

Spielend lernen

HERAUSGEGEBEN VON TILMAN VON BRAND

BASISARTIKEL

4 Spielend lernen im Deutschunterricht

TILMAN VON BRAND

UNTERRICHTSPRAXIS

3.-5. Schuljahr

12 Sehen – Spielen – Sprechen

Das szenische Spiel als Brücke zwischen Wahrnehmung und sprachlicher Gestaltung

KRISTINA BISMARCK



4 Spielend lernen im Deutschunterricht

Spielen als didaktisches Prinzip zu begreifen, dazu möchte der Basisartikel ermutigen. Er plädiert für einen spielerischen Umgang mit Sprache und Literatur, für entdeckendes Lernen mit möglichst wenig Leistungsdruck und für ein Verständnis von Fehlern als wichtige Schritte im Lernprozess.

22 Dem Täter auf der Spur ...

Detektivarbeit im Escaperoom – ein außerschulischer Trend, der sich, übertragen in die digitale Welt, durchaus für den Unterricht nutzen lässt. Das Edubreakout bietet spannenden Rätselspaß und ganz nebenbei werden die Rechtschreibstrategien wiederholt und vertieft.

4.-13. Schuljahr

18 Szenisches Spiel

Gestaltendes Erkunden mit Hand und Fuß in Klasse 4 bis 13
KATRIN GENEUSS

5.-8. Schuljahr

22 Dem Täter auf der Spur ...

Im digitalen Edubreakout Rechtschreibkompetenzen erwerben
JULIA KNOPF | CHRISTIANE STEIN | ADRIAN WOLTER

7.-12. Schuljahr

28 Sport mit Wörtern

Zum literarischen Schreiben anregen mit *wortsport.org*
BAS BÖTTCHER | SUSANNE TANEJEV

ab 9. Schuljahr

36 Leons Identität – Ein exploratives Abenteuer

Mithilfe von Lesestrategien Extremismus und Gewalt entlarven
ERIC JEAN WESTERHOFF

12

Sehen – Spielen – Sprechen

Wann haben Sie zuletzt außerschulische Lernorte in den Deutschunterricht eingebunden? Die Begegnung mit Kunstwerken im öffentlichen Raum bietet die Gelegenheit dazu. Durch das szenische Spiel erwecken die Schülerinnen und Schüler sie zum Leben und treten mit ihnen in Kontakt.





NEU!

Abonnieren Sie unseren neuen
Fachnewsletter „Praxis Deutsch“:
[https://www.friedrich-verlag.de/
newsletter-anmeldung/](https://www.friedrich-verlag.de/newsletter-anmeldung/)

- ab 10. Schuljahr
- 40 „Bilder lesen“ –
Gibt es eine richtige Interpretation?**
Das Gesellschaftsspiel *Dixit* als spielerischer Einstieg in
die Interpretation bildhafter Sprache in lyrischen Texten
GEROLD KRUTH
- ab 11. Schuljahr
- 46 Spielen zur Welterkenntnis**
Alles ist Dada
CHRISTIAN KLÄGER
- ab 11. Schuljahr
- 52 Digitalisierte Spielformen integrieren**
Ein Unterrichtsmodell zum Film-Computerspiel-
Hybrid *Black Mirror: Bandersnatch*
SÖHNKE POST
→ MIT LEISTUNGSÜBERPRÜFUNG

MAGAZIN

- 60** Notizen: Spielerische Sicherung mit *Quizizz* |
Autorinnen und Autoren
- 61** Lesetipp: Eine mahnende Erinnerung an Hiroshima
- 62** Fundstück: „Das Spiel ist aus“ –
Den Bedeutungsschichten einer
Parabel auf die Spur kommen
- 64** Einladung zur Mitarbeit | Impressum



36 **Leons Identität – Ein exploratives Abenteuer**

Leon ist verschwunden und in Gefahr, in die rechte
Szene abzudriften. Die Lernenden machen sich auf
die Suche nach ihm, lesen Spuren, stellen Zusammen-
hänge her und entwickeln Argumentationsstrategien.
Das zur Extremismus-Prävention entwickelte kosten-
lose Computerspiel fördert die Anwendung von Lese-
strategien anhand eines hochaktuellen Themas.



40 **„Bilder lesen“ – Gibt es eine richtige Interpretation?**

Im Spiel *Dixit* können die Schülerinnen und Schüler
mithilfe komplexer, fantasievoller Bildkarten ein Gefühl
für Deutungsspielräume entwickeln. Ein guter Einstieg
in eine Unterrichtseinheit besonders zu lyrischen
Texten, die aufgrund ihrer wenig zugänglichen
Bildsprache schwer zu verstehen sind.