

Projektbericht

Spiel-Atelier

Wir spielen uns die Welt, wie sie uns gefällt

Rahel Geyer, Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Abgabe: 20. Oktober 2018



Projektbericht

Spiel-Atelier

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Projektleitung

Rahel Geyer

Projektträgerschaft

Fachstelle SpielRaum

Quartiergasse 13

3013 Bern

Projektbegleitung

Jacqueline Wyss

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Bildquelle Titelblatt: Pipi Langstrumpf (eigene Darstellung)
Dieses Bild wurde in der Projektwoche für die Begehung gebraucht.

Spiel-Atelier

Wir spielen uns die Welt, wie sie uns gefällt

Projektzeitraum von Februar 2018 bis Oktober 2018

Rahel Geyer

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Studienrichtung Soziokulturelle Animation / Sozialarbeit / Sozialpädagogik

Begleitperson: Jacqueline Wyss

Eingereicht am: 20. Oktober 2018

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche
Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die
Leitung Bachelor.

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Abstract

Wir spielen uns die Welt, wie sie uns gefällt!

Pipi Langstrumpf – Kindheitsheldin. Spielerisch bewältigt sie ihren Alltag. Sei es mit Bodenschrubbern Schlittschuh zu laufen oder ohne den Boden zu berühren sich fortzubewegen. Die kreative Art von Pipi Langstrumpf diente im Projekt Spiel-Atelier als Inspiration.

Vom 16.-18 Mai 2018 führte die Soziokulturelle Animatorin in Ausbildung Rahel Geyer im Auftrag der Fachstelle SpielRaum das Spiel-Atelier an der Schule Zuzwil durch. Mit Seilen, Bällen und Kreide erfanden die Kinder ihre eigenen Spiele und die dazugehörigen Regeln. Daraus wurde ein Spielheft entwickelt, welches die Kinder in ihren Pausen nutzen können.

Zusätzlich verfasste die Projektleiterin (PL) einen Erfahrungsbericht zur Nutzung der Spielmaterialien durch die Kinder. Dadurch kann die Fachstelle SpielRaum ihr Angebot evaluieren. Um Lehrpersonen (LP) auf bevorstehende Projektwochen mit der Fachstelle SpielRaum zu informieren, erarbeitete die PL ein Dokument. Darin werden die einzelnen Ludothekmaterialien die hergestellt werden, präsentiert und ihre Vielseitigkeit dargelegt.

In diesem Bericht wird aufgezeigt, wie sich die Durchführung des Spiel-Ateliers ausgestaltete, um danach den Prozess und das Ergebnis zu evaluieren. Aus dieser Evaluation werden Schlüsse für die Zukunft gezogen und die Nachhaltigkeit des Projekts geklärt.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Projektbegründung	2
2.1 Ausgangslage	2
2.2 Situationsanalyse	2
2.2.1 Schriftliche Bedarfserhebung	2
2.2.2 Pausendordnung Schule Zuzwil.....	3
2.2.3 Informelles Gespräch	3
2.2.4 Stakeholderanalyse	3
2.2.5 Zusammenfassung der Situationsanalyse	4
2.2.6 Wirkungskreis: Bestehender Kreislauf.....	4
2.3 Fachliche Überlegung	5
2.4 Handlungsbedarf für die soziokulturelle Animation	5
3. Beteiligte und Zielsetzungen.....	6
3.1 Definition der Zielgruppen.....	6
3.1.1 Primäre Zielgruppe	6
3.1.2 Sekundäre Zielgruppe.....	7
3.1.3 Gesellschaftliche Differenzierung.....	7
3.2 Zielbaum.....	8
3.2.1 Vision	8
3.2.2 Hauptziel Kinder spielen.....	8
3.2.3 Hauptziel Spielheft.....	9
3.2.4 Hauptziel Evaluation der Nutzung	9
3.2.5 Allgemeiner Rückblick der Ziele.....	9
4. Methoden der Umsetzung	10
4.1 Kreativität	10
4.2 Partizipation	10
4.3 Spielmodell	11
4.4 Begehung Pausenplatz.....	11
5. Vorgehen/Ablauf und Organisation der Umsetzung	12
5.1 Ablauforganisation: Zeit- und Aufgabenplanung	12
5.1.1 Zeitplan	13

5.1.2 Besuch Schule	13
5.1.3 Projektwoche.....	13
5.1.4 Heft layouten/drucken.....	14
5.1.5 Evaluation der Nutzung der Spielmaterialien	14
5.1.6 Erstellung des Erfahrungsberichts	15
5.2 Resultate	15
5.3 Aufbauorganisation: Organisation und Beteiligte	16
6. Abrechnung.....	17
7. Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation	18
7.1 Animationsposition	18
7.2 Organisationsposition.....	19
7.3 Konzeptposition	19
7.4 Vermittlungsposition.....	19
8. Erkenntnisse und Schlussfolgerung.....	20
9. Ausblick und Sicherung der nachhaltigen Wirkung	21
10. Schlussbetrachtung und Dank	21
11. Literaturverzeichnis.....	22
11. Anhang.....	23
A Spielheft Schule Zuzwil	23
B Evaluation Nutzung Spielmaterial.....	23
C Werbematerial für die Fachstelle SpielRaum	23

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Stakeholderanalyse (eigen Darstellung)	3
Abbildung 2: Wirkungskreis Bestehender Kreislauf (eigene Darstellung)	4
Abbildung 3: Neuer Wirkungskreis nach Intervention (eigene Darstellung)	6
Abbildung 4: Zielbaum (eigene Darstellung)	8
Abbildung 5: Zeitplan (eigene Darstellung)	12
Abbildung 6: Aufbauorganisation (eigene Darstellung).....	16
Abbildung 7: Handlungsmodell der Soziokulturellen Animation (eigene Darstellung)....	18
Abbildung 8: SEPO-Methode (eigene Darstellung)	20

1. Einleitung

Anfangs erwies sich die Suche nach einem Projekt sehr schwierig. So kam die Idee auf, in einem Asylzentrum einen Dachboden zusammen mit den Kindern zu gestalten und zu bespielen. Diese Idee wurde jedoch schnell verworfen, da sich die Praktikantin vor Ort dem annahm. Danach entstand die Idee vom Talpa-Weg, einem Orientierungsweg durch die Gemeinde Lyss. Die Fachstelle SpielRaum plante fünf Spiel- und Bewegungsplätze in der Gemeinde. Dazu hatte die Projektleiterin (PL) die Idee, zusammen mit den Kindern der Gemeinde eine Geschichte zu entwickeln welche die einzelnen Plätze verbindet. Der Maulwurf Talpa sollte dabei im Mittelpunkt stehen und von Ort zu Ort begleitet werden. So wurde die Bevölkerung an einer Bedarfserhebung informiert und weitere Schritte wie das Engagement eines Illustrators abgeklärt. Unglücklicherweise entwickelten zwei Organisationen, die an der Planung der Plätze beteiligt waren eine eigene Geschichte und so verwarf die PL abermals ihre Projektidee, weil sich die beiden Geschichten konkurrierten. Nach einigen Gesprächen mit den Mitarbeitenden der Fachstelle SpielRaum entstand kurzfristig die Idee des Spiel-Ateliers, welches erfolgreich durchgeführt wurde und in diesem Bericht genauer beschrieben wird.

Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit legt sehr hohen Wert auf gendergerechte Sprache. Dieser Entscheid wird von der Autorin befürwortet. Um noch einen Schritt weiter zu gehen, verwendet sie in dieser Arbeit das sogenannte Gendersternchen. Damit möchte sie auch Menschen ansprechen, welche sich nicht im binären Geschlechtersystem wiedererkennen und diese in diesem Bericht inkludieren.

2. Projektbegründung

2.1 Ausgangslage

Die Projektleiterin Rahel Geyer absolvierte ihr Ausbildungspraktikum in der Fachstelle SpielRaum in Bern. Die Fachstelle setzt sich seit über 25 Jahren für kinderfreundliche Spiel- und Wohnumfelder ein. Ihr Angebot ist sehr vielfältig und reicht vom partizipativen Konzipieren von Spielplätzen bis zu Projektwochen in Asylunterkünften. Ein weiteres Angebot ist «SpielRaum macht Schule». In solchen Projektwochen besucht die Fachstelle eine Schule und baut zusammen mit den Schüler*innen und den Lehrpersonen eine Pausenludothek. Diese kann aus selbst gemachten Jonglierbällen, Seifenblasenringen oder selbstgebauten Fahrzeugen bestehen. Nebst dem Angebot der Fachstelle, leiten einige Lehrpersonen in Zusammenarbeit mit der Fachstelle SpielRaum ein selbstgewähltes Atelier, welches das Schulhaus oder den Aussenraum aufwerten soll.

So beauftragte die Schule Zuzwil die Fachstelle SpielRaum vom 14.-18. Mai eine solche Projektwoche durchzuführen und die bereits vorhandene Pausenludothek auszubauen. Die Schule Zuzwil führte im Schuljahr 2017/18 insgesamt sechs Klassen vom Kindergarten bis zur 9. Realklasse. An der Projektwoche hat die 9. Klasse nicht teilgenommen, somit ergab sich eine Teilnehmer*innenzahl von ca. hundert Kindern. Das bedeutete, dass während der Projektwoche in kleineren Gruppen gearbeitet werden konnte. Durch die geringen finanziellen Mittel der Schule war die Fachstelle SpielRaum mit zwei statt üblicherweise drei Mitarbeitenden vor Ort. Des Weiteren plante die Fachstelle SpielRaum ihr vorhandenes Angebot zu validieren und zu erweitern. Das hatte zum Ziel ihr Profil zu schärfen um den Auftraggeber*innen und insbesondere den Kindern möglichst viel Partizipationsmöglichkeiten geben. So wurde die Projektleiterin (PL) angefragt in ihrem Projekt die Pausenludothek zu evaluieren um zu klären, welche Ludothekmaterialien aktuell noch von den Kindern genutzt werden und welche nicht. Somit handelte es sich beim Projekt Spiel-Atelier um ein eigenständiges Projekt während der Projektwoche der Fachstelle SpielRaum.

2.2 Situationsanalyse

In der folgenden Situationsanalyse soll aufgezeigt werden, wie die Kinder, die bereits vorhanden Spielmaterialien nutzen, was die Wünsche der Lehrpersonen sind und wie die Ludothekmaterialien in das Repertoire der Fachstelle SpielRaum gekommen sind.

2.2.1 Schriftliche Bedarfserhebung

Mitte Januar 2018 wurde eine schriftliche Bedarfserhebung bei den Schülerinnen* und Schüler* und den Lehrpersonen durchgeführt. Mit der Bedarfserhebung sollte ermittelt werden, welche Spielelemente sich die Schüler*innen und die Lehrpersonen wünschen. Nebst klassischen Spielelementen wie Klettern, Fussballplatz oder Slackline wurden von

vielen Kindern und Lehrpersonen die Möglichkeit für kreatives und freies Spielen gewünscht.

2.2.2 Pausendordnung Schule Zuzwil

Doch nicht nur an der schriftlichen Bedarfserhebung war der Wunsch der Schule nach Freiräumen vorhanden. So schreibt sie in der Einleitung zu ihrer Pausenordnung, dass Kinder zur Selbständigkeit und Eigenverantwortung erzogen werden sollen und dass sie in Freiräumen ebendiese Fähigkeiten erlernen sollen (Schule Zuzwil, ohne Datum).

2.2.3 Informelles Gespräch

Christoph Lehmann, Mitarbeiter der Fachstelle SpielRaum, ist zuständig für die Planung und Durchführung der Projektwochen der Fachstelle SpielRaum. So erzählte er der Projektleiterin an einem informellen Gespräch, dass die Materialauswahl für die Ludothek an einer Bedarfserhebung entstanden seien. Diese Bedarfserhebung fand aber noch vor seiner Anstellung bei der Fachstelle statt. Darum versuche er neukonzipierte Spielmaterialien nach den folgenden drei Punkten zu gliedern: Machbarkeit, Vielseitigkeit und Beteiligung der Kinder. Nur wenn eine Idee in allen drei Punkten gut abschliesst kommen sie in das Ludothekangebot.

2.2.4 Stakeholderanalyse

In der Stakeholderanalyse werden nach Alex Willener (2016) alle wichtigen Akteur*innen eines Projekts aufgelistet (S.150). Dabei soll geklärt werden, ob sie positiv oder negativ auf das Projekt Einfluss nehmen können, welche Rolle sie im Projekt einnehmen (grün), welche Erwartungen sie an das Projekt stellen (schwarz) und welchen Einfluss sie auf andere Stakeholder einnehmen können (blau) (siehe Abbildung 1).

Die Stakeholder des Spiel-Ateliers sind in der folgenden Abbildung dargestellt.

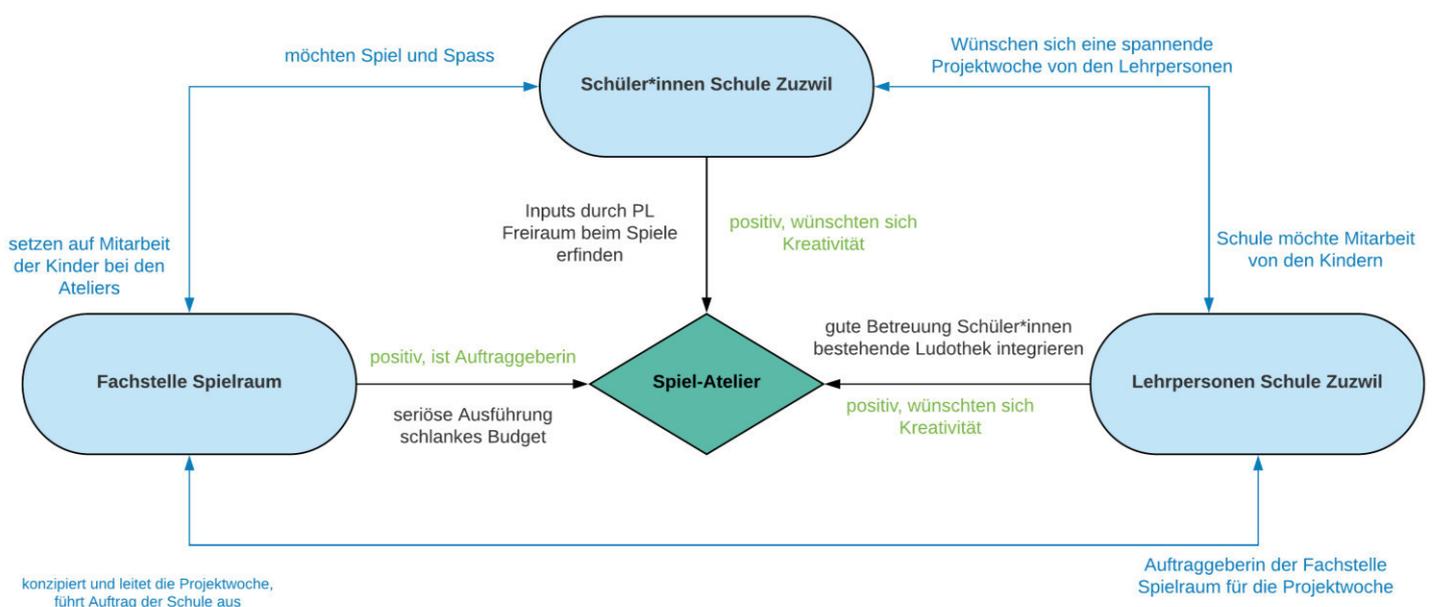


Abbildung 1: Stakeholderanalyse (eigen Darstellung)

2.2.5 Zusammenfassung der Situationsanalyse

In der Situationsanalyse konnte aufgezeigt werden, dass der Wunsch nach freiem Spielen und kreativer Betätigung von vielen Akteur*innen der Schule Zuzwil gewünscht und gefördert wird. Nebst dem Auftrag der Schule, erfüllte die Projektleiterin ein Anliegen der Fachstelle SpielRaum. So evaluierte sie ob die Spielmaterialien noch aktuell sind und ob sie optimiert werden können. Dafür nutzte sie die drei Kriterien nach Christoph Lehmann.

Demnach verlief das Projekt Spiel-Atelier auf zwei verschiedenen Ebenen. Zum einen sollte es den Kindern Raum für kreatives Spielen ermöglichen und zum anderen sollte es der Fachstelle SpielRaum als Evaluationsmethode dienen.

2.2.6 Wirkungskreis: Bestehender Kreislauf

Aus den Erkenntnissen der Situationsanalyse konnte der folgende Wirkungskreis abgeleitet werden (Abbildung 2): Das Pluszeichen zeigt jeweils ob eine Wirkung verstärkt und das Minuszeichen eine Wirkung vermindert wird (siehe Abbildung 2).

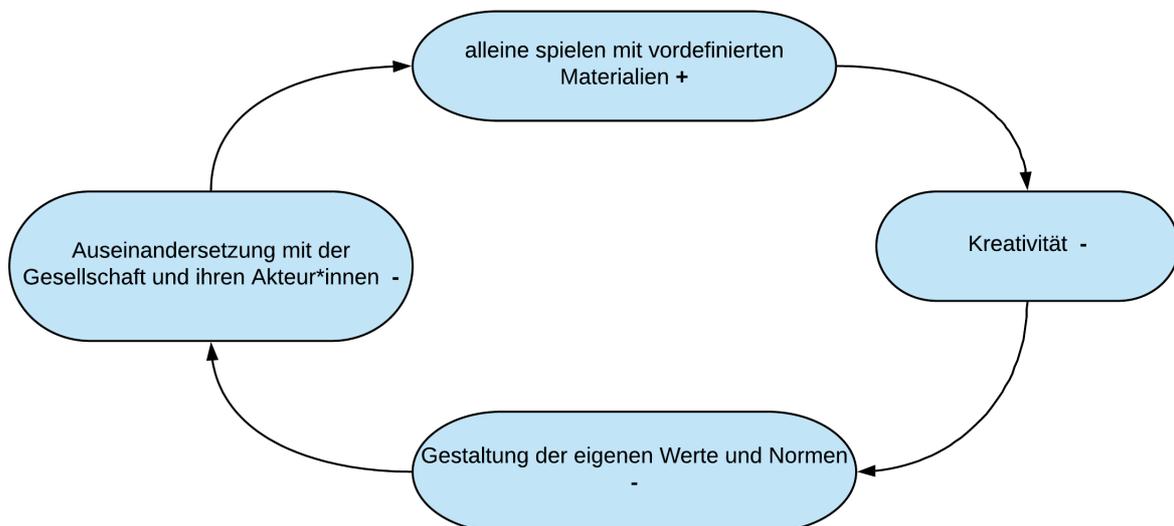


Abbildung 2: Wirkungskreis Bestehender Kreislauf (eigene Darstellung)

Wie in der Grafik ersichtlich ist, hemmen die vordefinierten Spiele der Entwicklung von Kreativität und die eigenen Werten und Normen, was dazu führt, dass sich die Kinder weniger mit der Gesellschaft und ihren Akteur*innen auseinandersetzen, was wieder dazu führt, dass sie alleine spielen.

2.3 Fachliche Überlegung

Gabriele Pohl (2014) beobachtet zunehmend Kinder, die durch mangelnde Anregung der kreativen Fähigkeiten und übermässigen Medienkonsum spielunfähig werden (S.1). Dabei konnten Studien belegen, dass Spielen zur ganzheitlichen Entwicklung der Kinder beiträgt. So ist Spielen ein Grundbedürfnis wie Essen, Trinken und Schlafen (gesundheit-info.de, 2017). Aber auch in den Kinderrechtskonventionen, welche die Schweiz 1997 ratifiziert hat, wird den Kindern das Recht auf Spielen zugesichert (Unicef 1989, S.14). So steht im Artikel 31 geschrieben: «Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeit für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.»

Jean-Claude Gillet (1989) unterscheidet in der Arbeit der soziokulturellen Animation zwischen dem konsumistischen und dem abstrakten Animations-Modell (S.24). Dabei spielen die zwei Variablen Sozialisation und Soziabilität eine zentrale Rolle (Gillet, 1989, S. 150ff). Mit der Sozialisation wird die Integration in die dominante Gesellschaft beschrieben. Das heisst man integriert sich, respektive schliesst die Lücke zwischen dem individuellen Verhalten und den Erwartungen der Gesellschaft. Mit der Soziabilität hingegen wird der Zugang zur sozialen Persönlichkeit und die Gestaltungen von gelebten Beziehungen dargestellt. So hinterfragten die Schüler*innen mit dem Spiel-Atelier gewohnte (Spiel-)Regeln und lernten mit ihren Mitschüler*innen neue Regeln zu definieren und so auch ihre Beziehungen zu stärken.

2.4 Handlungsbedarf für die soziokulturelle Animation

Einerseits handelte es sich beim Spiel-Atelier um ein Auftragsprojekt der Fachstelle SpielRaum an die Projektleiterin, andererseits konnte aus den Erkenntnissen der Situationsanalyse und der fachlichen Überlegung gemäss Willener (2016) ein klarer Handlungsbedarf abgeleitet werden (S. 148).

Die Situationsanalyse zeigte auf, dass der Wunsch nach kreativen Möglichkeiten für die Schüler*innen von den Lehrpersonen und den Kindern selbst gefordert waren. So ist Spielen ein Grundbedürfnis von Kindern und trägt zu ihrer gesunden Entwicklung bei. Darum sollte das Spiel-Atelier die Diversität der Pausenaktivitäten fördern und das Angebot zum freien und kreativen Spielen verbessern. Denn ein selbstgestaltetes Umfeld hat mehr Wert, als ein vordefiniertes.

Mit dem Konsum-Transfer-Modell, welches in der soziokulturellen Animation von zentraler Bedeutung ist, konnte aufgezeigt werden, dass es wichtig ist, dass Kinder die bestehenden sozialen Regeln auf dem Pausenplatz hinterfragen und ihre eigenen definieren. Dadurch lernen sie gesunde Beziehungen mit ihrer Peergroup aber auch mit Erwachsenen einzugehen.

Mit dem Projekt als Intervention wurde der bestehende Wirkungskreis durchbrochen und es konnten neue Wirkungen erzielt werden. So setzte das Projekt Spiel-Atelier beim gemeinsamen Spielen mit vordefinierten Materialien an. Durch den Input und die Erfahrung mit dem freien Spielen und undefinierten Materialien, erhöhte sich die Kreativität der Kinder. Dadurch lernten sie vermehrt über Werte und Normen zu diskutieren, hinterfragten ihre Eigenen und setzten sich dadurch stärker mit der Gesellschaft und ihren Akteur*innen auseinander (siehe Abbildung 3).

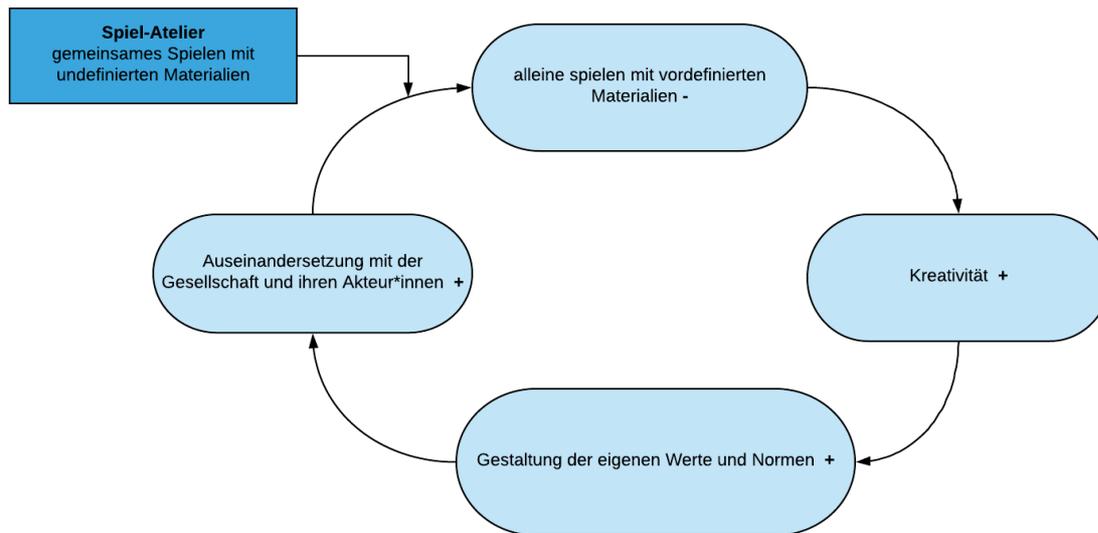


Abbildung 3: Neuer Wirkungskreis nach Intervention (eigene Darstellung)

3. Beteiligte und Zielsetzungen

3.1 Definition der Zielgruppen

Die Stakeholder und die Zielgruppe unterscheiden sich insofern, dass die Stakeholder gewissen Ansprüche oder Wünsche haben, die Zielgruppe(n) aber direkt vom Projekt Spiel-Atelier profitieren.

3.1.1 Primäre Zielgruppe

Als **primäre Zielgruppe** definierte die Projektleiterin die Schüler*innen der Schule Zuzwil. Dies hat sich im Verlauf des Projekts nicht geändert. Die Kinder haben am meisten vom Angebot des Spiel-Ateliers profitiert und konnten ihrer Kreativität freien Lauf lassen und zusammen etwas gestalten. Als unmittelbares Resultat erhielten die Kinder vor den Sommerferien ein Heft mit ihren erfundenen Spielen. In diesem Heft wurden ihre Spiele, die dazugehörigen Regeln und die Materialien, welche gebraucht werden, aufgeführt. Es war sehr sinnvoll, dass die PL die primäre Zielgruppe in drei weitere Untergruppen unterteilt hat. So war sie richtig in der Annahme, dass die unterschiedlichen Gruppen anders im Projekt agieren und andere Fähigkeiten mitbringen.

Folgend möchte die Autorin nochmals gezielt auf die einzelnen Zielgruppen eingehen:

Zielgruppe 1: Kindergarten und 1. Klasse

So hat es sich bewahrheitet, dass die Kindergartenkinder und die Erstklässler*innen kognitiv nicht fähig waren, eigene Spiele zu erfinden und es für sie schwierig wäre, Regeln dazu zu definieren. Darum hat die PL sie angeleitet, ihren Pausenplatz zu erkundigen und mit den unterschiedlichen Materialien zu spielen.

Zielgruppe 2: 2.-4. Klasse

Schüler*innen der 2.- 4. Klasse besitzen die Freude, neue Sachen auszuprobieren und spielen gerne. Durch ihre Neugierde war es mit ihnen am einfachsten Spiele zu erfinden.

Zielgruppe 3: 5.-8. Klasse

Die Kinder der 5.-8. Klasse äusserten sich vor allem durch ihre (Vor-) Pubertät kein oder sehr wenig Interesse. Darum hat die PL sie vor allem dazu animiert frei zu spielen und die Freude am Spiel zuzulassen.

Die Projektleiterin konnte bereits in vergangenen Projektwochen erkennen, dass sich ältere Kinder beim Spielen eher zurückhalten. Darum wäre es sehr interessant herauszufinden, wie man ältere Schüler*innen trotzdem zum Spielen animieren kann.

3.1.2 Sekundäre Zielgruppe

Die sekundäre Zielgruppe bildete die Fachstelle SpielRaum. Durch dieses Projekt hatte sie die Möglichkeit ihre Spielangebote zu evaluieren und den Nutzen der einzelnen Ludothekmaterialien zu überdenken.

Nebst der Fachstelle SpielRaum konnte im Verlaufe des Projekts erkannt werden, dass auch die Lehrpersonen der Schule, an denen die Fachstelle SpielRaum in Zukunft arbeiten wird, zur sekundären Zielgruppe gehören. Denn sie profitieren ebenfalls vom Projekt, wenn sie das Werbematerial als Vorgeschmack auf bevorstehende Projektwochen erhalten.

3.1.3 Gesellschaftliche Differenzierung

In der schriftlichen Bedarfserhebung konnte erkannt werden, dass sich die Wünsche der Schüler*innen je nach Altersstufe unterscheiden. So wünschten sich jüngere Kinder überwiegend Spielmöglichkeiten und -geräte. Ältere Schüler*innen hingegen wollten Orte, an denen sie chillen oder ungestört sein können. Das zeigte auf, dass mit dem steigenden Alter das Interesse am klassischen Spielen abnimmt.

Trotzdem konnten mit Hilfe des Spiel-Ateliers Kinder jeden Alters eingebunden werden. So wurde wie in Kapitel 3.1.1 beschrieben auf die einzelnen Fähigkeiten und Wünsche der Schüler*innen eingegangen und alle konnten sich auf ihre Weise am Projekt beteiligen.

Zusätzlich erkannte die Projektleiterin eine Differenzierung zwischen den Geschlechtern. Während ihrer mehrmonatigen Tätigkeit bei der Fachstelle SpielRaum konnte die Projektleiterin Muster in den Pausenaktivitäten bei Schüler*innen erkennen. So spielen

Jungs meistens Fussball während Mädchen um das Schulhaus herumlaufen. Dabei bleiben sie meistens unter sich und es findet selten ein Austausch unter den Geschlechtern statt. Beim Spiel-Atelier waren die Gruppen jedoch sehr geschlechterdurchmisch. So konnte der Wunsch der Projektleiterin, dass Mädchen und Jungs zusammenspielen, erreicht werden.

3.2 Zielbaum

Der folgende Zielbaum zeigt die Ziele, die die Projektleiterin erreichen wollte und welche Indikatoren auf das Erreichen hinweisen (siehe Abbildung 4).

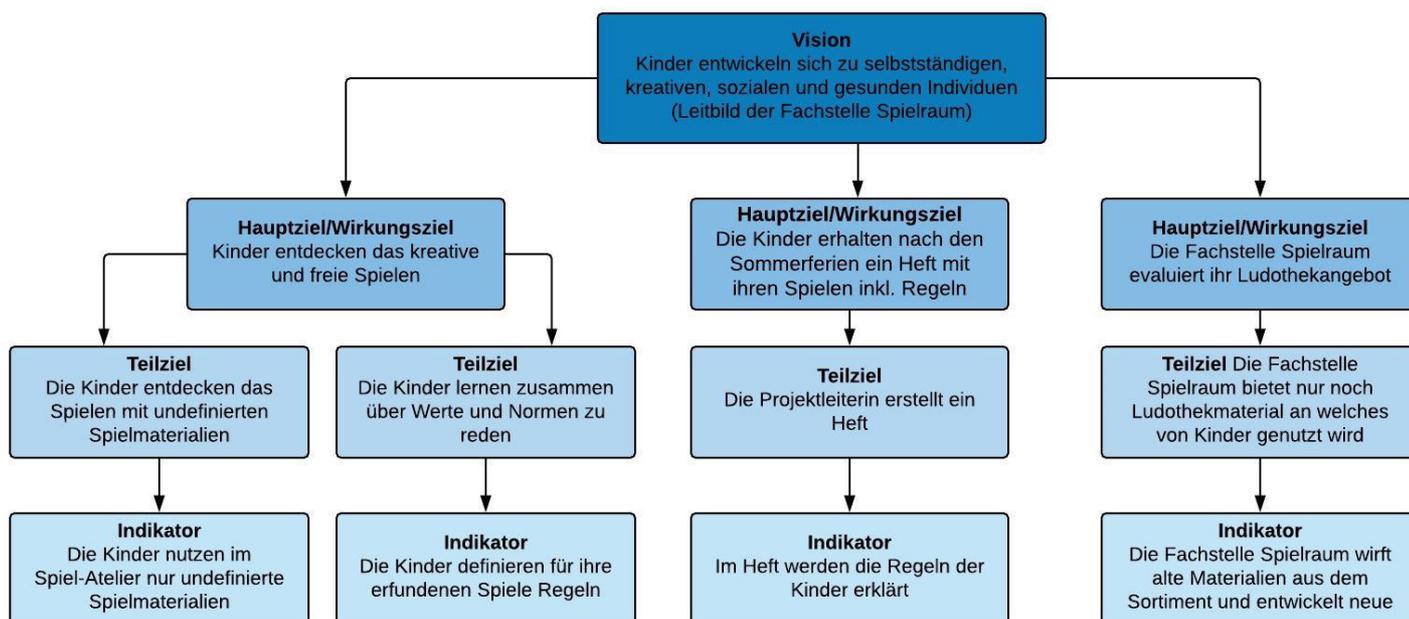


Abbildung 4: Zielbaum (eigene Darstellung)

3.2.1 Vision

Das Spiel-Atelier konnte zur Vision, resp. zum Leitbild der Fachstelle SpielRaum beitragen. Was das für die einzelnen Ziele bedeutet wird in den folgenden Kapiteln beschrieben.

3.2.2 Hauptziel Kinder spielen

Die Kinder konnten während den drei Tagen sehr selbständig eigene Spiele erfinden. So setzte die Projektleiterin nur vereinzelt Impulse, wenn die Kinder gerade nicht weiterwussten oder ihre Regeln nicht klar definiert waren. Dabei ging es darum, die Kinder beim kreativen Prozess nicht zu stören.

Teilziel 1 wurde nur bedingt erreicht, da die Lehrpersonen sich wünschten, dass auch das Material aus der bestehenden Ludothek verwendet wird. In dieser Ludothek befand sich unter anderem ein Ringwurfspiel. Beim «Wurf-Spiel» wurde es als Ganzes genutzt, während die Kinder beim «Straf-Wurf» nur die Ringe nutzten. Grösstenteils nutzen sie das Spielmaterial zu verschiedenen Zwecken. So wurden kleine Bälle geworfen oder gerollt, Seile auf den Boden gelegt oder an verschiedene Pfosten gebunden. Somit kann gesagt werden, dass das Teilziel grösstenteils erreicht wurde.

Vor allem beim Spiel «Mörder-Schuss» haben die Kinder viel über die Regeln in ihrem Spiel diskutiert. So kam die Frage auf, wie sie die zwei Gruppen im Spiel nennen möchten. Anfangs waren es Mörder und Flüchtlinge. Dabei kam aber die aktuelle Flüchtlingsdebatte auf und sie entschieden sich von Mördern und Dorfbewohner*innen zu reden. Ausserdem haben sie darüber geredet was eine faire Aufteilung der Kinder in den beiden Gruppen bedeutet. Dabei haben sie das Spiel mehrere Male durchgespielt, um dann zusammen die endgültigen Regeln zu definieren. Aber auch beim «Spinnelesächs» haben sie lange diskutiert, welche Strafen gerecht sind, damit alle Kinder von der 1. bis zur 9. Klasse die Strafen meistern können. Allgemein haben die Kinder rege über Regeln, respektive Werte und Normen diskutiert. Das Teilziel 2 wurde somit erreicht.

Daraus erfolgt, dass das Hauptziel «Kinder entdecken das kreative und freie Spiel» durch die bedingte Erreichung von Teilziel 1 und dem Erfolg von Teilziel 2, grösstenteils erreicht werden konnte.

3.2.3 Hauptziel Spielheft

Dieses Ziel wurde erfolgreich erreicht. Die Projektleiterin konnte das Spielheft sogar noch vor den Sommerferien der Schule überreichen. Im Heft werden die Regeln, welche die Kinder formuliert haben genau erklärt.

3.2.4 Hauptziel Evaluation der Nutzung

Die PL konnte für die Fachstelle SpielRaum ihr Ludothekangebot evaluieren und in Erfahrung bringen, welche Materialien die Kinder nutzen und welche nicht. Dieser Erfahrungsbericht dient als Anhaltspunkt für ein Evaluationsgespräch zwischen dem Animationsteam der Fachstelle SpielRaum und der Projektleiterin welches erst noch stattfinden wird. Dabei geht es darum, nochmals gemeinsam die Animationssaison anzuschauen und je nach Bedarf, Materialien aus dem Repertoire zu nehmen oder allenfalls andere Materialien neu anzubieten. Der Schlusssentscheid liegt dabei bei der Fachstelle.

Somit ist dieses Ziel nicht erreicht, da es noch nicht abgeschlossen ist.

3.2.5 Allgemeiner Rückblick der Ziele

Abschliessen kann jedoch gesagt werden, dass die einzelnen Ziele zu vage formuliert und die Indikatoren nicht gut gewählt waren. So war es zum Beispiel schwierig, zu entscheiden ob das Ziel «Die Kinder entdecken das Spielen mit undefinierten Spielmaterialien erreicht» wurde, wenn der Indikator «Die Kinder nutzen im Spiel-Atelier nur undefinierte Spielmaterialien» nicht genau darauf hinweist. Ebenfalls schwierig war es, das Ziel zur Evaluation der Nutzung zu evaluieren, wenn das Teilziel erst in Zukunft abgeschlossen werden kann.

Für die Zukunft heisst das, dass die Projektleiterin bei der Formulierung der Ziele noch mehr auf die Goal-Setting Theory und das Akronym S.M.A.R.T. eingehen soll (Edwin Locke & Gary Latham, 1990; zit. in Maja Storch, 2011, S. 185). S.M.A.R.T steht dabei für **S**pecific, **M**easurable, **A**tttractive, **R**ealistic, **T**erminated (deutsch=spezifisch, messbar, erreichbar, realistisch und terminiert). Dabei ist zum Beispiel lediglich das Hauptziel zum Spielheft terminiert.

4. Methoden der Umsetzung

In der soziokulturellen Animation entwickelten sich im Laufe der Zeit grundlegende Haltungen und Prinzipien wie gesellschaftlich Situationen angegangen werden (Willener, 2016, S. 52). Die folgenden Methoden spielten im Projekt Spiel-Atelier eine wichtige Rolle.

4.1 Kreativität

Kreativität war das zentrale Arbeitsprinzip in diesem Projekt. Durch „Think outside the box“ wurde den Schüler*innen eine Möglichkeit geboten, bei der sie lernten, ihre persönlichen Interessen und Ressourcen einzubringen und geschickt zu kombinieren. So wurden ihnen keine Grenzen für die zu erfindenden Spiele gesetzt. Die Kinder lernten offenes und freies Denken, fern von bekannten Strukturen und Normen. Viele Schüler*innen bedienten sich aber gar nicht an gebräuchlichen Spielen, sondern erfanden von Grund auf ein Eigenes.

4.2 Partizipation

Die Projektleiterin hat in ihrem Projektkonzept festgehalten, dass sie die ersten drei Partizipationsstufen nach Maria Lüthringhaus anwenden möchte (2000; zit. in Annette Hug, 2016, S. 64- 68). Dabei geht sie aber nur auf die primäre Zielgruppe, die Kinder, ein. Darum wird hier auch evaluiert, wie die Partizipation in Bezug auf die sekundäre Zielgruppe funktioniert hat.

In Bezug auf die **primäre Zielgruppe** können folgende Punkte zur Partizipation festgehalten werden:

Die Lehrpersonen hatten die Kinder informiert, dass ihm Rahmen ihrer Projektwoche der Spielbus der Fachstelle SpielRaum Halt an ihrer Schule machen wird. Dabei war es dann an der Projektleiterin, die Kinder zum Spiel-Atelier zu informieren, was sie an ihrem ersten Morgen an der Schule tat. Zusätzlich informierte sie die Kinder vor jeder neuen Durchführung des Ateliers, resp. jede neue Gruppe. Somit kann gesagt werden, dass die Partizipationsstufe 1 «Information» angewendet wurde.

Stufe 2, die «Mitwirkung», konnte ebenfalls erfolgreich angewendet werden. Dabei konnten die Kinder wie bereits geplant mitwirken und frei mitsprechen und mitarbeiten. Der Projektleiterin war es sehr wichtig, dass jedes Kind sich mit seinen vorhandenen Ressourcen einbringt. Darum wurde zum Beispiel mit den Kindergartenkindern ein anderes Programm durchgeführt als mit den älteren Kindern.

Die dritte Partizipationsstufe «Mitentscheid» konnte nicht umgesetzt werden. In einem Schulkontext ist es schwierig umsetzbar, den Kindern volle Mitentscheidung zu geben. Es gibt oft Vorgaben der Schule, die einbezogen und eingehalten werden müssen.

Ausserdem hat sich die Projektleiterin zusammen mit dem Animationsteam der Fachstelle SpielRaum am ersten Tag dafür entschieden, die Gruppe, welche aktuell beim Spielbus eingeteilt ist zu halbieren. Die erste Hälfte wirkte und spielte beim SpielBus und die andere Hälfte wurde beim Spiel-Atelier eingesetzt. Zu Beginn hatten die Kinder keine Freude daran, da sie sich alle auf den SpielBus gefreut hatten und zum Spiel-Atelier mussten. In den Pausen wandten sich aber immer wieder Kinder, die bereits beim Spiel-Atelier waren an die Projektleiterin und fragten, ob sie nochmals Spiele erfinden dürfen. Die PL ermutigte die Kinder, in ihren Pausen oder in ihrer Freizeit

Spiele zu erfinden, dass „Erfinden“ nicht Spiel-Atelier abhängig ist, sondern jederzeit gemacht werden kann.

Wie bereits erwähnt, wurde im Konzept nur die primäre Zielgruppe beachtet. Jedoch spielt **die sekundäre Spielgruppe** genauso eine grosse Rolle, wenn es um die Partizipation geht. So hätte der Informationsfluss (Stufe 1) zwischen der Projektleiterin und der Fachstelle SpielRaum besser sein sollen. Die PL hat sehr viel allein gemacht und die Fachstelle immer erst zu einem sehr späten Zeitpunkt informiert. An regelmässigen Gesprächen hätte der PL wichtige Feedbacks gegeben werden können, um das Projekt zu optimieren. Dabei hätte die Fachstelle SpielRaum in gewisser Weise auch mitwirken und die PL unterstützen können. Ein grosser Teil der Mitwirkung wird folgen, wenn die Fachstelle die Rückmeldungen bezgl. Spielmaterial mit der PL bespricht und so ein Teil des Projekts weitertragen kann. Da die Fachstelle Auftraggeberin war, hat sie somit auch mitentschieden, was sie für Ziel erreichen möchte. Durch mehr Austausch hätte die Projektleiterin aber zum Beispiel nicht die Gestaltung des Werbematerial selbst entschieden müssen, sondern hätte Rücksprache mit der Fachstelle halten können.

4.3 Spielmodell

Zu den oben erwähnten Methoden kam im Laufe der Entwicklung der eigenen Spiele, das Spielmodell nach Katie Salen und Eric Zimmerman (2004) zum Einsatz (S. 304). Dabei beschreiben die Autor*innen drei verschiedene Kategorien von Spiel:

- Being playful: mit einer spielerischen Leichtigkeit durchs Leben zu gehen
- Ludic activities: spontane Spiele mit oder ohne Regeln
- Game play: Spiele mit fixen Regeln

Im Spiel-Atelier waren die Schüler* und Schülerinnen* immer „playful“ und konnten ihren kindlichen Spieltrieb ausleben. Im zweiten Schritt ging es dann darum, spontane Spiele zu spielen (ludic activities) und ab Schluss entwickelten sie fixe Regeln dazu (game play). Somit wurde in diesem Projekt alle drei Kategorien umgesetzt.

4.4 Begehung Pausenplatz

Bei der Evaluation des Projekts ist der Autorin aufgefallen, dass es sich bei der Suche nach Pipi Langstrumpf, resp. der Begehung des Pausenplatzes auch um eine Methode handelt. Wie in Kapitel 5.1.2 beschrieben wird, sollen die Kinder dadurch ihren Pausenplatz nicht nur mental, sondern auch physisch begehen um den ganzen Platz für die Spiele zu nutzen. Diese Methode erwies sich als sehr gelungen, da die Kinder auf dem ganzen Platz spielten und sich sogar an Orten wo sie sich normalerweise weniger aufhalten bewegten.

5. Vorgehen/Ablauf und Organisation der Umsetzung

5.1 Ablauforganisation: Zeit- und Aufgabenplanung

Die Zeit- und Aufgabenplanung zeigt auf, wann welche Arbeitsschritte eingeplant wurden (siehe Abbildung 5). Die dunkle Trennlinie nach der Kalenderwoche 30 symbolisiert das Ende der Anstellung der Projektleiterin bei der Fachstelle SpielRaum.

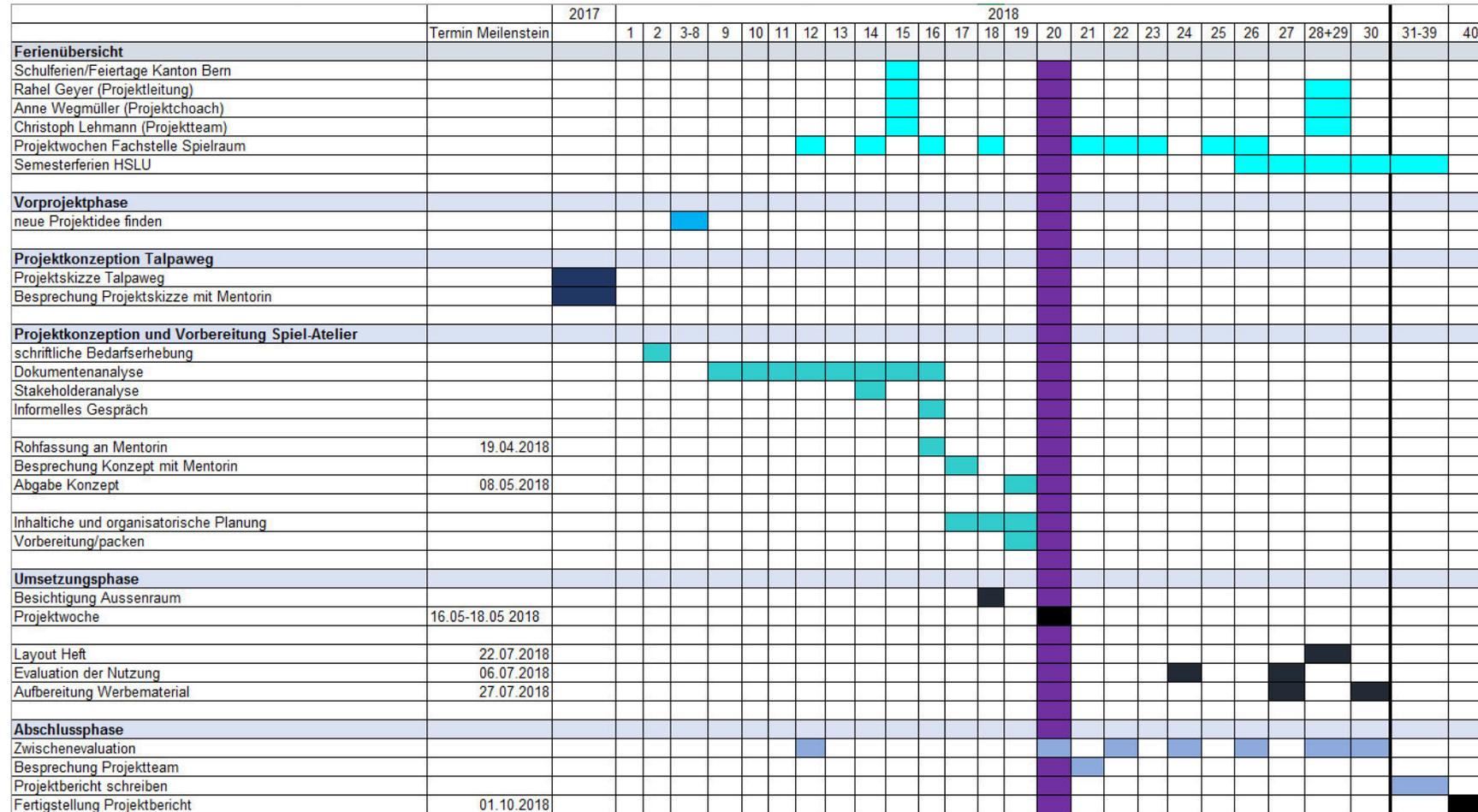


Abbildung 5: Zeitplan (eigene Darstellung)

5.1.1 Zeitplan

Der Zeitplan konnte von der Projektleitung nicht planmässig eingehalten werden. So erarbeitete sie fast alle Dokumente in ihren Semesterferien- nicht wie teilweise geplant und vereinbart während der Arbeitszeit in der Fachstelle SpielRaum. Das lag grösstenteils daran, dass andere Arbeiten in der Fachstelle anstanden und die Projektleitung den Umfang der Arbeit unterschätzte. So konnte sie zwar das Spielheft wie geplant vor den Sommerferien der Schule Zuzwil überreichen, das Werbematerial und die Auswertung beendete sie aber nach ihrer Anstellung bei der Fachstelle SpielRaum.

Die einzelnen Schritte wurden mit Hilfe des Logbuchs evaluiert. Dies diente dazu den Projektprozess festzuhalten und besonders der Erkenntnissicherung. In den folgenden Kapiteln wird genauer auf die einzelnen Schritte eingegangen.

5.1.2 Besuch Schule

Da die Projektleiterin am Erstgespräch nicht anwesend war, besuchte sie eine Woche vor der Umsetzung die Schule, um offene Fragen von ihrer Seite, aber auch von der Seite der Schule zu klären. Aufgrund interner Wechsel und offenen Fragen innerhalb des Kollegiums der Schule Zuzwil war es nicht möglich die Schule früher zu besuchen. Die PL konnte folgende Fragen bei ihrem Besuch klären:

- Wie sieht der Aussenraum aus?
- Wie gross sind die Gruppen in den einzelnen Ateliers?
- In welchem Turnus wechseln die Kinder von Atelier zu Atelier?
- Welche Materialien befinden sich in der bestehenden Ludothek der Schule?

5.1.3 Projektwoche

Die Projektwoche, resp. die drei Tage an der Schule Zuzwil vom 16.-18. Mai verliefen sehr unterschiedlich. Zum einen spielte das Wetter eine zentrale Rolle. So schien die Sonne am ersten und dritten Tag, während es am zweiten Tag etwas regnete. Das führte dazu, dass die Kinder weniger draussen spielten und sich lieber im SpielBus oder unter der Eingangshalle zurückzogen. Dementsprechend war ihre Motivation auf dem ganzen Pausenplatz, eigene Spiele zu erfinden geringer, als an den anderen beiden Tagen.

Ein weiterer Faktor spielte die übrigen Arbeiten in der Projektwoche. So gab es zwei Bastel- und Malaufgaben, die jedes Kind in der Woche erledigen musste. Damit alle Kinder fertig wurden, musste sie oftmals aus anderen Ateliers geholt werden. So auch aus dem Spiel-Atelier. Darum wäre es sehr wichtig gewesen, mit den Lehrpersonen im Vorfeld abzusprechen, wie wichtig es ist, dass die Kinder für das kreative Denken und Erfinden über eine gewisse Zeit ungestört beim Spiel-Atelier bleiben können.

Zusätzlich spielten der Turnus und die Gruppengrösse eine wichtige Rolle. Die PL war in der Annahme, dass kleine Gruppen gebildet werden und diese einmal bei jedem Atelier sind. Wie sich herausstellte, bestanden die sechs Gruppen aus etwa 15 Kindern, welche

mehrmals beim Spielbus, bzw. beim Spiel-Atelier waren. Somit war es für einige Kinder langweilig ein zweites Mal Spiele zu erfinden. Die PL entschied sich spontan, nur mit den Kindern die nochmals Lust hatten oder aus den oben erwähnten Gründen der Bastelarbeiten noch nicht dabei waren, Spiele zu erfinden. Es war wichtig, dass die PL spontan auf aktuelle Gegebenheiten reagieren konnte.

Schön war zu sehen, dass die Kinder, wenn sie die Idee vom Spiel-Atelier einmal verstanden hatten, mit grosser Begeisterung dabei waren und auch viel über die Regeln ihrer Spiele diskutiert haben.

5.1.4 Heft layouten/drucken

Nach der Projektwoche entwickelte die Projektleiterin das Spielheft. Die Schwierigkeit dabei war, das Heft in kindergerechter Sprache zu verfassen, resp. dass die Regeln möglichst einfach erklärt wurden, damit alle Kinder sie verstehen. Zusätzlich entstand bei einem Spiel die Frage, wie weit die PL in die Spiele eingreifen kann. So bestimmten die Kinder, dass eine Strafe sei, dass man von den anderen Kindern komplett gefesselt wird. Die PL entschied sich, nach Austausch mit Christoph Lehmann, dass die Strafe abgeschwächt ins Heft kommt und dass das Kind nur an den Händen für die nächste Spielrunde gefesselt wird.

Des Weiteren kam die Frage auf, ob die Gesichter der Kinder abgebildet werden dürfen. So entschied sich die PL dafür, da das Heft nur schulintern veröffentlicht wird.

Das Spielheft wurde nicht wie geplant am 22. Juli, sondern schon vor den Sommerferien an die Schule geschickt werden. Trotzdem erarbeitete die Projektleiterin ein Grossteil des Hefts in ihrer Freizeit.

5.1.5 Evaluation der Nutzung der Spielmaterialien

Nebst dem Spiel-Atelier sollte evaluiert werden, inwiefern die Kinder die Spielmaterialien der Pausenludothek nutzen. Die Beobachtungen zur Evaluation wurde während der Projektwoche regelmässig in einem Notizbuch festgehalten. Am Ende der Woche wurden die Notizen durch Optimierungsvorschläge ergänzt. Um der Fachstelle SpielRaum diese Beobachtungen weiter zu geben, erstellte die PL eine Worddatei (siehe Anhang B) mit ihren Bemerkungen zu den einzelnen Materialien. Diese Datei soll als Ausgangslage für ein Evaluationsgespräch mit der Projektleiterin und dem Animationsteam der Fachstelle SpielRaum dienen. Die Projektleiterin konnte am 11. September die Evaluation der Fachstelle SpielRaum abgeben.

Verbesserungspotential im Bezug zur Evaluation der Nutzung besteht bei der Form der Auswertung. So wurde nicht vereinbart, wie die PL ihre Beobachtungen an die Fachstelle weiterleitet. So entschied sie sich für eine Worddatei.

5.1.6 Erstellung des Erfahrungsberichts

Nach der Fertigstellung des Spielheft und der Evaluation beschäftigte sich die Projektleiterin mit dem Erfahrungsbericht, resp. mit dem Werbematerial. Das Werbematerial sollte dazu dienen das neukonzipierte Angebot «Spielend bauen» der Fachstelle SpielRaum zu bewerben. Bei «Spielend bauen» sollen Schulen und andere Organisationen ein modulares Angebot geboten werden. So können sie aus verschiedenen Ideen, nicht nur Ludothekmaterialien, aussuchen und sich so ihre eigene Projektwoche zusammenstellen.

Die Idee verlief jedoch in eine andere Richtung. Wie schon bei der Evaluation der Spielmaterialien war die genaue Form nicht richtig definiert worden. Dies beanspruchte viel Zeit, da die PL viele verschiedene Varianten ausprobierte. Die Projektleitung kam von der Idee, eine Broschüre zu erstellen weg, da ihr die grafischen Kenntnisse fehlten und zu wenig Material für eine ganze Broschüre vorhanden war. Zum Schluss erhielt die Fachstelle eine A4-Datei mit Skizzen der Spielmaterialien und ihre unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten (siehe Anhang C). Die Idee der PL ist es, dass die Fachstelle SpielRaum dieses Dokument mit den letzten Informationen der Projektwoche an die Kontaktperson der Schule schickt, um ihnen einen Vorgeschmack für die bevorstehende Woche zu geben.

5.2 Resultate

Die Projektleiterin definierte in ihrem Konzept folgende Resultate:

1. Die Kinder spielen und sind kreativ tätig.
2. Den Kindern wird nach den Sommerferien ein Heft mit ihren erfundenen Spielen abgegeben. Dafür stellt die Projektleiterin der Schule das PDF zum Druck kostenlos zur Verfügung.
3. Die ersten Beobachtungen der Nutzung der Spielmaterialien ist für die Fachstelle SpielRaum geklärt.
4. Ein Erfahrungsbericht/Werbematerial für die Fachstelle SpielRaum ist erstellt.

Die angestrebten Resultate wurden alle erreicht. Dabei ist zu sagen, dass sich die PL nur auf die ersten Beobachtungen der Nutzung fokussierte. Eine ausführlichere Evaluation wird, wie bereits angemerkt, nach der Animationssaison durchgeführt.

5.3 Aufbauorganisation: Organisation und Beteiligte

Die folgende Darstellung zeigt den konzipierten Aufbau der Projektorganisation (Abbildung 6).

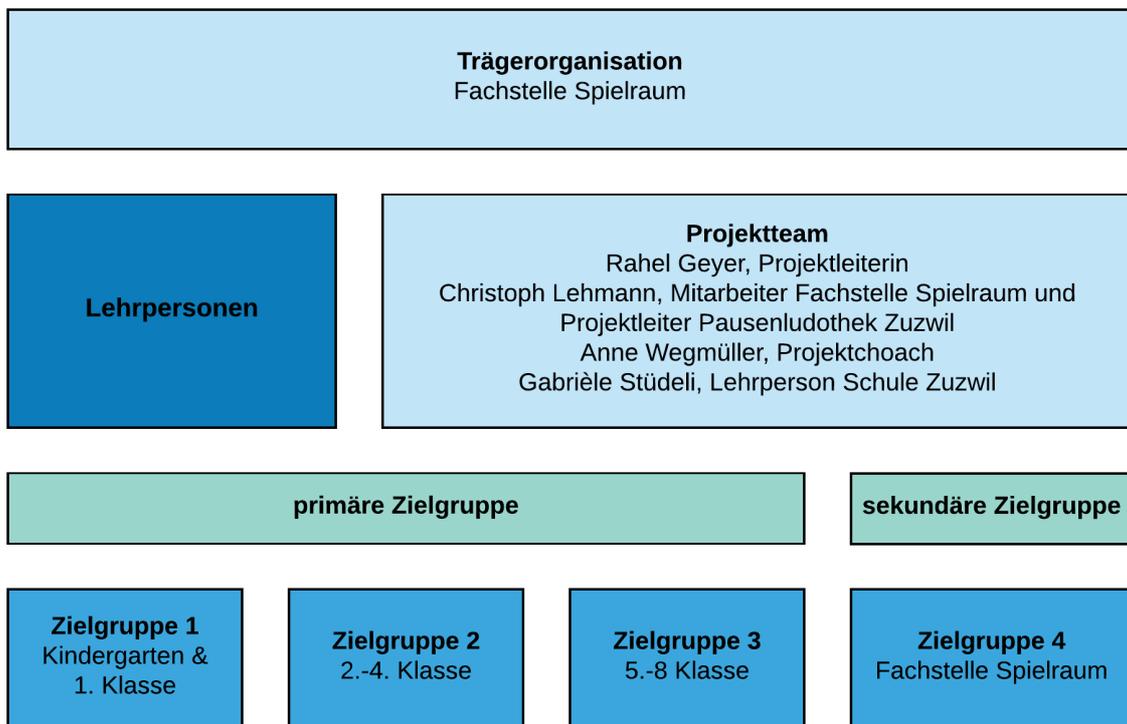


Abbildung 6: Aufbauorganisation (eigene Darstellung)

Die Absprache zwischen der Projektleitung und den Lehrpersonen war nicht gut, da LP dem Projekt keine Wichtigkeit geschenkt haben. Wie schon bei den einzelnen Phasen beschrieben, störten die Lehrpersonen die Kinder beim kreativen Prozess und hinderten sie daran, intensiv auf das Spiel-Atelier einzugehen.

Weiter war die Kommunikation zwischen der PL und der Fachstelle, resp. dem Projektcoach und den Verantwortlichen für die Projektwoche nicht immer optimal. Die Projektleiterin hätte die Fachstelle mehr in das Projekt einbeziehen sollen um die Abläufe zu koordinieren und bei Fragen nicht allein dazustehen. Die Fachstelle hätte dem Projekt mehr Relevanz schenken sollen, damit das Projekt während der Praktikumszeit in der geplanten Zeit durchgeführt hätte werden können.

So fehlte es der Projektleiterin an einem gewissen Rollenverständnis. Sie nahm wenig die leitende Rolle wahr, sondern führte alles allein durch, ohne Rücksprache mit den anderen Beteiligten zu halten.

6. Abrechnung

Es folgt nun das genaue Budget mit den geplanten und den effektiven Kosten:

	Ausgaben Honorar	Anzahl Stunden	Ansatz in CHF	Kosten	Effektive Kosten	
	Projektplanung und Vorbereitung					
1.	Projektkonzipierung Projektkonzept erstellen, Kontaktaufnahme mit der Schule und Präsentation Idee, Bedarfserhebung durchführen und auswerten	40	30.-	1'200.-	1'200.-	
2.	Inhaltliche und organisatorische Planung Angebote für die Projektwoche planen, Besprechung mit Mitarbeitenden	100	30.-	3'000.-	3'000.-	
3.	Material besorgen und packen Einkäufe tätigen, Auto/Spielbus einladen	10	30.-	300.-	300.-	
	Projektumsetzung					
4.	Letzte Besprechung mit Schule	5	30.-	150.-	150.-	
5.	Präsenzzeit in der Projektwoche Anwesenheit Mittwoch-Freitag, inkl. Vor- und Nachbearbeitung und Reise	50	30.-	1'500.-	1'500.-	
6.	Gestaltung Heft Heft zusammenstellen, layouts	70	30.-	2'100.-	2'100.-	
7.	Evaluation der Nutzung	45	30.-	1'350.-	1'350.-	
8.	Aufbereitung Werbematerial Einsicht in bestehendes Material, Erarbeitung eines neuen Dokuments	40	30.-	1'200.-	1'200.-	
	Projektevaluation					
9.	Evaluation Sitzung mit Projektgruppe, Abschlussbericht erstellen	40	30.-	1'200.-	1'200.-	
	Ausgaben Sachkosten					
10.	Verbrauchmaterial in der Projektwoche			200.-	200.-	
11.	Druckkosten Heft (DIN A5, 32 Seiten) Auflage von 100 Stück			400.-	0.-	
	Total Ausgaben			12'600.-	12'400.-	

	Einnahmen Honorar					
	Projektkonzept und -evaluation Eigenleistung Projektleitung				2'400.-	
	Projektvorbereitung Eigenleistung Fachstelle SpielRaum				3'300.-	
	Besprechung Schule Eigenleistung Fachstelle SpielRaum				150.-	
	Personalkosten Projektleitung während Projektwoche Wurde der Schule Zuzwil in Rechnung gestellt				1'500.-	
	Layouten/Koordination Druck Heft Eigenleistung Projektleitung				2'100.-	
	Evaluation der Nutzung der Spielmaterialien Eigenleistung Projektleitung				1'350.-	
	Aufbereitung Werbematerial Eigenleistung Projektleitung				1'200.-	
	Einnahmen Sachkosten					
	Verbrauchsmaterial Wurde der Schule Zuzwil in Rechnung gestellt				200.-	
	Total Einnahmen				12'400.-	

	Defizit					0.-
--	----------------	--	--	--	--	------------

Geplant war, dass das Spielheft durch die Fachstelle SpielRaum in Druck gegeben wird, um es an andere Schulen zu verteilen oder zu verkaufen. Von dem wurde aber abgesehen, da das Spielheft sehr auf die Schule Zuzwil zugeschnitten ist. Möglich wäre es jedoch, das Heft andere Schule zu zeigen, um ihnen etwas Inspiration zu geben, was alles möglich ist in einer Pausenludothek. Dementsprechend entstanden unter Punkt 11 keine Kosten.

Das Projekt schliesst somit mit einem Nulldefizit ab.

7. Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation

Gabi Hangartner (2013) beschreibt vier unterschiedliche Interventionspositionen, welche die SKA einnehmen kann (S.296-298). Dabei handelt es sich um die Animation-, Organisations-, Konzept- und Vermittlungsposition. Jede Position setzt Aktivitäten der Fachperson heraus, erzielt ein oder mehrere Zwecke und hat die Absicht, dass die Adressat*innen ein Ziel erreichen (siehe Abbildung 7).

Interventionspositionen	Aktivitäten der Fachperson	Zweck	Ziel der Adressat*innen
Animationsposition	animieren, arrangieren, beteiligen	Aktivierung	Selbsttätigkeit
Organisationsposition	unterstützen, planen, durchführen, auswerten	Aktion, Produktion	Selbstorganisation
Konzeptposition	erforschen, erkunden, konzipieren	Konzeptualisierung	Transformation
Vermittlungsposition	problematisieren/thematisieren, übersetzen, verhandeln, Konflikte lösen	Vermittlung	Selbstständigkeit

Abbildung 7: Handlungsmodell der Soziokulturellen Animation (eigene Darstellung)

Folgend geht es darum, zu erfahren welche Interventionspositionen die Projektleiterin in verschiedenen Situationen während des Projekts eingenommen hat.

7.1 Animationsposition

Die Animationsposition befasst sich mit der Aktivierung der Zielgruppe. Dabei geht es darum, dass der*die Soziokulturelle Animator*in anspricht, ermutigt und begeistert (Hangartner, 2013, S. 302).

Die Projektleiterin nahm die Animationsposition während der Projektwoche mit den Kindern wahr. So animierte sie die Kinder dazu, ihre eigenen Spiele zu erfinden. Sie nahm den Kindern die Hemmungen vor der unbekannteren Aufgabe und ermutigte sie, ihre eigenen Spiele zu erfinden. So musste sie die Kinder bei Regenwetter dazu animieren auf dem ganzen Pausenplatz zu spielen und sich nicht unter dem gedeckten Eingang aufzuhalten. Spannend ist dabei zu beobachten mit welcher Motivation die Schüler*innen im Projekt beteiligt waren. Dafür kann die Selbstbestimmungstheorie nach Andreas Krapp und Richard M. Ryan betrachtet werden (Krapp & Ryan, 2002; zit. in

Hangartner, 2013, S.303). Sie unterscheiden die Motivation von Personen in vier unterschiedliche Stufen (externale Regulation, Introjektion, Identifikation, Integration). Die Schüler*innen befanden sich auf der zweiten Stufe, der Introjektion. Dabei strengten sie sich an und versuchten dabei ein gutes Gefühl zu haben um der Verhaltensnorm zu entsprechen. In manchen Fällen war die Motivation der Kinder so gross, dass sie sogar die dritte Stufe der Identifikation erreichten und sie mit eigenem Willen an das Projekt herangingen. Stufe eins (Steuerung durch Strafe/Belohnung) und Stufe vier (Thema im eigenen Wertesystem eingeordnet) waren in Spiel-Atelier nicht vorhanden.

7.2 Organisationsposition

In der Organisationsposition planen, realisieren und evaluieren Soziokulturelle Animator*innen gemeinsam mit der Zielgruppe Aktivitäten, Projekte und Prozesse (Hangartner, 2013, S. 304).

So hat die Projektleiterin viel geplant, realisiert und evaluiert, doch die Zielgruppe war in den Prozessen wenig bis gar nicht beteiligt. Durch den fehlenden Einbezug der Zielgruppe war es schwer, die nachhaltige Wirkung zu klären, da die Kinder bei der Evaluation nicht dabei waren.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob es sich beim Spiel-Atelier um ein Projekt oder ein Programm handelte. Hangartner (2013) zeigt anhand des Konsum-Transfer-Modells von Jean-Claude Gillet auf, dass es zwei unterschiedliche Modelle in der Animation gibt (S.308). Zum einen das Konsummodell, in welchem die Zielgruppe nur eine passive Haltung einnimmt und das Produkt nur konsumieren. Zum anderen das Transfermodell welches nebst dem Konsum ein Ort der Kreation und Gestaltung von sozialen Beziehungen ist. Es kann jedoch nicht immer eine klare Linie zwischen den beiden Modellen gezogen werden. So konnten die Kinder einerseits zusammen über ihre Werte und Normen diskutieren und dadurch ihre Beziehungen (neu-)gestalten, andererseits hatten sie bei der Organisation des Projekts nur eine passive Rolle inne. Darum war das Spiel-Atelier sowohl Konsumprodukt als auch Mitgestaltungsprojekt.

7.3 Konzeptposition

Im Zentrum der Konzeptionsposition steht der «Theorie-Praxis-Transfer» und die Erstellung eines Praxiskonzeptes, um einerseits nach innen die Sinnvermittlung und nach aussen die Legitimation zu geben (Hangartner, 2013, S. 310-311).

Das Spiel-Atelier musste aber nicht legitimiert werden, da keine externen Gelder eingeholt werden mussten und es sich um ein Auftragsprojekt durch die Fachstelle SpielRaum handelte.

Darum wurde im Konzept Theoriebezüge gemacht, um die Projektidee für die soziokulturellen Animation zu legitimieren. Es diente aber nicht dazu, andere Institutionen ins Boot zu holen. Es funktionierte vor allem als Gedankenstütze für die Projektleiterin und der Trägerorganisation und um das geplante Handeln festzuhalten.

7.4 Vermittlungsposition

Die Vermittlungsposition befasst sich mit Konfliktbewältigung, Kooperation und Vernetzung, Verständigung, Übersetzung aber auch mit Verhandlungen (Hangartner, 2013, S. 315-350).

So wäre es die Aufgabe der Projektleiterin gewesen, frühzeitig Probleme, wie die fehlende Kommunikation, zu thematisieren und diese gemeinsam mit den einzelnen Akteur*innen des Projekts zu lösen. Dadurch hätte Frustrations- und Konfliktpotential vermieden werden können. Als es zum Interessenkonflikt zwischen der Projektleiterin

und einer Lehrperson kam (siehe Kapitel 5.4.2), wäre es die Aufgabe der PL gewesen zwischen den beiden Parteien zu verhandeln und gemeinsam eine Lösung zu finden, damit alle Interessen befriedigt werden.

Die Vermittlungsposition leistet nebst dem Verhandeln auch Übersetzungsarbeit. So hatte die Projektleiterin den Schüler*innen in kindergerechter Sprache das Spiel-Atelier erklärt. Sie nutzte zum Beispiel die Kinderfigur „Pipi Langstrumpf“ als Mittel, um die Kinder auf einfache Weise in das Thema einzuführen.

8. Erkenntnisse und Schlussfolgerung

Nun möchte die Autorin ein Resümee zum Projekt Spiel-Atelier ziehen um festzuhalten was über das ganze Projekt hinweg gut, resp. nicht gut gelaufen ist. Dazu nutzt sie die SEPO-Methode, welche sich nicht nur mit dem Vergangenen, sondern auch mit dem Blick in die Zukunft befasst:

	positiv	negativ
Rückblick in die Vergangenheit	ERFOLG <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Bedürfnisse der Zielgruppen befriedigt • Budget eingehalten 	MISSERFOLG <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation im Projektteam • Ziele nicht gut formuliert (SMART)
Blick in die Zukunft	MÖGLICHKEITEN/CHANCEN <ul style="list-style-type: none"> • Projektidee in anderen Projektwochen möglich 	HINDERNISSE <ul style="list-style-type: none"> • Nachhaltigkeit ungeklärt

Abbildung 8: SEPO-Methode (eigene Darstellung)

Zielgruppenarbeit

Durch das Bewusstsein der unterschiedlichen Bedürfnisse der Zielgruppen konnten diese auch befriedigt werden.

Kommunikation

Allgemein war das Thema Kommunikation ein wichtiger Punkt in diesem Projekt, der zu kurz kam. Durch viele Alleingänge zwischen den einzelnen Akteur*innen, wurden viele Entscheide nicht vom ganzen Projektteam getragen.

Konzipierung

Für das nächste Mal muss mehr Zeit in die Konzipierung investieren werden um sich vor allem intensiver mit den Zielen zu befassen, damit diese besser evaluierbar sind.

9. Ausblick und Sicherung der nachhaltigen Wirkung

Um die Nachhaltigkeit dieses Projekts zu eruieren, wäre es wichtig zu wissen ob und wie die Schüler*innen das Spielheft nutzen und ob sie weiterhin eigene Spiele erfinden. Darum hat die Projektleiterin bei der beteiligten Lehrperson Gabrièle Stüdeli nachgefragt. Sie war jedoch weder telefonisch noch per Mail erreichbar. Das deutet wieder auf die schlechte, resp. in diesem Fall fehlende Kommunikation hin. Daher können nur Vermutungen über die nachhaltige Wirkung bei den Schüler*innen getroffen werden. So nimmt die Projektleiterin an, dass das Spielheft von den Kindern in den Pausen genutzt wird, aber dass sie wahrscheinlich eher unbewusst selbst Spiele erfinden oder abändern.

Die Nachhaltigkeit in Bezug zur Evaluation der Nutzung stellt sich noch heraus. So wäre es wünschenswert, wenn die Fachstelle SpielRaum regelmässig ihr Angebot evaluiert um eine möglichst zielgruppengerechte Spiel- und Werkauswahl zu haben.

10. Schlussbetrachtung und Dank

Nach den Rückschlägen in der Projektplanung mit der Gestaltung des Estrichs und dem Talpa-Wegs, gelang es der Projektleitung trotzdem, die Motivation nicht zu verlieren und sich weiter auf die Konzeptionierung eines Projekts zu fokussieren. So konnte ein spannendes Projekt zum Thema freies und kreatives Spielen umgesetzt werden. Die Planung und die Umsetzung des Spiel-Ateliers bot der Projektleiterin viele unterschiedliche Lernfelder. Dabei spielten Ausdauer, Konzentration und starke Selbstkompetenzen eine entscheidende Rolle.

Die Projektleiterin bedankt sich bei der Fachstelle SpielRaum, welche das Projekt finanziell und als Projektträgerin unterstützte. Insbesondere geht ein grosser Dank an Anne Wegmüller für das Coaching und Christoph Lehmann für die fachliche Unterstützung. Durch ihren Support schaffte es die PL fokussiert und mit viel Energie weiter am Projekt zu arbeiten. Herzlichen Dank an Gabrièle Stüdeli von der Schule Zuzwil für das Interesse am Projekt und die Vermittlung zwischen PL und Schule.

11. Literaturverzeichnis

Gillet Jean-Claude (1998). *Animation - Der Sinn der Aktion*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.

Hangartner, Gabi (2. Aufl. 2013). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition
In Bernhard Wandeler (Hrsg.) *Soziokulturelle Animation* (S. 265-324). Luzern: Interact.

Hug, Annette (2. Aufl. 2016). Partizipation
In Alex Willener (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 58-68). Luzern: Interact.

Kindergesundheit-info.de (2017). *Spielen ist gesund!* Gefunden unter:
<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/spielen-ist-gesund/>

Pohl, Gabriele (4. Aufl. 2014). *Kindheit – aufs Spiel gesetzt*. Berlin: Springer.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004). *Rules of play*. Cambridge: MIT Press.

Schule Zuzwil (ohne Datum). *Pausenordnung*. Gefunden unter <https://www.schule-zuzwil.ch/informationen>

Storch, Maja (2011). Motto-Ziele, S.M.A.R.T.-Ziele und Motivation.
In Bernd Birgmeier (Hrsg.), *Coachingwissen* (2. Aufl., S. 185-207). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Unicef (1989). *Konvention über die Rechte der Kinder*. New York: Autor.

Willener, Alex (2. Aufl. 2016). *Integrale Projektmethodik*. Luzern: Interact.

11. Anhang

A Spielheft Schule Zuzwil

B Evaluation Nutzung Spielmaterial

C Werbematerial für die Fachstelle SpielRaum



SPIELHEFT

Schule Zuzwil

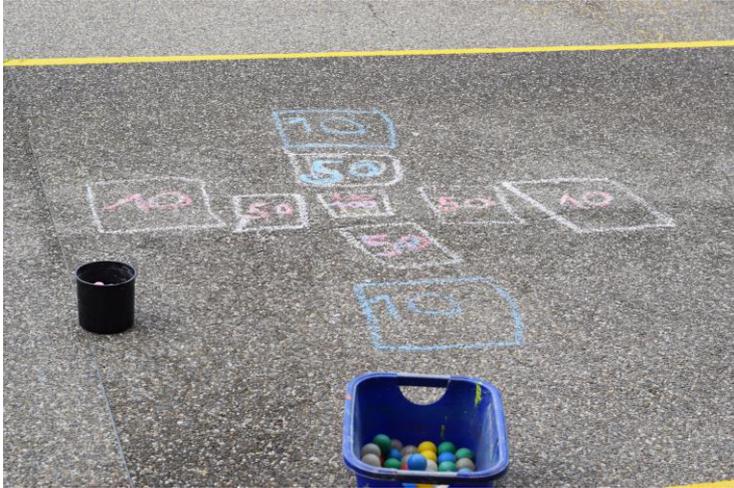
INFO

In Zusammenarbeit mit der Fachstelle Spielraum haben die Kinder der Schule Zuzwil während der Projektwoche im Mai 2018 eigene Spiele erfunden. In diesem Heft werden diese Spiele vorgestellt. Alle Materialien für die Spiele sind in der Pausenludothek zu finden und eignen sich sehr gut für in der Pause.

Natürlich können die Regeln auch angepasst oder ganz neu erfunden werden.

Wir wünschen viel Spass beim Spielen!

100er Bäueli (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Kreide
- Ein kleiner Ball, z.B Jonglierball

Vorbereitung:

1. Malt mit Kreide auf den Boden 9 Felder und beschriftet sie mit den Nummern, 10, 50, 100 (siehe Bild).

Spielen:

2. Schiesst abwechselnd ab einer Linie mit einem Ball auf die Felder. Der Ball muss das Feld nur berühren, nicht liegen bleiben. Das Kind, das zu erst 500 Punkte hat gewinnt.
3. Wenn ein Kind ein Feld nicht trifft, muss es 10 Liegestützen machen.

Bürgerlis (für 2 Kinder)

Ihr braucht:

- Zwei Gegenstände als Schatz, z.B ein Znüni**b**öxli

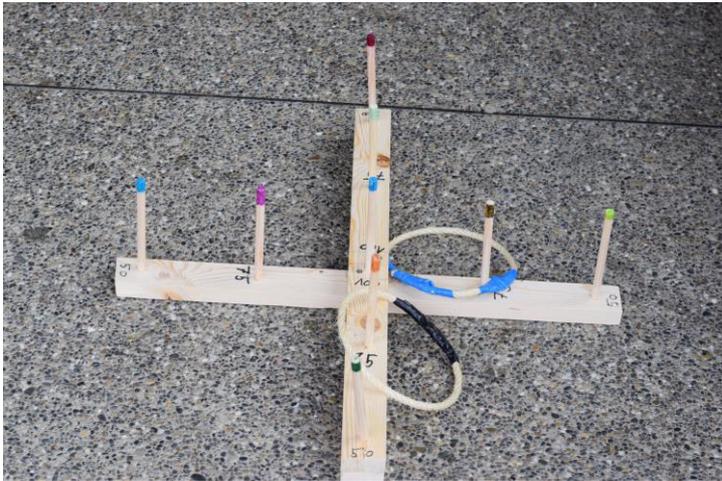
Vorbereitung:

1. Jedes Kind versteckt seinen Schatz auf dem Schulhofplatz.

Spielen:

2. Beide Kinder suchen den Schatz des Anderen. Wer findet den Schatz als erstes?

Wurf-Spiel (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Holzkreuz mit Töggel + Seilringe (siehe Bild)
- Kreide

Vorbereitung:

1. Markiert 3 Schritte vom Kreuz entfernt eine Linie.

Spielen:

3. Jedes Kind hat 3 Würfe und versucht so viele Punkte wie möglich zu schießen.
4. Wenn ein Kind nicht trifft, muss es pro verfehlten Wurf entweder 5 Liegestützen machen oder es wird ihm 5 Punkte abgezogen.
5. Das Spiel ist fertig, wenn jedes Kind 3 Würfe geschossen hat. Gewonnen hat das Kind, das am meisten Punkte hat.

Kransimulator (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Seil
- Schwerer Gegenstand den du an das Seil binden kannst, z.B Karabiner
- Ev. Kreide

Vorbereitung:

1. Hängt ein Seil über einen Ast oder über ein Klettergerüst.
2. Befestigt den schweren Gegenstand am Ende des Seils.
3. Bildet mindestens drei unterschiedliche Kreise oder malt sie auf den Boden auf.
Bestimmt Punkte für jeden Kreis.

Spielen:

4. Gibst dem Seil einen kleinen Schups. Schaffst du es das Seil so herunterzulassen, dass der schwere Gegenstand eines der Löcher trifft?
5. Jedes Kind hat drei Versuche. Wer macht am meisten Punkte?

1-2-3 STOP (für 3 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Ganz viele kleine Bälle, z.B Jonglierbälle
- Ein Seil oder Kreide

Vorbereitung:

1. legt mit dem Seil oder malt mit Kreide eine Fläche in der Mitte vom Spielfeld (siehe Bild).
2. Füllt die Fläche mit ganz vielen Bällen.

Spielen:

3. Bestimmt wer welche Rolle im Spiel hat. Wie beim Spiel „Zeitungslesen“ zählt das eine Kind an der Wand, während die anderen versuchen es am Rücken zu berühren.
4. Bei Stopp, dürfen sich die Kinder die Rennen nicht mehr bewegen. Das Kind, das zählt, darf sie aber zum Lachen bringen. Falls sie lachen oder sich bewegen, müssen sie wieder zurück zum Start.
5. Wenn die Kinder die Rennen die Fläche mit den Bällen erreichen, dürfen sie versuchen das Kind, das zählt mit den Bällen zu treffen. Wenn ihnen das gelingt oder wenn sie das Kind am Rücken berühren können, haben sie gewonnen.

Spinnelenetz (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Ganz viele unterschiedlich grosse Seile

Vorbereitung:

1. Spannt zwischen zwei Bäumen oder Pfählen ganz viele Seile (siehe Bild).

Spielen:

2. Versucht nun von der einen Seite zur anderen durch die Löcher zu klettern. Helft euch gegenseitig beim Durchgehen. Jedes Loch darf nur zwei Mal durchgeklettert werden, danach ist es gesperrt.
3. Wenn jemand ein Seil berührt, muss das Kind so viele Liegestützen wie es alt ist machen.

Verflichte Linien (für 1 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Kreide

Vorbereitung:

1. Male auf den Boden ganz viele Linien die sich kreuzen. Auf der einen Seite schreibst du Start auf der Anderen Ziel.

Spielen:

2. Schaffst du es vom Start bis zum Ziel zu springen ohne die Linien zu berühren?

Strafwurf (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Kreide oder Seilringe
- Kleine Bälle, z.B Jonglierbälle

Vorbereitung:

1. Malt mit Kreide kleine Kreise oder legt Seilringe hin. Beschriftet die Kreise mit den Nummern 1-4.

Spielen:

2. Jedes Kind hat 4 Schüsse und muss versuchen in die Kreise zu schießen so dass die Bälle im Kreis bleiben.
3. Die Anzahl nicht getroffener Schüsse führt zu einer Strafe. Zum Beispiel:
 - 1= bei der nächsten Runde mit zusammengebundenen Händen Spielen
 - 2= an der Kletterwand hochklettern
 - 3= 3 Liegestützen
 - 4= 4 mal von einem hohen Ort runterspringen
4. Ihr könnt so viele Runden spielen wie ihr möchtet.

Hand-Fussball (für 4 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Kreide
- Jedes Kind braucht 4 kleine Bälle, z.B Jonglierbälle

Vorbereitung:

1. Jedes Kind malt ein kleines Tor. Das heisst, zwei Striche die ca. 20cm auseinander liegen.

Spielen:

2. Jedes Kind versucht so viele Tore wie möglich zu erzielen, aber so wenig Tore wie möglich zu bekommen. Das Tor abwehren kann man, in dem man seinen Fuss braucht. Man darf den Fuss aber nicht ganz schräg stellen, so dass gar keine Bälle mehr ins Goal können.
3. Falls ihr keine Bälle mehr habt, müsst ihr die am Spielrand holen und gleichzeitig immer noch euer Goal verteidigen.

Räuber dure Wald (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- verschiedene Seile
- Kleiner Ball, z.B Jonglierball

Vorbereitung:

1. Bindet die verschiedenen Seile zwischen zwei Bäumen oder Pfähle. Gebt jedem Loch eine Anzahl Punkte (grosses Loch= weniger Punkte, kleines Loch=mehr Punkte).
2. Macht in der Gruppe ab wie viele Runden ihr spielen möchtet.

Spielen:

3. Jedes Kind versucht mit dem Ball durch die unterschiedlichen Seile zu schiessen. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt.

Seilziehen mit einer Hand (für 2 oder mehr Kinder)

Ihr braucht:

- 1 Seil

Spielen:

1. Das Spiel funktioniert wie normales Seilziehen, nur darf jedes Kind nur mit einer Hand das Seil festhalten.

Mörder-Schuss (für 8 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Viele kleine Bälle
- Kleine Äste

Vorbereitung:

1. Die Kinder werden in Dorfbewohner und Mörder eingeteilt. Dabei gibt es bei 8 Kinder die Spielen 2 Mörder und 6 Dorfbewohner (jedes vierte Kind ist Mörder).
2. Die Mörder verstecken auf dem ganzen Gelände die kleinen Bälle. Die Dorfbewohner dürfen nicht zuschauen wo sie die Bälle versteckt haben, weil sie sie später erst suchen müssen.

Spielen:

3. Die Mörder zählen bis 15 während die Dorfbewohner sich verstecken

Ziel der Mörder: die Kinder mit ihren Ästen zu berühren, wenn die Mörder sie berühren konnten, werden die Dorfbewohner auch zu Mördern.

Ziel der Dorfbewohner: alle Mörder mit den Bällen, die versteckt sind zu treffen um sie wieder lieb zu machen. Mörder, die getroffen wurden, werden zu Dorfbewohnern.

Tipp-Versteckis (für 3 oder mehr Kinder)

Ihr braucht:

- Kein Material

Spielen:

1. Das Spiel funktioniert wie normales Versteckis. Es gibt aber eine Regel mehr: Die Kinder die sich verstecken, können den Fänger oder die Fängerin antippen, dürfen aber nicht gesehen werden. Darum ganz leise anschleichen!
2. Wenn der Fänger oder die Fängerin angetippt wird ist das Spiel vorbei und jemand anderes wird Fänger/Fängerin.

Bockspring-Rennen (für 4 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Zwei Teams

Vorbereitung:

1. Bildet zwei Teams mit gleichvielen Kindern.
2. Legt eine Start- und Schlusslinie fest.

Spielen:

3. Auf Los versucht jede Gruppe das Ziel so schnell wie möglich zu erreichen.
4. Fortbewegen darf man sich nur indem man über eine andere Person der Gruppe springt.
5. Gewonnen hat das Team das als erstes die Schlusslinie überquert.

Spinnelesäcks (für 2 oder mehr Kinder)



Ihr braucht:

- Kreide
- 1 Stein

Vorbereitung:

1. Malt mit der Kreide einen grossen Kreis, darin wieder einen und so weiter bis ihr 6 Kreise ineinander habt (siehe Bild).
2. Zieht drei Schritte vor dem grössten Kreis entfernt eine Linie, das ist eure Wurflinie.
3. Definiert in der Gruppe für jeden Kreis eine Ausgabe, zum Beispiel

1= nichts

2=eine runde um die Schule rennen

3=zwei Mal bis zum Zaun und zurück renne

4=drei Mal die Treppe hoch und runter

5=10erli

6= 3 Liegestütze

Nicht treffen= zwei Runden um die Schule rennen

Spiele:

4. Jedes Kind darf 3-mal werfen. Nach jedem Wurf muss das Kind die Aufgaben machen. Wenn alle 3-mal geworfen haben, ist das Spiel vorbei und das Kind mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Auswertung Spielmaterial für eine Pausenludothek

Angebotene Sachen

Jonglierbälle

Der Name assoziiert, dass man damit nur jonglieren kann. Die Kinder haben aber ganz viele Ideen was man mit ihnen machen kann. Daher ist mein Vorschlag sie Sandbälle zu nennen.

Kreide

Für die Kinder es sehr cool Kreide herzustellen. Die Herstellung ist jedoch manchmal sehr chaotisch. Das heisst, dass es sicher eine Person vom Spielraum braucht die die Farbe, das Wasser und den Gips herausgibt und eine Lehrperson, die die Kinder beim Vermischen der Masse und Einfüllen in die Becherli unterstützt.

Die Kinder nutzen die Kreide sehr vielseitig für Bodenzeichnungen und in der Projektwoche in Zuzwil auch um ihre Spiele aufzuzeichnen.

Pneuscooter

Die Herstellung des Pneuscooter besteht zurzeit nur aus bohren und zusammenschrauben und braucht Begleitung einer Fachperson. Das Durchbohren ist manchmal schwer für die Kinder, da sich im Pneu Drahtseile befinden. Die Farbe hält auf den schwarzen Holzplatten sehr schlecht, darum würde ich eine unbehandelte Holzplatte nehmen, damit die Kinder die Scheibe bunt anmalen können. Allgemein sollte bei der Holz Wahl darauf geachtet werden, dass die Holzstücke nicht bereits lackiert sind, da die Farbe sonst nicht gut hält und sich bei kleinen Kratzern bereits ablöst.

Ball an der Schnur/Wippe

Diese Arbeit gefällt den Kindern sehr gut, da sie kreativ sein können und die einzelnen Stücke anmalen dürfen. Es braucht jedoch viel Geduld beim Trocknen, wenn die Sonne nicht scheint. Oftmals fehlt die Zeit die einzelnen Stück noch zu verzieren.

Ausbau/Empfehlungen

Seile

Es herrscht immer grosse Nachfrage nach Seilen bei den Kindern. Darum würde ich den Schulen empfehlen, Seile in ihre Ludothek aufzunehmen. Allgemein wäre es für die Kinder cool, wenn sie eine grosse Auswahl an unterschiedlichen Sachen haben. Eine ähnliche Auswahl wie bei Spielen ohne Grenzen (Seile, Bälle, Bündeli knüpfen) wäre wünschenswert.

Fahrzeuge allgemein

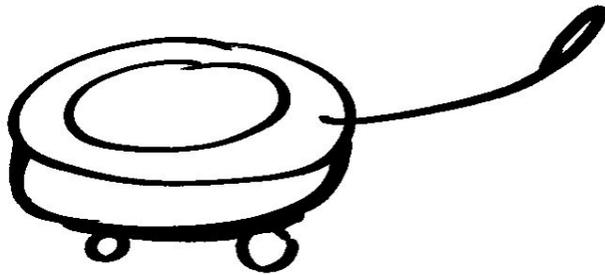
Kinder und Lehrpersonen sind regelmässig begeistert von unseren Fahrzeugen. Vielleicht könnte man zusätzlich zum Pneuscooter ein weiteres Fahrzeug bauen. Bei Auswertungen der Bedarfserhebungen haben Lehrpersonen schon ein paar Mal Interesse für ein solches Atelier geäussert.

Bodenspiele

Bodenspiele bringt Farbe auf den Pausenplatz und machen Spass. Die Schule Zuzwil hatte zum Beispiel Mühle inkl. Steine. Auch Schach oder Himmel und Hölle wären denkbar.

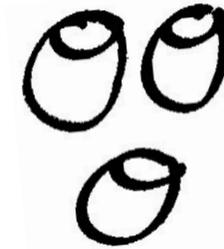
Pneuscooter

ziehen
hinunterfahren
zämetütsche



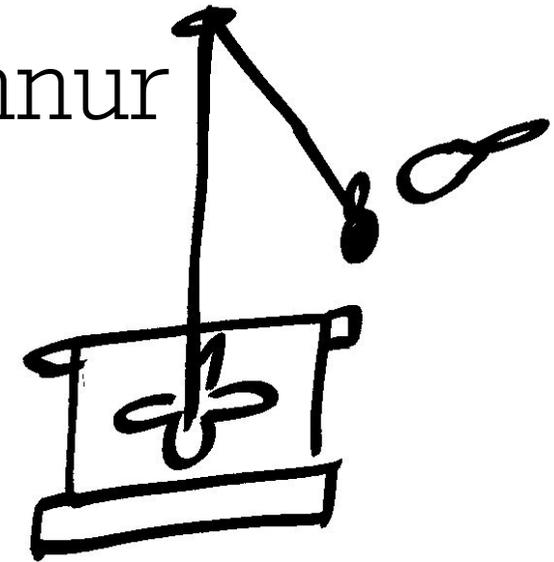
Sandbälle

jonglieren
rollen
werfen



alleine oder im Team

Ball an der Schnur



Strassenkreide



Bilder malen
Spiele aufzeichnen (Himmel + Hölle, Mühle)
Strassen aufmalen