

Wie spielen Spiele in der Schule eine wichtige Rolle?

Mark Weisshaupt, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Verantwortlicher der www.lernwerkstatt-SPIEL.ch an der PH FHNW in Windisch

«Die alte Vorstellung eines Gegensatzes von Spielen und Lernen ist überholt! Forschungen zeigen, dass spielbasiertes Lernen zu den nachhaltigsten Lerneffekten führt.» So möchte man beginnen. Aber in der Wirklichkeit der Primarschule wird das Spiel gerne vom Unterricht ferngehalten und in die Pause verschoben, zum Dampf ablassen.

Aber was macht das Spielen aus? Spielende sind intrinsisch motiviert, mit hoher Aufmerksamkeit bei der Sache, kognitiv kreativ und flexibel. Spielen hat auch archaische und subversive Qualitäten: Spiele können überbordend emotional werden, die Aussenwelt wird gegenüber der Spielwelt ignoriert, die Regeln werden kritisiert oder geändert. Das Gute daran ist, dass Spielende in einem direkten Bezug zum Inhalt des Spiels stehen: das Thema wird über die Art, wie man mit Kopf und Körper engagiert ist, persönlich bedeutsam – es wird nachhaltig gelernt.

Das Problem ist oft, dass Kinder im Unterricht zu wenig handeln, zu wenig ausprobieren können. Im Spiel kann man im besten Fall relativ angstfrei etwas ausprobieren (eine Vermutung, eine Strategie, ein gedankliches Modell, ...). Man kann Fehler im Spiel machen und schnell durch den Spielverlauf Feedback bekommen, ob die eigene Idee funktioniert hat oder ob man das eigene Gedankenmodell korrigieren muss. Viele Fehler angstfrei machen und dadurch viel lernen – das ist im Unterricht auch oft ein Problem, weil sich die Kinder aus Angst vor Beschämung mit Handeln und Melden lieber zurückhalten und so Fehler und das damit verbundene Lernen vermeiden.

Was kann man alles beim Spielen lernen? Eine gängige Vorstellung ist, dass Kinder viele Sozial- und Selbstkompetenzen beim Spielen lernen. Das stimmt auch: Sich beim Sprechen und Handeln zurückzunehmen, so dass man die kommende Reaktion der anderen geistig vorwegnehmen kann, und zwar bevor man handelt, wird beim Spielen gelernt (zum Beispiel um einen guten Zug im Regelspiel oder eine lustige gemeinsame Szene im Rollenspiel zu erreichen).

«Sich etwas zum Spiel machen» heisst auch: Die Anfangshürde überwinden. Vor dem Spiel und auch vor neuen Unterrichtsthemen steht oft eine Angst: Sehe ich dumm aus, wenn ich da mitmache? Wird ein Fehler, den ich mache, mir selbst zugerechnet oder einer Rolle im Spiel? Wie kann ich mich an die Regeln anpassen (um sie später kreativ zu nutzen, wenn die Angst weg ist)? Wie funktionieren die Gegenstände – kann ich sie handelnd erforschen? Diese erste Exploration braucht es, um ins Spiel zu kommen.

Einige Fehlvorstellungen über das Spiel halten sich auch bei Lehrpersonen. Zum Beispiel, dass das Spiel zu «frei» wäre, um «den Lehrplan abzuarbeiten». Aber das Spiel bindet auch: Es verpflichtet die Spielenden, gemeinsam durchzuhalten. Oder die Fehlvorstellung, dass man beim Spiel vor allem sozial lernt, fachlich aber eher nicht. Aber gerade durch den direkten, interaktiven Zugang zu den Inhalten, kann man im Spiel fachlich sehr nachhaltig lernen. Einfache fachliche Kompetenzen wie Synchronerkennung von Summen kann man beispielsweise beim «Halli Galli», Wahrscheinlichkeiten beim «Yatzee» lernen. Beim Konstruktionsspiel kann man komplexe Gesetzmässigkeiten der Statik erforschen. Bei Murelbahnen kann man mit Trägheit und Reibung experimentieren. Das leibliche Erfahrungslernen sollte hierbei durch offene Fragen der Lehrperson, Besprechung von impliziten (in dem Fall physikalischen) Vorstellungen der Kinder und durch Herausforderungen angereichert werden. (Wird die glatte Kugel anders rollen? Warum? Versucht einmal, bis zum Ziel nur drei Kurven einzubauen!)

Dies sind dann auch die zwei Strategien für mehr Spiel im Unterricht: Für jedes Fach und Thema können Lehrpersonen sich überlegen, welche Kompetenzen handelnd geübt werden sollen, und wie ein Spiel aussehen könnte, bei dem man diese auf verschiedenen Schwierigkeitsniveaus gebrauchen muss. Vielleicht gibt es ja ein solches Spiel bereits, das man einsetzen könnte? Dazu gehört auch die Lust an der Diagnose, was in bestimmten Spielen drinsteckt – und gegebenenfalls die Lust, Spiele zu erweitern, mit weiteren (zum Beispiel fachlichen) Elementen und Herausforderungen anzureichern und die Schwierigkeitsstufe an heterogene Gruppen in der Klasse anzupassen.

Als zweite Strategie kann man versuchen Elemente des Spiels, die nachhaltigen Lernerfolg versprechen, generell stärker im eigenen Unterricht zur Geltung zu bringen. Zum Beispiel statt dem Arbeitsblatt, das man Tage später wieder mit Note zurückgeben wollte, eine Form finden, bei der sich Kinder Herausforderungen auf verschiedenen Niveaus selbst aussuchen, sich bei Bedarf Unterstützung holen und ihre Fehler so sofort durchschauen und korrigieren können. Den Unterricht ins Spiel zu bringen kann auch heissen, mehr handelndes Lernen und explorative Phasen zu ermöglichen, damit die Kinder «rein» kommen, in geschützten Rollen angstfrei Fehler machen dürfen, mit dem Ziel: Statt dem Absitzen von Unterricht und Spiel in der Pause, mehr spielerische Interaktion *im* Unterricht! ●

Tipps zu Spielen und Material unter anderem finden sich unter <https://www.lernwerkstatt-spiel.ch/links/>



Editorial



Liebe Leserin, lieber Leser

Hand aufs Herz, wann haben Sie zuletzt gezockt? Ich persönlich spiele gerne und regelmässig. Manchmal online, viel lieber physisch, mit der Familie oder mit Freunden*innen. Am liebsten mag ich strategische Gesellschaftsspiele, «Risiko» gehört sicher zu meinen Top Ten. Momentan ganz oben steht «Brändi Dog», ein Spiel zwischen «Eile mit Weile» und «Uno». Eine gesunde Mischung aus Zufall und Geschicklichkeit. Seit rund vier Jahren findet mit Schulfreunden*innen mindestens viermal im Jahr ein Dog-Spielabend inklusive Nachtessen statt. Während der Lockdownphase haben wir mit einer Online-Variante experimentiert – das Fazit war eindeutig: möglichst schnell zurück zu den persönlichen Treffen.

Wenn ich meine Kinder frage, was für sie das Zocken an einer Konsole so attraktiv macht, kommen sofort Antworten wie die realistischen Grafiken oder die grossartige Auflösung. Und sie haben recht, es ist Wahnsinn, was die heutige Technik hergibt! Die dargestellten Spielsituationen sind annähernd fotorealistisch. Die Online-Game-Industrie hat riesige Fortschritte gemacht. Aber wo bleibt bei so viel Fortschritt die eigene Fantasie? Bei einem meiner ersten digitalen Spiele, «Populous», war die Grafik noch so verpixelt, dass ich es ohne Fantasie gar nicht spielen konnte.

Gewisse Entwicklungen finde ich problematisch. Etwa dass die Gamer*innen mit kurzfristigen Belohnungen an das Spiel gebunden werden. Ich beobachte, dass meine Kinder sich täglich in das jeweilige Spiel einloggen (müssen). Dies nicht um zu spielen, sondern um die bereitgestellten Upgrades, Packs, Figurenverbesserungen, Sterne und Coins abzuholen.

Spielen ist für mich sehr viel mehr als Highscore. Es ist Interaktion mit den Mitspieler*innen, das Aushandeln von Regeln, Grenzen ausloten, Lernen und Spass. Klar kann es auch Spass machen, mit Vollgas über eine virtuelle Landstrasse der Polizei

davonzufahren. Für mich ist es nicht das Abtauchen in eine Fantasiewelt, was mich beim Spielen interessiert, sondern wie mit Fantasie die (Spiel-) Welt verändert werden kann.

In der vorliegenden Ausgabe der Schulwelt dreht sich alles ums Spielen, sowohl analog wie digital und wie die Schule die Vorteile dieser breiten Domäne integrieren und die Nachteile thematisieren kann. Lassen auch Sie sich inspirieren.

Ich wünsche Ihnen einen schönen Herbst – voller spannender Spielerlebnisse!

Salvatore Nunziata

Kreisschulpfleger
Ressort Planung

Schulwelt 3/21

Digital:

<https://www.ksab.ch/organisation/wie-wo-was/a-bis-z>
→ Schulwelt

Herausgeberin

Kreisschule Aarau-Buchs

Druckerei

SCHELLING AG, Oensingen

Auflage: circa 17 500 Exemplare

Die Schulwelt wird in die Haushaltungen und Schulhäuser von Aarau und Buchs verteilt.

Redaktion

Remi Bürgi, Geschäftsleiter
Nadine Probst, Kindergarten
Janine Wagner, Primarschule
Fabienne Pfister, Kindergarten
Christina Christen, Assistentin Geschäftsleitung

Titelblatt

Silvan, Severin, 6a

Inhaltsverzeichnis

Editorial	3
Faszination Gamen	4–5
Schüler:innen berichten	6–8
Lieblingsspiele	9
Spielend Lernen	10–11
Top Ten	12–13
Im Museum gamen	14–15
Themenwoche	16
Frühe Kindheit	17–18
Musikschule	19
KSAB Mitteilungen	20–21
Termine	23



KREISSCHULE
Aarau-Buchs

Schulwelt 3/21

Spielen. Gamen. Zocken