

Vom Spielen, Leben, Lernen

VON RONALD GRÄTZ

Das Spiel ist ein grundlegendes Element unserer Kultur. Spiele bilden Meilensteine unserer Kindheit wie (z.B. in Deutschland) die „Reise nach Jerusalem“ oder „Mensch ärgere dich nicht“. Spiele sind Ikonen unserer Gesellschaft wie „Monopoly“ oder – neuerdings – „Wer wird Millionär?“. Spiele sind unerschöpflich und universell wie LEGO oder zeitlos wie Skat, oder von existentieller Philosophie wie Schach.

Homo Ludens – der Mensch als spielendes Wesen

Kulturanthropologen wie der holländische Historiker und Kulturphilosoph Johan Huizinga (vgl. Huizinga 1987, 7) sehen die Kultur des Menschen historisch „im Spiel“ und „als Spiel“ entstehen und sich entfalten. Nicht nur sein Schaffen (homo faber) und nicht nur seine Vernunft (homo sapiens) zeichnen den Menschen aus, sondern ebenso sein Spiel (homo ludens).

Können wir auf der einen Seite beschreiben, was „Schaffen“ ist (ein Haus bauen, einen Brief schreiben) oder „Vernunft“ anwenden (argumentieren, Recht sprechen), fällt das bei der Frage, was ein Spiel ist, schon schwerer. Bis heute ist es nicht gelungen, eine überzeugende Definition des Spiels zu liefern, mit der das allen Spielformen Gemeinsame begrifflich fixiert würde. Meist werden lediglich Teilaspekte aus dem Gesamtzusammenhang herausgelöst und zu einem individuellen Spielverständnis formuliert.

Versucht man, die im Alltagswissen bestätigten und wissenschaftlich abgesicherten Einzelaspekte zu systematisieren – wie dies der Altmeister der

Spielpädagogik, Hans Scheuerl (1954, 68-105) getan hat, so lassen sich zumindest einige wiederkehrende Merkmale bestimmen, die auf nahezu alle bekannten Spielformen zutreffen. Sie sind im Kasten auf dieser Seite zusammengestellt (vgl. auch Meyer 1989, 342 ff.)

Man kann es auch so sagen:

- ▶ Man spielt, um zu spielen (nicht um etwas anderes zu tun).
- ▶ Spiele haben eine Eigendynamik und sind prinzipiell endlos spielbar.
- ▶ Spiele sind nicht die Realität, sondern bilden eine eigene Spielwelt im Jetzt, die wiederum für den Zeitraum des Spiels als Realität erlebt wird.
- ▶ Ihre Spannung beziehen Spiele aus der Unvorhersehbarkeit ihres Ausgangs.
- ▶ Es kann nur der kompetent und dauerhaft mitspielen, der die Regeln beachtet.
- ▶ Werden Regeln missachtet, führt dies zum Ausschluss des Spielers, zu Sanktionen oder zum Abbruch des Spiels.
- ▶ Spiele bewegen Emotionen und führen zu Lust-, Sieges-, Traurigkeits-, Verzweiflungs- und/oder Überlegenheits- und Machtgefühlen.

Was verstehen wir unter „Spielen“?

1. Spielen erfordert einen freien Raum, weil es selbst zweckfrei ist.
2. Spielen ist zielgerichtet, der Spielverlauf aber offen.
3. Spielen findet in einer eigenen Welt und in der Gegenwart statt.
4. Spielen schafft eine handelnde Auseinandersetzung mit den Mitspielern oder dem Spielobjekt.
5. Spielen erfordert die Anerkennung von Spielregeln.
6. Im Spielen müssen gleiche Rechte und Gewinn- oder Beteiligungschancen für alle Mitspieler bestehen.
7. Spielen macht Spaß.

Zunächst ist ein Spiel also ein System von Regeln, das es erlaubt, von begrenzten Mitteln einen im Prinzip unendlichen Gebrauch zu machen, denn

mit der Veränderung der Grundregeln kann man beliebig viele Spielvarianten erfinden.

Spielen heißt, sich von sich selbst und seiner sozialen Rolle zu distanzieren und probierend

zu agieren. Hierbei werden Fähigkeiten und Fertigkeiten erprobt, die in realen Situationen hilfreich sein können. Und schließlich sind Spiele ein Angebot an Chancengleichheit.

„Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler.“

Lernen im Spiel

In der Geschichte der Pädagogik wird schon lange gefordert, das Lernen aus dem Spielen herzuleiten. Friedrich Schleiermacher (1768-1834) formulierte als entscheidende methodische Idee die Entwicklung des Übens aus dem Spielen. Er betont, dass aber nur solche Spiele der Bildung dienen, durch die man „sich seiner Kräfte und der Entwicklung seiner Fähigkeiten bewusst“ wird. (Schleiermacher 1957, 50).

Modern gewendet liest sich dieser Ansatz (und seine Umsetzung im Fremdsprachenunterricht) nur wenig anders. Im Spielen

- ▶ lernen Schüler durch Probedandeln (auch als Spiel mit der Fremdsprache),
- ▶ machen Schüler soziale Erfahrungen (in Kommunikationssituationen und interkulturell),
- ▶ lernen Schüler ganzheitlich (strategisch handelnd, emotional eingebunden und kulturell reflektiert),
- ▶ vergessen Schüler leichter, dass sie lernen und der Lehrer lehrt,
- ▶ können auch die Stillen und Schüchternen, die nicht zwangsläufig die Schwachen sind, ihre Angst überwinden und im spielerischen Probedandeln

- ▶ nicht sie selbst, sondern die „Spielrolle“ sein,
- ▶ können Schüler positive Erfahrungen im Lernen machen durch das Erleben von Lustmomenten, die auch zu einer positiven Einstellung der zu lernenden Sprache gegenüber führen,
- ▶ können schwächere Schüler zumindest einen reduzierten Wortschatz flexibel einsetzen (Spiele zur Wortschatzerweiterung).

Spiele im Fremdsprachenunterricht

Wer nun Spiele im Fremdsprachenunterricht einsetzen möchte, gerät in einen Konflikt. Jede Didaktisierung und Durchführung eines Spiels kann im schulischen Rahmen nicht völlig offen und aus reinem Spaß an der Freude geschehen. „Spielen im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler“ (Meyer 1989, 344).

Es muss uns um das Erreichen von Lernzielen gehen, die durch Spiele motivierender, intensiver oder effektiver verwirklicht werden können.

Welche Lernziele lassen sich in einem Unterricht mit Spielen primär verfolgen? Bei einem Großteil der Lernspiele geht es um die Entwicklung von Fragefähigkeiten. Die Kommunikationsfähigkeit soll verbessert werden durch eine Technik des Fragens und Herausfindens. Auf die Unterrichtspraxis angewandt folgt daraus:

- ▶ Spiele bieten die Möglichkeit zum Kennenlernen (Förderung der Wahrnehmung).
- ▶ Spiele erleichtern den Erwerb von Kenntnissen und Fertigkeiten (Förderung der Einsicht in Lerninhalte).
- ▶ Spiele initiieren das freie, regelgeleitete Sprechen (Förderung von Ausdruck und Artikulation).
- ▶ Spiele integrieren nicht-sprachliche Ausdrucksformen (Förderung der Mehrsprachigkeit).
- ▶ Spiele kompensieren teilweise den fehlenden Bezug zum Zielsprachenland (interkulturelle Kompetenz).
- ▶ Spiele vermitteln kulturelle Inhalte (Landeskunde).
- ▶ Spiele fördern das Lernen durch Emotionen (Affektivität).

Diese Lernzielbereiche lassen sich im Spiel besonders gut umsetzen durch die beschriebenen Effekte, deren entscheidendster die Motivation ist. In einer Spielesammlung aus Zagreb finden wir folgende Formulierung (Köbele 1981, 5): „Spiele sind jedenfalls geeignet, die Motivation zu steigern und (latentes) Wissen aufzuwecken. Man braucht sich nicht

© Veit Mette



damit begnügen, positive Effekte nur zu erwarten [...], empirische Untersuchungen bestätigen eine Erweiterung der Sprachfähigkeit durch Spiele.“

Spieleforschung und Lernen – ein Exkurs

Die Spieleforschung kann uns in erweitertem Maß als bisher geschehen sensibilisieren für einen Begriff von Lernen, der hinausgeht über eine bloße Rezeption von Wissen und eine Anpassung an die fremdkulturelle Umwelt. Gerade das Spiel zeigt uns vielfältige Formen von Fantasie und Kreativität, von symbolisch gesteuerten Auseinandersetzungen mit der Wirklichkeit, die auch als Lernprozesse beschrieben werden können. In einem „spielgestützten“ Lernen geht es darum, Bedeutungszusammenhänge der Realität zu erschließen und einen fremdkulturellen (auch sprachlichen) Kontext zu verstehen, in den man sich einbinden möchte (die Fremdsprache lernen). Zum Anderen geht es auch darum, das subjektive Vermögen und die eigenen Kräfte zu steigern.

„Spiele sind jedenfalls geeignet, die Motivation zu steigern und ‚latentes‘ Wissen aufzudecken.“

Lernen ist Kulturaneignung. Man beobachtet, deutet, vergleicht und interpretiert. Da die Perspektiven und Standpunkte hierbei individuell verschieden sind, ist Lernen ein höchst individueller Vorgang, ein Entwurf von Wirklichkeit. Im Spiel kommt dabei die innere Welt der individuellen Fantasie zum Tragen.

Das Spiel ist eine Form der Erkenntnistätigkeit. Es versucht, Gegenstände und Verfahren zu erfassen, indem es ein Netz der Bezüge bildet. Es ist eine „strukturalistische Bastellei“ (vgl. Barthes 1969). Die Wirklichkeit wird in Einzelteile zerlegt, um mit den gefundenen Elementen eine neue Interpretation von Wirklichkeit zu bilden. Auf das Fremdsprachenlernen bezogen heißt das, dass Teilfertigkeiten kommunikativer Kompetenz herausgelöst werden aus dem gesamten Spektrum einer Sprachwelt und im Modus des Spiels in einen neuen (reduzierten) Zusammenhang gestellt und durch den Fokus auf diesen Teilausschnitt der Sprache verständlich und praktikabel werden. Es werden Bedeutungen gestiftet und Aspekte erkannt, die im ursprünglichen komplexeren Sprachzusammenhang nicht sichtbar geworden wären. Das Spiel zielt auf ein mehrdimensionales, mehrperspektivisches Wirklichkeitsverständnis (vgl. Dunker 1994).



© Michael Seifert

Spielarten – didaktisch geordnet

Als besonderes geeignet und von Bedeutung für den Fremdsprachenunterricht ist das szenische Spiel: *Interaktionsspiele, Dialogspiele, Rollenspiele, Planspiele, Simulationsspiele, Spiele mit Stofftieren, Handpuppen, Marionetten, Masken und Schattentheater.*

Die Szene als Ensemble von Sprache/Dialogen, Gegenständen/Requisiten und Gestik/Mimik kann das rollengebundene und situative Sprachhandeln aktualisieren, üben und festigen. Diese Spiele können besonders dazu beitragen, Sprachhemmungen zu überwinden.

Eine andere Gruppe von Spielen bilden *Schreibspiele, Frage- und Ratespiele, Kartenspiele (Bild-Wort-Karten), Assoziations- und Gedächtnisspiele.* Diese Spiele können Regeln und Wortschatz besonders gut einüben.

Eine weitere Gruppe bilden *Lieder und Verse, Reime, Abzählverse und Merksätze.* Durch Wortwiederholung, Rhythmus und Intonation sowie Melodie werden Erinnerung und auditive Unterscheidungsfähigkeit geschult.

Vor allem im Grundschulbereich sind *Pantomime, Tanz, Basteln* und evtl. *Kochen* von Bedeutung. In der Versprachlichung dieser Tätigkeiten werden Kindern durch die Situation und Veranschaulichung Verständnishilfen und sprachliche Anwendungsregeln näher gebracht (vgl. den Beitrag von Graffmann in diesem Heft).

„Empirische Untersuchungen bestätigen eine Erweiterung der Sprachfähigkeit durch Spiele.“



© Michael Seifert

Das vorliegende Heft

Es ist ratsam, sich als Lehrer/Lehrerin ein flexibles Spiele-Repertoire aufzubauen. Dieses Heft und die empfohlenen Bücher und Materialien können dabei helfen. Die Lehrenden als Spielleiter sollen den Lernenden als Spielern stets Hilfe zur Selbsthilfe anbieten. Das will dieses Heft auch Ihnen als Lesern/Lehrern gegenüber.

Die vorgestellten Spiele erheben nicht den Anspruch auf Neuigkeit oder herausragende Ori-

ginalität. Sie wollen aber zeigen, dass es im Spektrum der Spielmöglichkeiten im Unterricht nicht schwierig ist, Spiele selbst zu entwickeln oder bestehende Spiele für die jeweilige Lerngruppe zu adaptieren.

Man könnte die vorliegende Sammlung ordnen nach dem Grad der strukturellen Komplexität ihrer Übungen oder differenzieren nach dem Übungs- oder Wiederholungscharakter der Fertigkeiten (Sprachspiele, Schreibspiele). Jede Entscheidung für ein System ist aber ein Kompromiss und letztlich nicht zwingend.

Unsere Absicht war es, Lehrerinnen und Lehrern ein Ensemble von erprobten Lernspielen an die Hand zu geben, die ohne viel Aufwand schnell anwendbar oder adaptierbar sind. Versammelt sind in diesem Heft Spiele unterschiedlicher Komplexität und vieler Spielweisen. Zwischen den Bereichen „Einüben sprachlicher Elemente“ und „Sprachhandeln“ ist das Angebot ausgeglichen.

Alle Spiele sind mit konkreten Spielanleitungen und Hinweisen zu Gruppengröße, Spielzeit, Lernniveau und Lernzielen sowie einer Anleitung zur Durchführung angegeben. Die Spiele „Bingo zum Präteritum“, „Ratespiel zu Kausalsätzen“, „Pantomime zu reflexiven Verben“ sind von Eva Wolf-Manfre zusammengestellt. Sie befinden sich ohne begleitenden Kommentar lediglich auf den Spielkarten in der Heftmitte. Dieser Mittelteil des Heftes mit insgesamt acht herausnehmbaren Spielkarten soll der Anfang einer individuellen oder Lehrerzimmer-Spielesammlung sein, die das schnelle Wiederfinden nach klaren Kategorien erlaubt. Die Checkliste auf dieser Seite (vgl. Meyer 1989, 351) soll bei der Vorbereitung eines Spiele-Einsatzes im Unterricht eine Orientierung sein.

CHECKLISTE

Fragen, die Sie bei der Vorbereitung eines Spiele-Einsatzes beantworten sollten:

1. Warum will ich mit meinen Lernern spielen? Welche kognitiven, sozialen und emotionalen Ziele verfolge ich und welcher sprachliche Fortschritt soll erzielt werden?
2. Welches Interesse können die Lernenden am geplanten Spiel haben? Entspricht das Spiel oder die Spielform der Altersstufe, den Interessen und Lernverfahren der Lernenden?
3. Welche Vorkenntnisse und Erfahrungen müssen die Lernenden mitbringen? Sind bestimmte Spielkompetenzen, ein spezifisches Regelverständnis oder sonstige Voraussetzungen (kein übersteigertes Konkurrenzdenken, Vertrauen) notwendig?
4. Wie lauten die Spielregeln? Sind die Regeln einfach, klar, einsichtig und praktikabel? Können oder sollen die Regeln während des Spiels verändert werden? Kann das Spiel abgebrochen werden?
5. Wer ist der Spielleiter? Wird der Lehrer, bzw. die Lehrerin als Spielleiter anerkannt?
6. Müssen Spielgruppen bestimmt werden? Nach welchen Kriterien soll das zu welchem Zeitpunkt erfolgen? Wie wird mit unterschiedlichen Voraussetzungen (sozialer, kognitiver, sprachlicher, emotionaler Art) umgegangen?
7. Welche Spielmaterialien, Requisiten oder sonstige Hilfsmittel müssen bereit gestellt werden? Wer bereitet das Spiel vor? Soll das Spiel ausgewertet werden? Ist eine Reflexion über Sprache oder über das Spiel selbst vorgesehen und sinnvoll?

Literaturverzeichnis:

- Barthes, Roland: Die strukturalistische Tätigkeit. In: Schiwy, Günter: Der französische Strukturalismus. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1969.
- Duncker, Ludwig: Lernen als Kulturaneignung. Schultheoretische Grundlagen des Elementarunterrichts. Weinheim/Basel: Beltz 1994.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1987 (Originalausgabe 1938).
- Köbele, Wolf: Spiele im Konversationsunterricht. Eine Sammlung von 30 Lernspielen. Zagreb 1981 (Manuskript).
- Meyer, Hilbert: Unterrichtsmethoden. II: Praxisband. Frankfurt/M.: Cornelsen/Scriptor 1989 (2. überarbeitete Ausgabe, Originalausgabe 1987).
- Scheuerl, Hans: Das Spiel. Weinheim/Basel: Beltz 1954 / Neuausgabe 1979.
- Schleiermacher, Friedrich Daniel Ernst: Pädagogische Schriften. 2 Bände. Hrsg. von Erich Weniger. Düsseldorf: Kupper 1957.