



Spielen im Unterricht

Spielen im Unterricht hat eine andere Funktion als Spielen in der Freizeit. Vermutlich hat jeder Spiel-Ort seine eigene Logik. Um die Besonderheiten des Spielens im Unterricht zu klären, bietet dieses Heft einen Einblick in zentrale Elemente des Spielbegriffs – vor allem aber vielfältige Anregungen, wie im Unterricht anspruchsvolle Lernspiele gelingen können.

Vorgestellt werden analoge und digitale Lernspiele mit fachlichen und überfachlichen Lernzielen.

Dabei geht es u. a. um ...

- das spielerische und damit lustvolle Einüben von Klassenregeln,
- das Training von Teambildung durch erlebnispädagogisch orientierte Spiele,
- die spielerische Auseinandersetzung mit der eigenen Haltung zur Demokratie,
- die Unterstützung eines guten Miteinanders durch humorvolle Spiele,
- die Nutzung von Lernspielen für den Mathematikunterricht,
- die Umarbeitung von bekannten Brettspielen zu fachbezogenen Lernspielen,
- das konstruktive Potenzial von Tactical-Shooter-Games,
- die Nutzung des Online-Taktik-Spiels »Mars-Tomorrow« über längere Distanzen sowie
- das Training von Problemlösungsstrategien mit Hilfe von Logikrätseln.

Bei der Beschreibung und Reflexion der Erfahrungen wird deutlich, wie Lernspiele von unterschiedlichen Perspektiven leben. Die Lernenden fasziniert vor allem die lustvolle Spannung im Spielprozess. Dem Lehrenden geht es vornehmlich um die Erreichung des intendierten Lernziels. Damit wird nachvollziehbar, wie die Reize des Spiels für Lernen fruchtbar gemacht werden können – und was man wissen sollte, um Spiele zielorientiert einsetzen zu können.

Johannes Bastian