

# Teil 1

## Kapitel 5

## 1 Praxisbezogene Aufträge zum Thema Spielen

Die folgenden Aufträge ermöglichen Ihnen, ausgewählte Aspekte des Themas «Spielphasen planen und begleiten» ausgehend von der Praxis zu vertiefen.

### Auftrag 1: Kinder beim Spielen beobachten, ihr Spiel analysieren

Beobachten Sie ein Kind oder eine Kindergruppe beim Spielen. Ort: beliebig (Spielplatz, bei Bekannten, in einem Kindergarten, in der Schule, in der Pause ...)

Beschreiben Sie die Spielszene und die einzelnen Spielhandlungen möglichst genau. Halten Sie auch Informationen zu den beteiligten Kindern schriftlich fest (Anzahl, Alter, Geschlecht, Rolle im Spiel).

Analysieren Sie das Spiel im Nachhinein:

- Welche Spielformen (Funktionsspiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel, Regelspiel) beinhaltet das Spiel?
- Falls Sie eine Gruppe beobachtet haben: Wie organisieren die Kinder ihr Spiel? Wie kommunizieren sie?
- Was wissen und was können die beteiligten Kinder?

### Auftrag 2: Ins Spiel eingreifen

Wählen Sie als Ausgangspunkt eine Spielszene, die Sie beobachtet haben (im Praktikum, auf einem Spielplatz ...).

Beschreiben Sie diese Spielszene und die einzelnen Spielhandlungen der beteiligten Kinder möglichst genau. Halten Sie auch Informationen zu den einzelnen Kindern schriftlich fest (Anzahl, Alter, Geschlecht, Rolle im Spiel).

Entscheiden Sie sich für eine mögliche Spielintervention. Beschreiben Sie ganz konkret, wie Sie ins Spiel eingreifen würden, und begründen Sie das von Ihnen gewählte Vorgehen.

### Auftrag 3: Spielbereiche gestalten

Beschreiben und skizzieren Sie Spielbereiche eines Kindergartens oder eines Klassenzimmers der Primarschule. Beobachten Sie, wie die Kinder die Spielbereiche nutzen: Welche Spielorte/-materialien werden bevorzugt? Welche Kinder (Knaben/Mädchen, jüngere/ältere) spielen womit? Welche Spielbereiche/-materialien werden wenig genutzt? Welche Regeln gibt es für die Benutzung (implizite/explicite)? Wie lang ist die Spieldauer?

- Wie würden Sie die Spielbereiche umgestalten, um vielfältigeres Spielen zu ermöglichen?
- Wie könnten Sie die Spielbereiche anreichern, um die Kinder in ausgewählten Bildungsbereichen zum Handeln anzuregen?
- Welche Regeln würden Sie übernehmen? Welche ändern?

## 2 Merkmale von Spielangeboten und -materialien

Für die Auswahl und Gestaltung von Spielangeboten und -materialien können die folgenden Leitsätze eine Hilfe sein. Einzelne Kriterien beziehen sich spezifisch auf den Kindergarten, andere sind allgemein gültig.

### Das Material/das Angebot ...

... bietet allen Kindern (Mädchen, Knaben, jüngeren Kindern ...) Anreize zum Spielen und Tätigsein.

Materialangebot für Rollen- und Konstruktionsspiele



Rollenspiel «Arztpraxis»



... ermöglicht die Übernahme von unterschiedlichen Rollen aus der Alltags- und Fantasiewelt.

Spielbereich in einem Unterstufenzimmer, der sich am aktuellen Thema orientiert.



... bietet Möglichkeiten zu verschiedenen Sinneserfahrungen.

... ist «offen» und regt zu fantasievollem Tun an.



... fordert zu Tätigkeiten mit allen Bildungsbereichen (Fächer) heraus.

... ermöglicht einen Zugang auf verschiedenen Niveaus.



... orientiert sich am Alltag der Kinder und ermöglicht «reale» Begegnungen.



... eröffnet vielfältige Lerngelegenheiten.



... ist beständig, haltbar und ökologisch sinnvoll.



... hat eine nachvollziehbare Ordnung und ist ansprechend präsentiert.



... ist beständig, haltbar und ökologisch sinnvoll.



© Dorothea Tuggener Lienhard

Auszug aus: Birri, T., Brunner, H. & Tuggener, D. (2009). Eingangsstufe – Einblicke in Forschung und Praxis. bmv Bern, Lehrmittelverlag St. Gallen, Lehrmittelverlag Zürich.

### 3 Planspiel

Planspiele werden eingesetzt, um komplexe Zusammenhänge erfahrbar zu machen. Sie beziehen sich in der Regel auf gesellschaftspolitische, soziale und wirtschaftlich relevante Themen. Sie werden eher in der Mittel- oder Oberstufe verwendet. Die folgende Zusammenstellung zeigt zentrale Elemente des Planspiels auf und erläutert diese am Beispiel «Bau eines Golfplatzes in der Gemeinde Hinterklausen».

	<i>Elemente</i>	<i>Beispiel/Bemerkungen</i>
<b>Merkmale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulation einer realen Situation</li> </ul>	Bau eines Golfplatzes
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• inhaltliche Reduktion und Vereinfachung</li> </ul>	Aus den verschiedenen in einen Golfplatzbau involvierten Amtsstellen werden nur diejenigen der Gemeinde und des Kantons einbezogen.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeitliche Begrenzung</li> </ul>	Durchführung in einer Projektwoche
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreibung und Festlegung von unterschiedlichen Rollen oder Gruppen – je nach Planspiel werden hier auch Eigenschaften und Beziehungen einzelner Rollen beschrieben</li> </ul>	Gemeindebehörden mit unterschiedlichen politischen Hintergründen, Vereine, lokales Gewerbe, Naturschutzbund ...
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreibung und Festlegung von Spielregeln und Rahmenbedingungen der Situation</li> </ul>	Größe des Platzes, Anteil Land in der Landschaftsschutzzone ... Regeln für Spielunterbrüche, Gebrauch von Hilfsmitteln ...
<b>Vorbereitungsphase der Lehrperson</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachliches Hintergrundwissen aufbauen und nach Bedarf für die Schülerinnen und Schüler aufbereiten</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollenbeschreibungen erstellen und nach Bedarf passende Rollenutensilien suchen (kann das Ein- und Aussteigen in eine und aus einer Rolle erleichtern)</li> <li>• Räumliche Bedingungen klären/nach Bedarf den Hauswart einbeziehen</li> </ul>	Ab hier können auch die Schüler und Schülerinnen bereits einbezogen werden.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine Regeln des Planspiels festlegen</li> </ul>	Spielzeiten in der Projektwoche, Umgang mit Material, Verhalten außerhalb des Schulzimmers ...
<b>Vorbereitungsphase mit der Klasse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ziel des Spieles erläutern</li> <li>• Rahmenbedingungen klären/Regeln</li> <li>• Situation kennenlernen und Grundlagenwissen erarbeiten</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollen vorstellen und verteilen</li> </ul>	Kann mit Exkursionen und realen Begegnungen verbunden werden – je nach Ablauf auch erst nach der Rollenverteilung machen und in Gruppen
<b>Spielphase 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstieg ins Spiel mit Rollenübernahme</li> </ul>	Utensilien zu den einzelnen Rollen erleichtern den Einstieg
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiel</li> <li>• Nach Bedarf «Timeout»-Phasen einbauen, in denen die Rollen verlassen werden und anstehende Fragen geklärt werden können</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lehrperson fungiert als Moderatorin oder Moderator oder hat selber eine Rolle</li> </ul>	Bei einem ersten Planspiel empfiehlt es sich, dass die Lehrperson keine Rolle übernimmt und als «Troubleshooter» und Moderatorin oder Moderator fungiert.

<b>Reflexionsphase 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rolle verlassen (Moderation durch Lehrperson)</li> <li>• Spielergebnisse und Spielverlauf auswerten und analysieren</li> <li>• Reflexion zur eigenen Rolle/Erarbeitung von Handlungsalternativen</li> <li>• Je nach Bedarf Anpassung von Rahmenbedingungen und Regeln</li> </ul>	Im Falle einer Projektwoche findet diese Phase entweder bereits nach Abschluss des ersten Morgens, sicher aber nach dem ersten Tag statt. Grundsätzlich sollte bei einem längeren Planspiel immer nach einem Spieltag der Ausstieg aus den Rollen durch die Lehrperson moderiert werden.
<b>Spielphase 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstieg ins Spiel mit Rollenübernahme</li> <li>• Spiel</li> </ul>	Je nach Dauer des Planspiels wiederholen sich Spiel- und Reflexionsphasen mehrfach.
<b>Abschluss</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moderierter Abschluss des Spiels mit Ausstieg aus den Rollen</li> <li>• Spielergebnisse und Spielverlauf auswerten und analysieren</li> <li>• Reflexion der eigenen Rolle</li> <li>• Inhaltliche Erkenntnisse aus der Spielphase mit der Realität in Bezug setzen</li> </ul>	Als Abschluss wäre eine Diskussionsveranstaltung mit allen Rollenträgern möglich (Gemeindeversammlung z. B.)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentation des Planspiels</li> </ul>	Diese kann individuell für jeden Schüler/jede Schülerin sein oder für die ganze Klasse.
<b>Variationsmöglichkeiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verantwortung für Moderation auch an Schülerinnen und Schüler übergeben</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentation des Planspiels als Rollen einbauen</li> </ul>	Reporterin oder Reporter der lokalen Presse, TV ...
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Verlauf des Spiels Situation oder Ausgangslage verändern</li> <li>• Neue Rollen einführen</li> <li>• Rollen im Verlauf des Spiels wechseln</li> </ul>	Ein Bauer, der vorher sein Land verkaufen wollte, zieht seinen Entscheid zurück, ein neuer Investor muss gesucht werden ...
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollen als Team besetzen</li> </ul>	Hier empfiehlt es sich, zwei bis drei Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Kompetenzen und Ressourcen in ein Team einzubinden.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computerunterstützte Planspiele</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planspiele mit Einbezug der realen Welt</li> </ul>	Im Falle des Golfplatzbaues wäre es möglich, einzelne Rollen nicht durch Schülerinnen und Schüler zu besetzen (z. B. Gemeindevorsteher) und diesen für die aktive Teilnahme zu gewinnen.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planspiele als ganze Schulhausprojekte</li> </ul>	

#### Literatur

Gasser, P. (2008). Neue Lernkultur – Eine integrative Didaktik. Oberentfelden, Sauerländer Verlage AG, S. 133–134.

Ochs, D. Das Planspiel im Unterricht. <http://www.lehrer-online.de/url/planspiel-im-unterricht> (18.5.2010).