

# Spieldidaktik als innovative Strategie zur Erhöhung des Lernerfolgs (I)

## -Theoretische Betrachtungen und Praxiserfahrungen-

Takara DOBASHI, Eva MARSAL<sup>1)</sup> und Melanie STEINLE<sup>2)</sup>  
(Angenommen 13. Februar 2009)

**Zusammenfassung:** In unserem Aufsatz stellen wir das Spiel als eine relevante innovative Strategie zur Steigerung der Motivation, des Interesses am Unterricht und der Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess vor. Reflektiert wird dabei vor allem der Einsatz von Spielen, die dazu beitragen, einen thematischen Inhalt einzuführen, zu festigen oder zu erweitern. Außerdem wird darüber nachgedacht, welche Möglichkeiten das Spiel bietet, die Konzentration zu fördern und die Klassengemeinschaft zu stärken. Neben den Beobachtungen und Erfahrungen der Lehrenden kommen auch die Lerner zu Wort und bewerten die spielunterstützten Unterrichtsprozesse.

**Stichwörter:** Spielendes Lernen, innovative Strategie, Verantwortungsübernahme, Spiel-Zielgruppen, Bildungsplan, Schülerbewertungen

### Einleitung

Die Effizienz des Spiels als Lehr- und Lernstrategie hat sich in vielen empirischen Untersuchungen bestätigt.<sup>1</sup> Wir verweisen hierfür beispielhaft auf die Modellversuche der 6 Schulen des Landes Rheinland-Pfalz (Deutschland)<sup>2</sup> auf die Spiel-Experimente von K. Sylva, J. Bruner und P. Genova zur Unterstützung der Problemlösekompetenz<sup>3</sup> oder das "Wiener Spielprojekt", das Waltraut Hartmann, Leiterin des Charlotte-Bühler-Instituts für praxisorientierte Kleinkindforschung (in Kooperation mit der Universität Wien) durchführte, um die als "nicht schulreif" zurückgestellten Migrant\*innen Kinder in die Schule zu integrieren<sup>4</sup>. Auch in Japan wurde das Spiel eingesetzt, um den Lernprozess von benachteiligten Kindern zu unterstützen.<sup>5</sup> "Lernen" und "Spielen" werden dabei nicht als Gegensätze oder lediglich als ergänzende Phänomene aufgefasst, vielmehr wird "Spielen" als "eine Handlungsform angesehen, die Lernen auf hohem intellektuellem und motivationellem Niveau ermöglicht."<sup>6</sup>

Das "Spielende Lernen" erlaubt es den Kindern "in der Schule ihre ureigene Methode des Erprobens und Einübens von Verhaltensmöglichkeiten wiederzufinden"<sup>7</sup>. Kinder können sich eine Welt ohne "Spiel" nicht vorstellen, wie es aus einer empirischen Untersuchungsreihe hervorging, in der Grundschul\*innen ihr Selbstverhältnis zum "Spiel" reflektierten<sup>8</sup>. Solch eine Welt wird als "lähmend", "grau", "traurig" und vor allem "langweilig" empfunden. Die Kinder sind davon überzeugt, dass ihre Lebensenergie ohne Spiel bis hin zu einer vollkommenen Energielosigkeit sinken würde. Da sich diese Selbsteinschätzung sich mit den objektiven Beobachtungen deckt, (Oerter 1999) sollte dem Spiel als didaktische Strategie zur Erhöhung des schulischen Lernerfolgs wesentlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden. Deshalb untersuchten wir im Rahmen dieser Spielforschung die Bedingungen für den Einsatz des Spiels im Schulalltag der öffentlichen Grund- und Hauptschule. In diesem Beitrag präsentieren wir nun vor allem die praktischen Ergebnisse der Lehrerin unseres Forschungsprojektes: Frau Melanie Steinle.

1) Pädagogische Hochschule Karlsruhe

2) Hellbergsschule in Eppingen

## **I. Allgemeine Erfahrungen mit dem "Spiel" in der Schule**

### **I 1 Einführung in die Praxis der Lehrerin**

Seit 7 Jahren arbeitete Melanie Steinle voller Begeisterung als Grund- und Hauptschullehrerin. In diesen Jahren war sie hauptsächlich als Klassenlehrerin für Dritt- und Viertklässler<sup>9</sup> verantwortlich, wobei sie zusätzlich immer einzelne Fächer in anderen Klassenstufen, von Klasse 1 bis 10, unterrichtete.

Seit drei Jahren ist sie Mitglied des Schulleiterteams einer Grund- und Haupt- mit Werkrealschule mit etwa 800 Schülern.

### **I 2 Art der Spiele**

In ihrem Unterricht kommen regelmäßig verschiedene Arten von Spiele zum Einsatz:

- a) Spiele, die einen thematischen Inhalt einführen, festigen oder erweitern.
- b) Spiele, die die Konzentration fördern.
- c) Spiele, die die Klassengemeinschaft stärken.

## **II. Pädagogische Gründe für Spiele in der Schule**

### **II 1 Spielendes Lernen**

Die meisten Menschen - und alle Kinder - spielen gerne. Somit bringen pädagogische Spiele im Unterricht die Chance mit sich, auf angenehme Art und Weise zu lernen.

Gleichzeitig finden Spiele in einer entspannten und angstfreien Atmosphäre statt. Diese wiederum wirkt sich positiv auf den Lernerfolg der Schüler aus.

Ein weiterer Grund für den Einsatz von Spiele im Unterricht ist für uns die Aktivität der Spielenden. In den Spielen, die die Autorin in ihrem Unterricht spielen lässt, sind in der Regel alle Schüler zur gleichen Zeit beschäftigt. Dementsprechend erhöht sich die Schüleraktivität und damit auch die Kommunikations- und/oder Teamfähigkeit der Kinder.

Mit Erschrecken hat sie im Laufe der Jahre beobachtet, dass es immer mehr Kinder gibt, die kein Brett- oder Kartenspiel, ja nicht einmal einen Würfel besitzen. Viele Grund- und Hauptschüler spielen, wenn sie überhaupt spielen, hauptsächlich am

Computer oder an Spielkonsolen, d.h. sie spielen alleine oder gegen ihre Mitspieler statt mit ihnen. Daraus lässt sich auch die abnehmende Kommunikations- und Toleranzfähigkeit vieler Kinder ableiten. Immer mehr Kinder kommen mit einer Spielniederlage gegenüber anderen Kindern schlecht zurecht.

In ihren ersten Berufsjahren spielte Frau Steinle mit den Schülern lediglich die Spiele, bei denen es keine Gewinner, bzw. keine Verlierer gibt, um den Kindern eventuelle Frustrationen vorzuenthalten. Mittlerweile ist sie allerdings der Meinung, dass auch Verlieren gelernt werden muss, so dass sie eher wieder auf Spielen zurückgreift, bei denen es Gewinner und auch Verlierer gibt.

Eine weitere Beobachtung, die wir immer wieder machen konnten, ist, dass viele Kinder sich nicht selbst beschäftigen können. Sie werden zu Hause "bespielt" oder mit Spielsachen überhäuft, so dass es ihnen schwer fällt, sich länger mit einer Sache zu beschäftigen.

Deswegen achtete Frau Steinle darauf, dass sie den Kindern mit ihren Spielen im Unterricht auch Spiele an die Hand gibt, die kein Material oder alltägliches Material benötigen. Nach regelmäßigem Spielen solcher Spiele im Unterricht konnte sie beobachten, dass die Kinder in freien Zeiten, Pausen oder auf Ausflügen aus Eigeninitiative auf diese Spiele zurückgriffen.

Spiele im Unterricht eignen sich hervorragend dazu, den Schülern Verantwortung zu übertragen und Verantwortung zu lehren. Oftmals, gerade bei Spielen mit thematischem Inhalt, gibt man den Kindern die Lösungen an die Hand. Diese dürfen natürlich erst hinzugezogen werden, sobald eine Aufgabe gelöst wurde. Die Schüler gehen mit dieser Eigenverantwortung in der Regel sehr sorgfältig um und betrachten zuerst die Lösungen, wenn diese angeschaut werden dürfen. Dennoch ist natürlich nach wie vor der Reiz für einige Kinder da, die Lösung zu verwenden ohne selbst nachzudenken. Mit der Zeit wird den Kinder allerdings bewusst, dass sie damit nur sich selbst betrügen. Gleichzeitig sorgen die anderen Mitglieder der Kleingruppe dafür, dass nicht betrogen werden kann.

Rituale und Regeln gehören zum Alltag eines jeden Kindes und bestimmen ihre Tages-, bzw.

Schultagabläufe. Sie geben Sicherheit und Vertrauen. Dennoch ist es nicht immer einfach für die Schüler, sich an alle Regeln zu halten. Deshalb achteten wir darauf, immer wieder Spiele im Unterricht einzubinden, bei denen sich die Kinder selbst auf Regeln und Wertungen einigen sollen. Da sich die Gruppenzusammensetzungen bei den einzelnen Spielen immer wieder ändern, müssen die Kinder zu Beginn der Spiele immer wieder miteinander kommunizieren und sich einigen. Diese gemeinsam beschlossenen Regeln müssen dann auch von allen Kindern eingehalten werden.

Die große Motivation, die die meisten Spiele mit sich bringen, darf nicht unterschätzt werden. So füllen auch ältere Schüler ihre ungeliebten Grammatik-Übungen aus, wenn sie vorher erwürfeln durften, welche Aufgabe erledigt werden soll, und der Sieg über die Mitschüler als Belohnung reizt. Auch die ungeliebten Vokabelwiederholungen werden begeistert ausgeführt, wenn zum Beispiel jede richtige Antwort ein Fahrzeug auf einer gezeichneten Rennstrecke weiter in Richtung Ziel bringt.

## II 2 Spiel-Zielgruppen

Prinzipiell bietet es sich in jeder Altersstufe an, zu spielen. Zu beachten bleibt nur, dass einige Spiele für Erstklässler noch zu komplex sind, unter anderem dadurch, dass sie zu viel Schrift für die Erstleser beinhalten.

Ein "zu alt" für Spiele gibt es meiner Ansicht nach nicht, obwohl auch immer wieder einige Schüler zu beobachten sind, die nicht spielen möchten. Vor allem in der Pubertät erscheint den Jugendlichen manches Spiel zu albern. Dementsprechend ist zu beachten, die geplanten Spiele so einzuführen, dass sich die Schüler gar nicht albern vorkommen können. Sobald das jeweilige Spiel die Schüler in seinen Bann gezogen hat, kann der Lehrer erkennen, dass selbst die "großen" Zehntklässler noch Kinder sind.

## III. Bezug zum Bildungsplan

### III 1 Baden-Württembergische Bildungspläne

In den Baden-Württembergischen Bildungsplänen von 2004 findet wohl kein anderes

Schlagwort dermaßen viel Beachtung wie das "Spiel". Am deutlichsten wird dies in der "Einführung in den Bildungsplan 2004", der in allen Schularten, von der Grundschule bis zum Gymnasium, identisch ist. An dieser Stelle wird festgelegt, dass "Sport, Spiel und Bewegung (...) in allen Schulen eine über den Sportunterricht hinausgehende Förderung"<sup>10</sup> erfahren sollen. Dabei sollen die Schüler auch lernen, zu "genießen: Ruhe, Bewegung, Spiel, Schönheit, Natur, Kunst; sie lernen, wie man Genuss dosiert und verfeinert."<sup>11</sup>

Des Weiteren wird das Spiel im Vorwort der Bildungspläne nicht mehr ausdrücklich betont; es finden sich allerdings mehrere Passagen, die man auf diese Unterrichtsmethode beziehen kann:

- a) Die Schüler sollen "Freude am Lernen und an guter Leistung empfinden"<sup>12</sup>.
- b) Die "Redefähigkeit"<sup>13</sup> ist von hoher Bedeutung und eine der wichtigen, anzubahrenden persönlichen Fähigkeiten.
- c) "Kooperationsfähigkeit und die Möglichkeit, sich anderen verständlich zu machen (...) haben einen hohen Rang."<sup>14</sup>

### III 2 Das Spiel im Bildungsplan

Das Spiel im Bildungsplan für die Grundschule als exemplarisches Beispiel für einen baden-württembergischen Bildungsplan

Der baden-württembergische Bildungsplan für die Grundschule grenzt die beiden Bereiche "Bewegung" und "Spiel" nicht deutlich voneinander ab. Die Schüleräußerungen an späterer Stelle verdeutlichen, dass auch die Kinder nicht zwischen diesen beiden Bereichen differenzieren: Für sie ist Bewegung gleich Spiel.

Als zentrale Aufgabe sieht der Bildungsplan vor, dass "Kinder (...) in verschiedenen Fächern und Fächerverbänden durch und mit Bewegung"<sup>15</sup> lernen. Somit "erleben sie im rhythmisierten Schulalltag den Wechsel von konzentriertem Arbeiten und notwendigen Erholungsphasen, nutzen Spiel- und Bewegungsräume in den Pausen und nehmen das Angebot der täglichen Bewegungszeit an. (...) Bewegung als Unterrichtsprinzip für alle Fächer und Fächerverbände ermöglicht dem Kind ein differenzierteres Verstehen."<sup>16</sup>

Den hohen Stellenwert des Spiels in der

Grundschule verdeutlicht vor allem auch der eigenständige Fächerverbund "Bewegung, Spiel und Sport".

Die Kinder sollen in diesem Bereich "ihre grundlegende Spielfähigkeit"<sup>17</sup> erweitern und "im Miteinander, Füreinander, Gegeneinander und Voneinander ein soziales Handlungs- und Lernfeld"<sup>18</sup> aufbauen.

Generell sollte der Lehrer "differenzierte und dosierte Reizsetzungen und Momente des Entspannens" setzen, um somit gleichzeitig "einen Beitrag im Rahmen einer altersgemäßen Gesundheitserziehung"<sup>19</sup> zu leisten.

Konkret fordert der Bildungsplan im Fächerverbund "Bewegung, Spiel und Sport" die Anbahnung folgender spielrelevanter Kompetenzen:  
Die Schüler:

- können "in überschaubaren Situationen sowohl selbstinitiierte als auch vorgegebene Spiele spielen. (...)
- verfügen über ein Repertoire "Kleiner Spiele" ((...) darstellende Spiele, kooperative Spiele, Vertrauens- und Wahrnehmungsspiele)
- lernen Regeln kennen, können sie einhalten und bei Bedarf verändern (...)
- [können] komplexe Spielideen verstehen und Spiele selbstständig organisieren
- [sowie] Spielregeln akzeptieren, verändern, erfinden und alle Mitspielerinnen/Mitspieler in das Spiel einbeziehen."<sup>20</sup>

Doch nicht nur dieser Fächerverbund beschäftigt sich mit dem Spiel im Unterricht. Fast jedes Fach der Grundschule erwähnt das Spiel bei den anzubahrenden Kompetenzen oder Inhalten.

Das Fach Deutsch sieht folgende Kompetenzen, die das Spiel betreffen, im Unterricht vor:

Die Kinder sollen:

- "auch Zeit für kreativen und spielerischen Umgang im Sprechen haben (zum Beispiel Sprachspiele) (...)
- verständlich sprechen und anderen verstehend zuhören (...)
- sich zunehmend hochsprachlich artikulieren (...)
- Spielszenen im medialen und personalen Spiel

entwickeln und gestalten (...)

- (sowie) Spielszenen zu ausgewählten Textstücken entwickeln und gestalten."<sup>21</sup>

Ein weiterer Bereich, in welchem das Spiel vehement gefordert wird, ist der Fächerverbund Mensch, Natur und Kultur, genannt MeNuK oder MNK. Als didaktisches Prinzip verlangt der Bildungsplan für MeNuK, dass "der Fächerverbund Bewegung, Spiel und Sport und das Darstellende Spiel und Theaterspiel (...) die integrative Grundschularbeit im Fächerverbund Mensch, Natur und Kultur"<sup>22</sup> verstärken.

Konkret fordert der Bildungsplan für diesen Fächerverbund unter anderem folgende Unterrichtsinhalte:

- "Reime und Lieder mit Stimmspielen"
- "Umsetzung gemeinsamer Gestaltungsaktionen: Bilder, Aktionen, Darstellendes Spiel"
- "Herstellung eigener Medien, Bücher und Lernspiele"
- "spielerischer und experimenteller Umgang mit Naturmaterialien"
- "miteinander spielen, feiern, Freizeit gestalten"
- "gemeinsame Gestaltungsaktionen, Theaterspiel"
- "Bewegungsspiele (...) aus aller Welt"<sup>23</sup>

Dass das Spiel aber in noch deutlich mehr Unterrichtssituationen und Themen des MeNuK-Unterrichts eingesetzt werden soll, verdeutlichen folgende Kompetenzen, die alle durch Spiele im Unterricht gefördert werden können:

Die Schülerinnen und Schüler können:

- "eigene Fähigkeiten und Fertigkeiten erkennen, weiterentwickeln und situationsgerecht anwenden."
- "erkennen, dass eigene Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Gruppe wirksam werden."
- "erkennen, dass Zusammenleben durch Symbole, Regeln und Rituale organisiert wird und diese Orientierung Sicherheit gibt."
- "partnerschaftliches Verhalten in der Familie und im Freundeskreis vermitteln."
- "unterschiedliche Formen der Selbstdarstellung und ihre Wirkung auf andere entdecken und erkennen."<sup>24</sup>

Auch im Bildungsplan der Mathematik ist das

Spiel zu finden. So sollen die Kinder verschiedenartige Zugänge zur Mathematik erfahren, wie zum Beispiel über Knobelaufgaben oder Strategiespiele.<sup>25</sup> Konkret wird bis zum Ende der vierten Klasse von den Kindern verlangt, "einfache Rechentricks anzuwenden und damit Mathematik spielerisch (zu) betreiben (sowie) ein selbsterfundenes Mathematikspiel" zu präsentieren.<sup>26</sup>

Einen spielorientierten Zugang fordert auch die Fremdsprachendidaktik in der Grundschule.<sup>27</sup>

#### **IV. Die kontextbedingte Rezeption der Spiele**

Grundsätzlich setzen wir regelmäßig Spiele in allen Klassen ein. Allerdings reagieren die einzelnen Klassen jeweils sehr unterschiedlich auf Spiele im Unterricht. Prinzipiell spielen die meisten Kinder motiviert mit, allerdings fällt es vielen schwer, nach Ende des Spiels wieder zur Ruhe zu kommen und sich zu konzentrieren. Einige Klassen reagieren mit Grölen, Freudentänzen, Begeisterungsrufen oder auch Beleidigungen auf ihre Siege, bzw. ihre Niederlage, so dass ein anschließendes konzentriertes Unterrichten oft viel Energie seitens der Lehrkraft erfordert.

Da viele Schüler es nicht gewohnt sind, gegen andere Kinder zu verlieren oder zu gewinnen, müssen sie auch diese Situation erst lernen.

##### **IV 1 Lernergebnisse im Vergleich (nach Melanie Steinle)**

Im Laufe meiner Lehrtätigkeit konnte ich immer wieder untersuchen, welche Lernergebnisse Unterricht zutage fördert, in welchem mit unterschiedlichen Methoden gearbeitet wird.

Dabei stelle ich immer wieder fest, dass ein Unterricht, welcher die thematischen Inhalte in spielerischer Form einführt, erweitert oder wiederholt, in der Regel bei den Schülern bessere Lernergebnisse hervorbringt.

##### Ein Beispiel:

Zurzeit unterrichte ich eine recht leistungsschwache vierte Klasse. Das Thema der letzten Unterrichtseinheit im Fach MeNuK (Mensch, Natur und Kultur) war unser Bundesland Baden-

Württemberg und Deutschland. Neben der Arbeit mit verschiedenen Landkarten mussten - für Schüler recht unattraktive - Inhalte wie die 16 deutschen Bundesländer mit ihren jeweiligen Landeshauptstädten, Flüsse, Gebirge und weitere Fakten auswendig gelernt werden. Auch meine Klasse tat sich recht schwer bei dieser Fleißarbeit. Nun mussten die Kinder als Hausaufgabe selbstständig ein Quizspiel erarbeiten, bei welchem jeder Schüler 10 Quizkarten mit Fragen und zugehöriger Antwort zur Unterrichtseinheit erstellen sollte. In der nächsten Stunde durften die Kinder nach selbst erfundenen Regeln und Wertungen in Kleingruppen ihr selbst erstelltes Spiel spielen. Ich war sehr überrascht, dass im Anschluss nicht nur alle wichtigen Fakten wiedergegeben werden konnten, sondern auch alle Bundesländer mit ihren jeweiligen Landeshauptstädten abrufbar waren. Auf meine Nachfrage äußerten die Kinder, dass sie zu Hause voller Begeisterung nach möglichen Fragen gesucht hatten, so dass sie automatisch die Inhalte gelernt hatten. Bei dem Spiel selbst wollte natürlich jeder so viele Punkte wie möglich erhalten, und somit hatten sich die meisten Kinder darauf vorbereitet.

Eine folgende, recht anspruchsvolle Klassenarbeit bestätigte das Lernergebnis der Kinder.

Motiviert durch diese Erfahrung habe ich mir nun vorgenommen, jede Unterrichtseinheit mit einem solchen Quizspiel oder einem Spiel ähnlicher Art abzuschließen.

##### **IV 2 Meinungen und Reaktionen der Schüler auf Spiele im Unterricht**

###### **a) Kommentare von Grundschulern (Klasse 4)**

Grundsätzlich sind alle Kinder dem Spiel im Unterricht sehr zugeneigt, und keiner der befragten Schüler möchte in der Schule auf das Spiel verzichten. Die Kommentare im Detail waren die Folgenden:

- Jannik (M3), Teresa (W8), Celine (W2) und Olivia (W7): "Spielen im Unterricht finde ich gut, weil es Spaß macht und man dabei immer auch was lernen kann."
- Samuel (M9): "Ich finde Spiele in der Schule gut, denn danach kann man wieder gut lernen, weil wir dann entspannter sind."
- Isabel (W3): "In der Pause braucht man Spiel,

vor allem. z.B. nach einer Mathearbeit, sonst ist man so müde und bekommt nichts mehr in den Kopf rein.”

- Kim (W4): “Ich finde es toll, wenn wir in der Schule spielen, das ist dann abwechslungsreich. Außerdem ist es eine Ablenkung, weil man sich dabei auch entspannen kann.”
- Ann-Carolin (W1): “Spiele helfen, Informationen zu wiederholen, z.B. englische Wörter oder Mathe. Das ist dann ja ungefähr so was wie Sport fürs Gehirn. Außerdem macht Bewegung vor einer Arbeit locker.”
- Davide (M1): “Spielen ist gut, da muss man immer viel denken dabei.”
- Mihriban (W6): “Wenn wir was spielen, denken wir und bewegen uns oft dabei, das ist dann fast wie Sport. Oft kann ich bei den Spielen auch gleichzeitig noch besser Deutsch lernen.”
- Thomas (M10): “Ich mag am liebsten die Spiele nach einer Arbeit, da lockert man sich dann wieder.”

#### Die Reaktion der Lehrerin auf die Kommentare der Grundschüler

Ich war sehr überrascht, dass bereits Grundschüler erkennen, dass Spielen nicht nur Spaß macht, sondern auch förderlich für das schulische Lernen ist. Bei der Auswahl der Spiele für den Unterricht beachte ich immer den Hintergrund, bzw. das Ziel der Spiele. Dennoch hätte ich nicht erwartet, dass die Kinder selbst dieses Ziel erkennen.

Dass Spiele gleichzeitig zum thematischen, bzw. sozialen Lernziel die Sprache verbessern, hatte ich noch nicht bedacht, obwohl ich in meinem Unterricht immer wieder versuche, die Sprache der Kinder zu verbessern, deren Muttersprache nicht Deutsch ist. Umso erfreuter, und auch überraschter war ich von der Aussage des türkischen Mädchens (W6). Insgesamt überraschten mich die Reaktionen und Einschätzungen der Kinder auf jedes einzelne Spiel. Mir war zuvor nicht klar gewesen, dass die Grundschüler bereits solche Hintergründe bewusst wahrnehmen. Bei einigen Wortmeldungen der Kinder erkannte ich, dass ich meine Schüler im Hinblick auf ihre Einschätzungen und Erkenntnisse der Hintergründe unterschätzt hatte.

#### **b) Kommentare von Werkrealschülern (Klasse 10)**

Auch die befragten Zehntklässler wussten alle um den Lerneffekt der Spiele im Unterricht. Ihre Aussagen waren die Folgenden:

- Juliana (W10): “Beim Spielen kann man sich die Dinge besser einprägen, ich weiß auch nicht warum, wahrscheinlich, weil es Spaß macht. Spielen ist einfach eine andere Lernmethode.”
- Robin (M13): “Durch Spielen lernt man leichter, weil es Spaß macht.”
- Alicia (W11): “Bei anderen Lehrern spielen wir nie, deswegen ist deren Unterricht auch oft langweilig, da schläft man dann fast ein.”

#### Die Reaktion der Lehrerin auf die Kommentare der Werkrealschüler

Die älteren Schüler reagierten in der Weise, wie die Lehrerin es erwartet hatte. Da die gesamte Klasse erklärte, dass in anderen Fächern nie gespielt wurde, provozierte sie mit der Aussage: “Also verstehe ich das richtig, dass Spiele in der Schule eigentlich nichts zu suchen haben?!”. Dieser Aussage wurde voller Protest widersprochen mit der gemeinsamen Aussage “Nein, spielend lernt man leichter!”

#### **Schluss**

Die empirischen Forschungen und die Erfahrungen in der Schulpraxis zeigen, dass sich das Spiel als innovative Lehr- und Lernstrategie im Unterricht bewährt hat. Auch die Schüler bevorzugten diese Lernstrategie, da sie ihre Lernfreude erhöht und ihren Lernerfolg steigert.

#### **Anmerkungen**

- 1 Vgl. Meise 2005.
- 2 Petillon 2005.
- 3 Gisbert 2004.
- 4 Vgl. Meise 2005, 172 f.
- 5 Dobashi 2005.
- 6 Petillon 2005, S. 5.
- 7 Geibert 1994, S. 2.
- 8 Marsal/ Wilke, 2005, S. 263
- 9 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwende ich im Text nur die männliche Form, beziehe

- mich damit aber immer auf beide Geschlechter.
- 10 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule (ebenso: Hauptschule, Realschule, allgemeinbildendes Gymnasium), S. 19
- 11 ebenda, S. 11
- 12 ebenda, S. 8
- 13 ebenda, S. 13
- 14 ebenda, S. 13
- 15 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule, S. 112
- 16 ebenda, S. 112
- 17 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule, S. 112
- 18 ebenda, S. 113
- 19 ebenda, S. 113
- 20 ebenda, S. 114 f.
- 21 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule, S. 44 ff.
- 22 ebenda, S. 99
- 23 ebenda, S. 100 ff.
- 24 Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule, S. 100 ff.
- 25 ebenda, S. 56
- 26 ebenda, S. 60 f.
- 27 ebenda, S. 72

## Literatur

- Dobashi, Takara: *Die Debatte der Erzieher über spielendes Lernen oder die Didaktik des Spiels in der Grundschule der Zwanziger Jahre in Japan*. In: Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens. Hrsg. Eva Marsal & Takara Dobashi, Münster: Lit-2005, S. 147-170.
- Doverborg, Elisabeth / Pramling Samuelsson, Ingrid: *Apple Cutting and Creativity as a Mathematical Beginning*. In: Kindergarten Education: Theory, Research and Practice, Journal of the California Kindergarten Association, Vol. No. 4, Fall/Winter 1999, p. 87-103.
- Flor, Doris / Petillon, Hanns: *Abschlussbericht Spiel- und Lernschule*. Saarburg: Staatliches Institut für Lehrerfort- und Weiterbildung 1997.
- Fritz, Jürgen: *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*, Weinheim / München: Juventa 2004.
- Geibert, E. Der Modellversuch *„Integration von Spielpädagogik, Schulpädagogik und Sozialpädagogik im Primarbereich: die Lern- und Spielschule“*. Ausgangslage - Ziele - Wege. In: Staatliches Institut für Lehrerfort- und Weiterbildung (Hrsg.) Lern- und Spielschule. Integration von Spielpädagogik, Schulpädagogik und Sozialpädagogik im Primarbereich - ein Modellversuch des Bundes und des Landes Rheinland-Pfalz. O.V. 1994, S. 1-12.
- Gisbert, Kristin: *Lernen lernen - Lernmethodische Kompetenzen von Kindern in Tagesstätten fördern*, Weinheim: Beltz 2004.
- Hartmann, Waltraut / Neugebauer, Reinhilde / Rieß, Andrea: *Spiel und elementares Lernen. Didaktik und Methodik des Spiels in der Grundschule*, Wien: Österr. Bundesverl 1988.
- Marsal, Eva / Wilke, Monika: *Welche Bedeutung messen Kinder dem Spiel zu? Eine empirische Untersuchung in einer 4. Grundschulklasse*. In: Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens, in: E. Marsal & T. Dobashi (Hrsg.), Münster: Lit, 2005, S. 250-273.
- Meise, Sylvia 2005: *Spielend Lernen*, in: E. Marsal / T. Dobashi (Hrsg.): Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens, Münster: Lit, S. 171-179.
- Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: Bildungsplan 2004. Grundschule (ebenso: Hauptschule, Realschule, allgemeinbildendes Gymnasium)
- Oerter, Rolf: *Psychologie des Spiels*, Weinheim: Beltz 1999.
- Petillon, Hanns 2005<sup>5</sup>: *1000 tolle Spiele für Grundschul Kinder*. Landau: Petra Knecht
- Scheuerl, Hans: *Das Spiel*, 2 Bände, Weinheim: Beltz 1991.