

Spieldidaktik als innovative Strategie zur Erhöhung des Lernerfolgs (II): Konzentration durch Spiele

Takara DOBASHI, Melanie STEINLE* and Eva MARSAL**
(accepted November 30, 2009)

Abstract. In diesem Beitrag wird die Relevanz der Konzentrationsförderung diskutiert. Als eine bedeutsame Strategie bei Schulkindern Aufmerksamkeit und Konzentration zu habituierten hat sich das Spiel etabliert. Deshalb werden hier Spiele

I. Einleitung

“Kindern mangelt es an Konzentration” lautet das Fazit der Fokus-Schule-Umfrage¹. Nach dieser Studie haben vor allem 51% der Grundschüler und 49% der Hauptschüler mit Konzentrationsschwierigkeiten zu kämpfen. Nach strengen wissenschaftlichen Kriterien sind allerdings höchstens 1 bis 3 Prozent der Kinder und Jugendlichen davon betroffen, wobei diese “Störungen” oft “passager” und “inzidentell” sind.² Da es aber keine allgemein anerkannten Kriterien für solche Bewertungen gibt, muss man allen Zahlenangaben mit Vorsicht begegnen. Die gängige Definition für *Konzentration* (lat. concentra = Zusammen zum Mittelpunkt) bezeichnet die *willentliche* Fokussierung der *Aufmerksamkeit* auf eine bestimmte Tätigkeit, das Erreichen eines kurzfristig erreichbaren Ziels oder das Lösen einer gestellten Aufgabe.³ Korrespondierend dazu werden die begrenzte Störung der Aufmerksamkeitsfähigkeit, z.B. die Störung der selektiven Aufmerksamkeit, die Störung der geteilten Aufmerksamkeit oder die Störung der Aktivierung als *Konzentrationsstörungen* oder *Konzentrationsschwächen* verstanden.⁴ Reizüberflutung durch die Medien, zu wenig Schlaf, Überforderung oder psychische Probleme gelten als häufigste Ursachen. Der Kinderpsychotherapeut Helmar Dießner fasste gegenüber FOCUS-SCHULE die Situation in der Metapher zusammen: “Viele Kinder können den Aufmerksamkeitsschalter im Kopf nicht an-und abschalten.”

Konzentration ist aber eine entscheidende Voraussetzung für den Erfolg des Kindes in der Schule. Mangelnde Konzentration führt zur Schwächung der Leistung.⁵

Einigkeit herrscht darüber, dass Spiele die Konzentrationsfähigkeit durch emotionale, soziale und kognitive Motivierung und Aktivierung fördern. “Belegt durch neuste Erkenntnisse aus der Hirnforschung oder der Neuropsychologie steht es unumstritten fest, dass nur über eine spielerische, ganzheitliche Förderung der Kinder Bildungsprozesse in Gang gesetzt werden können.”⁶

Im Folgenden stellen wir einige in der Praxis erprobten Spiele vor, die sowohl von der Lehrerin als auch von den Kindern bewertet wurden.

II. Spiele, die die Konzentration fördern

1. Chef -Vize⁷

Dieses Spiel kommt ohne Material aus, fördert das Rhythmusgefühl der Spieler und gleichzeitig die Konzentration. Ganz nebenbei stärkt es auch die Klassengemeinschaft.

Alle Mitspieler sitzen auf Stühlen im Kreis, und jeder Spieler erhält einen “Namen” : der Spielleiter ist der “Chef”, rechts von ihm sitzt der “Vize” und links von ihm sitzt der “Bauer” (der allerdings auch weggelassen werden kann). Alle anderen Spieler werden durchnummeriert (1, 2, 3, ...).

Gemeinsam wird ein Rhythmus erzeugt, der aus vier nacheinander folgenden Aktion besteht: Klatschen

* Hellbergschule in Eppingen ** Pädagogische Hochschule Karlsruhe



mit beiden Händen auf die Oberschenkel, Klatschen in die Hände, linker Daumen zeigt über die linke Schulter, rechter Daumen zeigt über die rechte Schulter. Sobald die Gruppe den Rhythmus gemeinsam erzeugt, sprechen die Spieler dazu. Dabei wird mit der Bewegung des linken Daumens der eigene "Name" genannt, bei der Bewegung des rechten Daumens spricht man den "Namen" eines Mitspielers aus. Wer nicht im Rhythmus bleibt oder einen sonstigen Fehler macht, muss auf den Stuhl links des Chefs rutschen und wird somit zum "Bauern". Alle anderen Mitspieler rücken einen Stuhl weiter. Damit verändert sich gleichzeitig ihre eigene Nummer. Ziel des Spieles ist es, auf die Position des "Chefs" zu rücken und dort so lange wie möglich zu verweilen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Dieses Spiel führe ich in jeder Klasse, die ich neu übernehme, ein. Zu Beginn mögen sehr viele Kinder das Spiel nicht, weil es ihnen nicht gelingt, den Rhythmus zu halten, bzw. sich während des Einhaltens des Rhythmus noch aufs Sprechen zu konzentrieren. Die Erfolgserlebnisse stellen sich allerdings nach mehrmaligem Spielen rasch ein, und die Kinder möchten das Spiel immer wieder spielen. Bemerkenswert dabei ist die hohe Konzentration der Kinder in Kombination mit viel Gelächter.

Schülereinschätzungen

- Michael (M7): "Das ist gut, da lernt man auch Rhythmus."
- Olivia (M7): "Das Spiel finde ich gut, weil man sich konzentrieren muss, damit man im Rhythmus bleibt und nicht raus fällt. Beeilen muss man sich auch dabei.

Eigentlich ist das ganz schön schwierig, aber Spaß macht's trotzdem."

- Isa (M2) und Ramon (M8): "Man lernt dabei und es ist gut fürs Gedächtnis, weil man ja immer die neue Zahl im Kopf behalten muss."
- Kim (W4): "Irgendwie ist das ja auch ein bisschen Teamarbeit, man muss es ja immer zusammen machen."
- Samuel (M9): "Das Spiel ist toll, man muss sich die verschiedenen Zahlen merken und gemeinsam wollen wir ja versuchen, den Chef vom Thron zu werfen."
- Mert (M12): "Am Anfang habe ich das Spiel gehasst, weil ich das mit dem Rhythmus einfach nicht kapiert habe. Aber Frau Steinle hat mir nicht erlaubt, dass ich nicht mehr mitspiele. Jetzt kann ich es richtig gut und ich komme nie mehr aus der Rhythmus. Ich bin richtig gut jetzt."

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Da ich die Begeisterung der Kinder für das Spiel immer wieder beobachten konnte, erwartete ich solch positive Reaktionen der Kinder. Die Konzentrationsleistung, sich jeweils die ändernden Zahlen zu merken, war mir allerdings nicht bewusst. Als wir das Spiel nach der Schülerbefragung nochmals spielten, erkannte ich jedoch diese zusätzliche Schwierigkeit.

2. Umpf und Schnorch⁸

Alle Mitspieler stehen im Kreis, in welchem ein beliebiger Gegenstand im Uhrzeigersinn weitergereicht wird mit den Worten: "Dies ist ein Umpf." Derjenige, der den Gegenstand erhält, fragt



zurück: “Was ist das?” Die Antwort lautet: “Ein Umpf”. Nachdem der “Umpf” einmal im Kreis herumgereicht wurde, kommt ein zweiter Gegenstand in den Kreis, der diesmal gegen den Uhrzeigersinn weitergereicht wird. Der kurze Dialog lautet diesmal: “Dies ist ein Schnorch.” - “Was ist das?” - “Ein Schnorch.”

Die Schwierigkeit liegt dabei, sich vor allem bei Kreuzungen der beiden Gegenstände zu konzentrieren, welcher nun der “Umpf” und welcher der “Schnorch” war.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Dieses Spiel eignet sich sehr gut zur Auflockerung zwischendurch oder auch zur Aktivierung der Konzentration vor einer Klassenarbeit. Gleichzeitig verlieren die Kinder durch die lustigen Überkreuzsituationen die Anspannung vor einem Test.

Schülereinschätzungen

- Celine (W2): “Ich finde das Spiel gut, weil es Spaß macht.”
- Michael (M7): “Ich finde das Spiel lustig, vor allem wenn der Umpf und der Schnorch bei der gleichen Person ankommen.”
- Samuel (M9): “Man muss ganz arg aufpassen, damit man nicht verwechselt, was nun jetzt der Umpf und was der Schnorch ist.”
- Ann-Carolin (W1): “Ich mag das Spiel nicht. Ich finde es ein bisschen langweilig, weil es immer wieder das Gleiche ist und es so lange dauert, bis man wieder dran ist.”
- Olivia (W7): “Das Gute an dem Spiel ist, dass man sich konzentrieren muss. Außerdem ist es auch Teamarbeit. Denn wenn’s einer falsch nennt, machen’s

alle falsch.”

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Auf die Einschätzung Olivias (W7) wäre ich selbst nicht gekommen. Doch sie hat Recht, denn wenn ein Kind den Gegenstand mit falschen Namen weitergibt, so setzt sich der Fehler bei allen fort.

Auch den Kommentar von Ann-Carolin (W1) verstehe ich, da sich die beiden Gegenstände meist bei den gleichen Personen kreuzen. Für die Kinder, die nur einen Gegenstand weitergeben, ist die Schwierigkeit und somit die Konzentrationsleistung wesentlich geringer.

3. Klopfspiel⁹

Alle Spielteilnehmer sitzen um einen Tisch herum. Beide Hände liegen auf dem Tisch, wobei die rechte Hand immer über den Arm des Nachbarn greift. Somit befinden sich nie zwei Hände eines Kindes nebeneinander.

Nun klatschen die Hände im Uhrzeigersinn auf den Tisch. Dabei müssen sich die Kinder sehr konzentrieren, da ihre Hände nicht direkt vor ihnen liegen. Klatscht eine Hand zweimal, so ändert sich die Richtung. Die Hand, die klopft, wenn sie nicht an der Reihe ist oder vergisst zu klopfen, muss aus dem Spiel herausgenommen werden.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Die Kinder sind bei diesem Spiel so konzentriert, dass sich auf den Tischen jedes Mal regelrechte “Schweißabdrücke” bilden.

Schülereinschätzungen

Die Kommentare der Grundschüler decken sich



allesamt mit meiner Einschätzung des Spiels:

- Melissa (W5) und Celine (W2): "Es macht Spaß und man muss gut aufpassen."
- Samuel (M9): "Außerdem muss man sich gut konzentrieren."
- Isabel (W3): "Da fordert man all seine Gehirnzellen, man muss gut aufpassen."
- Kim (W4): "Das Spiel finde ich sehr gut, man muss gut aufpassen, weil manchmal ist das ganz schön schwer zu kapieren, wann jetzt welche Hand drankommt."
- Michael (M7): "Ich find das Spiel ziemlich kompliziert."
- Olivia (W7): "Man muss bei dem Spiel ganz arg aufpassen. Manchmal ist das auch voll verwirrend. Schwierig."
- Ann-Carolin (W1): "Es ist verwirrend, dass man seine Hände nicht vor sich selbst hat, sondern es kommt erst der Nachbar dran, obwohl ich ja näher sitze."
- Ramon (M8): "Bei dem Spiel geht es um

Geschicklichkeit und Schnelligkeit."

4. Kringelbriefe¹⁰

Der Lehrer diktiert den Kindern einen Brief oder einen anderen kurzen Text. Die Schüler sollen auf ein Blatt vor ihnen für jedes Wort (Variation: für jede Silbe) einen Kringel machen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Bei diesem Spiel wird neben der Konzentration auch die akustische Wahrnehmung geschult. Gleichzeitig schafft das Spiel eine ruhige Atmosphäre im häufig sehr aktiven Schulalltag.

Schülereinschätzungen:

- Kim (W4) und Samuel (M9): "Das ist lustig, weil man auf die Wörter achten muss."
- Ramon (M8): "Das ist voll witzig und außerdem lernt man was dabei. Manchmal sind nämlich auch Wörter dabei, bei denen man nicht weiß, ob man die zusammen oder getrennt schreibt, da muss man ganz schön denken."



- Olivia (W7): "Das gehört auf jeden Fall zum Lernen, vor allem wenn wir das mit Silben spielen. Das ist ja auch wie Silben-Schwingen, und ohne Silben-Schwingen können wir ja gar nicht rechtschreiben. Da muss man sich schon voll konzentrieren, denn man kann ja auch ganz leicht Fehler machen."

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Ich war überrascht, dass die Schüler das Spiel als "lustig" und "witzig" beschrieben. In meiner Einschätzung gaben die Kringel den Spielcharakter, doch der Spaßfaktor war mir nicht bewusst. Auch war ich nicht darauf gekommen, das Spiel mit dem Rechtschreibunterricht zu verknüpfen. Olivia (W7) hat jedoch Recht. Unser Schulcurriculum arbeitet mit der Freiburger Rechtschreibschule, der so genannten Fresch-Methode, bei der das Silbenschwingen die Basis für das Rechtschreibtraining bildet.

5. Boing¹¹

Zu Beginn des Spieles einigen sich die Mitspieler auf eine Zahlenreihe: beim erstmaligen Spielen fangen wir immer mit der leichten Fünferreihe an, später spielen wir dann mit der 3er-, 7er- oder 8er-Reihe.

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, und reihum wird nun gezählt. Sobald eine Zahl der vereinbarten Zahlenreihe genannt werden sollte, ersetzt der jeweilige Spieler diese Zahl durch das Wort "Boing". Wer es vergisst, scheidet aus.

Als Variation kann zusätzlich jede Zahl ersetzt werden, die die vereinbarte Zahl als Ziffer beinhaltet. So werden bei der 5er-Reihe auch die Zahlen 51, 52, 53, ... durch "Boing" ersetzt.

Mit geübten Schülern zählt die Autorin nach einer Weile auch rückwärts.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Als ich das Spiel zum ersten Mal mit einer Klasse spielte, setzte ich es im Fremdsprachunterricht ein. Die Kinder sollten dabei hauptsächlich die englischen Zahlen wiederholen. Es überraschte mich sehr, als die Schüler in weiteren Folgestunden immer wieder darum baten, das Spiel spielen zu dürfen. Demnach macht es den Kindern großen Spaß, und der eigentliche Lerneffekt tritt eher in den Hintergrund. Diese Tatsache wird durch die Schülerkommentare bestätigt.

Schülereinschätzungen

- Davide (M1): "Da kann man gleichzeitig Mathe und Englisch machen, und denken muss man auch dabei. Gleichzeitig macht's Spaß. Das ist praktisch."

- Celine (W2): "Da muss man sich konzentrieren. Wenn man mal durcheinander kommt, ist man gleich ausgeschieden. Das find ich gut."

- Olivia (W7): "Da muss man sich konzentrieren, weil es zwei Fächer gleichzeitig sind. Manchmal vergisst man vor lauter Nachdenken, Boing zu sagen, dann ist man gleich raus."

- Ann-Carolin (W1): "Es fördert die Konzentration, man muss immer aufpassen, nicht nur, wenn man selbst dran ist, sondern auch, was andere sagen."

- Kim (W4): "Das ist auf jeden Fall Konzentration, man muss aufpassen, was der Nachbar gesagt hat, sonst kommt man nicht mit."

- Ramon (M8): "Die Schwierigkeit liegt darin, vor allem, wenn wir's dann manchmal rückwärts machen."

- Isabel (W3): "Besonders kompliziert ist es, wenn wir's zweimal hintereinander machen, und zwar mit jeweils einer anderen Mal-Reihe."

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Während der Einschätzungen kamen die Schüler auch auf neue Ideen. So schlugen mehrere Kinder vor, man könne doch gleichzeitig mit zwei Zahlen-Reihen spielen, wobei jede Zahlenreihe ihr eigenes Kommando erhalten sollte, z.B. "Boing" und "Umpf". Ich selbst hätte den Kindern so eine Schwierigkeit nie zugemutet. Doch ein Probespiel zeigte mir, dass ich meine Schüler unterschätzt hatte.

III. Schluss

Die Hypothese, dass nicht nur zu Hause gespielte Gesellschaftsspiele, sondern auch in der Schule praktizierte Spiele die Fokussierung auf die Aufgabe steigern, d.h. die Konzentration für eine gewisse Zeit auf das momentan Ausgeübte oder Empfundene zu lenken, konnte auch durch die vorliegende Schulpraxis erhärtet werden. So erhöhten die täglich durchgeführten konzentrationsfördernde Spiele oder Übungen die Aufnahmefähigkeit der Kinder. Dadurch ändert sich die Einstellung gegenüber der zu erbringenden Lernleistung, so dass sich ein höherer

Erfolg und als Folge davon eine Steigerung des Selbstwertgefühls einstellte. Da durch das Spiel nicht nur die Zufriedenheit des einzelnen Kindes gewonnen wird, sondern auch die der gesamten Klassengemeinschaft, ist die Lern-Atmosphäre für alle Beteiligten angenehmer.

Anmerkungen

- 1 2005 befragte das Meinungsforschungsinstitut Infratest im Auftrag von FOCUS-SCHULE 1055 Eltern.
http://www.focus.de/wissen/diverses/focus-schule-umfrage_aid_90381.html
- 2 Vgl. werner.stangl's arbeitsblätter.
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/GEDAECHTNIS/Aufmerksamkeitsstoerungen.shtml>
- 3 [http://de.wikipedia.org/wiki/Konzentration_\(Psychologie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Konzentration_(Psychologie)) 22.8.09
- 4 Vgl. werner.stangl's arbeitsblätter.
<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/GEDAECHTNIS/Aufmerksamkeitsstoerungen.shtml>.
- 5 Vgl. Träbert, Detlef 2007.
- 6 Bläsius 2008, S. 7.
- 7 Quelle unbekannt.
- 8 Quelle: mündliche Überlieferung.
- 9 Quelle: mündliche Überlieferung.
- 10 Quelle: mündliche Überlieferung.
- 11 Quelle: mündliche Überlieferung.

Literatur

Bläsius, Jutta: Wahrnehmung und Konzentration fördern: Spiele mit Alltagsmaterialien für

Vorschulkinder. - 2. Aufl.. - Freiburg im Breisgau, Basel, Wien: Herder, 2008.

Büttner, Gerhard [Hrsg.]: Diagnostik von Konzentration und Aufmerksamkeit / Göttingen ; Bern [u.a.]: Hogrefe, 2004.

Barbara Carle-Gladbach, Erdmute Mondrowski, Marion Schützmann-Heinze: Konzentration: Training von Gedächtnis, Wahrnehmung und logischem Denken; [3. bis 6. Klasse] /- 2., aktual. Aufl. -Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverl., 2007.

Engel, Annegret: Ruhe und Konzentration im Klassenraum: die Lernumgebung der individuellen Förderung, Arbeitserleichterung für Kinder und Lehrkräfte durch Lehrkräfte durch Sozialkompetenz und Disziplin. Offenburg: Mildenerger, 2008.

Kaltwasser, Vera: Achtsamkeit in der Schule. Stille- Inseln im Unterricht: Entspannung und Konzentration, Weinheim, Basel: Beltz, 2008.

Träbert, Detlef: Konzentrationsförderung in der Grundschule: Klasse 3-4; Grundlagen, Evaluation, praktische Übungen. Lichtenau: AOL-Verlag, 2007.

Ders: Konzentrationsförderung in der Sekundarstufe I: Klasse 5-10 ; Grundlagen, Evaluation, praktische Übungen. Lichtenau, AOL-Verl., 2007.

Westhoff, Karl; Carmen Hagemeister: Konzentrationsdiagnostik, Lengerich, Berlin, Bremen, Viernheim, Wien [u.a.]: Pabst Science Publishers, 2005.