



«SPIELEN IST WIE LERNEN, EINFACH LAUTER»

ZWISCHEN SPIEL UND STRUKTURIERTEM LERNEN GIBT ES KEINE SCHARFE TRENNUNG

Von Yvonne Reck Schöni

«Mit dem Schuleintritt beginnt der Ernst des Lebens!» Solche Aussagen machen Lehrpersonen zwar kaum im Ernst, aber unter manchen Eltern dürfte schon noch die Meinung vorherrschen, nach dem Kindergarten sei die Zeit des ausgiebigen Spielens vorbei und in der Primarschule werde vor allem gelernt. Spielen und strukturiertes Lernen wurden lange Zeit auseinandergehalten. Die moderne Pädagogik erkennt zunehmend das Potenzial des Spiels. Und zwar nicht nur auf der Unterstufe.

Früher war die Welt noch in Ordnung und die Reviere waren abgesteckt. Im Kindsgi durften die Kinder spielen. Einfach nur spielen. Zahlen und Buchstaben hatten dort nichts verloren. Gefördert wurden die Kinder natürlich schon; nicht nur im sozialen, musischen, motorischen und kreativen Bereich, sondern auch kognitiv. Das geführte Lernen fand vor allem im Kreis statt, im «Stübli», wie das gemeinhin genannt wurde. Lesen, Schreiben und Rechnen aber waren der Schule vorbehalten. Erst dort begann nach gängiger Meinung der «Ernst des Lebens».

DER PISA-SCHOCK

Dann kam der Pisa-Schock. Die Schweiz, bislang so stolz auf ihr vermeintlich brillantes Bildungsniveau, schloss nur mittelmässig ab und offenbarte ein besonders grosses Gefälle zwischen privilegierten und benachteiligten Kindern. Die Folge: Ein beispielloser Förderboom setzte ein, manche nennen es Förderwahn. Er erfasste nicht nur Eltern, die ihre Zweijährigen ins Frühenglisch schickten, sondern auch die Bildungspolitik und schliesslich die Schule. Zu Recht, denn ihr Ziel muss sein, dass alle Kinder möglichst die gleichen Bildungschancen haben. Und da die institutionalisierte Bildung nicht erst in der Primarschule beginnt, sondern schon im Kindergarten (oder vielleicht schon

in der Spielgruppe), rückte der Vorschulbereich in den Fokus. Kulturtechniken waren plötzlich auch im Kindergarten ein Thema, neue Lehrmittel wurden entwickelt, Fünffährige lösten – mehr oder weniger eifrig – Aufgaben auf Arbeitsblättern und absolvierten Aufträge an Werkstatt-Posten. Spielerisch natürlich, aber nicht unbedingt immer aus eigenem Interesse. Was, wenn Timo keine Lust hat, die Anzahl Punkte auf dem Würfel der richtigen Ziffer zuzuordnen oder die entsprechende Anzahl Muggelsteine aufs Tuch zu legen? Weder heute noch morgen? Sondern viel lieber mit Ritter Ahmed eine Burg bauen möchte? Auf Kindergärtnerinnen lastet der hohe Anspruch, wachsenden

Förderanspruch und kindliche Realität auf die Reihe zu kriegen. Der Kindergarten steht der Schule heute näher als vor 20 Jahren. Parallel zur tendenziellen Verschulung des Kindergartens ist aber das Eintrittsalter gesunken und die Heterogenität in den Klassen wird, zumal in städtischem Umfeld, zunehmend grösser.

NEUE STUDIEN ZUM LERNEN IM SPIEL

In jüngster Zeit aber schlägt das Pendel eher zurück. Nicht was den Förderanspruch, sondern was die Methode betrifft. Zahlreiche Studien zur Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Kindes belegen: Kinder lernen besonders nachhaltig, wenn das im Spiel passiert; aus eigenem Antrieb, mit Spass und im Grunde unbemerkt. Und zwar nicht nur kleine Kinder! Das bestätigt Elke Hildebrandt, Professorin für Unterrichtsentwicklung an der Pädagogischen Hochschule FHNW. «Kinder bringen von Natur aus viel Spielfreude mit, dies gilt es zu nutzen», hält Hildebrandt fest. Statt also immer mehr schulische Lernformen im Kindergarten anzusiedeln, sollte vielmehr das spielerische Lernen einen höheren Stellenwert in den anschliessenden Bildungsstufen erhalten. Mit dem Übertritt vom Kindergarten in die Schule soll für Kinder also nicht «der Ernst des Lebens» beginnen und Schluss mit Spielen sein. Die Spielformen mögen wechseln und das Spiel vermehrt zweckgerichtet sein. Gleichwohl, dafür plädiert die Bildungsforschung unisono, soll auch in höheren Schulstufen Raum bleiben für freies Experimentieren und Entdecken. Schülerinnen und Schüler lernen am nachhaltigsten, wenn sie etwas selbst herausgefunden oder erfahren haben und sich dann untereinander austauschen.

BEOBACHTEND BEGLEITEN

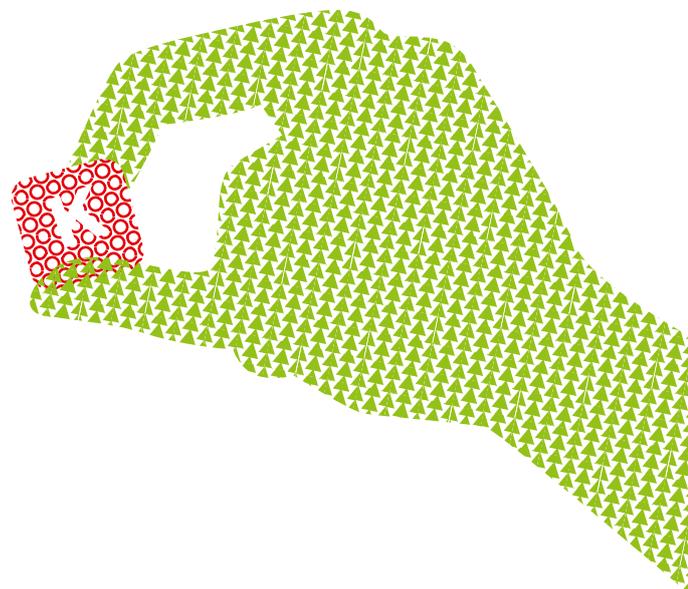
Selbstgesteuertes oder selbstmotiviertes Lernen bedeutet nicht, dass die Kinder «einfach mal machen». Aus Kindersicht vielleicht schon, aber Lehrpersonen sind gefordert, gute Angebote zur Verfügung zu stellen oder einzurichten, das Spiel der Kinder differenziert zu beobachten und professionell zu begleiten. Für die Schule kann das heissen: In einer Ecke des Zimmers wird ein Verkaufsladen eingerichtet, wo Kinder in verschiedenen Rollen einkaufen, zahlen, Retoungeld herausgeben, wiegen und messen, multiplizieren, dividieren und kommunizieren, nachdem sie Einkaufszettel gezeichnet oder geschrieben und Rezepte gelesen haben (en français peut-être), sodass dann alle zusammen ein Birchermüesli zubereiten und gemeinsam essen können. Differenzierter und integrativer Unterricht lässt sich bei solchen vielfältigen und handlungsorientierten Angeboten als offene Lernformen besser realisieren als beim herkömmlichen Unterricht, und Kompetenzorientierung lässt sich hervorragend anwenden. Der Aufwand allerdings ist meist ziemlich gross. Dafür werden die Kinder während ihrer Aktionen in ganz vielen verschiedenen Kompetenzen gleichzeitig gefördert, was das Lernen so effizient macht. Dass es mehr Spass macht als über Arbeitsblättern zu brüten, versteht sich.

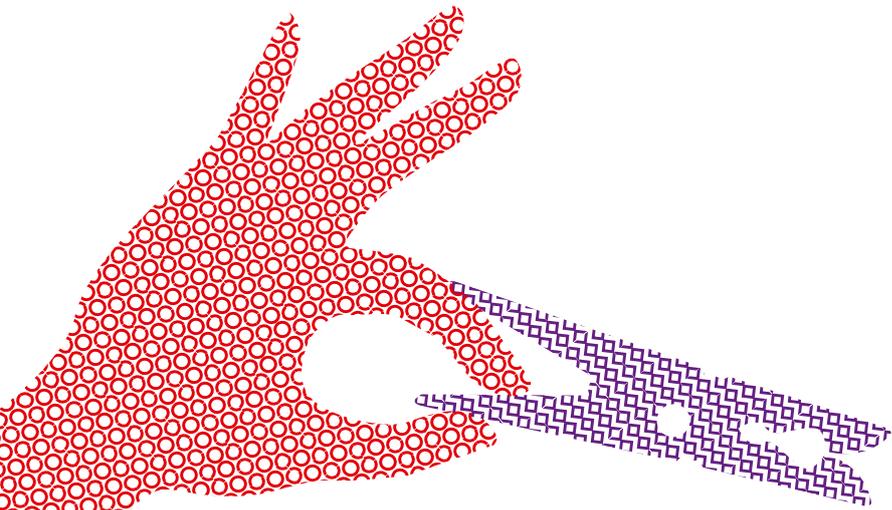
DIE BEDEUTUNG DES FREIEN SPIELS

Im Kindergarten, wo das Spielen trotz schulischer Tendenzen noch unbestritten ist, kommt vor allem dem Freispiel heute eine wachsende Bedeutung zu, während die von der Lehrperson geführte Lektion nicht mehr so im Zentrum steht. Denn «das Lernen im Kreis ist nicht sehr effizient», so Professorin Elke Hildebrandt. Diese fixe Vorstellung vom Lernen, dass alle zur gleichen Zeit das Gleiche lernen, sei überholt. Vielmehr erreichen Kinder, die statt langer gemeinsamer Beschäftigung ihre Aktivitäten selbst wählen können, höhere sprachliche und kognitive Werte. «Voraussetzung für nachhaltiges Lernen im Freispiel sind einerseits geeignete Materialien und andererseits die Haltung der Lehrperson», stellt Mark Weisshaupt klar. Er ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut Vorschul- und Primarstufe der PH FHNW in Brugg und zusammen mit Elke Hildebrandt für die Lernwerkstatt SPIEL verantwortlich, die vor gut fünf Jahren eingerichtet wurde. In dieser Lernwerkstatt können sich angehende oder – im Rahmen einer Weiterbildung – auch amtierende Lehrpersonen intensiv mit der Bedeutung des Spielens auseinandersetzen, um das Spiel gezielt in Kindergarten und Schule unterstützen zu können (mehr dazu Seite 8–10).

DIE ELTERN ÜBERZEUGEN

Das dort Gelernte hilft Lehrpersonen auch, den Stellenwert des Spielens im Unterricht vertreten und begründen zu können. Etwa gegenüber Eltern, die möglicherweise skeptisch reagieren, wenn die Kinder zuhause erzählen, sie hätten heute «nur gespielt». Wie das konkret aussieht und was die Schülerinnen und Schüler im Spiel alles lernen, könnte beispielsweise an einem Elternabend demonstriert werden. Am besten, indem man die Eltern selber spielend Erfahrungen machen lässt, wobei mit Feingespür zu berücksichtigen ist, dass die Hemmschwelle von Erwachsenen meist woanders liegt als bei Kindern. Da kann das Angebot helfen, das Spiel der anderen zunächst zu beobachten. Am überzeugendsten argumentieren sowieso die Kinder selber. Schülerinnen und Schüler einer 2. Primarklasse, die mehrere Male in der Lernwerkstatt SPIEL verschiedenste Spiele ausprobieren durften, sagten abschliessend etwa: «Man lernt beim Spielen und beim Lernen gleich viel. Also beim Spielen lernt man, obwohl man das gar nicht möchte.» Oder: «Spielen ist für mich wie lernen, einfach lauter.»





SPIELEND DAS SPIEL ERFAHREN

**IN DER LERNWERKSTATT SPIEL AN DER PH FHNW IN BRUGG
OFFENBART SICH EINE NEUE LEHR- UND LERNKULTUR**

Von Yvonne Reck Schöni

Den Studierenden des Studiengangs Kindergarten-/Unterstufe wird im Seminar in der Lernwerkstatt SPIEL kaum langweilig. Das Schulblatt durfte miterleben, wie die angehenden Lehrpersonen verschiedene Spielprozesse selber erlebten und welche Schlüsse sie daraus zogen.

Rund 25 Studierende setzen sich im Kreis auf bunte Stoffhocker. Dozentin Sabine Campana lässt einen Beutel mit Wäscheklammern herumgeben und erklärt: «Nehmt euch eine Klammer, merkt euch die Farbe und macht das Klämmerli irgendwo an eurem Rücken fest. Aber so, dass es sichtbar ist, also nicht am BH», präzisiert die Dozentin lachend. Nicht nur, weil das unfair wäre gegenüber dem einzigen Mann in der Runde, sondern auch weil es in den nächsten beiden Stunden darum geht, anderen möglichst viele Klammern zu stibitzen, ohne dass diese es merken, und sich die Trophäen selber an den Rücken zu heften.



WAS SPIELT MAN DAMIT?

Die Stimmung ist locker, aber zunächst geht es um etwas ganz anderes. Anhand der Farbe ihrer Wäscheklammern teilen sich die angehenden Lehrpersonen in fünf Gruppen auf und begeben sich zu je einer Spielstation, die in den beiden Räumen der Lernwerkstatt SPIEL platziert sind. Bei jeder Station müssen die Studierenden erst mal selber herausfinden, was man mit dem vorliegenden Material spielen kann. Die Holzrugel und Bretter etwa verleiten zunächst zum stehend Drauf-Balancieren, bevor damit ein grosser Turm gebaut wird. Eine andere Gruppe legt reihum verschiedene grosse und schwere Klötze auf eine Art Tischchen, dessen Platte instabil ist und wie eine Waage kippt, wenn sich die Gewichte verlagern. An anderen Stationen wird mit Kugelbahnen experimentiert oder das bekannte Brettspiel «Das verrückte Labyrinth» auf verschiedene Spielmöglichkeiten getestet.



THEORETISCHE AUSEINANDERSETZUNG

Das Selber-Ausprobieren ist der erste Schritt. In der Folge diskutiert die Gruppe Fragen. Etwa: Wie haben wir dieses Spiel erlebt? War es lustig, anregend, schnell langweilig, kann man den Schwierigkeitsgrad steigern? Wie würden kleine Kinder dieses Spiel spielen? Wie grössere? Was lernen sie dabei? Die Erkenntnisse der einzelnen Gruppen werden auf Plakaten visualisiert oder schriftlich festgehalten und den anderen präsentiert. Dabei haben einige ganz vergessen, dass es ja noch Klämmerli zu ergattern gäbe, während andere schon zu wahren Stegosauriern mutiert sind.

Sabine Campana, Dozentin für Erziehungswissenschaften an der PH FHNW, weiss die Studierenden zu begeistern. Das ist vielleicht nicht besonders schwierig in diesem Umfeld und in dieser Sequenz, aber natürlich gehört zum Seminar auch die theoretische Auseinandersetzung mit der praktischen Erfahrung. Die angehenden Lehrpersonen setzen sich ein Semester lang mit den verschiedensten Arten von Spielen auseinander, testen Explorations-, Konstruktions-, Fantasie- und Bewegungsspiele, überprüfen Variationsmöglichkeiten und Spassfaktor und hinterfragen den Lerneffekt. Denn solche Spiele werden später zum Freispielangebot ihrer Klasse gehören, oder eben nicht.

DAS SPIEL BEHUTSAM LENKEN

Noch wichtiger aber als die Qualität des Spiels sei die Art der Begleitung durch die Lehrperson, erklärt Sabine Campana. Lange Zeit galt das Freispiel im Kindergarten als Ort, wo sich die Kinder in der vorbereiteten Spielumgebung selber beschäftigen. Die Lehrperson verhielt sich eher beobachtend und mischte sich allenfalls bei Konflikten ein. Die neuere Forschung zeigt, dass Kinder zwar am meisten lernen, wenn sie dies aus eigenem Antrieb und entsprechend ihren Interessen tun. Die Lehrperson aber sollte das Spiel aktiv begleiten, die Kinder differenziert beobachten und mit Anregungen, Fragen und Ermutigungen zur Qualität des Spiels beitragen. Das gilt ganz besonders für Kinder, die sich selber wenig zutrauen, wenig Neugier zeigen oder ungern mit anderen konkurrieren. Solche Kinder neigen dazu, immer nur das zu spielen, was sie sowieso schon können, während neugierige und entdeckungsfreudige Kinder die Grenzen ihres Könnens ausloten und sich selber stets aufs Neue herausfordern. Das gilt es zu erkennen und die Weiterentwicklung entsprechend zu steuern. Genau das aber ist im freien Spiel viel differenzierter möglich als im Unterricht mit der ganzen Klasse, wo meist vor allem die Besten zum Zuge kommen. Der Nichteingreif-Standard beim Spielen sei heute überholt, so Campana. «Spielen und Lernen werden nicht mehr als Gegensätze verstanden, sondern das Spiel ist ein wichtiger Modus des Lernens, der auch in der Primarschule genutzt werden sollte.» Und darüber hinaus, möchte man anfügen.





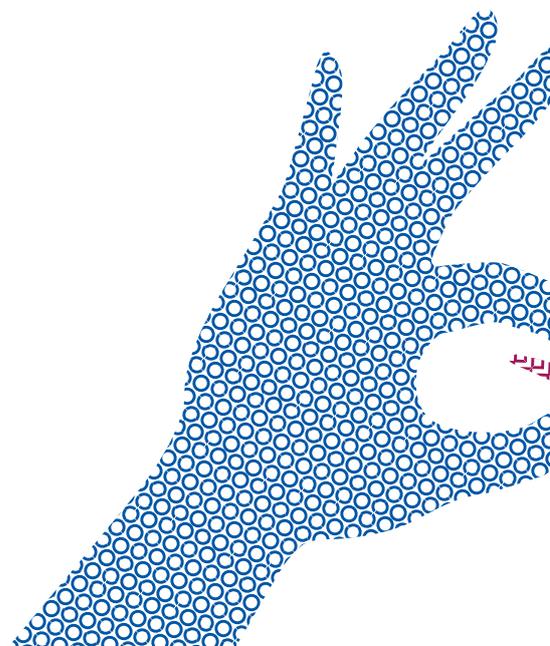
DIE LERNWERKSTATT SPIEL

ys. Die Lernwerkstatt SPIEL im Campus Brugg-Windisch ist angesiedelt in der Ausbildung im Bachelorstudiengang für Kindergarten-/Unterstufe und macht die Lern- und Bildungspotenziale sowie den kulturellen Eigenwert des Spiels vor Ort erfahrbar. Für die Studierenden dieses Studiengangs an der PH FHNW in Windisch ist das Lernwerkstatt-Seminar Pflicht. Sie beschäftigen sich dort mit allen denkbaren Formen von Spielmitteln und -arten, die die Welt erfahr- und erspielbar machen: traditionelle und digitale Spiele, Bewegungs-, Explorations- und Funktionsspiele, naturnahe Materialien, Konstruktions- und Brettspiele, Material für Rollenspiele, Material zum Messen, Untersuchen und Experimentieren, Alltagsgegenstände, klassisches wie innovatives Spielmaterial.



Die Lernwerkstatt SPIEL steht zu bestimmten Zeiten allen offen. Es finden dort auch regelmässig Weiterbildungsanlässe statt. Auf grosse Resonanz stösst zum Beispiel der Kurs «Kämpfen, verlieren, siegen – alles nur Spiel?». Dieser Kurs beleuchtet psychologische Hintergründe der Geschlechterrollenentwicklung und thematisiert, wie spontane Kämpfe in produktive Bahnen gelenkt werden können. Erstaunlich ist, wie etwa Kindergärtnerinnen, die sich anfänglich oft schwer tun mit Kampfspielen, plötzlich den Spassfaktor erkennen, sobald sie sich selber auf solche Spiele einlassen. Die eigene Erfahrung erhöht in der Regel das Verständnis für rauflustige Buben (seltener Mädchen) und erleichtert eine adäquate Reaktion.

lernwerkstatt-spiel.ch



MATHEMATIK

■ [technorama.ch > ausstellung > mathemagie](#): Dauerausstellung «MatheMagie» im Technorama Winterthur mit spannenden Experimenten für jedes Alter

■ [edubs.ch > Stichwort «Mathekindergarten» eingeben](#): Konzept des Mathekindergartens für Basler Schulen im Gundeli mit Anmeldeadresse

■ [pangea-wettbewerb.ch](#): alljährlich ausgeschriebener Schweizer Mathematik-Wettbewerb für Schulklassen ab der 3. Primar

■ [mathe-kaenguru.ch](#): mathematischer Multiple-Choice-Wettbewerb für Schulen mit Millionen von Teilnehmenden in der ganzen Welt

■ [mathe-im-advent.de > Aufgaben](#): Adventskalender der Deutschen Mathematiker-Vereinigung mit spielerischen Aufgaben für Kinder

ORIENTIERUNGSHILFEN IM REICH DER SPIELE

Die meisten Lehrpersonen sind dem Spielen gegenüber offen. Vielfach fehlt aber die Übersicht über aktuelle, wertvolle oder lernzielorientierte Angebote, die in der Schulpraxis wirksam eingesetzt werden können. Im Folgenden eine – zwangsläufig unvollständige – Sammlung von Tipps, wo Lehrpersonen Inspiration und Unterstützung zum Einbau von spielerischen Elementen im Unterricht finden können.

FACHÜBERGREIFEND:

■ [spielschweiz.ch](#): Spiellisten, Rätsel, Diskussion, Tipps und weiterführende Links: quasi das Tor in die Welt des Spielens

■ [guides.educa.ch](#): Anleitungen, zum Beispiel zum Einsatz von Handys im Unterricht oder zum Surfen im Internet

■ [getkahoot.com](#): Seite, mit der sich Lernspiele für alle Fächer und Stufen selber kreieren lassen (englischsprachig)

FREMSPRACHEN:

■ [trainingcoursematerial.com > free training resources > free games & activities](#): Seite mit (unter vielem anderen) einer Liste von effektiven Kommunikationsspielen und -übungen (englischsprachig)

■ [edutopia.org > topics > game based learning](#): eine Sammlung von Anregungen zum Game-Based-Learning, darunter ganz spannende Sachen für diverse Fächer (englischsprachig)

GAMES:

■ [spieleratgeber-nrw.de](#): Übersicht zu rund 1200 von Medienpädagoginnen und -pädagogen geprüften Spielen

■ [bupp.at](#): Plattform des österreichischen Jugendministeriums mit praxisnahen und auch für Laien verständlichen Spielklassifizierungen

■ [spielbar.de](#): Game-Rezensionen, Game-Basiswissen und Anregungen für den Unterricht

■ [imedias.ch > themen > game domain](#): (Kurs Nummer 9201490) «Was man von Games fürs Lernen lernt», ein Kurs der PH FHNW mit einer stark praxisorientierten Anleitung zum Einsatz von Games im Unterricht

LITERATUR:

■ Franz, M. (2016). *Heute wieder nur gespielt – und dabei viel gelernt: Den Stellenwert des kindlichen Spiels überzeugend darstellen*. Don Bosco Medien.

■ Hauser, B. (2013). *Spielen: Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten*. Stuttgart: W. Kohlhammer.

■ Weltzien, D. & Bücklein, C. (2013). *Das Spiel des Kindes* (kindergarten heute / wissen kompakt). Freiburg: Herder.

■ Landesanstalt für Medien NRW. «*Best-Practice-Kompass; Computerspiele im Unterricht*», Lehrerhandbuch (als Download und im Print zu bestellen via <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de>)