

Katja Andersson

Neue Spiele braucht das Land

Die Entwicklung von Spielideen und ihre Umsetzung als Lernaufgabe

Beim Spielen im Unterricht können die Schülerinnen und Schüler soziale Erfahrungen sammeln, erworbenes Wissen anwenden und üben. So wird eine ganzheitliche Lernsituation geschaffen, in der Haltungen und Einstellungen zu Tage treten können, die in diesem Rahmen auch »bearbeitet« werden können.

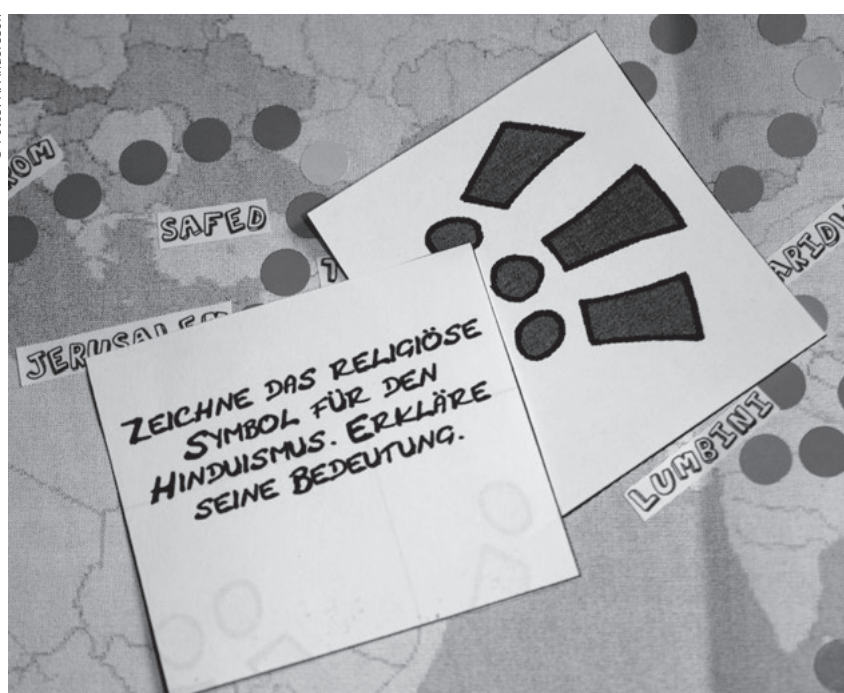
Hilbert Meyer stellt fest: »Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler.«¹ Auch wenn die Lernaufgabe, ein Spiel zu entwickeln, nicht zweckfrei ist, so bietet sie doch gestalterische Möglichkeiten besonderer Art. Die Schülerinnen und Schüler erweitern sowohl ihre Darstellungs- als auch ihre Schreibkompetenz, da sie gehalten sind, nicht nur eine Idee zur Umsetzung zu bringen, sondern auch eine treffende Anleitung zu verfassen.

Darüber hinaus sollten sie Lernfortschritte und -defizite erkennen können. Das heißt, das zu entwickelnde Spielmaterial sollte eine selbständige Lernkontrolle ermöglichen, und idealiter steht am Ende der Themeneinheit und der Spiel-Erprobung auch eine Auswertungsphase im Sinne einer Meta-Kommunikation: Kommt bei den entwickelten Ideen etwas heraus, was man tatsächlich spielen kann, sind den Produkten die Lernentwicklung und der Spaß anzusehen. Das Lernen ist nachhaltig, denn Unterrichtsinhalte, die sonst flüchtig bearbeitet werden, werden durch die Umsetzung in ein selbst entwickeltes Spiel intensiver behandelt, weil das Durchdenken einer Spielidee und ihrer Inhalte den Aneignungsprozess verlangsamt.

In der hier vorgestellten Unterrichtsidee wird die Lernaufgabe »Ein Spiel entwickeln« in die Themeneinheit »Religionen verstehen lernen« eingebettet. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Spielidee für ein Interaktionspiel, angelehnt an ihre Erfahrungen mit den zweckfreien Spielen, die sie in ihrer Freizeit spielen und die Spannung, Spaß und Erholung versprechen. Außerdem regt ein Gesellschaftsspiel zur Auseinandersetzung mit den Spielpartnern an. Dafür werden die Schülerinnen und Schüler – sofern sie nicht etwas komplett Neues entwickeln – Elemente aus bekannten, vielleicht auch kommerziellen Spielen nutzen. Beispiele dafür können sein:

- Abwandlungen von Formaten wie »Stadt, Land, Fluss« (übertragen auf das Thema Religionen: Symbol, Kennzeichen, Speise, Besonderheit, Feste, Rituale ...)
- Memory mit Begriffen und Symbolen aus dem Wissensfundus über die Religionen
- Komplexe Lernspiele, zum Beispiel angelehnt an »Trivial Pursuit«, wo die Aufgabe darin besteht,

© Fotos: K. Andersson



Das Brettspiel »Weltreise der Religionen« mit Frage- und Aktionskarte

eigene Bereiche zu identifizieren (z. B. Symbol, Feste und Feiertage, heilige Orte, Lebensregeln, Essen und Trinken ...) und dazu Fragekarten zu schreiben.

Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, ein komplexes Regelspiel zu entwickeln, wobei sie auch unterschiedliche Formate miteinander verbinden können. Es hat sich gezeigt, dass die Schüler zunächst häufig die

ÜBERSICHT

Lernaufgabe: **Entwickelt gemeinsam ein Gesellschaftsspiel zu den Weltreligionen.**

Schwerpunktkompetenz: **Darstellungskompetenz**

Jahrgangsstufe 7 und 8

Material 1	Lernaufgabe	S. 13
Material 2	AB Spielanleitung	S. 14
Material 3	Bewertungsbogen	S. 15

ihnen bekannten Spiele verändern und erst anschließend etwas Neues erfinden. Das zeigt, dass sie hinreichend Spielerfahrungen mitbringen, um Spielstrukturen zu erkennen und voneinander zu unterscheiden, und dass sie anhand von Kriterien eigene Spiele kreieren können.

Einbettung in die Unterrichtseinheit

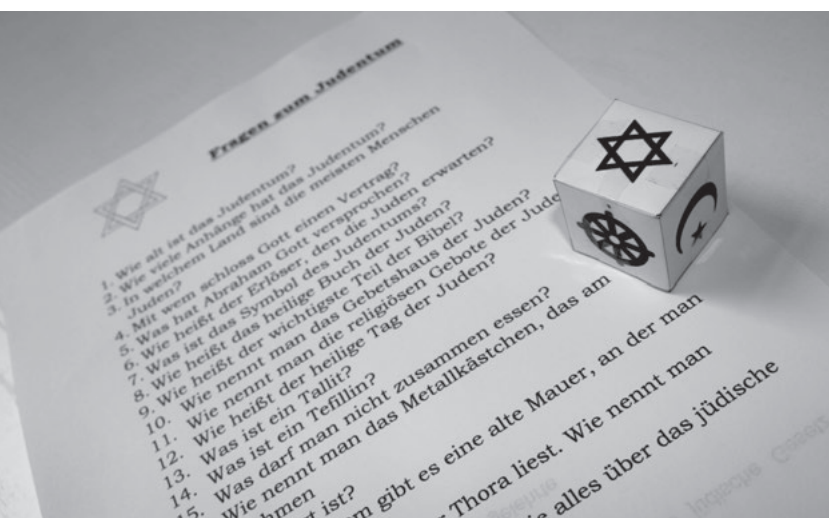
Die Unterrichtseinheit »Religionen verstehen lernen« ist konzipiert für die Jahrgänge 7 und 8 und nähert sich über die allgemeinen Fragen »Was ist Religion?« und »Wo begegnet uns Religion im Alltag?« den Schwerpunkten »Leben in einer christlich geprägten Kultur« und »Vielfalt des Glaubens«. Hier steht, im Rückgriff auf die Behandlung der monotheistischen Religionen in den Jahrgangsstufen 5 und 6, das Zusammenleben mit dem Islam im Vordergrund und es werden – vorbereitend auf die Themen der Jahrgänge 9 und 10 – Buddhismus und Hinduismus in ihrer Unterschiedlichkeit zu Christentum, Judentum und Islam angerissen.

Die zu behandelnden Fragen orientieren sich vor allem an den wichtigsten Orten der jeweiligen Religionen, an die sich beispielhafte inhaltliche Fragen anschließen, die geklärt und vertieft werden. Städte wie Rom, Mekka, Jerusalem, die iranische Stadt Ghom, das indische Varanasi, der Berg Kailash oder der Adams Peak (Sri Pada) in Sri Lanka sind heilige Stätten, an denen sich das Gesicht der jeweiligen Religion zeigt und die – wie im Fall von Jerusalem und dem Adams Peak – auch die Möglichkeit bieten, gezielt über Gemeinsamkeiten und Schnittstellen nachzudenken.

Wie entwickeln Schüler ein eigenes Spiel im Rahmen der Lernaufgabe?

Gelerntes Wissen wiederzugeben ist nicht allzu schwer; zu wissen, wie man es anschaulich und konkret darstellt, ist eine größere Herausforderung und eine für unser Fach wichtige Kompetenz. Beide Ebenen lassen sich bei der Entwicklung eines Spiels verknüpfen. Grundlage der zu entwickelnden Spielideen sind die im Verlauf der Einheit kennengelernten Besonderheiten der Religionen sowie die zu den Religionen gehörenden heiligen Orte.

Das Spiel »Religions-Würfel-Quiz«, hier die Fragen zum Judentum.



Es bietet sich an, dass die Schülerinnen und Schüler die Lernaufgabe in Kleingruppen erarbeiten; das hat einen besonderen Wert für das soziale Lernen, da sie ihre Ideen miteinander besprechen und gemeinsam zu einer alle zufriedenstellenden Lösung kommen müssen. Selbstverständlich dürfen über die aktuellen Unterrichtsinhalte hinaus auch weitere Inhalte einbezogen werden, zum Beispiel andere Stätten und in früheren Jahrgängen erworbenes Wissen.

Die Basis für die Entwicklung der Spiele ist ein differenzierter Umgang mit den Religionen, der Besonderheiten verdeutlicht, Gegensätze veranschaulicht und Gemeinsamkeiten hervorhebt. Der Unterricht ist in Doppelstunden organisiert, am Ende jeder Doppelstunde können die Schülerinnen und Schüler ihrem Spiel einen Aspekt hinzufügen. Die Verknüpfung von Kenntnissen und produktorientierter Darstellung ergibt sich durch die Zusammenführung von deskriptivem Wissen und seiner Bedeutung in einem zugänglichen Spielekontext.

Die Arbeitsblätter geben Tipps für die Entwicklung des Spiels und somit für die Erledigung der Lernaufgabe (M1). Darüber hinaus machen sie Formulierungsvorschläge für das Verfassen einer spielerfreundlichen Spielanleitung (M2). Ein Bewertungsbogen (M3) macht den Schülerinnen und Schülern die Kriterien transparent, nach denen ihre Arbeit beurteilt wird.

Es hat sich gezeigt, dass Ideen für eine konkrete Umsetzung erst dann entstehen, wenn die heiligen Orte ins Spiel kommen und den Schülerinnen und Schülern darüber die Struktur des Spiels klarer wird. Von Schülern entwickelte Spiele mit Namen wie »Weltreise der Religionen«, »Das Geheimnis der heiligen Orte« oder »Religions-Safari« zeigen, wie gern die Orientierungshilfe über die heiligen Stätten aufgegriffen wird.

Was nun? – Würdigung der entwickelten Spiele

Eine besondere Würdigung erfahren die Spiele, wenn sie ausgetauscht und gespielt werden. Mithilfe des Bewertungsbogens (M3) können die Schülerinnen und Schüler sich kriterienorientiert Rückmeldungen zu ihren Produkten geben. Die Lehrerin oder der Lehrer füllt als Letzter den Bewertungsbogen aus und leitet ihn an die Gruppen zurück.

Diese Art der Bewertung ermöglicht dann auch die Betonung eines Gruppenprodukts. Eine Abschlussdiskussion über die Erfahrungen beim Entwickeln der Spielideen und beim Spielen der Spiele ihrer Mitschüler richtet darüber hinaus den Fokus nochmals auf den besonderen Wert der Lernaufgabe.

Zur Autorin

Katja Andersson ist Lehrerin für Deutsch, Ethik/Philosophie und Werte und Normen an der Lutherschule in Hannover. katjaandersson@yahoo.de

Anmerkungen

1 Hilbert Meyer, Unterrichtsmethoden. Teil II, Berlin 2000 (11. Auflage), S. 344.

Arbeitsblatt Lernaufgabe



Das Wissen über die unterschiedlichen Religionen erhält man oft, indem man darüber liest oder andere befragt und so etwas über die Besonderheiten wie die Geschichte, Feste, Gotteshäuser, besondere Kleidung oder Mahlzeiten erfährt. In dieser Themeneinheit werdet ihr nicht nur viel über Besonderheiten, sondern auch über die heiligen Orte der einzelnen Religionen erfahren. Erstellt gemeinsam ein Gesellschaftsspiel, das sich an den Inhalten des Unterrichts orientiert.

So entsteht euer Spiel:

1. Bildet Gruppen von drei oder vier Schülerinnen und Schülern. Euer Spiel ist das Gemeinschaftsprodukt einer Kleingruppe.
2. Diskutiert in der Gruppe eine Spielidee, wägt dazu Für und Wider ab. Besprecht auch, welche Idee sich gut umsetzen lässt.
3. Am Ende jeder Doppelstunde (6 bis 8) erhaltet ihr etwas Zeit, um aus den Unterrichtsinhalten gemeinsam Ideen für euer Spiel abzuleiten. Macht euch dazu Notizen in eure Mappe.

4. Entwickelt einen Spielplan und gegebenenfalls weitere Materialien (z. B. Fragekarten), die ihr für euer Spiel benötigt, und gestaltet euer Spiel ansprechend. Verteilt dazu die Aufgaben an einzelne Gruppenmitglieder.
5. Verfasst gemeinsam eine Spielanleitung, die es anderen ermöglicht, euer Spiel umzusetzen. Nutzt dazu das Arbeitsblatt als Gedankenstütze.
6. Überprüft euer Spiel am Ende, indem ihr es selbst spielt. Sollten euch Fehler oder ungeklärte Fragen auffallen, verbessert eure Ideen.

Für Schnelle: Recherchiert weitere Aspekte, die ihr in euer Spiel einfließen lassen könnt, das können Besonderheiten der besprochenen Religionen sein oder weitere heilige Orte.



Checkliste:

- Wir haben uns gemeinsam auf eine Spielidee geeinigt.
- Wir haben unserem Spiel am Ende jeder Doppelstunde inhaltliche Ideen hinzugefügt.
- Wir haben einen Spielplan und Materialien entwickelt. Dazu wurden Aufgaben an Einzelne verteilt.
- Wir haben eine Spielanleitung verfasst und sie unserem Spiel hinzugefügt.
- Wir haben unser Spiel am Ende auf seine richtigen Inhalte und die Spielbarkeit hin überprüft.

Eine Spielanleitung verfassen

Name des Spiels: _____

1. Allgemeines

Anzahl der Mitspieler: Wie viele Personen können mitspielen?
Materialien: Was wird benötigt, um das Spiel spielen zu können (z. B. Spielbrett, Würfel, Spielkarten, Figuren ...)?
Vorbereitung: Was muss getan werden, bevor man anfangen kann zu spielen?

2. Erklärung

Spielablauf: Wer fängt an? (Das kann zum Beispiel der jüngste oder älteste Spieler sein.)
 Wie wird das Spiel gespielt?

Formulierungshilfen:

1. Einleitung

- Zu Beginn ...
- Als Erstes ...
- Zuerst ...
- Begonnen wird so: ...

2. Hauptteil

- Dann ...
- Als nächstes ...
- Nun ...
- Jetzt ...

3. Schluss

- Zum Schluss ...
- Schließlich ...
- Als Letztes ...

Personen

- der Mitspieler oder die Mitspieler
- jeder Mitspieler
- der Spieler oder die Spieler
- jeder Spieler
- jede Person
- jeder
- man (Dann muss man ...)

Wann ist das Spiel zu Ende?

Ihr könnt so beginnen: »Das Spiel ist zu Ende, wenn ...«

Ziel des Spiels:

Worauf kommt es bei dem Spiel an? Ihr könnt so beginnen:

»Ziel des Spiels ist es, ...«

»Es kommt darauf an, dass ...«

M3

Bewertungsbogen

Spiel der Gruppe: _____	😊😊	😊	😐	☹️	Erläuterungen und Tipps
Die Lösung eurer Lernaufgabe erfüllt folgende Kriterien:					
Inhalt (doppelte Wertung)					
Euer Spiel ist originell . Es kombiniert Elemente von Spielen neu oder ist sogar eine ganz neue Idee.					
Euer Spiel ist klar ausgerichtet . Es ist ein Taktikspiel, ein Wissensspiel oder ein Spiel, das auf Glück setzt.					
Euer Spiel ermöglicht einen schnellen Einstieg ins Spielen und ist leicht erlernbar .					
Euer Spiel ist spannend , die Regeln ermöglichen es allen mitzudenken, auch wenn sie gerade nicht an der Reihe sind.					
In eurem Spiel hat jeder die gleichen Chancen zu gewinnen.					
Euer Spiel bietet Überraschungen und macht auch beim zweiten Spielen noch Spaß .					
Die Inhalte eures Spiels zeigen, was ihr gelernt habt:					
Verfasste Anleitung (einfache Wertung)					
Eure Spielanleitung ist nachvollziehbar aufgebaut und verständlich .					
Euer Text ist fehlerfrei (Rechtschreibung, Zeichensetzung, Grammatik).					
Ihr habt sauber und ordentlich gearbeitet.					
Umsetzung (einfache Wertung)					
Eure Spielidee, der Titel, die Spielform, Design und Aufbereitung sowie die Materialien (z. B. Karten etc.) sind ansprechend gestaltet und passen gut zusammen .					