

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 50 (1990-1991)
Heft: 5

Artikel: Spiele im Oberstufenschulunterricht : Interaktionsspiele
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-356973>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 17.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spiele im Oberstufenschulunterricht

Eine praktische Ideenkartei

Die Spielkartei, die hier vorgestellt wird, haben wir vier PHS-Studenten – Christian Zuberbühler, Manfred Gehr, Bruno Pfyl und Martin Schubiger – im Rahmen einer Semesterarbeit geschaffen. Spiele aus Büchern und Karteien wurden von uns ergänzt oder umgewandelt, zu Lernspielen umgestaltet, Spiele aus der Schulpraxis übernommen, zum Teil ergänzt, weitere Spiele von uns erfunden. Die 62 Spielideen, aus welchen die Kartei vorläufig besteht, sind praktisch erprobt. Sie sind in 5 Spieltypen unterteilt:

- Interaktionsspiele (blaue Karteikarten)
- Lernspiele (grüne Karten)
- New Games (gelbe Karten)
- Rollenspiel (orange Karten)
- Planspiele (graue Karten)

Jedes Spiel ist auf einer A6-Karteikarte erläutert (Spielablauf, Zeitbedarf, Teilnehmerzahl, Anwendung und Ziel des Spiels, Erfahrungen, Variationsmöglichkeiten). Die Kartei enthält Leerkarten zur Ergänzung durch eigene Ideen, und weitere Karten lassen sich in den kleinen Ordner einfügen. Folgende Seiten geben einen Überblick über dieses Ideen-Handbuch, mit Beispielen der verschiedenen Spieltypen.

Interaktionsspiele

Ein Klassenraum voll junger Menschen muss, um zu einer Arbeitsgemeinschaft zu werden, einen Reifungsprozess durchmachen. Wenn Klassendiskussionen fruchtbar sein und Gruppenprojekte gelingen sollen, müssen sich die einzelnen Schüler in der Gemeinschaft wohl fühlen und ihre gegenseitige Scheu ablegen lernen. Die Schwerpunkte bei den Interaktionsspielen liegen darum bei

- gegenseitiges Kennenlernen der Klassenmitglieder
- Lehrer erkennt Erwartungen und Emotionen der Schüler
- Förderung der Kooperationsbereitschaft
- «Sprechen ermutigen»/sprechen lernen
- selbständiges Arbeiten in Schülergruppen

Beispiel: «Durchschnittsalter» als Interaktionsspiel

Gruppengröße: K/2: K

Material: DURCHSCHNITTALTER

I 8

5 - 15

Zeit in Minuten

Einsatz: R/A: Durchschnittsrechnung

Ziel: Die Klasse organisiert sich selbst

Spielablauf: Die S setzen sich in einen Kreis. Anweisung durch den L (nicht im Kreis): Ich gebe Euch eine Aufgabe, die Ihr als Gruppe lösen sollt, um zu sehen, wie gut und schnell Ihr zusammenarbeiten könnt. Ihr sollt von den Mitgliedern dieser Klasse das Durchschnittsalter ausrechnen. Ihr müsst als Gruppe zusammenarbeiten, und die Gruppe muss sich auf eine Antwort einigen. Wählt einen S aus, der sie mir vorlegt. Der L entfernt sich dann etwas vom Kreis und beobachtet die Gruppe, jedoch ohne mit den S zu sprechen. Der L kann, je nach Stand der Klasse, den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe bestimmen, indem er angibt, wie genau das Durchschnittsalter ausgerechnet werden muss:

- in Jahren
- in Monaten
- in Wochen
- in Tagen

Oder noch schwieriger: Der L gibt keine Angabe.

./.

- Auswertung: Prüfung des Ergebnisses.
Klassendiskussion mit z.B. folgenden Auswertungsfragen:
- Welche organisatorischen Probleme hattet Ihr?
 - Was hat die Lösungsfindung verzögert?
 - Brauchtet Ihr einen Gruppenleiter?
 - Hat irgendjemand die Funktion des Leiters übernommen?
 - Wie wurde der Leiter gewählt?
 - Wofür waren die einzelnen Gruppenmitglieder bei der Lösungsfindung verantwortlich?
 - Wie könnte die Gruppe das Problem beim nächsten Mal effektiver lösen?

Hinweis: Weiterführendes Spiel: RAETSELSPIEL