsmöglichkeiten der Sozialpädagogen
- „Sprechzeiten“ hinter geschlossenen Türen, zu denen niemand kommt
- Fehlende Konsequenzen bei Fehlverhalten (Zerstörungen, Verschmutzungen, Unordnung etc.)