

Lothar Scholz

Spielend lernen: Spielformen in der politischen Bildung

Spiele im Politikunterricht beschränken sich in der herkömmlichen Unterrichtspraxis weitgehend auf Rollenspiel, Planspiel, Entscheidungsspiel – klassische Lernspiele, die einen festen Platz in Curricula haben. Stofffülle, Vergleichstests und Abschlussprüfungen, räumlich-organisatorische Bedingungen und nicht zuletzt mangelnde Erfahrungen der Lehrpersonen in der Durchführung komplexer Spielmethode stehen einer häufigeren Verwendung im Wege, sodass diese selten zum Einsatz kommen.

Inwieweit durch die sich aktuell abzeichnenden Veränderungen von klassischen Unterrichtsstrukturen wie z. B. Hybridunterricht, Wechsel zwischen Präsenz- und Distanzunterricht und dem verstärkten Einsatz von digitalen, computerunterstützten Lernformen spielerisches Lernen eine größere Bedeutung gewinnt, kann zum gegenwärtigen Zeitpunkt (Januar 2021) nicht gesagt werden, da noch wenige Erfahrungen und empirische Befunde vorliegen.

Dieser Beitrag konzentriert sich ausschließlich auf nicht-digitale Spielaktivitäten. (Zu digitalen Spielen siehe die Beiträge „Mit digitalen Medien lernen: Lernprodukte und Lernumgebungen“ sowie „Digitale und analoge Medien verbinden: Blended Learning“ in diesem Band.)

Stellenwert
und
pädagogische
Bereicherung

Dabei kann eine nähere Betrachtung spielpädagogischer und politikdidaktischer Potenziale von Spielen zeigen, welchen herausragenden Stellenwert Spiele im Politikunterricht, sowohl im Präsenz- als auch im Fernunterricht, einnehmen und welche pädagogische Bereicherung sie darstellen können. Vor allem der Blick auf die Vielfalt mikromethodischer spielerischer Aktivitäten, die den Alltagsunterricht beleben und die leicht umzusetzen sind, kann dazu ermuntern, das eigene Unterrichtsrepertoire in dieser Hinsicht zu erweitern und spielorientierten Lernverfahren einen größeren Raum zu geben.

1. Spieltheoretische Überlegungen und spielpädagogische Potenziale

Es gibt eine Vielfalt konzeptioneller spieltheoretischer Ansätze, aber keine geschlossene Spieltheorie. Aus unterschiedlichen Perspektiven stimmen Philosophen, Dichter, Soziologen, Psychologen darin überein, dem Spiel eine herausragende und für den Menschen existenzielle Bedeutung zuzuweisen. Die „klassische“ Formulierung findet sich bei Friedrich Schiller: „Denn um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist und er ist auch nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Moderne psychologische, reformpädagogische, handlungs- und kommunikationstheoretische sowie konstruktivistische Theorien (z. B. Sigmund Freud, Jean Piaget, Heinz Heckhausen, Maria Montessori, Rolf Oerter, Kersten Reich) lassen dem Spiel eine produktive und progressive Erziehungs- und Sozialisationsfunktion zukommen. Als ein bildender, erziehender und kulturell-gesellschaftlicher Faktor befördert das Spiel die individuelle Selbstentfaltung und Selbstentwicklung des Einzelnen.

Aus pädagogischer Sicht kann das Spiel als eine Haupttätigkeit von Kindern und Jugendlichen gar nicht hoch genug eingeschätzt werden.

2. Ein pragmatisches Verständnis von Spielen im Unterricht

Im Rahmen von staatlich organisierter Schule und strukturierten Lernprozessen unterliegt das Spielen allerdings konzeptionellen Einschränkungen. Spielen in der Schule ist – im Unterschied zum klassischen philosophischen und spieltheoretischen Verständnis vom „freien Spiel“ – „verzweckt“, sprich, didaktisiert. Spielerische Aktivitäten sind – mit Ausnahmen etwa von Projektunterricht oder „Freiarbeit“ – eingebunden in einen intentionalen Rahmen, der von Lehr-/Lernzielen markiert ist. Sie sind somit Lernspiele, mit denen soziale, kreative, intellektuelle und ästhetische Fähigkeiten sowie fachbezogene Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler im Rahmen von Unterricht entwickelt und gefördert werden sollen.

Freies Spiel
vs. Lernspiel

3. Spiel und Politikunterricht – Pädagogische Potenziale

Auch unter Berücksichtigung dieser Einschränkungen ergibt sich so ein breites Spektrum von pädagogischen Potenzialen des Spiels im Politikunterrichts:

Motivation – emotionale Verankerung – Ganzheitlichkeit

Spiele spricht alle Fähigkeiten des Menschen an: kognitive, emotionale, instrumentelle, motorische. Spielen ist ganzheitlich, aktiviert die unterschiedlichen Funktionen beider Gehirnhälften und sorgt damit für eine optimale Vernetzung von im Spiel vermittelten oder angeeigneten Informationen und Kenntnissen im Gehirn.

Nachhaltigkeit
von Lern-
erfahrungen

Spiele beinhalten einen hohen Anregungsgehalt und haben einen positiven Aufforderungscharakter. Sie können zur intrinsischen Motivation verhelfen, Spaß und Lernfreude bereiten und Geselligkeit herbeiführen. Durch emotionale Erfahrungsgehalte werden affektiv besetzte Erlebnissituationen und Lernerfahrungen geschaffen, die sich bedeutend stärker einprägen als nur kognitiv strukturierte Lernprozesse. Damit ist ein weitaus größerer Behaltenseffekt, mithin die Nachhaltigkeit von Lernerfahrungen gewährleistet. Im Politikunterricht eingesetzt können Spiele damit die Bereitschaft, Aufgeschlossenheit und Offenheit fördern, sich dauerhaft mit sozial-gesellschaftlichen Problemstellungen auseinanderzusetzen.

Kommunikation und Interaktion

Spiele bieten oft intensive Gelegenheiten zur verbalen und nonverbalen Verständigung. Der Reiz vieler Spiele liegt in der Interaktion. Die Auseinandersetzung mit anderen befördert Gemeinschaftsgefühl und Zusammenhalt. Soziale Lernprozesse können dadurch unterstützt werden. Die Fähigkeit, miteinander zu kommunizieren, Ansichten anderer zu tolerieren, wertschätzend Meinungen auszutauschen, Diskursfähigkeit zu üben, demokratisch zu interagieren und Mehrheiten zu akzeptieren, kann als wesentliche Zielsetzung politischer Bildung in Spielen geübt und gefestigt werden.

Probearbeiten – Urteils- und Handlungskompetenz – kontroverses Denken

Entwicklungspsychologisch betrachtet ist das Rollenspiel eine Grundform menschlichen Verhaltens. Spielhandlungen sind damit

oft Probehandlungen. Der „Als-ob“-Charakter des Spiels ermöglicht eine reflektierende und distanzierende Trennung von Ich und Rolle, die Spielhandlung kann als Sache betrachtet werden und führt zum Abbau der Angst vor „ernsten“ Konsequenzen.

Für den Politikunterricht ergibt sich hier eine herausragende Chance, sanktionsfrei in schulische und außerschulische Situationen „einzusteigen“ und sich gesellschaftliche Wirklichkeit anzueignen. Eigenes und fremdes Verhalten kann in unterschiedlichen sozialen Modellsituationen reflektiert und geübt werden. Sie bieten im Kern Übungs- und Trainingsfelder zur Ausbildung von Empathie und Solidarität, zur Einübung kontroversen Denkens und damit zum Erwerb politischer Urteils- und Handlungskompetenz.

Interessenorientierung, strategisches Handeln, Kooperation, Opposition

Viele Spielhandlungen sind bestimmt von der Verfolgung eigener und fremder Interessen, die strategisch reflektiert werden müssen. Der eigene Vorteil lässt sich nicht rücksichtslos durchsetzen, sondern der Handlungsrahmen wird begrenzt durch den von interessengeleiteten Spielzügen bestimmten Wettbewerb, in dem bisweilen auch Kooperation, Koalition, Opposition, auch Schummelei und Tricks notwendig sind. In der Politik treffen ebenfalls Interessen und Strategien aufeinander, die in demokratischen Verfahren (Kampf um Mehrheiten, Koalition, Opposition) zu einem Ausgleich geführt werden müssen. Politikunterricht kann diese Mechanismen mit spielerischen Methoden simulieren und dabei die Einsicht vermitteln, dass politischen Entscheidungen Interessen und interessegeleitete Strategien zugrunde liegen, deren Erkennen von Bedeutung ist. Dabei kann auch die Notwendigkeit vermittelt werden, eigene Interessen zu formulieren und zu artikulieren.

Simulation
interesse-
geleiteter
Strategien

Selbsttätigkeit, Erfahrungs- und Handlungsorientierung

Im Mittelpunkt spielerischer Tätigkeiten steht die Selbsttätigkeit und das eigene Tun. Spiele sind sehr oft auf das eigene Erleben, die eigene Erfahrung bezogen. Damit kommt das auch im Politikunterricht wichtige methodische Prinzip der Erfahrungs- und Handlungsorientierung zur Geltung. Spiele im Politikunterricht können diese grundlegenden didaktischen Momente beziehen auf soziale, gesellschaftliche und politische Problemstellungen. Damit können sie Beiträge zur Selbstreflexion, Identitätsbildung, Stärkung des Selbstwertgefühls, Urteils- und Handlungskompetenz leisten.

Kreativität – Entscheidungsalternativen – politische Fantasie

Offene Gestaltungsräume sind diese Offenheit und Flexibilität sowie diese Frei- und Gestaltungsräume wichtig, da sie die Verflüssigung von Sichtweisen sowie das Denken in Alternativen ermöglichen, Intuitionen Raum geben, Kreativität und politische Fantasie sowie Visionen freisetzen können.

Darstellung – produzieren – präsentieren

Auch Ergebnisse spielerischer Lernaktivitäten bedürfen der Darstellung und Veröffentlichung. Die Entwicklung kreativer, mitunter „aus dem Rahmen fallender“ Resultate sowie von Rhetorik, Inszenierung und Präsentation spielen dabei eine wichtige Rolle.

Wissens- und Kompetenzerwerb

Da Spielaktivitäten immer Themen zugrunde liegen, sie sich somit auf Inhalte beziehen und Kenntniserwerb mit sich bringen, dient Spielen im Politikunterricht auch der Aneignung von Wissen und Kenntnissen sowie der Anbahnung von Kritik- und Urteilsfähigkeit. Schließlich:

Kompensation und Lernerleichterung

Kompensationsfunktion Verhaltensauffälligkeiten, Sozialisationsdefizite und die Dominanz digitaler Medien sowie der Verlust von Erfahrungs- und Handlungsräumen machen veränderte Lehr- und Lernstrategien erforderlich. Spielen in der Schule ist dabei eine methodische Option, auch weil es eine Kompensationsfunktion hat und vor allem bei lernschwächeren Schülerinnen und Schülern durch Sprachentlastung Lernbarrieren abbauen helfen und zur Lernerleichterung beitragen kann.

4. Spieltypen und Spielformen

Keine einheitliche Systematik von Spielen Da es bis heute noch keine überzeugende Definition von Spielen gibt, mit der das Gemeinsame aller Spielformen auf einen Begriff gebracht werden könnte, gibt es auch in der Frage nach einer einheitlichen Systematik von Spielen keine gemeinhin anerkannte Struktur. Im Folgenden werden spielerische Lernaktivitäten zu sieben Spieltypen zusammengefasst, die jeweils ähnliche charakteristische Handlungsformen zum Ausdruck bringen. Außerdem verfolgen sie

in jedem Typ bestimmte unterscheidbare didaktische Intentionen und zielen schwerpunktmäßig auf den Erwerb bestimmter, spezifischer Kompetenzen (ausführlich in: Scholz 2009, 101 ff.).

Diese Spieltypen sind:

Assoziations- und Einstiegsspiele

Für Einstiegsphasen des Politikunterrichts eignen sich spielerische Lernformen, die über *Assoziationen* und *Konfrontationen* die „eigene Person ins Spiel bringen“. Sie können dazu beitragen, kognitive Dissonanzen auszulösen und durch Verfremdungen anscheinende Selbstverständlichkeiten fragwürdig werden zu lassen. Spielerische Zugänge helfen, die Beziehungen zwischen Person und Sache zu artikulieren und Lernende in eine Spannungssituation zum Lerngegenstand zu versetzen.

Auslösen
kognitiver
Dissonanzen

Diskussions- und Entscheidungsspiele

Diskussions- und Entscheidungsspiele strukturieren kontrovers angelegte Kommunikationssituationen. Spielerisch-simulative Lernarrangements wie Pro-Kontra-Debatte oder Streitgespräche bieten Trainingsfelder für das Erlernen von Diskussions- und Argumentationsfähigkeit, des kontroversen Denkens und letztlich zum Aufbau einer Streitkultur. Neben diesen aufwendigeren und komplexeren Formen bieten sich aber auch eine Reihe kleinerer, über formal strukturierte Arbeitshilfen gestützte Arrangements an, die eher spontane Positionierungen und Entscheidungen verlangen.

Aufbau einer
Streitkultur

Simulationsspiele

Meist ist eine problemhaltige, modellhafte, komplexreduzierte Situation vorgegeben, in der durch Übernahme interessengeleiteter Rollen ein Probehandeln („So, als ob“) erfolgt. Dies bleibt sanktionsfrei und für den Spieler folgenlos, da es nur ein Spiel ist. Die Spieler können sich je nach dem Grad der Verregelung unterschiedlich entfalten und die Handlungssituation individuell ausfüllen.

Sanktions-
freies „Als
ob“-Handeln

Interaktions- und Kooperationsspiele

Die breite Palette interaktioneller, kommunikativer und kooperativer Spielformen und Übungen umfasst allgemeinpädagogische Interaktions- und Kommunikationsspiele, Spiele zur kooperativen Kommunikation und Spiele und Übungen, die sich thematisch auf Themenstellungen des Politikunterrichts beziehen. Der politikdidaktische

Gehalt dieser Spiele liegt in der Stärkung personaler und sozialer Kompetenzen sowie kommunikativer und emotionaler Fähigkeiten.

Wissensspiele

Erwerb und
Sicherung
von Sach-
kompetenz

Die politikdidaktische Funktion der Spielformen Rätsel, Quiz, Puzzle, Lückentexte ist durch deren charakteristische, zweckorientierte Grundform deutlich eingeschränkt. Die Spieler vollziehen ein vorgegebenes Muster nach. Ergebnisse stehen im Vorhinein fest und werden durch den Lösungsvorgang in der Regel nicht weiter problematisiert. Diese Wissensspiele fokussieren auf Fakten- und Begriffswissen, das damit abgefragt, gefestigt und geübt werden kann. Insofern dienen diese spielerischen Aktivitäten, die auch „beiläufiges“ Lernen, en passant, ermöglichen können, dem Erwerb und der Sicherung von Sachkompetenz.

Szenische Spiele

Im Mittelpunkt stehen Haltungen und Handlungen, Wahrnehmungen und Empfindungen, Vorstellungen und Fantasien sowie soziale Interaktionen, die in Szenen umgesetzt und vorgeführt werden. Aus politikdidaktischer Perspektive können eine Vielzahl von sozialen und politischen Themen mithilfe szenischer Spiele, auch durch das szenische (Nach- oder Vor-)Spielen und Interpretieren von Textvorlagen problemorientiert erschlossen werden. Dabei werden sinnlich-ästhetische, körperliche und emotionale Elemente verknüpft.

Spielerische Präsentations- und Produktionsformen

Die kreativ-spielerische Gestaltung und gegenständliche Ausarbeitung von Lernergebnissen ermöglicht es den Lernenden, mit Worten, Bildern, Tönen zu „spielen“, eigene Ausdrucksformen zu realisieren sowie eigene kreative Fähigkeiten zu entwickeln und zur Geltung zu bringen.

Die Spieltypen weisen einen unterschiedlichen Komplexitätsgrad auf, haben fließende Übergänge und lassen sich in verschiedenen Unterrichtsphasen einsetzen. Die Bandbreite reicht von kurzen, schnell arrangierbaren spielerischen Aktivitäten bis hin zu zeitlich und materialmäßig umfassenderen, projektorientierten Verfahren. Während Mikro-Methoden sich für den Alltagsunterricht im 45-Minuten-Rhythmus eignen, bedürfen komplexere und aufwendigere Lernspiele eines größeren und zusammenhängenden Zeitkontingents (z. B. Projektstage, -wochen).

Tabelle 1: Übersicht Spiele in der politischen Bildung (eigene Darstellung)

Spielerische Lernaktivitäten	Spieltypen	Kompetenzen und Fähigkeiten	Spiele und spielerische Lernformen
a) assoziieren, sich einlassen, konfrontieren, Ansichten und Meinungen zum Ausdruck bringen, Empathie zeigen, Selbstreflexion ...	Assoziations- und Einstiegs-spiele	Selbstreflexion, Perspektivenwechsel, Kommunikation, Empathie	Arbeit mit Bildkartei, Assoziationskette, Impulswörter/-sätze, Meine Visitenkarte, Vier-Ecken-Methode, Brainstorming/-writing, Mind-mapping...
b) sich auseinandersetzen, diskutieren, argumentieren, streiten, entscheiden ...	Diskussions- und Entscheidungsspiele	dialogische Aufmerksamkeit, Gesprächsstrategien, Konfliktfähigkeit, Diskurs, Rhetorik, Perspektivenwechsel, Streitkultur	Positionslinie, Pro-Kontra-Debatte, Streitlinie, Entscheidungsspiel, Prioritätenspiel, Ampelspiel, Thesenspiel, Thesenprofil, Thesenraster
c) simulieren, Rollen spielen, Probe-handeln ...	Simulations-spiele	Rollenübernahme und -reflexion, Probe-handeln, Empathie, soziale Wahrnehmung, Perspektivenwechsel	Rollenspiel, Planspiel, Talk-show, Tribunal, Hearing, simulierte Expertenbefragung, fiktives Interview, Podiumsdiskussion
d) interagieren, kommunizieren, kooperieren ...	Interaktions- und Kooperations-spiele	Interaktion, Selbsterfahrung, Identität, Selbstwert, Ich-Stärke, Empathie, Solidarität	Kennenlernspiele, Vertrauensspiele, Spiele ohne Verlierer, Bewegungsspiele, gruppendynamische Spiele ...
e) Wissen aneignen, festigen, üben ...	Wissens-spiele	Informationsentnahme, Sicherung, Vertiefung, Wiederholung, Übung, Fragestrategien	Rätsel, Quiz, Legespiele, Zuordnungs- und Kombinations-spiele, Brett-, Würfel-, Kartenspiele
f) inszenieren, in Szene setzen ...	szenische Spiele	Persönlichkeitsentwicklung, Identität, soziales Lernen, Ausdrucksfähigkeit, Empathie	Wahrnehmungs-, Vorstellungs-, Bewegungs-, Sprechübungen, Standbilder, Statuen, szenische Improvisation, An-/Nachspielen, Interpretieren von Textvorlagen und Situationen, Stegreifspiele, Kabarett, Zeitungstheater
g) produzieren, präsentieren ...	spielerische Produktions- und Präsentationsformen	kreatives Schreiben, Interaktion, Moderation, kreative Präsentation	<i>visuell:</i> Laudatio, Nachrede, Gedichte, Verse, Satire, Comic, Poster, Broschüren, Slogans, Flugblatt, Button, Karikatur, Pamphlet, Manifest, Märchen, Tagebuch, Album, Collage, Frottage, Bildergeschichte, Piktogramme, Symbole, Rätsel <i>auditiv:</i> Feature, Hörspiel, (Rap-)Song, Reportagen, Ballade, (fiktives) Interview, Wahlrede <i>audiovisuell:</i> Videofilm, Clip; Nachrichtensendung, Diashow, Musical, Kabarett; <i>gegenständlich:</i> Skulptur, Masken, Kunstwerk, Modell

Literatur

- Schiller, Friedrich: Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen (2. Teil; 10. bis 16. Brief). In: Friedrich Schiller (Hg.): Die Horen, Band 1, 2. Stück. Tübingen, 1795, S. 88
- Scholz, Lothar 2003: Spielerisch Politik lernen. Methoden des Kompetenzerwerbs im Politik- und Sozialkundeunterrichts. 2. Aufl., Schwalbach/Ts.
- Scholz, Lothar 2018: Methodenkiste. Bundeszentrale für politische Bildung. 8. Aufl., Bonn
- Tepe, Anna 2017: Spiele als Unterrichtsmethode in der sozialwissenschaftlichen Bildung. https://www.sowi-online.de/praxis/methode/spiele_unterrichtsmethode_sozialwissenschaftlichen_bildung.html (30.12.2020)