Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 71 (1984)
Heft: 8: Spielen in der Schule

Artikel: In der Schule spielen? : Tricks aus der didaktischen "Zauberkiste"
Autor: Majonica, Rudolf
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-529716

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: 09.12.2025

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

motorischen wie geistigen Prozesse auf ein Mindestmass herabsetzen: Der Computer leistet das Eigentliche, der Mensch reduziert sich zum «Knöpfchendrücker». «Jenen wird es leichter fallen, sich ein glückliches Dasein zu schaffen, die sich allmählich selbst die Verhältnisse schaffen werden, aus denen sie Zufriedenheit und Selbstachtung schöpfen, während die anderen vom Wind des Zufalls bald hierhin, bald dorthin geweht, nie in einem Hafen landen.» (Bertrand Russel)

Das Spiel als das Streben nach einer Verwirklichung.

Wenn sich ein Kind etwas wünscht, so steht zwar der Wunsch an erster Stelle, dieser darf aber nicht stille stehen, sondern muss sich ins Wollen verändern und sich in ständiger Bewegung halten: Das Kind wünscht sich ein Legospiel, der Wunsch geht in Erfüllung. Aus dem Wünschen wird jetzt ein Wollen, ein Gestaltenwollen. Der Wunsch transformiert sich und hebt sich auf die nächsthöhere Stufe des Wollens, die Kreativität ermöglicht. Je mehr Möglichkeiten einer Verwendung gegeben sind, desto dynamischer und anspruchsvoller gestaltet sich das Wollen (Lego, Matador, Puzzles, Holz und anderes Material). Je mehr das Spiel die Ausnützung aller zur Verfügung stehenden Kräfte ermöglicht (Geist, Körper), desto intensiver und erfüllter wird das Wollen. Je weniger im Menschen Kräfte geweckt werden, desto ärmer wird sein Wollen, bis es kaum mehr über die Stufe des Wünschens hinauskommt. Das Computerspiel wurde schon vorhin erwähnt. Es gibt ein mattes, energieloses Begehren, das die Kraft nicht aufbringt, sich auf das Begehrte hin in Bewegung zu setzen, und das, statt gegen die Hindernisse anzurennen, sich an ein träumendes Vorwegnehmen des Zieles verliert. Ein Beispiel: Ich wünsche mir einen Videorecorder. Der Traum, ihn einmal zu besitzen, nimmt alle Formen an. Die erwartete Freude ist riesengross. Der Wunsch wurde Wirklichkeit, aber die ursprüngliche Freude verlor an Stärke, weil es kein Ziel mehr gab, etwa das des kreativen Arbeitenwollens mit dem Gerät. Viele Menschen wünschen sich etwas, weil sie sich selber nicht anstrengen mögen oder weil es nicht in ihrer Macht liegt, es zu erreichen, und weil sie doch nicht darauf zu verzichten imstande sind: Ein Videospiel nur besitzen wollen, weil es modern ist, ist der Ruin jeglicher Beweglichkeit. Alles, was sich Menschen wünschen, muss aus dem inneren Gefühl des «Arbeitenwollens» und nicht des «nur» Besitzens kommen. Neben dem eben beschriebenen energielosen Begehren gibt es das ebenso verwerfliche Begehren aus einer Langeweile heraus. Man wünscht sich ein Ziel, um der Leere zu entgehen, und merkt nicht, dass Ziele nur lenken oder ablenken, aber nicht erfüllen.

In der Schule spielen?

Tricks aus der didaktischen «Zauberkiste»

Rudolf Majonica

Zur Hauptaufgabe des Lehrers gehört es nach wie vor, Kindern Wissen zu vermitteln. Wie aber steht es mit dem Wissen oder der Wissensaneignung gerade von Kindern im Primarschulbereich? Zwei Fakten erschweren dem Lehrer die Durchführung seiner Hauptaufgabe:

1. Mit dem Eintritt in die Primarschule verfügt das Kind bereits über eine Unmenge von Wissen, das ihm durch die Massenmedien zugetragen wird. Die Aufgabe des Lehrers verdoppelt sich nun: Er soll Wissen vermitteln und gleichzeitig vorhandenes Wissen der Kinder in eine Ordnung bringen. Bei diesen Aufgaben überwiegt oft die letztere. Der Lehrer wird mehr zum Wissensordner als zum Wissensvermittler.

2. Die Einfügung in das neue Sozialgefüge «Klasse» stellt das Kind vor innere Probleme. Es muss sich an eine neue «Wettbewerbs»-Situation gewöhnen, neue Formen der Solidarität in der Gruppe erkunden und realisieren, Verhaltensweisen aneignen, denen es vorher nicht unterworfen war.

Wollen Lehrer und Kinder die damit im Zusammenhang stehenden Schwierigkeiten ohne Stress und Schaden überwinden, so gehören von seiten des Lehrers alle Tricks aus der didaktischen Zauberkiste dazu, um in Kindern Spontaneität zu wecken und den Eindruck von Freiwilligkeit zu erhalten, auch Selbstgestaltung in der Zielerreichung, Vertrauen in die Gruppe, Übung der Reaktionsfähigkeit. Wie aber soll das alles erreicht werden? Kann der Unterricht nicht auch auf Lernformen zurückgreifen, die das Kind kennt, nämlich die Lernformen des Spielens?

Durch die Klarheit der Spielregeln hat jedes Kind die Chance, sich sein Ziel selbst zu stekken und die Wege zur Erreichung dieses Zieles selbst zu erkunden. Das Erlernen solcher Strategien ist für schulisches wie lebenslanges Lernen unentbehrlich.

Die Chancengleichheit bereits in der Ausgangssituation des Spiels – auch die der ausländischen Mitschüler! – weckt den Sinn für Solidarität, stärkt das Vertrauen in die Gruppe: innere Prozesse für die Entwicklung des Kindes, die unerlässlich sind für jedes soziale Lernen, dessen Früchte sich nicht nur im Verhalten im schulischen Bereich zeigen werden.

Spiele üben die Reaktionsfähigkeit, mit neuen Situationen fertig zu werden; diese Fähigkeit zu trainieren ist wichtig für späteres selbständiges Lernen, wenn die Lernschritte jeweils neu erkundet werden müssen.

Das freiwillig und spielerisch angeeignete Wissen ordnet vorhandene ungeordnete Wissensmengen.

Letztlich erfüllen die Spiele die wichtigste didaktisch-methodische Forderung, dass nämlich durch das Hantieren mit dem Spielmaterial sensomotorisches und intellektuell/soziales Lernen parallel vollzogen werden; denn das ist doch eine uralte Lehrerweisheit, dass die Darbietung von Gegenständen aus der Schülerperspektive wirkungsvoller ist als aus der Beschauerperspektive.

Würde man unter diese Fakten einen Strich ziehen und versuchen, eine Summe zu formulieren, so müsste sie lauten, dass Spiele längst zum festen Bestandteil der Unterrichtsgestaltung gehören müssten.

So klar es geworden ist, dass Lernspiele nicht verspielte Attitüden zum «normalen» Unterricht sind, sondern durch bewussten Einsatz gerade die Erreichung des Lernziels erst für alle möglich machen können, sind doch Wünsche und Unterrichtsrealität oft noch weit davon entfernt: Lehrmittelfreiheit und Vorschriften zwingen eher zum «Durchpauken» des von Steuermitteln bezahlten Schulbuchs.

Das muss aber nicht zum Verzicht auf den Einsatz des Spielmittels führen. Kein Lehrer sollte heute darauf verzichten, an einem Elternabend oder -nachmittag Eltern auf die Möglichkeit der «Arbeit» mit Lernspielen hinzuweisen. Je nach Stand der Klasse und sicher auch unter Berücksichtigung des jeweiligen Ausländeranteils – wenn diese Kinder besonderer Förderung bedürfen – kann jeder Lehrer eine eigene Liste machen, darüber mit Eltern sprechen und auf besondere Spielmittel hinweisen. Die Liste sollte darauf verweisen, dass Spielen immer «Lernen» ist, eigenes Tun des Kindes anspricht und Kreativität wie Spontaneität fördert und das Verhalten positiv beeinflusst. Ausserdem unterstützen bestimmte Spiele die Unterrichtsziele und gleichen vorhandene Lerndefizite aus.

Solche Hinweise von Lehrern zu Eltern werden nicht nur die dringend notwendige Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus fördern, sie werden helfen, lernschwache oder sprachlich benachteiligte Schüler zu fördern und unterstützen somit jede Unterrichtsarbeit.

Literaturhinweis:

Ravensburger Spiele im Unterricht.
Verlag Otto Maier, Ravensburg 1983.