

# Konzept Spielstunde im Wohnprojekt 5

Ziele.....2

Struktur und Umsetzung.....2

Konzept der Spielestunde nach Lernen durch Spielen e.V.....2

Besonderheiten des Spielepaket.....3

Lernfelder und Spielepaket.....3

Evaluation und Perspektiven.....4

Anhang.....5



## Ziele

---

Kognitive, Motorische und sozial-emotionale Förderung

Gruppenbildung und Quartiersöffnung

Perspektivisch: Spiele-Beratung von Wohnprojekten

## Struktur und Umsetzung

---

Es wird ein (fester) wöchentlicher Termin von einer Stunde für die Spielstunde etabliert.

Eine Gruppe von ca. sechs Erwachsenen organisiert die Termine und mindestens eine Person aus dieser Gruppe ist während einer Spielstunde anwesend.

Einmal pro Quartal wird die Spielstunde auch für Externe geöffnet und beworben um den Austausch und die Vernetzung innerhalb der Wohnsiedlung zu fördern.

## Konzept Spielstunde von „Lernen durch Spielen e.V.“

---

Das Konzept der Spielstunde nach Lernen durch Spielen e.V. (im Anhang) wird übernommen und umgesetzt. In den ersten Spielstunden werden nur einzelne Kinder und Erwachsene eingeladen. Wenn eine Gruppe von ca. 6 Kindern mit den Regeln der Spielstunde vertraut ist und es Kinder gibt, die in der Lage sind, die Spielleitung zu übernehmen wird das Angebot für alle Internen im Wohnprojekt geöffnet.

Sofern sich eine Gruppe bildet, die regelmäßig teilnimmt, die Regeln verinnerlicht und Interesse daran hat wird ein gelegentliches Angebot für das Quartier und darüber hinaus stattfinden.

## Besonderheiten des Spielepaketes

---

Die Spieleauswahl ist für ein Wohnprojekt mit großer Altersheterogenität entworfen.

Im Besonderen berücksichtigt wurden Spiele die Kinder untereinander spielen können, Spiele die Kinder und Erwachsene wie auch Erwachsene untereinander spielen können und deren Schwierigkeitsgrad nicht so gering ist, dass die Erwachsenen nicht gefordert sind. Außerdem wurden auch Spiele (Rummikub, Quixx) gewählt, die für die älteren Bewohner\*innen an bekanntes Wissen anknüpft. Insbesondere wurde bei der Zusammenstellung der Spieleauswahl auf eine möglichst große Bandbreite unterschiedlicher Betätigungs- bzw. Lernfelder geachtet.

## Spieleauswahl und Lernfelder

---

1. Blätter Rauschen
2. Das Spiel der außergewöhnlichen Frauen
3. Dorfromantik
4. Exit Kids, Monsternmäßiger Rätselspaß
5. Felix Wackelnix
6. Können Schweine fliegen?
7. Machi Koro
8. Mausechlaue und Bärenstark
9. Pig Hole
10. Quixx
11. Rummikub
12. Ubongo Junior
13. Zapfen ziehen

Abstraktion ----- (Abs) 2
Allgemeines Wissen ----- (All) 7
Feinmotorik ----- (Fein) 3
Grobmotorik ----- (Grob) 2
kooperatives Verhalten -- (Koop) 2
räuml. Denken ----- (Raum) 3
vorrausschauend. Denken (Vor) 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
All	All	Vor	Raum	Grob	Abs	Abs	All	All	All
Fein	Abs	Koop	Koop	Raum	All	Vor	Grob	Vor	Vor

11	12	13
All	Fein	Fein
Vor	Raum	Vor

## Evaluation und Perspektiven

---

Für die einzelnen Spiele werden Evaluationsbögen bereitgestellt. Für jede Nutzung eines Spiels wird festgehalten, wann es von wie vielen Personen welchen Alters, wie lange genutzt wurde. Außerdem soll von den Aufsichtspersonen eine kurze Einschätzung gegeben werden wie gut die Runde „funktioniert“ hat. Darüber hinaus soll das eigene Erlebnis der Spielenden festgehalten werden. Dabei kann die Aufsichtsperson diese Einschätzung für die Jüngeren über das Gesagte bei der Reflektionsrunde eintragen.

Über ein Feld „Sonstiges“ soll die Bewertung der Spielstunde, ihrer Organisation und Durchführung stattfinden.

Die Auswertung der Bögen soll dazu genutzt werden die Spiele, ihre Eignung für Wohnprojekte und die Organisation einer Spielstunde zu untersuchen. Nach sechs Monaten wird eine Zwischenevaluation durchgeführt. Ihre Ergebnisse sollen dazu genutzt werden um das Konzept der Spielstunde und die Organisation dieses Angebotes im Wohnprojekt 5 zu reflektieren und gegebenenfalls anzupassen.

Nach zwölf Monaten soll eine Abschlussevaluation stattfinden. Diese soll Aufschluss über die Eignung des Konzeptes und der jeweiligen Spiele im Einsatz eines Mehrgenerationen Wohnprojektes geben.

Perspektivisch kann mit den Ergebnissen das Spielepaket und das Konzept überarbeitet werden um ein bedarfsgerechtes und zeitgemäßes Angebot für Mehrgenerationen Wohnprojekte zu entwickeln. Diese Ausarbeitung kann einen Beitrag zum Fortschritt der Regelsspielkultur und ihrer positiven individuellen und gesellschaftlichen Potentiale leisten.

Gez. Sven Rösner am 17.09.2024



# DER ABLAUF EINER SPIELESTUNDE SPIELEND LERNEN REGELN EINZUHALTEN

